

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7640318号
(P7640318)

(45)発行日 令和7年3月5日(2025.3.5)

(24)登録日 令和7年2月25日(2025.2.25)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全889頁)

(21)出願番号	特願2021-47276(P2021-47276)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22)出願日	令和3年3月22日(2021.3.22)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2022-146362(P2022-146362 A)	審査官	小濱 健太
(43)公開日	令和4年10月5日(2022.10.5)		
審査請求日	令和5年12月11日(2023.12.11)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、演出実行手段と、
非特別状態と該非特別状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とに制御可能な状態制御手段と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、
互いに演出背景が異なる第1ステージと、第2ステージと、があり、
前記演出実行手段は、
前記第1ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、
前記第2ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、
前記第1ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第2ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利

状態に制御される期待度と、が異なり、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態と、所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態とを含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献1に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機等において、例えば、通常大当たりが発生した後に、通常の遊技状態に制御され、大当たりとすることが決定される確率が1/300程度に設定され、実行された特図ゲームの回数が1000回に達しても大当たりが発生しないときには、遊技状態が天井確変状態に制御され、大当たりとすることが決定される確率が1/100程度に高められたものや、通常の遊技状態で1000ゲーム大当たりが生じなかったときに、天井確変状態の代わりに時短状態を発生させるものがある。また、特許文献2に示すように、複数のキャラクタやオブジェクトの画像が登場する群演出を実行可能な遊技機が知られている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2005-95449号公報

【文献】特開2019-050851号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0004】

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

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段Aに記載の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、演出実行手段と、

40

非特別状態と該非特別状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、を備え、

前記演出実行手段は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

互いに演出背景が異なる第1ステージと、第2ステージと、があり、

50

前記演出実行手段は、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第 2 ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第 2 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態と、所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態とを含み、

10

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、遊技機における商品性を高めることができる。

手段 1 に記載の遊技機は、

始動条件が成立したことにともづいて可変表示を行い、可変表示の結果が特定表示結果となることにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

20

表示手段と、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 2 9 8 に示す群予告実行処理，図 3 4 5 ~ 図 3 5 1 に示す 6 人群予告演出）と、

を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 3 1 0 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 3 4 5 (a 2 3) ~ 図 3 4 7 (a 3 0) に示す期間）、

30

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 3 4 8 (a 3 1) ~ 図 3 4 9 (a 3 6) に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 3 5 0 (a 3 7) ~ 図 3 5 1 (a 4 2) に示す期間）、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になり（たとえば、図 3 0 8 , 図 3 4 5 に示す例）、

40

通常状態と、該通常状態よりも前記始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態と、があり、

前記特定回数到達後特別状態において特定表示結果となるときの方が前記通常状態において特定表示結果となるときよりも遊技者にとって有利であり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出表示を表示することが可能であり、

前記通常状態において、前記特定回数に関連する数字を用いた特定回数関連表示を表示することが可能であり、

50

前記特定回数関連表示を表示している可変表示中において、前記特定演出表示の実行に関連するタイミングで該特定回数関連表示の表示を終了し、

前記通常状態において、前記特定演出表示の結果として、前記有利状態に制御される旨が報知された場合、前記特定回数関連表示を表示することなく、前記有利状態に制御される旨を示す表示を行い、

前記通常状態において、前記特定演出表示の結果として、前記有利状態に制御されない旨が報知された場合、前記特定回数関連表示を表示可能である、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、有利状態に制御されない結果となった場合は、特定回数を認識させることで、特定回数到達後特別状態を意識させることができ、有利状態に制御される結果となった場合は、特定回数を認識させないことで、特定回数到達後特別状態にあと少しで制御されるときだった場合における残念感を防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができるのと同時に、より好適に群演出を実行することができる遊技機を提供できるので、遊技機における商品性を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】枠ランプを説明するための図である。

【図4】特図LED基板、第4図柄ユニット、および第4図柄ユニットと遊技効果ランプとの関係を説明するための図である。

【図5】画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。

【図6】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。

【図7】当り種別を説明するための図である。

【図8】各乱数を説明するための図である。

【図9】大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。

【図10】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。

【図11】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。

【図12】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。

【図13】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図14】大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図15】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図16】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。

【図17】サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。

【図18】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図20】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図21】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図22】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図23】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図24】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。

【図25】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図26】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図27】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図28】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。

【図29】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図30】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図31】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図32】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図33】一連の演出の流れを説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図34】当否決定前後の関係、SP前半リーチA大当り、SP最終リーチ大当りを説明するための図である。

【図35】開始パートのシナリオを説明するための図である。

【図36】煽りパート（SP前半リーチA）のシナリオを説明するための図である。

【図37】当りエピロークパート（SP前半リーチA）、ハズレエピロークパート（SP前半リーチA）のシナリオを説明するための図である。

【図38】煽りパート（SP前半リーチB）のシナリオを説明するための図である。

【図39】当りエピロークパート（SP前半リーチB）、ハズレエピロークパート（SP前半リーチB）のシナリオを説明するための図である。

【図40】役物動作パート（SP後半発展時）のシナリオを説明するための図である。 10

【図41】煽りパート（SP後半リーチA）のシナリオを説明するための図である。

【図42】当りエピロークパート（SP後半リーチA）、ハズレエピロークパート（SP後半リーチA）のシナリオを説明するための図である。

【図43】煽りパート（SP後半リーチB）のシナリオを説明するための図である。

【図44】当りエピロークパート（SP後半リーチB）、ハズレエピロークパート（SP後半リーチB）のシナリオを説明するための図である。

【図45】煽りパート（SP最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。

【図46】煽りパート（SP最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。

【図47】当りエピロークパート（SP最終リーチ）、ハズレエピロークパート（SP最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。 20

【図48】救済当りパートのシナリオを説明するための図である。

【図49】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。

【図50】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。

【図51】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。

【図52】LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。

【図53】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。

【図54】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。 30

【図55】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図56】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図57】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図58】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図59】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図60】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図61】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。

【図62】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図63】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図64】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。 40

【図65】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図66】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図67】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図68】当りエピロークパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図69】当りエピロークパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図70】ハズレエピロークパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。

【図71】ハズレエピロークパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するた 50

【図169】(r28)～(r31)部分の詳細説明図である。

【図170】(r32)～(r35)部分の詳細説明図である。

【図171】(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図である。

【図172】(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図である。

【図173】(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図である。

【図174】(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図である。

【図175】字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。

【図176】(A1)～(A23)部分の詳細説明図である。

【図177】(A24)～(A46)部分の詳細説明図である。

【図178】(b4)～(b6)部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。

10

【図179】セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。

【図180】(b4)～(b6)部分の詳細説明図および(o3)～(o5)部分の詳細説明図である。

【図181】字幕の比較例を説明するための図である。

【図182】(B4)～(B11)部分の詳細説明図である。

【図183】図柄出しの変形例を説明するための図である。

【図184】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図185】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図186】再抽選の変形例を説明するための図である。

20

【図187】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図188】図柄確定期間の詳細説明図である。

【図189】ブラックアウトの詳細説明図である。

【図190】ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。

【図191】(r48)部分の詳細説明図である。

【図192】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図193】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

30

【図194】SP前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図195】SP前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図196】SP前半リーチAの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図197】SP前半リーチAのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図198】SP前半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

40

【図199】SP前半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図200】SP前半リーチBの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図201】SP前半リーチBのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図202】SP後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図203】SP後半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

50

【図204】SP後半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図205】SP後半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図206】SP後半リーチAの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図207】SP後半リーチAのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図208】SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図209】SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図210】SP後半リーチBの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図211】SP後半リーチBのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図212】SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図213】SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

20

【図214】SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図215】SP最終リーチの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図216】SP最終リーチのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図217】救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図218】再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

30

【図219】再抽選パート（操作促進前）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図220】再抽選パート（操作促進後に図柄昇格）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図221】再抽選パート（操作促進後に図柄維持）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図222】ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図223】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

40

【図224】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図225】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図226】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図227】なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図228】役物動作赤点減輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

50

【図 2 2 9】黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 0】白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 1】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 2】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 3】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 2 3 4】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 5】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 6】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 7】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 8】共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

20

【図 2 3 9】共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 0】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 1】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 2】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 3】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

30

【図 2 4 4】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 5】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 6】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 7】共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 8】共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

40

【図 2 4 9】操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 0】トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 1】シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 2】ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 3】救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

50

【図 2 5 4】救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 5】当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 6】当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 7】再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 8】再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 2 5 9】背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 6 0】背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 6 1】当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較を説明するための図である。

【図 2 6 2】当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較を説明するための図である。

【図 2 6 3】当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較を説明するための図である。

【図 2 6 4】図柄の揺れ態様を説明するための図である。

【図 2 6 5】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 6】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

20

【図 2 6 7】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 8】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 6 9】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 7 0】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 7 1】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 7 2】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 2 7 3】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 2 7 4】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2 7 5】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

30

【図 2 7 6】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 2 7 7】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 8】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 9】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 0】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 8 1】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図 2 8 2】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 3】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 4 - 1】特徴部 0 6 9 S G におけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

40

【図 2 8 4 - 2】特徴部 0 6 9 S G におけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 2 8 4 - 3】(A) は各乱数を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(C 1) 及び(C 2) は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(D) は各種大当りの内容を示す説明図である。

【図 2 8 4 - 4】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。

【図 2 8 4 - 5】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 8 4 - 6】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 8 4 - 7】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 8 4 - 8】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

50

- 【図 2 8 4 - 9】演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 2 8 4 - 1 0】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 1 1】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 1 2】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 1 3】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 1 4】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 1 5】状態遷移を説明するための状態遷移図である。
- 【図 2 8 4 - 1 6】遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
- 【図 2 8 4 - 1 7】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
- 【図 2 8 4 - 1 8】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。 10
- 【図 2 8 4 - 1 9】（ A ）はバトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図であり、（ B ）は遊タイムに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 8 4 - 2 0】極・バトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 8 4 - 2 1】可変表示回数表示と特別回数表示とに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 8 4 - 2 2】RAMクリア後に救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 2 8 4 - 2 3】RAMクリア後に救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 8 4 - 2 4】（ A ）は大当り後、900回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャート、（ B ）は時短突入演出 B の変形例を示すタイムチャートである。 20
- 【図 2 8 4 - 2 5】大当り後、900回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 8 4 - 2 6】救済時短に到達したときに保留記憶数が 0 の場合の演出動作例を示す説明図である。
- 【図 2 8 4 - 2 7】救済時短に到達したときに保留記憶数が 1 以上である場合の演出動作例を示す説明図である。
- 【図 2 8 4 - 2 8】客待ち画面に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 8 4 - 2 9】特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。 30
- 【図 2 8 4 - 3 0】特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 3 1】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 3 2】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 3 3】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4 - 3 4】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての表示処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 2 8 4 - 3 5】特徴部 0 6 9 S G 変形例 3 を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 3 6】各種演出の内容を説明するための図である。
- 【図 2 8 4 - 3 7】カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 3 8】同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 3 9】保留変化予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 4 0】図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 4 1】エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 4 2】（ A ）～（ D ）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。
- 【図 2 8 4 - 4 3】（ A ）～（ F ）は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図であ 50

る。

【図 2 8 4 - 4 4】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 4 - 4 5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 4 - 4 6】(A) はリーチ予告実行決定テーブル、(B) ~ (E) はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図 2 8 4 - 4 7】(A) ~ (D) はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図 2 8 4 - 4 8】(A) ~ (D) は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。

【図 2 8 4 - 4 9】(A) ~ (D) は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図 2 8 4 - 5 0】(A) ~ (C) は遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。 10

【図 2 8 4 - 5 1】(A) は確変状態、時短状態 A のはずれ短縮非リーチ変動パターン、(B) は時短状態 B のはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 4 - 5 2】確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図 2 8 4 - 5 3】確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図 2 8 4 - 5 4】時短状態 B の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図 2 8 4 - 5 5】S P リーチ E、S P リーチ D の演出動作例である。

【図 2 8 4 - 5 6】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。 20

【図 2 8 4 - 5 7】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 2 8 4 - 5 8】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 2 8 4 - 5 9】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 2 8 4 - 6 0】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 2 8 4 - 6 1】(A) ~ (C) は S P リーチ E、C、D における制御動作例を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 4 - 6 2】スーパーリーチと非リーチはずれとを比較する図である。

【図 2 8 4 - 6 3】(A) ~ (C) は突入導入演出、(D) は時短突入演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 2 8 4 - 6 4】(A 1) ~ (A 4) は確変突入演出、(B 1) ~ (B 4) は時短突入演出 B の演出動作例を示す図である。 30

【図 2 8 4 - 6 5】特徴部 0 6 9 S G における実施の形態 2 としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 8 4 - 6 6】特徴部 0 6 9 S G における実施の形態 2 としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。

【図 2 8 4 - 6 7】可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図 2 8 4 - 6 8】S P リーチ D の演出動作例である。

【図 2 8 4 - 6 9】遊技状態別の特徴を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 1】特徴部 0 9 9 S G において、(A) は各乱数を示す説明図であり、(B 1)、(B 2) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(C) は大当たり種別の説明図である。 40

【図 2 8 5 - 2】(A)、(B) は普通図柄当り判定テーブルを示す説明図であり、(C) は普通図柄の可変表示時間の説明図であり、(D) は普通図柄当り時の第 2 始動入賞口開放時間の説明図である。

【図 2 8 5 - 3】可変表示結果に応じた変動パターンの説明図である。

【図 2 8 5 - 4】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

【図 2 8 5 - 5】通常状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 2 8 5 - 6】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 2 8 5 - 7】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 2 8 5 - 8】時短状態 A における変動パターン判定テーブルの説明図である。 50

【図 2 8 5 - 9】時短状態 A における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 2 8 5 - 1 0】時短状態 B における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 2 8 5 - 1 1】時短状態 B における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 2 8 5 - 1 2】始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔の説明図である。

【図 2 8 5 - 1 3】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。

【図 2 8 5 - 1 4】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。

【図 2 8 5 - 1 5】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。

【図 2 8 5 - 1 6】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。

【図 2 8 5 - 1 7】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。

【図 2 8 5 - 1 8】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。

10

【図 2 8 5 - 1 9】期間値 α 、 β 、 μ の説明図である。

【図 2 8 5 - 2 0】期間値 α 、 β 、 μ の説明図である。

【図 2 8 5 - 2 1】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。

【図 2 8 5 - 2 2】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。

【図 2 8 5 - 2 3】各期間値の説明図である。

【図 2 8 5 - 2 4】(A) はパチンコ遊技機の 1 0 時間分の実射値の説明図であり、(B) はパチンコ遊技機の設計値の説明図である。

【図 2 8 5 - 2 5】通常状態における平均変動時間の算出の説明図である。

【図 2 8 5 - 2 6】時短状態 A における平均変動時間の算出の説明図である。

【図 2 8 5 - 2 7】時短状態 B における平均変動時間の算出の説明図である。

20

【図 2 8 5 - 2 8】確変状態における平均変動時間の算出の説明図である。

【図 2 8 5 - 2 9】時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の変動が実行されるとき平均変動時間の説明図である。

【図 2 8 5 - 3 0】時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図 2 8 5 - 3 1】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 3 個である状態で 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 3 個である状態で 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図 2 8 5 - 3 2】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 2 個である状態で 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 2 個である状態で 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

30

【図 2 8 5 - 3 3】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 1 個である状態で 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 1 個である状態で 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図 2 8 5 - 3 4】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 0 個である状態で 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 0 個である状態で 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

40

【図 2 8 5 - 3 5】各期間値の説明図である。

【図 2 8 5 - 3 6】各期間値の説明図である。

【図 2 8 6 - 1】特徴部 0 1 8 S G における変動パターンの具体例を示す説明図である。

【図 2 8 6 - 2】(A) は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、(B) は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 8 6 - 3】スーパーリーチ α 、 β 、 γ の大当たり変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図 2 8 6 - 4】スーパーリーチ α 、 β 、 γ のはずれ変動パターンにおける各種演出の実

50

行期間を示す図である。

【図 286 - 5】(A) は各種演出の内容を説明するための図、(B) はキャラクタ種別を説明するための図である。

【図 286 - 6】(A) は S P リーチ演出 A ~ E におけるキャラクタの表示態様を示す図、(B) は S P リーチ演出 A ~ E における L E D の点灯パターンを示す図、(C) は S P リーチ演出 A ~ E における B G M や効果音の出力パターンを示す図である。

【図 286 - 7】(A) は各発光パターンの一例を示す図、(B) は各音パターンの一例を示す図である。

【図 286 - 8】S P リーチ演出 A ~ E の流れを示す樹形図である。

【図 286 - 9】S P リーチ、 の可変表示が開始されてから S P リーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。 10

【図 286 - 10】S P リーチ演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 286 - 11】S P リーチ演出 B、C の演出動作例を示す図である。

【図 286 - 12】S P リーチ演出 D、E の演出動作例を示す図である。

【図 286 - 13】当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【図 286 - 14】可動体演出の演出動作例を示す図である。

【図 286 - 15】S P リーチ演出 A ~ E の大当たり報知の演出動作例を示す図である。

【図 286 - 16】S P リーチ演出 A ~ E のはずれ報知の演出動作例を示す図である。

【図 286 - 17】事後演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 286 - 18】事後演出 B の演出動作例を示す図である。 20

【図 286 - 19】事後演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 286 - 20】(A) は S P リーチ演出種別定テーブル A、(B) は S P リーチ演出種別定テーブル B、(C) は S P リーチ演出種別定テーブル C を示す図である。

【図 286 - 21】枠 L E D をなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

【図 286 - 22】枠 L E D をフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

【図 287 - 1】通常状態における客待ち画面を説明するための図である。

【図 287 - 2】遊タイム搭載表示の詳細を説明するための図である。

【図 287 - 3】スペック表示を説明するための図である。 30

【図 287 - 4】遊タイム搭載表示と遊タイムまでの残回数表示との位置関係を説明するための図である。

【図 287 - 5】通常状態における客待ち画面の遷移を説明するための図である。

【図 287 - 6】通常状態における客待ち画面の遷移を説明するための図である。

【図 287 - 7】通常状態における客待ち画面の遷移を説明するための図である。

【図 287 - 8】通常状態における客待ち画面の遷移の悪い例を説明するための図である。

【図 287 - 9】通常状態における客待ち画面の遷移の悪い例を説明するための図である。

【図 287 - 10】客待ち画面設定処理を説明するための図である。

【図 287 - 11】時短状態 A における客待ち画面を説明するための図である。

【図 287 - 12】確変状態における客待ち画面を説明するための図である。 40

【図 287 - 13】時短状態 B (遊タイム) における客待ち画面を説明するための図である。

【図 287 - 14】時短状態 A および確変状態における客待ち画面の遷移を説明するための図である。

【図 287 - 15】時短状態 A および確変状態における客待ち画面の遷移を説明するための図である。

【図 287 - 16】時短状態 B (遊タイム) における客待ち画面の遷移を説明するための図である。

【図 287 - 17】時短状態 B (遊タイム) における客待ち画面の遷移を説明するための図である。 50

- 【図 2 8 7 - 1 8】通常状態におけるデモ映像の遷移を説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 1 9】通常状態におけるデモ映像の遷移を説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 2 0】デモ映像中の遊タイムの説明と演出紹介の比較を説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 2 1】デモ映像中の遊タイムの説明と演出紹介の比較を説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 2 2】遊タイム搭載表示の表示時間を説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 2 3】デモ映像中にタッチリングに触れたときの表示の切り替わりを説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 2 4】遊タイム抜け後の客待ち画面を説明するための図である。 10
- 【図 2 8 7 - 2 5】遊タイム抜け後のデモ映像の遷移を説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 2 6】遊タイム抜け後のデモ映像の遷移を説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 2 7】遊タイム抜け後のデモ映像の遷移（変形例）を説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 2 8】デモ映像中の遊タイムとは異なる時短状態の説明を説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 2 9】通常状態における変動の流れを説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 3 0】通常状態（遊タイム抜け後）における変動の流れを説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 3 1】通常状態および通常状態（遊タイム抜け後）における変動の流れを説明するための図である。 20
- 【図 2 8 7 - 3 2】通常状態および通常状態（遊タイム抜け後）における変動の流れを説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 3 3】通常状態および通常状態（遊タイム抜け後）における変動の流れを説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 3 4】通常状態および通常状態（遊タイム抜け後）における変動の流れを説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 3 5】通常状態および通常状態（遊タイム抜け後）における変動の流れを説明するための図である。
- 【図 2 8 7 - 3 6】通常状態および通常状態（遊タイム抜け後）における変動の流れを説明するための図である。 30
- 【図 2 8 8 - 1】時短状態 B の突入演出の開始（シャッター画像使用）について説明するための図である。
- 【図 2 8 8 - 2】時短状態 B の突入演出の開始（シャッター画像非使用）について説明するための図である。
- 【図 2 8 8 - 3】時短状態 B における第 1 特別図柄変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 2 8 8 - 4】時短状態 B における第 2 特別図柄変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 2 8 8 - 5】第 1 特別図柄の変動を契機として実行される突入演出の説明図である。 40
- 【図 2 8 8 - 6】第 1 特別図柄の変動を契機として実行される突入演出の説明図である。
- 【図 2 8 8 - 7】時短状態 B の初回の第 1 特別図柄の変動にて大当りに制御された場合の演出動作例を示す説明図である。
- 【図 2 8 8 - 8】時短状態 B の初回の第 1 特別図柄の変動にて大当りに制御された場合の演出動作例を示す説明図である。
- 【図 2 8 8 - 9】特定回数の変動において実行される最終変動示唆演出の説明図である。
- 【図 2 8 8 - 1 0】最終変動示唆演出の実行中にデモンストレーション表示が実行された場合の演出動作例を示す図である。
- 【図 2 8 8 - 1 1】最終変動示唆演出の実行中にゲート 4 1 を遊技球が通過した場合の演出動作例を示す図である。 50

【図 2 8 8 - 1 2】飾り図柄が特殊停止態様にて表示されている場合の演出動作例を示す図である。

【図 2 8 8 - 1 3】特定回数の変動において、飾り図柄が特殊停止態様にて表示されることなく突入演出が実行される点についての説明図である。

【図 2 8 8 - 1 4】時短状態 B において注意喚起報知を行うことの説明図である。

【図 2 8 8 - 1 5】時短状態 B において始動条件が成立した大当たりとなる第 1 特別図柄の変動についての演出動作例を示す図である。

【図 2 8 8 - 1 6】注意喚起報知を実行しているときに、新たに第 1 特別図柄の始動条件が成立した場合の演出動作例を示す図である。

【図 2 8 9】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。

10

【図 2 9 0】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。

【図 2 9 1】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図 2 9 2】大当たり時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図 2 9 3】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図 2 9 4】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。

【図 2 9 5】サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。

【図 2 9 6】各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。

【図 2 9 7】群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 8】群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 9】群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。

20

【図 3 0 0】本映像制作工程の一例を説明するための図である。

【図 3 0 1】本映像制作工程の一例を説明するための図である。

【図 3 0 2】本映像制作工程の一例を説明するための図である。

【図 3 0 3】本映像制作工程の一例を説明するための図である。

【図 3 0 4】6 人群予告の全体像を示す図である。

【図 3 0 5】群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。

【図 3 0 6】群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。

【図 3 0 7】群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。

30

【図 3 0 8】群予告演出の実行中に遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。

【図 3 0 9】爆チュー群予告の全体像を示す図である。

【図 3 1 0】群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。

【図 3 1 1】ステージ A における 6 人群予告の発生タイミングを説明するための図である。

【図 3 1 2】ステージ B における爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。

【図 3 1 3】群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 3 1 4】群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

40

【図 3 1 5】群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 3 1 6】群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 3 1 7】群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 3 1 8】群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 3 1 9】群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説

50

明するための図である。

【図3 2 0】リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図3 2 1】リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図3 2 2】リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図3 2 3】リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図3 2 4】リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図3 2 5】リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図3 2 6】リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図3 2 7】背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図3 2 8】背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図3 2 9】背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

20

【図3 3 0】背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図3 3 1】背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図3 3 2】背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図3 3 3】背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図3 3 4】全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。

30

【図3 3 5】PUSH演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。

【図3 3 6】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図3 3 7】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図3 3 8】ステージAにおける演出態様を説明するための図である。

【図3 3 9】ステージAにおける演出態様を説明するための図である。

【図3 4 0】ステージAにおける演出態様を説明するための図である。

【図3 4 1】ステージAにおける演出態様を説明するための図である。

【図3 4 2】ステージAにおける演出態様を説明するための図である。

40

【図3 4 3】ステージAにおける演出態様を説明するための図である。

【図3 4 4】ステージAにおける演出態様を説明するための図である。

【図3 4 5】ステージAにおいて6人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図3 4 6】ステージAにおいて6人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図3 4 7】ステージAにおいて6人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図3 4 8】ステージAにおいて6人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

50

- 【図 3 9 3】ステージ B における演出態様を説明するための図である。
- 【図 3 9 4】ステージ B における演出態様を説明するための図である。
- 【図 3 9 5】ステージ B における演出態様を説明するための図である。
- 【図 3 9 6】ステージ B における演出態様を説明するための図である。
- 【図 3 9 7】ステージ B における演出態様を説明するための図である。
- 【図 3 9 8】ステージ B における演出態様を説明するための図である。
- 【図 3 9 9】ステージ B における演出態様を説明するための図である。
- 【図 4 0 0】ステージ B における演出態様を説明するための図である。
- 【図 4 0 1】ステージ B における演出態様を説明するための図である。
- 【図 4 0 2】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明する
ための図である。 10
- 【図 4 0 3】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明する
ための図である。
- 【図 4 0 4】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明する
ための図である。
- 【図 4 0 5】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明する
ための図である。
- 【図 4 0 6】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明する
ための図である。
- 【図 4 0 7】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明する
ための図である。 20
- 【図 4 0 8】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明する
ための図である。
- 【図 4 0 9】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明する
ための図である。
- 【図 4 1 0】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明する
ための図である。
- 【図 4 1 1】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明する
ための図である。
- 【図 4 1 2】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明する
ための図である。 30
- 【図 4 1 3】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明する
ための図である。
- 【図 4 1 4】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明する
ための図である。
- 【図 4 1 5】ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。
- 【図 4 1 6】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の比較例の演出態様を
説明するための図である。
- 【図 4 1 7】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の比較例の演出態様を
説明するための図である。 40
- 【図 4 1 8】変形例に係るボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための
図である。
- 【図 4 1 9】変形例に係る犬群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図であ
る。
- 【図 4 2 0】変形例に係る犬群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図であ
る。
- 【図 4 2 1】6 人群予告と犬群予告の比較を説明するための図である。
- 【図 4 2 2】リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様を説明するた
めの図である。
- 【図 4 2 3】リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様を説明するた
めの 50

図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

<パチンコ遊技機の構成など>

図1は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。図1には、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1における主要部材の配置レイアウトが示されている。遊技機の一例であるパチンコ遊技機1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

10

【0009】

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

20

【0010】

なお、パチンコ遊技機1において可変表示される特別図柄としては、2種類の特別図柄が設けられている。たとえば、一方の特別図柄を「第1特図」や「第1特別図柄」ともいい、他方の特別図柄を「第2特図」や「第2特別図柄」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。

【0011】

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

30

【0012】

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

【0013】

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

40

【0014】

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

【0015】

画像表示装置5の左側の遊技盤2上には、パチンコ遊技機1で実行される演出において

50

登場する夢夢ちゃんというキャラクターが描かれている。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公である。また、画像表示装置 5 の右下の遊技盤 2 上には、パチンコ遊技機 1 で実行される演出において登場するジャムちゃんというキャラクターが描かれている。ジャムちゃんは、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクターである。

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

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

10

【 0 0 1 8 】

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

20

【 0 0 1 9 】

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

30

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

たとえば、特別可変入賞球装置 7 A は、パチンコ遊技機 1 の奥側に位置する遊技盤 2 と、パチンコ遊技機 1 の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠 3 a（図 2 参照）との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド 8 2 がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド 8 2 がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

40

【 0 0 2 2 】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ 2 3 によって検出される。遊技球がカウントスイッチ 2 3（図 6 参照）によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、1 回の検出ごとに 1 0 個）が遊技者に払い出される。通常大入賞口に遊技球が進入したときには、た

50

たとえば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。また、カウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数が上限数(たとえば、10個)に達すると、1ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

【0023】

パチンコ遊技機1においては、特別可変入賞球装置7Aの隣にV可変入賞球装置7Bが設けられている。V可変入賞球装置7Bは、ソレノイド83(図6参照)によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口(以下、V大入賞口と称する)を形成する。

【0024】

たとえば、特別可変入賞球装置7Bは、遊技盤2とガラス扉枠3aとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球によるV大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド83がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の手前側にスライド移動することでV大入賞口を閉鎖状態として、遊技球がV大入賞口に進入(通過)できなくなる。一方、ソレノイド83がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側にスライド移動することでV大入賞口を開放状態として、遊技球がV大入賞口に進入しやすくなる。

【0025】

V大入賞口に進入した遊技球は、V大入賞口の内部に設けられた特定領域(V入賞領域とも称する)を通過することでV入賞スイッチ24(図6参照)によって検出される。遊技球がV入賞スイッチ24によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当り遊技状態のラウンド中においてV大入賞口に遊技球が進入したことを条件にV入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口およびV大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

【0026】

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

【0027】

パチンコ遊技機1においては、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ8L, 8Rが設けられている。

【0031】

遊技盤2の所定位置(図1では画像表示装置5の上方位置)には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。可動体32は、「POWERFULII」という文字列により構成されている。「POWERFULII」は、パチンコ遊技機1の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツを表す名称(たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など)であってもよい。また、可動体32に付された文字は、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクターの名前(たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」)を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ

10

20

30

40

50

遊技機 1 の機種名 (パワフル II) が可動体 3 2 に示されている。

【 0 0 3 2 】

本実施の形態において、可動体 3 2 は、図 1 に示すように画像表示装置 5 の上方の位置と、画像表示装置 5 の前面に被さる (重畳する) 位置との間で移動可能である。具体的には、可動体 3 2 は、「 P O W E R F U L II 」という文字が斜めに落下する (「 P 」が下方、「 II 」が上方となるように落下する) ことで画像表示装置 5 の前面に被さる (重畳する) 位置で停止する。なお、可動体 3 2 は、役物とも称される。

【 0 0 3 3 】

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

10

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作 (前後左右方向への操作、遊技者の手前に引く操作) が可能な操作桿としてのスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知するコントローラセンサユニット 3 5 A (図 6 参照) が設けられている。また、スティックコントローラ 3 1 A には、スティックコントローラ 3 1 A を振動動作させるためのバイブレータ用モータ (図示省略) が内蔵されている。なお、スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者の手前に引く操作が可能であるため、「トリガ」とも称する。

20

【 0 0 3 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押圧操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B (図 6 参照) により検出される。

【 0 0 3 7 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作 (操作など) を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

30

【 0 0 3 8 】

パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 の左下に特図 L E D 基板 9 0 2 0 を備える。特図 L E D 基板 9 0 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって制御され、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数などを、 L E D の点灯 / 点滅 / 消灯によって報知する L E D 基板である。特図 L E D 基板 9 0 2 0 においては、複数の L E D による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図ゲームにおける特別図柄 (第 1 特図) の種類や第 2 特図ゲームにおける特別図柄 (第 2 特図) の種類を表す。たとえば、後述する図 4 (a) に示すように、特図 L E D 基板 9 0 2 0 においては、特図 1 可変表示部 9 0 2 1 に設けられた複数の L E D による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図の種類を表し、特図 2 可変表示部 9 0 2 2 に設けられた複数の L E D による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 2 特図の種類を表す。なお、本実施の形態においては、「点灯態様」という用語を、後述する枠ランプなどの各種ランプにおける点灯、点滅、および消灯を含む概念として用いる。

40

【 0 0 3 9 】

さらに、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 の左下に第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 を備える。第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 は、演出制御用 C P U 1 2 0 によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、 L E D の点灯 / 点滅 / 消灯によって報知する L E

50

D基板である。第4図柄ユニット9050においては、複数のLEDによる点灯/点滅/消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図ゲームにおける特別図柄(第1特図)の種類や第2特図ゲームにおける特別図柄(第2特図)の種類を表す。たとえば、後述する図4(b)に示すように、第4図柄ユニット9050においては、特図1可変表示部9053に設けられた複数のLEDによる点灯/点滅/消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図の種類を表し、特図2可変表示部9054に設けられた複数のLEDによる点灯/点滅/消灯などの点灯態様の組合せによって、第2特図の種類を表す。

【0040】

パチンコ遊技機1は、遊技盤2および遊技機用枠3において複数のランプ(遊技効果ランプとも称する。)を備える。具体的には、パチンコ遊技機1は、可動体32に設けられた役物ランプ9Aと、遊技盤2の左側に設けられた盤左ランプ9Bと、特別可変入賞球装置7Bの付近に設けられたアタッカランプ9Eと、特別可変入賞球装置7Aの付近に設けられたVアタッカランプ9Fと、V大入賞口が開放してV入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることやV入賞が発生したことを報知するVランプ9Gと、可変入賞球装置6Bの付近に設けられた電チューランプ9Hと、スティックコントローラ31Aに設けられたスティックコントローラランプ9Jと、プッシュボタン31Bに設けられたプッシュボタンランプ9Kと、遊技機用枠3の左側に設けられた枠左ランプ9Lと、遊技機用枠3の右側に設けられた枠右ランプ9Rとを備える。Vランプは、大当りが発生したことを報知するものであってもよい。

【0041】

役物ランプ9Aは、役物ランプ9A1~9A4といった複数のランプから構成されている。具体的には、可動体32に含まれる「POWERFULII」という文字が付された部材が4分割されており、役物ランプ9A1は「P」および「O」の部分の裏側、役物ランプ9A2は「W」および「E」の部分の裏側、役物ランプ9A3は「R」および「F」の部分の裏側、役物ランプ9A4は「U」および「L」の部分の裏側に各々配置されている。これにより、役物ランプ9A1~9A4が「POWERFULII」という文字が付された部材の裏側で点灯(発光)することで、「POWERFULII」が点灯(発光)するようになっている。

【0042】

盤左ランプ9Bは、盤左ランプ9B1~9B5といった複数のランプから構成されている。遊技盤2の左側には、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて主人公(たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」)が描かれており、盤左ランプ9B1~9B5は、その主人公が描かれた遊技盤2の部分の裏側に各々配置されている。これにより、盤左ランプ9B1~9B5が主人公が描かれた遊技盤2の部分の裏側で点灯(発光)することで、主人公が描かれた遊技盤2の部分が点灯(発光)するようになっている。

【0043】

アタッカランプ9Eは、特別可変入賞球装置7Bの付近において遊技盤2の裏側に配置されている。これにより、アタッカランプ9Eが遊技盤2の裏側で点灯(発光)することで、特別可変入賞球装置7Bの付近を点灯(発光)するようになっている。また、Vアタッカランプ9Fは、特別可変入賞球装置7Aの付近において遊技盤2の裏側に配置されている。これにより、Vアタッカランプ9Fが遊技盤2の裏側で点灯(発光)することで、特別可変入賞球装置7Aの付近を点灯(発光)するようになっている。

【0044】

Vランプ9Gは、「V」と描かれた遊技盤2の部分の裏側に配置されている。これにより、Vランプ9Gが「V」と描かれた遊技盤2の部分の裏側で点灯(発光)することで、「V」と描かれた遊技盤2の部分が点灯(発光)するようになっている。電チューランプ9Hは、可変入賞球装置6Bの付近に配置されており、点灯(発光)することで、特別可変入賞球装置7Bの付近を点灯(発光)するようになっている。

【0045】

スティックコントローラランプ9Jは、スティックコントローラ31Aに設けられてお

10

20

30

40

50

り、点灯（発光）することで、スティックコントローラ 3 1 A を点灯（発光）するようになっている。プッシュボタンランプ 9 K は、プッシュボタン 3 1 B に設けられており、点灯（発光）することで、プッシュボタン 3 1 B を点灯（発光）するようになっている。

【 0 0 4 6 】

枠左ランプ 9 L は、遊技機用枠 3 の左側に設けられた複数のランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2（図 3 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ 9 R は、遊技機用枠 3 の右側に設けられた複数のランプ 9 R 2 ~ 9 L 1 2（図 3 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の右側を点灯（発光）するようになっている。なお、枠左ランプ 9 L および枠右ランプ 9 R を総称して枠ランプとも称する。また、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、Vランプ 9 G、電チューランプ 9 H、スティックコントローラランプ 9 J、プッシュボタンランプ 9 K、枠左ランプ 9 L、および枠右ランプ 9 R を、総称して遊技効果ランプ 9 とも称する。

10

【 0 0 4 7 】

図 2 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、たとえば電源基板 1 7（図 6 参照）の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

20

【 0 0 4 8 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 0（図 6 参照）が配置されている。表示モニタ 2 9 は、たとえば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 0 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 0 4 9 】

表示モニタ 2 9 は、たとえば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 2 9 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 2 9 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

30

【 0 0 5 0 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

40

【 0 0 5 1 】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

50

【 0 0 5 2 】

図 3 は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ 9 L は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って左回りに、枠左ランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2 の 1 2 個のランプ群を有する。枠左ランプ 9 L は、複数のランプ（この例では 1 2 個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ 9 R は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って右回りに、枠左ランプ 9 R 2 ~ 9 L 1 2 の 1 1 個のランプ群を有する。枠右ランプ 9 R は、複数のランプ（この例では 1 1 個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の右側付近を発光させる。

【 0 0 5 3 】

図 4 は、特図 LED 基板 9 0 2 0 および第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 を説明するための図である。図 4 (a) に示すように、特図 LED 基板 9 0 2 0 は、第 1 特図の可変表示を示す特図 1 可変表示部 9 0 2 1 と、第 2 特図の可変表示を示す特図 2 可変表示部 9 0 2 2 と、第 1 特図ゲームに対応する第 1 保留記憶数を示す特図 1 記憶表示部 9 0 2 3 と、第 2 特図ゲームに対応する第 2 保留記憶数を示す特図 2 記憶表示部 9 0 2 4 と、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部 9 0 2 5 と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部 9 0 2 6 と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部 9 0 3 0 と、確変状態の有無を示す確変表示部 9 0 2 8 と、時短状態の有無を示す時短表示部 9 0 2 9 と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部 9 0 2 7 とを備える。各表示部は、LED などの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

【 0 0 5 4 】

たとえば、特図 1 可変表示部 9 0 2 1 は、第 1 特図ゲームにおける第 1 特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第 1 特別図柄の停止図柄を、LED などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって遊技者に報知する。特図 2 可変表示部 9 0 2 2 は、第 2 特図ゲームにおける第 2 特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第 2 特別図柄の停止図柄を、LED などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって遊技者に報知する。

【 0 0 5 5 】

さらに、特図 LED 基板 9 0 2 0 は、右打ち表示部 9 0 3 0 における LED などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 9 0 3 0 における LED などの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 9 0 3 0 における LED などの点灯手段が消灯する。CPU 1 0 3 は、図柄確定後に、演出制御用 CPU 1 2 0 に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 9 0 3 0 を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用 CPU 1 2 0 に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 9 0 3 0 を消灯させる。なお、パチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりを有する場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部 9 0 3 0 を点灯させてもよい。この場合、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に大当たり終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 9 0 3 0 を消灯させる。

【 0 0 5 6 】

ここで、右打ちとは、遊技盤 2 に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路と第 2 流下経路とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル 3 0 を操作すること（打ち方）である。第 1 流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口が存在しない経路である。第 2 流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口や大入賞口（

10

20

30

40

50

通常大入賞口、V大入賞口)が存在する経路である。遊技者が第1流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第1流下経路を通過して、第1始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第2流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第2流下経路を通過して、第2始動入賞口や大入賞口(通常大入賞口、V大入賞口)の方へと流れ込む。

【0057】

本実施の形態においては、大当りが発生した後の大当り遊技、および大当り遊技後の遊技状態(時短状態や確変状態)において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第2始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部9030は、右打ちすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、第2始動入賞口に遊技球を進入させて所定個(たとえば3個)の賞球が払い出されるとともに第2特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個(たとえば10個)の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当りのラウンド中においてはV大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、V大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第1流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること(打ち方)を、左打ちとも称する。

【0058】

図4(b)に示すように、第4図柄ユニット9050は、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部9051と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部9052と、第1特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図1可変表示部9053と、第2特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図2可変表示部9054と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部9055とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

【0059】

たとえば、特図1可変表示部9053は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部9054は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって遊技者に報知する。

【0060】

以下では、特図1可変表示部9021や特図1可変表示部9053におけるLEDなどの点灯手段によって第1特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第1特別図柄の変動表示(可変表示)とも称する。また、特図2可変表示部9022や特図2可変表示部9054におけるLEDなどの点灯手段によって第2特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第2特別図柄の変動表示(可変表示)とも称する。

【0061】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第4図柄ユニット9050の右打ち表示部9055におけるLEDなどの点灯手段が点灯(発光)し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9055におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。演出制御用CPU120は、図柄確定後に、CPU103から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、CPU103から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りを有する場合、演出制御用CPU

10

20

30

40

50

120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部9055を点灯させてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、CPU103から大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を消灯させる。

【0062】

図4(c)は、第4図柄ユニットと遊技効果ランプとの関係を説明するための図である。パチンコ遊技機1では、演出制御コマンドのうち、後述する前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンド、あるいは図柄確定コマンドを演出制御用CPU120が受信したときに、第4図柄ユニット9050と遊技効果ランプとで、点灯/点滅/消灯などの点灯態様の切り替え有無を異ならせる。前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103から、演出制御基板12の演出制御用CPU120に対して出力されるコマンドであり、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドで1セットでCPU103から演出制御用CPU120に対して出力される。以下では、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドをまとめて変動パターンコマンドとも称する。

10

【0063】

具体的には、演出制御用CPU120は、CPU103から変動パターンコマンドを受信したときに、第4図柄ユニット9050におけるLED(特図1可変表示9053や特図2可変表示9054)の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに対応する変動パターンコマンドをCPU103から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図1可変表示9053の点灯態様を、第1特別図柄の停止を示す消灯から、第1特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。また、演出制御用CPU120は、第2特図ゲームに対応する変動パターンコマンドをCPU103から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図2可変表示9054の点灯態様を、第2特別図柄の停止を示す消灯から、第2特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。

20

【0064】

一方、演出制御用CPU120は、CPU103から変動パターンコマンドを受信しても、遊技効果ランプにおけるLED(枠ランプなど)の点灯態様を変化させることなく、当該変動パターンコマンドを受信する前の点灯態様を維持させる。

【0065】

また、演出制御用CPU120は、CPU103から図柄確定コマンドを受信したときに、第4図柄ユニット9050におけるLED(特図1可変表示9053や特図2可変表示9054)の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをCPU103から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図1可変表示9053の点灯態様を、第1特別図柄の変動を示す点滅から、第1特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。また、演出制御用CPU120は、第2特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをCPU103から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図2可変表示9054の点灯態様を、第2特別図柄の変動を示す点滅から、第2特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。

30

40

【0066】

一方、演出制御用CPU120は、CPU103から図柄確定コマンドを受信しても、遊技効果ランプにおけるLED(枠ランプなど)の点灯態様を変化させることなく、当該図柄確定コマンドを受信する前の点灯態様を維持させる。

【0067】

このように、パチンコ遊技機1は、第4図柄ユニット9050においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに応じてランプ(LED)の態様が変化する。それに対し、パチンコ遊技機1は、遊技効果ランプ9においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに関わらずそのコマンド受信の前後でランプの態様が維持される。なお、パチンコ遊技機1は、変動パターンコマンドを受信したことに応

50

じて遊技効果ランプ9の態様が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機1は、遊技状態が通常状態から大当り後の時短状態へと変化した場合に、時短状態が開始される変動パターンコマンドを受信したことに応じて通常状態の点灯態様から時短状態の点灯態様へと遊技効果ランプ9の態様を変化させてもよい。

【0068】

図5は、画像表示装置5における画面の表示態様を説明するための図である。画像表示装置5の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの画像が表示される。具体的には、画像表示装置5の画面中央、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄(数字などを示す図柄など)の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示(たとえば上下方向のスクロール表示や更新表示)される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

10

【0069】

画像表示装置5の画面の下端部には、第1保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア5Dと、第2保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア5Uと、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア5Aとが設けられている。

【0070】

画像表示装置5の画面の右上端部には、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄5Jが表示される。第4図柄5Jの下部には、第1保留記憶数や第2保留記憶数を示す数字が表示される。保留数を示す数字は、左側が第1保留記憶数、右側が第2保留記憶数を示している。保留数を示す表示の下部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄5Mが表示されている。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されている。また、小図柄5Mは、可変表示中は非表示化させることがなく、常時、画像表示装置5の画面に表示されている図柄でもある。

20

【0071】

なお、図5に示すように、画像表示装置5の画面の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄5Mは、画像表示装置5の画面の右端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄5Mの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

30

【0072】

なお、図5(a)に示すように、画像表示装置5の画面の形状は四角形または略四角形であるが、遊技盤2は、画像表示装置5の画面の端部に覆いかぶさるようにして固定されている。このため、図5(b)に示すように、パチンコ遊技機1を正面から見た場合、画像表示装置5の画面の一部(特に端部)は、遊技盤2によって視認できない、または視認困難になっている。

【0073】

<基板構成>

図6は、パチンコ遊技機1に搭載された各種基板などを説明するための図である。図6に示すように、パチンコ遊技機1には、主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ91に接続された電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

40

【0074】

50

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における AC 100V といった交流電源からの電力を、電源基板 17 により主基板 11 や演出制御基板 12 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 17 は、たとえば交流 (AC) を直流 (DC) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (たとえば直流 12V や直流 5V など) に変換するための電源回路などを備えている。

【0075】

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

10

【0076】

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

【0077】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理 (主基板 11 の機能を実現する処理) を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ (後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ) が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

20

【0078】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するとき使用される各種の乱数値 (遊技用乱数) を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの (ソフトウェアで更新されるもの) であってもよい。

30

【0079】

I/O 105 は、たとえば各種信号 (後述の検出信号) が入力される入力ポートと、各種信号 (特図 LED 基板 9020 など) を制御 (駆動) する信号、ソレノイド駆動信号) を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0080】

スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ (ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ (第 1 始動口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B)、カウントスイッチ 23、V 入賞スイッチ 24) からの検出信号 (遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など) を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

40

【0081】

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

50

態となる。

【 0 0 8 2 】

出力回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号を、ソレノイド 8 1、ソレノイド 8 2、またはソレノイド 8 3 に伝送する。

【 0 0 8 3 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 0、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【 0 0 8 4 】

主基板 1 1 (遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド(遊技の進行状況などを指定(通知)するコマンド)を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、たとえば主基板 1 1 における各種の決定結果(たとえば、特図ゲームの表示結果(大当たり種類を含む。))、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン(詳しくは後述))、遊技の状況(たとえば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。

10

【 0 0 8 5 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出(遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知などの各種報知を含む)を実行する機能を有する。

20

【 0 0 8 6 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 0 8 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理(演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む)を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ(各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

30

【 0 0 8 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 8 9 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 0 9 0 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出画像の表示に同期した音声出力を行うために音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板 1 3 に供給したり、遊技効果ランプ 9 の点灯/消灯を行うための輝度データ(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)を LED ドライバに供給したりする。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

40

【 0 0 9 1 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L, 8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音

50

指定信号に基づきスピーカ 8 L , 8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L , 8 R から出力させる。

【 0 0 9 2 】

詳しくは後述するが、各遊技効果ランプは、LED (ランプ) と当該 LED に電流を供給する LED ドライバとが搭載された遊技効果ランプ LED 基板を有する。LED ドライバは、演出制御用 CPU 1 2 0 からの輝度データに基づき遊技効果ランプ 9 に含まれる各 LED (ランプ) に対する電流を調整することで、遊技効果ランプ 9 を点灯 / 点滅 / 消灯させる。このようにして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 点滅 / 消灯を制御する。

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 は、演出制御基板 1 2 に接続されており、演出制御用 CPU 1 2 0 の制御によって各表示部を点灯 (点滅) 可能となっている。

【 0 0 9 7 】

< 遊技の進行の概略 >

上述した構成を備えるパチンコ遊技機 1 においては、以下のようにして遊技が進行する。パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などに遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合 (遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合) には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数 (たとえば 4) まで保留される。

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、特図 LED 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 1 0 0 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、特図 LED 基板 9 0 2 0 の特図 2 可変表示部 9 0 2 2 による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 1 0 1 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当たり遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入 (入賞) した場合 (始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合) には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の

10

20

30

40

50

上限数（たとえば４）までその実行が保留される。

【０１０２】

特図ゲームにおいて、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部９０２１や特図２可変表示部９０２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せが、特定の特別図柄（大当たり図柄、後述の大当たり種類に応じて実際の図柄は異なる。）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「大当たり」となる。なお、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部９０２１や特図２可変表示部９０２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せにおける、特定の特別図柄（大当たり図柄）に対応する点灯態様を、「特定表示結果」とも称する。また、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部９０２１や特図２可変表示部９０２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せが、大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部９０２１や特図２可変表示部９０２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せにおける、大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

10

【０１０３】

特図ゲームでの表示結果が「大当たり」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当たり遊技状態に制御される。なお、有利状態として小当たり遊技状態に制御されるようにしてもよい。ここで、小当たりとは、大当たりと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数まで許容される当りである。なお、小当たり遊技状態が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、小当たり遊技状態の前後において、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、大当たり種類と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

20

【０１０４】

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

30

【０１０５】

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

【０１０６】

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

40

【０１０７】

大当たり遊技状態が終了した後は、上記大当たり種類に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【０１０８】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させたりするなどにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくな

50

る制御（高開放制御、高ペース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0109】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当たり」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当たり」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0110】

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

10

【0111】

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

【0112】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ペース状態、時短制御が実行されていない状態を低ペース状態ともいう。これらを組合せて、時短状態は低確高ペース状態、確変状態は高確高ペース状態、通常状態は低確低ペース状態などともいわれる。高確状態かつ低ペース状態は高確低ペース状態ともいう。

20

【0113】

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

【0114】

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

30

【0115】

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

40

【0116】

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

【0117】

50

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、たとえば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチとがある。また、スーパーリーチには、スーパーリーチの前半部分で終了するスーパーリーチの前半、スーパーリーチの前半から発展するスーパーリーチの後半、およびスーパーリーチの前半から発展する最終リーチがある。本実施の形態においては、ノーマルリーチで可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出される方が、大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出される方が、大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、最終リーチで可変表示の表示結果が導出される方が、大当り信頼度が高い。なお、以下では、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」、「スーパーリーチの前半」を「SP前半（SP前半リーチ）」、「スーパーリーチの後半」を「SP後半（SP後半リーチ）」、「最終リーチ」を「SP最終（SP最終リーチ）」とも称する。

10

【0118】

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

20

【0119】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（たとえば、「7」など）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（たとえば、「6」など）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。昇格演出としては、たとえば、大当り表示結果として非確変図柄（通常図柄）を仮停止させた後に確変図柄に昇格するか否かを煽るための再抽選演出を実行してもよい。また、大当り遊技状態中に非確変大当りから確変大当りに昇格するラウンド昇格演出を実行してもよい。

30

【0120】

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

40

【0121】

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

50

様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

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

【0125】

<大当りに関する各種テーブル>

図7および図8を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

【0126】

[当り種別]

図7は、当り種別を説明するための図である。図7に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別（種類）ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

【0127】

具体的には、大当りの種別としては、通常大当り1, 2および確変大当り1~9が設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「R」で表すことがある。たとえば、1ラウンド目は1R目、2ラウンド目は2R目とも称する。

【0128】

通常大当り1は、3ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り1においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、50回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0129】

通常大当り2は、3ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り2においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0130】

確変大当り1~5は、3ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り1においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0131】

確変大当り6は、5ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り6においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0132】

確変大当り7は、7ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り7においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 3 】

確変大当り 8 , 9 は、1 0 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り 8 , 9 においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、1 0 0 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【 0 1 3 4 】

〔各乱数〕

図 8 は、各乱数を説明するための図である。図 8 に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダム 1 は、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム 1 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 6 5 5 3 6 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 2 は、大当り種類（種別）を決定する（大当り種類決定用）ランダムカウンタである。

10

【 0 1 3 5 】

ランダム 3 およびランダム 4 は、変動パターンの中の後変動に対応する変動パターン（以下、後変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（後変動パターン判定用）ランダムカウンタである。後変動とは、特別図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。なお、ランダム 3 は、ハズレ時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1 ずつ更新され、1 から加算更新されてその上限である 6 5 5 1 9 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 4 は、当り時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 2 3 9 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。

20

【 0 1 3 6 】

ランダム 5 は、変動パターンの中の前変動に対応する変動パターン（以下、前変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（前変動パターン判定用）ランダムカウンタである。前変動とは、特別図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。ランダム 5 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 2 5 1 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 6 は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム 6 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 2 0 1 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。

30

【 0 1 3 7 】

本実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かが大当り判定用乱数（ランダム 1 ）の値に基づいて決定される。そして、複数種類の大当りのうち、いずれの大当りとするかが、大当り種類判定用乱数（ランダム 2 ）の値に基づいて決定される。このとき、ランダム 2 の値に基づいて大当り図柄も決定するようにすればよい。

【 0 1 3 8 】

また、まず、後変動パターン判定用乱数（ランダム 3 , 4 ）を用いて当りまたはハズレに応じて後変動パターンが決定され、前変動パターン判定用乱数（ランダム 5 ）を用いて前変動パターンが決定される。このように、この実施の形態では、2 段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

40

【 0 1 3 9 】

〔大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル〕

図 9 は、大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。これらテーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されている。

【 0 1 4 0 】

図 9 (a) は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム 1 と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定

50

テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

【0141】

通常時大当り判定テーブルには、図9(a)の上欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図9(a)の下欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、通常時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値が設定されている。これにより、確変状態においては、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【0142】

CPU103は、所定の時期に、乱数回路104のカウンタ値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数(ランダム1)の値と比較するが、大当り判定用乱数値が図9(a)に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(通常大当り、または、確変大当り)にすることに決定する。なお、図9(a)には、大当りになる確率(割合)またはハズレになる確率(割合)が示されている。

【0143】

図9(b),(c)は、大当り種類判定テーブルを示す説明図である。図9(b)は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第1特図大当り種類判定テーブルである。図9(c)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第2特図大当り種類判定テーブルである。

【0144】

図9(b)の第1特図大当り種類判定テーブルには、大当り種類判定用のランダム2の値と比較される数値であって、通常大当り1,2および確変大当り1~4のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図9(b)に示すように、第1特図について、通常大当り1は100個のランダム2のうち25個のランダム2の値が割り当てられ、通常大当り2は100個のランダム2のうち25個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り1は100個のランダム2のうち5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り2は100個のランダム2のうち37個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り3は100個のランダム2のうち4個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り4は100個のランダム2のうち4個のランダム2の値が割り当てられている。

【0145】

図9(c)の第2特別図柄大当り種類判定テーブルには、ランダム2の値と比較される数値であって、確変大当り5~9のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図9(c)に示すように、第2特図について、確変大当り5は100個のランダム2のうち10個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り6は100個のランダム2のうち5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り7は100個のランダム2のうち5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り8は100個のランダム2のうち70個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り9は100個のランダム2のうち10個のランダム2の値が割り当てられている。

【0146】

このような各種の大当り種類判定テーブルを用いて、CPU103は、大当り種類として、ランダム2の値が一致した大当り種類判定値に対応する種類を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム2の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種類と、大当り種類に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【0147】

<演出制御コマンド>

図10は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用CPU120へ送信する。演出制御コマン

10

20

30

40

50

ドは、たとえば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を示す。なお、図10に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「(H)」は16進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【0148】

コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、前変動に対応する変動パターン（前変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（XXは、前変動パターンの番号に対応）。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される前変動パターンのそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。

10

【0149】

コマンド84XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン（後変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（XXは、後変動パターンの番号に対応）。サブ側における後変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。複数種類の後変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される後変動パターンのそれぞれに対応する後変動パターンコマンドがある。

20

【0150】

前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、2つのコマンドが1セットとなってCPU103から演出制御用CPU120に送信される。演出制御用CPU120は、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドのうち、いずれか一方のみを受信しただけでは変動パターンを特定することができず、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドの両方を受信することで変動パターンを特定することができる。

【0151】

コマンド8101(H)は、第1特図の可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8102(H)は、第2特図の可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。演出制御用CPU101は、コマンド8101(H)またはコマンド8102(H)を受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

30

【0152】

コマンド8C01(H)は、ハズレに決定されていることを示す表示結果1指定コマンド（ハズレ指定コマンド）である。コマンド8C02(H)は、通常大当たり1に決定されていることを示す表示結果2指定コマンド（通常大当たり1指定コマンド）である。コマンド8C03(H)は、通常大当たり2に決定されていることを示す表示結果3指定コマンド（通常大当たり2指定コマンド）である。コマンド8C04(H)は、確変大当たり1に決定されていることを示す表示結果4指定コマンド（確変大当たり1指定コマンド）である。コマンド8C05(H)は、確変大当たり2に決定されていることを示す表示結果5指定コマンド（確変大当たり2指定コマンド）である。コマンド8C06(H)は、確変大当たり3に決定されていることを示す表示結果6指定コマンド（確変大当たり3指定コマンド）である。コマンド8C07(H)は、確変大当たり4に決定されていることを示す表示結果7指定コマンド（確変大当たり4指定コマンド）である。コマンド8C08(H)は、確変大当たり5に決定されていることを示す表示結果8指定コマンド（確変大当たり5指定コマンド）である。コマンド8C09(H)は、確変大当たり6に決定されていることを示す表示結果9指定コマンド（確変大当たり6指定コマンド）である。コマンド8C10(H)は、確変大当たり7に決定されていることを示す表示結果10指定コマンド（確変大当たり7指定コマンド）である。コマンド8C11(H)は、確変大当たり8に決定されていることを示す表示結果11指定コマンド（確変大当たり8指定コマンド）である。コマンド8C12(H)は

40

50

、確変大当り9に決定されていることを示す表示結果12指定コマンド(確変大当り9指定コマンド)である。ハズレ指定コマンド、通常大当り1,2指定コマンド、および確変大当り1~9指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて8C系コマンドとも称する。

【0153】

コマンド8D01(H)は、第1特図の可変表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特図の可変表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。第1図柄変動指定コマンドおよび第2図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて8D系コマンドとも称する。コマンド8F00(H)は、第1特図や第2特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

10

【0154】

コマンド9000(H)は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定(電源投入時の初期画面を表示することを指定)する初期化指定コマンドである。コマンド9200(H)は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定(停電復旧画面を表示することを指定)する停電復旧指定コマンドである。コマンド9500(H)は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド9501(H)は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド9502(H)は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて95系コマンドや背景指定コマンドとも称する。

20

【0155】

コマンド9F00(H)は、客待ちのデモンストレーション表示に移行することを指定する客待ちデモ指定コマンドである。演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにより現在保留が無いと判断する。そして、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから30秒後にデモンストレーション用の映像を画像表示装置5に流す。なお、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから30秒後にデモンストレーション用のランプ態様で遊技効果ランプ9を点灯させる。なお、デモンストレーション用の遊技効果ランプ9の点灯態様は、通常状態での遊技効果ランプ9の点灯態様よりも賑やか(輝度が高い、点滅の態様が多い、レインボー点灯など)である。これにより、パチンコ遊技機1の魅力を遊技者に示すことができる。なお、客待ちのデモンストレーション表示においては、通常状態での背景(以下、通常背景とも称する)が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア5L,5C,5Rにおいて飾り図柄が停止して表示される。また、客待ちのデモンストレーション表示においては、遊技機1のタイトル(たとえば、「POWERFULII」)が表示されたり、演出の一部の紹介画像(静止画または動画)が表示されたりする場合もある。

30

【0156】

コマンドA001(H)は、通常大当り1の開始を指定する大当り開始1指定コマンドである。コマンドA002(H)は、通常大当り2の開始を指定する大当り開始2指定コマンドである。コマンドA003(H)は、確変大当り1の開始を指定する確変大当り開始3指定コマンドである。コマンドA004(H)は、確変大当り2の開始を指定する確変大当り開始4指定コマンドである。コマンドA005(H)は、確変大当り3の開始を指定する確変大当り開始5指定コマンドである。コマンドA006(H)は、確変大当り4の開始を指定する確変大当り開始6指定コマンドである。コマンドA007(H)は、確変大当り5の開始を指定する確変大当り開始7指定コマンドである。コマンドA008(H)は、確変大当り6の開始を指定する確変大当り開始8指定コマンドである。コマンドA009(H)は、確変大当り7の開始を指定する確変大当り開始9指定コマンドである。コマンドA010(H)は、確変大当り8の開始を指定する確変大当り開始10指定コマンドである。コマンドA011(H)は、確変大当り9の開始を指定する確変大当り開始11指定コマンドである。大当り開始1~11指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてA0系コマンドとも称する。

40

50

【 0 1 5 7 】

A 1 X X (H) は、X X で示す回数目 (ラウンド) の大入賞口の開放中を示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドを、A 1 系コマンドとも称する。A 2 X X (H) は、X X で示す回数目 (ラウンド) の大入賞口の閉鎖を示す大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放後指定コマンドを、A 2 系コマンドとも称する。

【 0 1 5 8 】

コマンド A 3 0 1 (H) は、通常大当たり 1 の終了を指定する大当たり終了 1 指定コマンドである。コマンド A 3 0 2 (H) は、通常大当たり 2 の終了を指定する大当たり終了 2 指定コマンドである。コマンド A 3 0 3 (H) は、確変大当たり 1 の終了を指定する大当たり終了 3 指定コマンドである。コマンド A 3 0 4 (H) は、確変大当たり 2 の終了を指定する大当たり終了 4 指定コマンドである。コマンド A 3 0 5 (H) は、確変大当たり 3 の終了を指定する大当たり終了 5 指定コマンドである。コマンド A 3 0 6 (H) は、確変大当たり 4 の終了を指定する大当たり終了 6 指定コマンドである。コマンド A 3 0 7 (H) は、確変大当たり 5 の終了を指定する大当たり終了 7 指定コマンドである。コマンド A 3 0 8 (H) は、確変大当たり 6 の終了を指定する大当たり終了 8 指定コマンドである。コマンド A 3 0 9 (H) は、確変大当たり 7 の終了を指定する大当たり終了 9 指定コマンドである。コマンド A 3 1 0 (H) は、確変大当たり 8 の終了を指定する大当たり終了 1 0 指定コマンドである。コマンド A 3 1 1 (H) は、確変大当たり 9 の終了を指定する大当たり終了 1 1 指定コマンドである。大当たり終了 1 ~ 1 1 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 3 系コマンドとも称する。

【 0 1 5 9 】

コマンド A D 0 0 (H) は、V 入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、V 大入賞口を通過した遊技球が V 入賞領域に進入して V 入賞スイッチ 2 4 により検出されるときに送信されるコマンドである。

【 0 1 6 0 】

コマンド B 1 0 0 (H) は、第 1 始動入賞があったことを指定する第 1 始動入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 (H) は、第 2 始動入賞があったことを指定する第 2 始動入賞指定コマンドである。

【 0 1 6 1 】

コマンド C 1 X X (H) は、第 1 保留記憶数が X X で示す数になったことを指定する第 1 保留記憶数指定コマンドである。第 1 保留記憶数指定コマンドを、C 1 系コマンドとも称する。コマンド C 2 X X (H) は、第 2 保留記憶数が X X で示す数になったことを指定する第 2 保留記憶する指定コマンドである。第 2 保留記憶数指定コマンドを、C 2 系コマンドとも称する。

【 0 1 6 2 】

コマンド C 4 X X (H) およびコマンド C 6 X X (H) は、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種類判定、変動パターン種類判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 4 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種類の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

【 0 1 6 3 】

C 7 X X (H) は、X X で示す回数目 (ラウンド) の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【 0 1 6 4 】

MODE が F D (H) でありかつ、E X T の 4 b i t 目が 0 であるコマンドは、右打ち表示の消灯を示す右打ち表示消灯指定コマンドである。MODE データが F D (H) でありかつ、E X T データの 4 b i t 目が 1 であるコマンドは、右打ち表示の点灯を示す右打ち表示点灯指定コマンドである。本実施の形態においては、特に右打ち表示点灯指定コマンドを、F D 系コマンドとも称する。

【 0 1 6 5 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、始動入賞時に、大当たりとなるか否か、大当

10

20

30

40

50

りの種類、変動パターン種類判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりとなることを指定する値、および、大当たりの種類を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動種別コマンドのEXTデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

【0166】

<変動パターン>

図11～図17を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などについて説明する。

【0167】

本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ100によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図10を用いて説明した前変動パターンコマンド(80XX(H))に対応し、後変動パターンは、図10を用いて説明した後変動パターンコマンド(84XX(H))に対応する。

【0168】

[メイン側の前変動パターン]

図11は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号1は、通常変動(たとえば、13秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8000(H))である。前変動番号2は、短縮変動(たとえば、7秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8001(H))である。前変動番号3は、超短縮変動(たとえば、3秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8002(H))である。

【0169】

前変動番号4は、ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)(リーチ態様となった後にノーマルリーチで終了するかSP前半リーチで終了するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8003(H))である。前変動番号5は、ノーマルリーチ(SP後半発展)(リーチ態様となった後にSP後半リーチに発展するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8004(H))である。前変動番号6は、ノーマルリーチ(最終リーチ発展)(リーチ態様となった後に最終リーチに発展するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8005(H))である。

【0170】

前変動番号7は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8006(H))である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示(変動表示)が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示(変動表示)である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、1個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号8は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(SP後半発展)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8007(H))である。前変動番号9は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(最終リーチ発展)を指定する前変動パターンコマンド(8008(H))である。

【0171】

10

20

30

40

50

前変動番号10は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ（ノーマルorSP前半）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（8009（H））である。前変動番号11は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ（SP後半発展）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（800A（H））である。前変動番号12は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（800B（H））である。

【0172】

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置5にアニメーション（動画）が表示される。なお、パチンコ遊技機1においては、動画を構成する静止画1枚分（フレームと称する）につき、約33.3msec分の時間を要する。たとえば、前変動番号7～9のパターンの場合、変動時間として41500msecが設定されており、そのフレーム数は、約1246枚となる。また、前変動番号10～12のパターンの場合、変動時間として62000msecが設定されており、そのフレーム数は、約1861枚となる。

10

【0173】

[メイン側の後変動パターン]

図12は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号1は、13秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8400（H））である。後変動番号2は、7秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8401（H））である。後変動番号3は、3秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8402（H））である。後変動番号4は、擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド（8403（H））である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。

20

【0174】

後変動番号5は、ノーマルリーチ（ハズレ）（リーチ態様となるがSPリーチに発展することなくハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8404（H））である。後変動番号6は、SP前半（ハズレ）（SPリーチに発展するがSPリーチの前半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8405（H））である。後変動番号7は、SP後半（ハズレ）（SPリーチの後半に発展するがSPリーチの後半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8406（H））である。後変動番号8は、最終リーチ（ハズレ）（最終リーチに発展するが最終リーチでハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8407（H））である。

30

【0175】

後変動番号9は、ノーマルリーチ（当り）（リーチ態様となって当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8408（H））である。後変動番号10は、SP前半（当り）（SPリーチに発展してSPリーチの前半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8409（H））である。後変動番号11は、SP後半（当り）（SPリーチの後半に発展してSPリーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（840A（H））である。後変動番号12は、最終リーチ（当り）（最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（840B（H））である。

40

【0176】

[後変動パターンの判定]

後変動パターンは、大当たり判定において、大当たりおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図13は、ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図13に示すように、大当たり判定においてハズレに決定された場合、図8で説明したランダム3を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に

50

応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。

【0177】

具体的には、図13(a)に示すように、消化後の保留記憶数が0個の場合、後変動番号1, 4, 5~8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~8のいずれかに決定される確率(後変動番号6~8の選択率)は、約1/102となっている。

【0178】

消化後の保留記憶数が1個の場合、後変動番号1, 4, 5~8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~8のいずれかに決定される確率(後変動番号6~8の選択率)は、約1/102となっている。

10

【0179】

消化後の保留記憶数が2個の場合、後変動番号2, 4, 5~8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~8のいずれかに決定される確率(後変動番号6~8の選択率)は、約1/102となっている。

【0180】

消化後の保留記憶数が3個の場合、後変動番号3, 4, 5~8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~8のいずれかに決定される確率(後変動番号6~8の選択率)は、約1/102となっている。

20

【0181】

このように、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動番号が決定されるため、残っている保留記憶数に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【0182】

図14は、大当たり時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図14に示すように、大当たり判定において大当たり決定された場合、図8で説明したランダム4を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定において大当たり決定された場合、大当たりの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。

30

【0183】

具体的には、図14(a)に示すように、通常大当たり1, 2、確変大当たり1, 2, 5~8のいずれかに決定された場合、後変動番号9~12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10~12のいずれかに決定される確率(後変動番号10~12の選択率)は、約1/1.1となっている。

40

【0184】

確変大当たり3, 9のいずれかに決定された場合、後変動番号9~12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10~12のいずれかに決定される確率(後変動番号10~12の選択率)は、約1/1.1となっている。

【0185】

確変大当たり4に決定された場合、後変動番号9~12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10~12のいずれかに決定される確率(後変動番号10~12の選択率)は、約1/1.1となっている。

50

【 0 1 8 6 】

このように、大当りの種類に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定されるため、大当りの種類に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 8 7 】

また、図 1 3 に示すように、S P リーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約 $1 / 102$ となっているのに対して、大当り時がそれよりも高い約 $1 / 1.1$ となっているため、S P リーチや最終リーチに発展した場合には、大当りが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

【 0 1 8 8 】

[前変動パターンの判定]

図 1 5 は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム 5 の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番号も異なる。

【 0 1 8 9 】

具体的には、図 1 5 (a) に示すように、後変動番号 1 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 1 の前変動パターンに決定される。図 1 5 (b) に示すように、後変動番号 2 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 2 の前変動パターンに決定される。図 1 5 (c) に示すように、後変動番号 3 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 3 の前変動パターンに決定される。図 1 5 (d) に示すように、後変動番号 4 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 1 の前変動パターンに決定される。

【 0 1 9 0 】

図 1 5 (e) に示すように、後変動番号 5 , 9 のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号 4 , 7 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 1 5 (f) に示すように、後変動番号 6 , 10 のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号 4 , 7 , 10 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 1 5 (g) に示すように、後変動番号 7 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 5 , 8 , 11 のいずれかの前変動パターンに決定される。

【 0 1 9 1 】

図 1 5 (h) に示すように、後変動番号 11 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 5 , 8 , 11 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 1 5 (i) に示すように、後変動番号 8 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 6 , 9 , 12 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 1 5 (j) に示すように、後変動番号 12 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 6 , 9 , 12 のいずれかの前変動パターンに決定される。

【 0 1 9 2 】

[全変動パターン]

図 1 6 は、メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。図 1 3 ~ 図 1 5 で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図 1 6 に示すようなメイン変動番号 1 ~ 26 の変動パターンのいずれかとなる。

【 0 1 9 3 】

図 1 7 は、サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。図 1 7 に示すように、サブ側である演出制御用 CPU 120 は、メイン側である CPU 103 から受信した変動パターンコマンドに基づき、演出パターンを抽選によって決定する。

【 0 1 9 4 】

たとえば、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からメイン変動番号 7 ~ 9 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する S P 前半リーチ A のハズレパターンの演出、または、S P 前半リーチ B のハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からメイン

10

20

30

40

50

変動番号 18 ~ 20 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する S P 前半リーチ A の当りパターンの演出、または、S P 前半リーチ B の当りパターンの演出のいずれかに決定する。

【0195】

演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からメイン変動番号 10 ~ 12 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する S P 後半リーチ A のハズレパターンの演出、または、S P 後半リーチ B のハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からメイン変動番号 21 ~ 23 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する S P 後半リーチ A の当りパターンの演出、または、S P 後半リーチ B の当りパターンの演出のいずれかに決定する。

10

【0196】

<動作>

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0197】

[主基板 11 の主要な動作]

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。

【0198】

(特別図柄プロセス処理)

図 18 は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。

20

【0199】

図 18 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、CPU 103 は、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポートなど）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

【0200】

次に、CPU 103 は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 102 に保存可能であればよい。ステップ S3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

30

【0201】

CPU 103 は、復旧条件が成立した場合には（ステップ S3 で Y）、復旧処理（ステップ S4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S5）を実行する。CPU 103 は、ステップ S4 の復旧処理により、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

40

【0202】

CPU 103 は、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S3 で N）、初期化処理（ステップ S6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S7）を実行する。ステップ S6 の初期化処理は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリア

50

するクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0203】

ステップS5の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。ステップS5の設定確認処理が実行されるのは、ステップS3において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【0204】

ステップS5の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を表示モニタ29の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【0205】

パチンコ遊技機1が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドル30の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0206】

CPU103は、ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【0207】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、CPU103は、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納(更新記憶)するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【0208】

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

【0209】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。たとえば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L, 8Rから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ9といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0210】

10

20

30

40

50

クリア信号は、たとえば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 の押圧操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 51 がオンである場合には、クリアスイッチ 92 がオンであればステップ S6 の初期化処理とともにステップ S7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ 92 がオフであればステップ S4 の復旧処理とともにステップ S5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 51 がオフである場合には、クリアスイッチ 92 がオンであればステップ S6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ 92 がオフであればステップ S4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

10

【0211】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S8）。そして、CPU103 は、所定時間（たとえば 2ms）ごとに定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S9）、割込みを許可する（ステップ S10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（たとえば 2ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU103 へ送出され、CPU103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0212】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図 19 は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行した CPU103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 19 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 19 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S21）。続いて、CPU103 は、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S22）。この後、CPU103 は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップ S23）。

20

30

【0213】

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

40

【0214】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S26）。CPU103 がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当たり」に基づく可変入賞球装置 6B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普図表示部 9026 を駆動することにより行われ、普図記憶表示部 9025 を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0215】

50

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0216】

(特別図柄プロセス処理)

図20は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理は、図19に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

10

【0217】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図19に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【0218】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S117の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理(ステップS110~S117)では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

30

【0219】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄(大当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい(特図2優先消化ともいう)。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい(入賞順消化ともいう)。

40

【0220】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル(乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル)が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0221】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに

50

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

【 0 2 2 2 】

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

10

【 0 2 2 3 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特図 1 可変表示部 9 0 2 1 や特図 2 可変表示部 9 0 2 2 において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 2 2 4 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、特図 1 可変表示部 9 0 2 1 や特図 2 可変表示部 9 0 2 2 にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【 0 2 2 5 】

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

30

【 0 2 2 6 】

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

40

【 0 2 2 7 】

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

50

の実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 2 2 8 】

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

10

【 0 2 2 9 】

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

20

【 0 2 3 0 】

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 2 0 0、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当り確率が 1 / 3 2 0 であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、

30

40

【 0 2 3 1 】

50

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

【0232】

(始動入賞判定処理)

図21は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。CPU103は、図20に示す特別図柄プロセス処理のS101において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS51)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップS51でY)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(たとえば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS52)。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS52でN)、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップS53)。

【0233】

ステップS51にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS51でN)、ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS52でY)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS54)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(ステップS54でY)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(たとえば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS55)。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS55にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS55でN)、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップS56)。

【0234】

ステップS53、ステップS56の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップS57)。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップS58)。たとえば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1

10

20

30

40

50

加算するように更新すればよい。

【 0 2 3 5 】

ステップ S 5 8 の処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、大当り判定用の乱数値ランダム 1 や大当り種類判定用の乱数値ランダム 2、変動パターン判定用の乱数値ランダム 3、4 を示す数値データを抽出する（ステップ S 5 9）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ S 6 0）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図示しない第 1 特図保留記憶部に乱数値ランダム 1 ~ ランダム 4 を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第 2 特図保留記憶部に乱数値ランダム 1 ~ ランダム 4 を示す数値データが格納される。

10

【 0 2 3 6 】

大当り判定用の乱数値ランダム 1 や大当り種類判定用の乱数値ランダム 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ランダム 3、4 は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU 1 0 3 は、ステップ S 5 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

20

【 0 2 3 7 】

ステップ S 5 9 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ S 6 0）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには ROM 1 0 1 における第 1 始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには ROM 1 0 1 における第 2 始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 2 始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 9 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

30

【 0 2 3 8 】

CPU 1 0 3 は、ステップ S 6 0 の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する（ステップ S 6 1）。その後、CPU 1 0 3 は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 6 2）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【 0 2 3 9 】

（特別図柄通常処理）

図 2 2 は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図 2 2 に示すように、特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、第 1 保留記憶バッファ（第 1 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第 2 保留記憶バッファ（第 2 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップ S 1 0 0 1）。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップ S 1 0 0 1 で N）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップ S 1 0 0 2）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップ S 1 0 0 2 で N）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップ S 1 0 0 2 で Y）、客待ちデモ指定コマンドを

40

50

送信するための処理をし（ステップS1003）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【0240】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップS1001でY）、CPU103は、保留特定領域に設定されているデータのうちの1番目のデータが「第2」を示すデータであるか否かを判定する（ステップS1004）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータでない（すなわち、「第1」を示すデータである）場合（ステップS1004でN）、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第1」を示すデータを設定する（ステップS1005）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータである場合（ステップS1004でY）、CPU103は、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する（ステップS1006）。

10

【0241】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄の変動表示が行われる。

20

【0242】

ステップS1004～ステップS1006の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄の変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄の変動表示に優先して実行される。

30

【0243】

次に、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する（ステップS1007）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。

40

【0244】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップS1008）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0245】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM

50

102の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【0246】

よって、各第1保留記憶数(または、各第2保留記憶数)に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数(または、第2保留記憶数) = 1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0247】

次に、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップS1009)。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【0248】

次に、CPU103は、背景指定コマンドを送信し(ステップS1010)、保留記憶バッファからランダムR(大当たり判定用乱数)を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する(ステップS1011)。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値(図8参照)と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0249】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態(高確率状態)の場合は、遊技状態が非確変状態(通常遊技状態および時短状態)の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル(図9(a)の下欄の数値が設定されているテーブル)と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル(図9(a)の上欄の数値が設定されているテーブル)とが設けられている。そして、CPU103は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU103は、大当たり判定用乱数(ランダム1)の値が図9(a)に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には(ステップS1011でY)、ステップS1012に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0250】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときリセットされる。具体的には、確変フラグは、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数(たとえば、100回)の変動表示が行われたという条件と、次回の大当たりが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【0251】

10

20

30

40

50

大当り判定用乱数（ランダム１）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップS1011でN）、後述するステップS1015に進む。

【0252】

ステップS1011において大当り判定用乱数（ランダム１）の値がいずれかの大当り判定値に一致すれば、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップS1012）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図9（b）の第1特別図柄大当り種類判定用テーブルおよび図9（c）の第2特別図柄大当り種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図9（b）に示す第1特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図9（c）の第2特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。そして、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種類判定用の乱数（ランダム２）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（ステップS1013）。

10

【0253】

また、CPU103は、決定した大当り種別を示す大当り種別データをRAM102における大当り種別バッファに設定する（ステップS1014）。

20

【0254】

次に、CPU103は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップS1015）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップS1014により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。

【0255】

そして、CPU103は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップS1016）、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップS1017）。

30

【0256】

（変動パターン設定処理）

図23は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図23に示すように、変動パターン設定処理において、CPU103は、保留記憶数および大当りの有無に応じて、ランダム3、4に基づいて後変動パターンを決定する（ステップS1101）。具体的には、CPU103は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図13に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム3の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、CPU103は、大当り時の場合、大当りの種類に応じて図14に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム4の値とに基づいて後変動パターンを決定する。

40

【0257】

次に、CPU103は、ランダム5に基づいて、前変動パターンを決定する（ステップS1102）。具体的には、CPU103は、S1102で決定した後変動パターンに応じて図15に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム5の値とに基づいて前変動パターンを決定する。

【0258】

次に、CPU103は、決定した変動パターン（前変動パターンおよび後変動パターン）に対応する変動パターンコマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップS1103）。

【0259】

50

次に、CPU103は、RAM102に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する(ステップS1104)。そして、CPU103は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行い(ステップS1105)、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理(ステップS112)に対応した値に更新する(ステップS1106)。

【0260】

(特別図柄変動処理)

図24は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図24に示すように、特別図柄変動処理において、CPU103は、変動時間タイマを1減算し(ステップS1201)、変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップS1202でY)、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理(ステップS113)に対応した値に更新する(ステップS1203)。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には(ステップS1202でN)、そのまま処理を終了する。

10

【0261】

(特別図柄停止処理)

図25は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図25に示すように、特別図柄停止処理において、CPU103は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図1可変表示部9021または特図2可変表示部9022に停止図柄を導出表示する制御を行う(ステップS1301)。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には特図1可変表示部9021での第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には特図2可変表示部9022での第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドをセットする(ステップS1302)。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用CPU120に送信される。次に、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS1303)。そして、大当りフラグがセットされていない場合には(ステップS1303でN)、ステップS1309に移行する。

20

【0262】

大当りフラグがセットされている場合には(ステップS1303でY)、CPU103は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする(ステップS1304)。次に、演出制御用CPU120に、大当り開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する(ステップS1305)。

30

【0263】

また、RO101に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびV大入賞口について、開放回数(たとえば、5回や10回)、開放時間(たとえば、2.9秒)、ラウンド間のインターバル時間(たとえば、0.5秒)などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする(ステップS1306)。たとえば、3Rの通常大当りの場合、1~3Rの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5Rの確変大当りの場合、1~3R目および5R目に通常大入賞口を開放させ、4R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、10Rの確変大当りの場合、1~8R目および10R目に通常大入賞口を開放させ、9R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数(5回や10回)のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

40

【0264】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間(大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS1307)。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(ステップS114)に対応した値に更新し(ステ

50

ップS 1 3 0 8)、処理を終了する。

【0 2 6 5】

ステップS 1 3 0 3で大当たりフラグがセットされていないと判定された場合には(ステップS 1 3 0 4でN)、CPU 1 0 3は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS 1 3 0 9)。時短フラグがセットされていない場合は(ステップS 1 3 0 9でN)、ステップS 1 3 1 6の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には(ステップS 1 3 0 9でY)、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウンタ値を1減算する(ステップS 1 3 1 0)。次に、CPU 1 0 3は、時短回数カウンタの値が0になったか否かを確認する(ステップS 1 3 1 1)。時短回数カウンタの値が0になった場合は(ステップS 1 3 1 1でY)、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする(ステップS 1 3 1 2)。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数(100回)行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップS 1 3 1 1において、時短回数カウンタの値が0になっていない場合には(ステップS 1 3 1 1でN)、ステップS 1 3 1 6の処理へ移行する。

10

【0 2 6 6】

ステップS 1 3 1 2の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS 1 3 1 3)。確変フラグがセットされている場合には(ステップS 1 3 1 3でY)、確変フラグをリセットする(ステップS 1 3 1 4)。次に、CPU 1 0 3は、遊技状態が時短状態から通常状態(低確率/低ベース状態)に移行したことに応じて、演出制御用CPU 1 2 0に通常状態指定コマンドを送信し(ステップS 1 3 1 5)、ステップS 1 3 1 6に進む。ステップS 1 3 1 3において確変フラグがセットされていない場合には(ステップS 1 3 1 3でN)、ステップS 1 3 1 4の処理を行わずに、ステップS 1 3 1 5に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS 1 1 0)に対応した値に更新し(ステップS 1 3 1 6)、処理を終了する。

20

【0 2 6 7】

(大当たり開放前処理)

図26は、大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。図26に示すように、大当たり開放前処理において、CPU 1 0 3は、大入賞口制御タイマの値を-1(減算更新)する(ステップS 1 4 0 1)。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを判定し(ステップS 1 4 0 2)、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ(ステップS 1 4 0 2でN)、処理を終了する。

30

【0 2 6 8】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には(ステップS 1 4 0 2でY)、演出制御用CPU 1 2 0に大入賞口開放中指定コマンドを送信する(ステップS 1 4 0 3)。そして、開放パターンに応じてソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する(ステップS 1 4 0 4)。これにより、1R目においては通常大入賞口が開放する。

【0 2 6 9】

次に、CPU 1 0 3は、開放パターンデータ(たとえば、ステップS 1 3 0 6によりRAM 1 0 2に記憶されたデータ)に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間(大入賞口開放時間)に応じた大入賞口開放時間(たとえば、29秒)を設定する(ステップS 1 4 0 5)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放中処理(ステップS 1 1 5)に応じた値に更新し(ステップS 1 4 0 6)、処理を終了する。

40

【0 2 7 0】

(大当たり開放中処理)

図27は、大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。図27に示すように、大当たり開放中処理において、CPU 1 0 3は、大入賞口制御タイマの値を-1(減算更新)する(ステップS 1 5 0 1)。

【0 2 7 1】

50

そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否かを確認する(ステップS1502)。大入賞口制御タイマの値が0になっているときは(ステップS1502でY)、ステップS1511の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは(ステップS1502でN)、通常大入賞口またはV大入賞口を開放中か否かを判定する(ステップS1503)。通常大入賞口またはV大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

【0272】

ステップS1503で、通常大入賞口またはV大入賞口が開放中でないと判定された場合には(ステップS1503でN)、処理を終了する。

【0273】

通常大入賞口またはV大入賞口が開放中であれば(ステップS1503でY)、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ24がオンになっているか否かを判定する(ステップS1504)。カウントスイッチ23とV入賞スイッチ24のいずれもがオンになっていなければ(ステップS1504でN)、処理を終了する。一方、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ24のいずれか一方がオンとなっていれば(ステップS1504でY)、入賞個数カウンタを+1(加算更新)する(ステップS1505)。

【0274】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS1506)。確変決定フラグは、V入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば(ステップS1506でY)、ステップS1510の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ(ステップS1506でN)、V入賞スイッチ24がオンになっているか否かを判定する(ステップS1507)。V入賞スイッチ24がオンになっていなければ(ステップS1507でN)、ステップS1510の処理へ移行する。一方、V入賞スイッチがオンとなっていれば(ステップS1507でY)、確変決定フラグをセットし(ステップS1508)、確変判定装置通過指定コマンドを送信し(ステップS1509)、ステップS1510の処理へ移行する。

【0275】

そして、CPU103は、入賞個数カウンタの値が所定数(たとえば10)になっているか否かを判定する(ステップS1510)。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ(ステップS1510でN)、処理を終了する。

【0276】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには(ステップS1510でY)、CPU103は、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド83を駆動してV大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う(ステップS1511)。次に、CPU103は、入賞個数カウンタの値をクリアする(0にする)処理を行う(ステップS1512)。次に、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放後処理(ステップS116)に応じた値に更新し(ステップS1513)、処理を終了する。

【0277】

(大当り開放後処理)

図28は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図28に示すように、大当り開放後処理において、CPU103は、開放回数カウンタの値が0であるか否かを判定する(ステップS1601)。

【0278】

開放回数カウンタの値が0であれば(ステップS1601でY)、演出制御用CPU120に大当り終了指定マンドを送信し(ステップS1602)、大入賞口制御タイマに大当り終了時間(大当り遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定し(ステップS1603)、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理(ステップS117)に応じた値に更新し(ステップS1604)、処理を

10

20

30

40

50

終了する。

【0279】

ステップS1601において、開放回数カウンタの値が0でなければ（ステップS1601でN）、演出制御用CPU120に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップS1605）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップS1606）。

【0280】

次に、CPU103は、V大入賞口が開放するラウンド（V開放ラウンドとも称する）の前、すなわち、次のラウンドがV開放ラウンドであるか否かを判定する（ステップS1607）。V開放ラウンド前でない場合（ステップS1607でN）、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップS1608）。一方、V開放ラウンド前である場合（ステップS1607でY）、ソレノイド83を駆動してV大入賞口を開放する制御を行う（ステップS1609）。

10

【0281】

ステップS1608またはステップS1609の後、CPU103は、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップS1610）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップS115）に応じた値に更新し（ステップS1611）、処理を終了する。

【0282】

（大当り終了処理）

図29は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図29に示すように、大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を1減算する（ステップS1701）。そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップS1702）。大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップS1702でN）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が0になっていれば（ステップS1702でY）、大当りフラグをリセットする（ステップS1703）。

20

【0283】

次に、CPU103は、V入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1704）。確変決定フラグがセットされていないければ（ステップS1704でN）、ステップS1705の処理へ移行する。ステップS1704において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップS1704でY）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップS1707）。次に、演出制御用CPU120に確変状態指定コマンドを送信し（ステップS1708）、確変決定フラグをリセットし（ステップS1709）、ステップS1710の処理へ移行する。

30

【0284】

ステップS1710では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップS1710）、時短回数カウンタに100をセットする（ステップS1711）。そして、ステップS1712の処理へ移行する。

40

【0285】

一方、ステップS1704において、確変決定フラグがセットされていないければ（ステップS1704でN）、ステップS1705では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップS1705）、時短回数カウンタに100をセットし（ステップS1706）、ステップS1712の処理へ移行する。

【0286】

ステップS1712では、演出制御用CPU120に時短状態指定コマンドを送信する（ステップS1712）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新し（ステップS1713）、処理を終了する。なお、演出制御用CPU120側は、CPU103から送信される確変状態

50

指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

【0287】

[演出制御基板12の主要な動作]

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。

【0288】

(演出制御メイン処理)

演出制御基板12では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図30のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図30は、演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。図30に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

10

【0289】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、たとえばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(たとえば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS73でN)、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

20

【0290】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、たとえば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発光することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、たとえば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、たとえばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

30

【0291】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73でY)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、たとえば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。たとえば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容などを演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

40

【0292】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、たとえば画像表示装置5の表示領

50

域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドなどに応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 2 9 3 】

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

10

【 0 2 9 4 】

（演出制御プロセス処理）

図 3 1 は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理は、図 3 0 のステップ S 7 6 にて実行される処理である。図 3 1 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、たとえば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 2 9 5 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、たとえば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【 0 2 9 6 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

30

【 0 2 9 7 】

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

40

【 0 2 9 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L , 8 R から音声や効果音を出力させること、LED ドライバに対する指令（ランプ制御データ）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後

50

、たとえば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 2 9 9 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【 0 3 0 0 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

【 0 3 0 1 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、たとえば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

【 0 3 0 2 】

(可変表示開始設定処理)

図 3 2 は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する (ステップ S 7 1 0 1) 。演出制御用 CPU 1 2 0 は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かを確認する (ステップ S 7 1 0 3) 。

【 0 3 0 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ハズレ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないハズレの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し (ステップ S 7 1 0 5) 、ステップ S 7 1 0 6 へ進む。

40

【 0 3 0 4 】

ステップ S 7 1 0 3 の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合 (リーチ変動パターンであると判定した場合) は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し (ステップ S 7 1 0 4) 、ステップ S 7 1 0 6 へ進む。

【 0 3 0 5 】

また、ステップ S 7 1 0 1 の処理でハズレとすることに決定されていない場合 (大当りとなることが決定された場合) に、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当りの種別に応じて、大当り図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し (ステップ S 7 1 0 2) 、ス

50

テップ S 7 1 0 6 へ進む。

【 0 3 0 6 】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理を行う演出設定処理（ステップ S 7 1 0 6）を実行した後、ステップ S 7 1 0 7 に進む。たとえば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 7 1 0 6 の演出設定処理において、大当りを示唆する（大当りか否かを煽る）演出を実行するか否かを決定する。具体的には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当りを示唆する（大当りか否かを煽る）演出として、後述する図 1 2 8（r 4 1）に示すカットイン演出を実行するか否かを決定する。本実施の形態において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンドによって指定された変動パターンに基づき最終リーチに発展するか否かを特定し、最終リーチに発展する場合には、当該変動パターンに基づき大当りか否かを特定し、特定した大当りか否かの結果に基づきカットイン演出を実行するか否か、および実行する場合のカットイン演出の種類（赤カットイン演出、緑カットイン演出）を決定する。演出制御用 CPU 1 0 1 は、カットイン演出を実行する場合には、カットイン演出を実行するための情報を、演出設定処理において設定する。

10

【 0 3 0 7 】

ステップ S 7 1 0 7 では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。ステップ S 7 1 0 7 においては、変動パターンコマンドによって指定された変動パターン、および、ステップ S 7 1 0 6 の処理で決定した演出の演出制御パターンなどにより指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

20

【 0 3 0 8 】

ROM 1 2 1 に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置 5 の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

【 0 3 0 9 】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、輝度データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミングなどが設定されている。

30

【 0 3 1 0 】

次に、演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 7 1 0 8）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（ステップ S 7 1 0 9）。

【 0 3 1 1 】

ステップ S 7 1 0 9 の処理を実行したら、プロセスデータの内容（表示制御実行データ、輝度データ、音番号データ）にしたがって演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R）の制御を開始する（ステップ S 7 1 1 0）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために指令を出力する。また、各種 LED などの発光体を点灯 / 消灯制御を行わせるために、LED ドライバに対して制御信号（ランプ制御データ）を出力する。また、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

40

【 0 3 1 2 】

50

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップS7111）、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にし（ステップS7112）、可変表示開始設定処理が終了する。

【0313】

<遊技の進行の詳細>

上述したように構成されているパチンコ遊技機1においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機1においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入すると、第1特図ゲームが開始される。第1特図ゲームの結果、特図1可変表示部9021が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たりが発生する。

10

【0314】

第1特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、通常大当たり1、2、確変大当たり1～4がある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置5の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第2流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図LED基板9020の右打ち表示部9030および第4図柄ユニット9050の右打ち表示部9055においてもたとえばLEDなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

20

【0315】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、3Rの通常大当たりの場合は3回、10Rの確変大当たりの場合は10回）に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間（たとえば29秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば10個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【0316】

大当たり遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、100回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、大当たりラウンド中にV入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（たとえば100回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。

30

【0317】

大当たりラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当たり（初当たりとも称する）が発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【0318】

時短状態においては、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、また、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、さらに、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6Bが開状態になる頻度を高くすることにより第2始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第2始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

40

【0319】

大当たりラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入することで、第2特図ゲームが開始される。第2特図ゲームの結果、特図2可変表示部9022が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たり（連

50

チャン当りとも称する)が発生する。

【0320】

第2特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、確変大当り5～9がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

【0321】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数(たとえば、10回)に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間(たとえば29秒間)の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数(たとえば10個)に達するまでのタイ

10

【0322】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数(たとえば、100回)の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態(高確高ベース状態)に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

20

【0323】

初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態(低確低ベース状態)に遊技状態が制御され、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【0324】

<演出の流れ>

次に、パチンコ遊技機1で実行される一連の演出の流れについて説明する。図33は、一連の演出の流れを説明するための図である。パチンコ遊技機1では、変動表示が開始されてから変動表示が停止するまでの間に報知演出が実行される。報知演出は、特図や飾り図柄の変動が大当りを示す態様で停止するか否か、すなわち大当り遊技状態に制御されるか否かを遊技者に報知する演出である。報知演出は、複数の演出のパートから形成されており、本実施の形態においては、開始パート、煽りパート、当りエピログパート、ハズレエピログパート、役物動作パート、救済当りパート、再抽選パート、およびファンファーレパートが含まれる。再抽選パートの後は、大当り遊技状態へ移行するまでに実行されるファンファーレパートとなる。なお、煽りパートのことを導入パートとも称する。また、当りエピログパートと、ハズレエピログパートとをまとめてエピログパートとも称する。

30

【0325】

[開始パート]

開始パートは、前変動パターンに対応する演出が実行されるパートである。開始パートは、変動が開始され疑似連やノーマルリーチが実行された後にSPリーチが開始するまでの期間を示すパートでもある。なお、開始パートには非リーチハズレとなる変動も含まれる。

【0326】

[煽りパート(導入パート)]

煽りパート(導入パート)は、SPリーチ(スーパーリーチとも称する)の開始時(SPリーチのタイトル表示の開始タイミング)から大当りかハズレかの分岐を向かえるタイ

40

50

ミングまでを含む。また、煽りパートは、実行する演出により大当たりとなるかハズレとなるかを煽るパートである。煽りパートは、開始パートの後に実行されるSP前半リーチAやSP前半リーチBに対応するパート、SP前半リーチから発展するSP後半リーチA、SP後半リーチB、SP最終リーチのいずれかに対応するパートが含まれる。なお、SP前半リーチA、SP前半リーチBをまとめてSP前半、SP後半リーチA、SP後半リーチB、SP最終リーチをまとめてSP後半と称することもある。

【0327】

[エピソードパート]

エピソードパートは、各煽りパートの後に大当たり表示結果となることを報知する当りエピソードパート、および、ハズレ表示結果となることを報知するハズレエピソードパートを含む。当りエピソードパートにおいては、エピソードパートの少なくとも最終部分において、変動中の図柄が大当たり表示結果となって大当たり遊技状態に制御される旨を報知するようなストーリー展開による演出が実行される。ハズレエピソードパートにおいては、エピソードパートの少なくとも最終部分において、変動中の図柄がハズレ表示結果となって大当たり遊技状態に制御されない旨を報知するようなストーリー展開による演出が実行される。

10

【0328】

また、エピソードパートにおいて、大当たり表示結果となることの報知は、後述する最終リーチのように、導入パート後、当否報知を行うときに役物可動により報知するときと、最終リーチ以外のSPリーチのように、役物を用いず液晶（画像表示装置5）におけるストーリー展開により報知するときとがある。エピソードパートのうち、役物可動により報知する当りエピソードパートを当否報知パートとも称する。具体的には、SP前半リーチA、BおよびSP後半リーチA、Bにおいては、導入パートの後に実行されるエピソードパートにおいて、大当たりが発生する場合は上述したような当りエピソードパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当たり遊技状態に制御される旨が報知され、大当たりが発生しない場合はハズレエピソードパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当たり遊技状態に制御されない旨が報知される。ストーリー演出における最初のストーリー展開によって、当りか否かが示唆されることもある。一方、最終リーチにおいては、導入パートの後に実行されるエピソードパートにおいて、まずは当否報知パート（役物動作パート）によって役物が動作することで大当たり遊技状態に制御されるか否かの分岐があり、その後、大当たりが発生する場合は上述したような当りエピソードパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当たり遊技状態に制御される旨が報知され、大当たりが発生しない場合はハズレエピソードパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当たり遊技状態に制御されない旨が報知される。このように、最終リーチにおける当りエピソードパートには、当否報知パートと、その後に訪れる当りエピソードパートまたはハズレエピソードパートとが含まれる。

20

30

【0329】

また、SP前半リーチAに対応して、SP前半リーチAの当りエピソードパート、SP前半リーチAのハズレエピソードパートが実行される。SP前半リーチBに対応して、SP前半リーチBの当りエピソードパート、SP前半リーチBのハズレエピソードパートが実行される。SP後半リーチAに対応して、SP後半リーチAの当りエピソードパート、SP後半リーチAのハズレエピソードパートが実行される。SP後半リーチBに対応して、SP後半リーチBの当りエピソードパート、SP後半リーチBのハズレエピソードパートが実行される。SP最終リーチに対応して、SP最終リーチの当りエピソードパート、SP最終リーチのハズレエピソードパートが実行される。

40

【0330】

[役物動作パート]

役物動作パートは、可動体32を動作させることによりSP前半からSP後半へ発展することを示す演出が実行されるSP後半発展時の期間に対応するパートである。役物動作パートは、SP前半リーチAの煽りパートあるいは、SPリーチ前半Bの煽りパートの後

50

に実行される。そして、役物動作パートの後は、S P 後半リーチ A の煽りパート、S P 後半リーチ B の煽りパート、S P 最終リーチの煽りパートのいずれかが実行される。

【0331】

[救済当りパート]

救済当りパートは、一旦ハズレと見せかけてその後大当りであることを示唆する救済当り演出が実行されるパートである。救済当りパートは、S P 後半リーチ A のハズレエピローグパート、S P 後半リーチ B のハズレエピローグパート、あるいはS P 最終リーチのハズレエピローグパートのいずれかから発展することがあるパートである。

【0332】

[再抽選パート]

再抽選パートは、大当り表示結果が表示される当りエピローグパートの後に実行されるパートである。具体的には、再抽選演出は、S P 前半リーチ A の当りエピローグパート、S P リーチ前半 B の当りエピローグパート、S P 後半リーチ A の当りエピローグパート、S P 後半リーチ B の当りエピローグパート、S P 最終リーチの当りエピローグパート、および救済当りパートの後に実行される。なお、本実施例においては各当りパート（当りエピローグパート、救済当りパート）の後に必ず再抽選パートが実行されるが、再抽選演出パートに移行しない場合があってもよい。たとえば、救済パートの後は再抽選パートが実行されないようにしてもよいし、当りエピローグパートの後に再抽選パートが実行されないようにしてもよいし、大当り表示結果として確変図柄（確変となることを示す奇数図柄）が導出される場合には再抽選パートが実行されないようにしてもよい。

【0333】

[当否決定前後の関係]

次に、一連の演出を当否決定の前後のタイミングで区切った場合の例について説明する。図34は、当否決定前後の関係、S P 前半リーチ A 大当り、S P 最終リーチ大当りを説明するための図である。ここで、当否決定とは、煽りパートの最終段階において大当り表示結果となるかハズレ表示結果となるかの分岐を示す演出のことである。図34(A)に示すように、一連の演出は、変動開始から変動停止までにおいて、当否決定の前後のタイミングで当否決定前と当否決定後とで実行されるパートに分けることができる。当否決定前のパートには、開始パート、煽りパートが含まれる。また、当否決定後のパートには、エピローグパート（当り、ハズレ）、救済当りパート、再抽選パートが含まれる。

【0334】

このように、変動開始から変動停止までの一連の演出は、複数のパートから構成されている。また、変動開始から変動停止までをS P リーチ開始（後変動開始）の前後で分けることもできる。このような場合には、S P リーチ開始前が前述した前変動の変動パターンに対応し、S P リーチ開始後が前述した後変動の変動パターンに対応する。

【0335】

次に、図34(B)を用いて各変動パターンのうちS P 前半リーチ A 大当りの変動パターンであるメイン変動番号20の変動パターンについて説明する。S P 前半リーチ A 大当りの変動パターンでは、変動開始からS P リーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる。そして、S P リーチ開始（後変動開始）から当否決定までが煽りパート（S P 前半リーチ A）となる。S P 前半リーチ A 大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピローグパート（S P 前半リーチ A 当り）となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、S P 前半リーチ A 大当りの変動パターンでは、開始パートが60秒、煽りパート（S P 前半リーチ A）が20秒、エピローグパート（S P 前半リーチ A 当り）が15秒、再抽選パートが20秒となるような時間が設定されている。

【0336】

次に、図34(C)を用いて各変動パターンのうちS P 最終リーチ大当りの変動パターンであるメイン変動番号26の変動パターンについて説明する。S P 最終リーチ大当りの変動パターンでは、変動開始からS P リーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる

10

20

30

40

50

。そして、SPリーチ開始（後変動開始）からSP後半発展までが煽りパート（SP前半リーチA）となる。そして、SP後半発展から当否決定までが煽りパート（SP最終リーチ）となる。SP最終リーチ大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピローグパート（SP最終リーチ当り）となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、SP最終リーチ大当りの変動パターンでは、開始パートが60秒、煽りパート（SP前半リーチA）が20秒、煽りパート（SP最終リーチ）が25秒、エピローグパート（SP最終リーチ当り）が30秒、再抽選パートが20秒となるような時間が設定されている。

【0337】

図34（B）、（C）に示すように、SP前半リーチAよりも期待度の高いSP最終リーチの方が、変動時間が長い。また、SP前半リーチAよりも期待度の高いSP最終リーチの方が合計の煽りパートの時間、エピローグパートの時間が長くなっている。これにより、期待度の高い変動程遊技者を煽る期間を長くできるとともに、当たったときの余韻の時間も長くできるため、祝福感を高めることができる。

【0338】

<シナリオについて>

次に、一連の演出の中で実行される演出内容と遊技効果ランプ9との対応関係についてパート毎のシナリオによりに説明する。ここで述べるシナリオとは、一連の演出の各場面がどのような内容で進行するかをまとめた台本の役割がある。各パートのシナリオは、後述する各パートに対応した演出態様を説明するための図に対応している。画像表示装置5の画面上で実行される演出や、遊技効果ランプ9の態様などの内容は、後述する演出態様を説明するための図を用いて詳細に説明する。以下では、各パートのシナリオを説明するための図と、後述する演出態様を説明するための図との対応関係を説明する。

【0339】

図35は、開始パートのシナリオを説明するための図である。図33の番号1に対応する開始パートのシナリオは、後述する図55～図61の演出態様に対応している。図36は、煽りパート（SP前半リーチA）のシナリオを説明するための図である。図33の番号2に対応する煽りパート（SP前半リーチA）のシナリオは、後述する図62～図67の演出態様に対応している。図38は、当りエピローグパート（SP前半リーチA）、ハズレエピローグパート（SP前半リーチA）のシナリオを説明するための図である。図33の番号3に対応する当りエピローグパート（SP前半リーチA）のシナリオは、後述する図68～図69の演出態様に対応している。図33の番号4に対応するハズレエピローグパート（SP前半リーチA）のシナリオは、後述する図70～図71の演出態様に対応している。

【0340】

図38は、煽りパート（SP前半リーチB）のシナリオを説明するための図である。図33の番号5に対応する煽りパート（SP前半リーチB）のシナリオは、後述する図72～図77の演出態様に対応している。図39は、当りエピローグパート（SP前半リーチB）、ハズレエピローグパート（SP前半リーチB）のシナリオを説明するための図である。図33の番号6に対応する当りエピローグパート（SP前半リーチB）のシナリオは、後述する図78～図80の演出態様に対応している。図33の番号7に対応するハズレエピローグパート（SP前半リーチB）のシナリオは、後述する図81～図82の演出態様に対応している。図40は、役物動作パート（SP後半発展時）のシナリオを説明するための図である。図33の番号8に対応する役物動作パート（SP後半発展時）のシナリオは、後述する図83の演出態様に対応している。

【0341】

図41は、煽りパート（SP後半リーチA）のシナリオを説明するための図である。図33の番号9に対応する煽りパート（SP後半リーチA）のシナリオは、後述する図84～図96の演出態様に対応している。図42は、当りエピローグパート（SP後半リーチ

10

20

30

40

50

A)、ハズレエピローグパート(ＳＰ後半リーチA)のシナリオを説明するための図である。図33の番号10に対応する当りエピローグパート(ＳＰ後半リーチA)のシナリオは、後述する図97～図98の演出態様に対応している。図33の番号11に対応するハズレエピローグパート(ＳＰ後半リーチA)のシナリオは、後述する図99～図100の演出態様に対応している。

【0342】

図43は、煽りパート(ＳＰ後半リーチB)のシナリオを説明するための図である。図33の番号12に対応する煽りパート(ＳＰ後半リーチB)のシナリオは、後述する図101～図109の演出態様に対応している。図44は、当りエピローグパート(ＳＰ後半リーチB)、ハズレエピローグパート(ＳＰ後半リーチB)のシナリオを説明するための図である。図33の番号13に対応する当りエピローグパート(ＳＰ後半リーチB)のシナリオは、後述する図110～図112の演出態様に対応している。図33の番号14に対応するハズレエピローグパート(ＳＰ後半リーチB)のシナリオは、後述する図113～図114の演出態様に対応している。

10

【0343】

図45および図46は、煽りパート(ＳＰ最終リーチ)のシナリオを説明するための図である。図33の番号15に対応する煽りパート(ＳＰ最終リーチ)のシナリオは、後述する図115～図132の演出態様に対応している。図47は、当りエピローグパート(ＳＰ最終リーチ)、ハズレエピローグパート(ＳＰ最終リーチ)のシナリオを説明するための図である。図33の番号16に対応する当りエピローグパート(ＳＰ最終リーチ)のシナリオは、後述する図133～図136の演出態様に対応している。図33の番号17に対応するハズレエピローグパート(ＳＰ最終リーチ)のシナリオは、後述する図137～図138の演出態様に対応している。図48は、救済当りパートのシナリオを説明するための図である。図33の番号18に対応する救済当りパートのシナリオは、後述する図139～図140の演出態様に対応している。

20

【0344】

図49は、再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出)のシナリオを説明するための図である。図33の番号19に対応する再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出)のシナリオは、後述する図141～図156の演出態様に対応している。図50は、再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄導出)、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。図33の番号20に対応する再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄導出)のシナリオは、後述する図157～図159の演出態様に対応している。図33の番号22に対応するファンファーレパートのシナリオは、後述する図160の演出態様に対応している。図51は、再抽選パート(ボタン操作後に偶数図柄導出)、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。図33の番号21に対応する再抽選パート(ボタン操作後に偶数図柄導出)のシナリオは、後述する図161～図163の演出態様に対応している。図33の番号22に対応するファンファーレパートのシナリオは、後述する図164の演出態様に対応している。

30

【0345】

<LEDドライバ(ランプドライバ)への出力の仕組み>

40

図52は、LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施の形態において、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、遊技効果ランプ9に含まれる複数のランプ(LED)のうちの1または複数のランプ(LED)を点灯/点滅/消灯させるための輝度データを、LEDドライバ(ランプドライバとも称する)に出力する。なお、以下では、演出制御用CPU120によってLEDなどのランプに対して行われる点灯/点滅/消灯の制御を、ランプ制御とも称する。LEDドライバは、演出制御用CPU120から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ9に含まれる各ランプを点灯/点滅/消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ9は、LEDドライバにより調整された電流に基づき、点灯/点滅/消灯する。

50

【 0 3 4 6 】

より具体的に説明すると、演出制御基板 1 2 の ROM 1 2 1 や RAM 1 2 2 には、各遊技効果ランプ 9 をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、SPリーチ中の各パート（煽りパート、当りエピログパート、ハズレエピログパート、および役物動作パートなど）において用いられるSPリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

【 0 3 4 7 】

さらに、背景用輝度データテーブルは、低確低ベース状態（通常状態）において用いられる通常背景用輝度データテーブルと、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態のラウンド中において用いられる大当り背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディング背景用輝度データテーブルと、高確高ベース状態（確変状態）において用いられる確変背景用輝度データテーブルとを含む。

【 0 3 4 8 】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、および確変状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用CPU 1 2 0 は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ 9 がランプ制御される。

【 0 3 4 9 】

さらに、エラー用輝度データテーブル、SPリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図 5 2 に示すように、エラー用輝度データテーブル、SPリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【 0 3 5 0 】

たとえば、演出制御用CPU 1 2 0 は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにSPリーチに発展した場合、当該SPリーチに対応するSPリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該SPリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ 9 がランプ制御されているときにSPリーチに発展すると、SPリーチ用輝度データテーブルに基づきSPリーチに対応する態様で遊技効果ランプ 9 がランプ制御される。なお、SPリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはLEDドライバに出力されないが、SPリーチが終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力され、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力される。

【 0 3 5 1 】

より具体的には、演出制御用CPU 1 2 0 は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、SPリーチなどに発展すると、当該SPリーチに対応するSPリーチ用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用CPU 1 2 0 は、背景用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用CPU 1 2 0 は、SPリ

10

20

30

40

50

ーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、S Pリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU120は、S Pリーチが終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。

【0352】

また、たとえば、演出制御用CPU120は、S Pリーチ中においてS Pリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルをS Pリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用輝度データテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、S Pリーチ用輝度データテーブルに基づきS Pリーチに対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御されているときにエラーが発生すると、エラー用輝度データテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御される。なお、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力されている期間においては、S Pリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データはLEDドライバに出力されないが、エラーが解除されて再びS Pリーチ中の遊技状態に戻った場合には、S Pリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力される。

【0353】

より具体的には、演出制御用CPU120は、制御中のS Pリーチに対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該S Pリーチに対応するS Pリーチ用輝度データテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを、S Pリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用CPU120は、S Pリーチ用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用CPU120は、エラー用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、S Pリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該S Pリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、エラー用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該S Pリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU120は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、S Pリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。

【0354】

<遊技効果ランプの点灯態様>

本実施の形態においては、上述したような演出制御用CPU120によるLEDドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。ここで、図53および図54を参照しながら、各遊技効果ランプ9の点灯態様について詳細に説明する。図53および図54は、遊技効果ランプ9の点灯態様を説明するための図である。

【0355】

本実施形態においては、枠ランプ、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、および電チューランプ9Hといった各遊技効果ランプ9の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ9の態様を「点灯態様」とも称する。

【0356】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しておらず輝度が0となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しているがその輝度が極低輝度（たとえば、後述する輝度「1」）となる状態を含む。

10

20

30

40

50

【0357】

たとえば、図53(X1)に示すように、枠ランプの輝度データとして規定されるRGB(Red、Green、Blue)のデータが「000」である場合、枠ランプは「消灯」する。また、枠ランプの輝度データ(RGBのデータ)が「111」である場合、枠ランプは極低輝度で白色に点灯する。本実施の形態においては、このようなRGBのデータが「111」となる枠ランプの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0358】

図53(X1)に示すように、役物ランプ9Aの輝度データとして規定されるRRRR(Red、Red、Red、Red)のデータが「0000」である場合、役物ランプ9Aは「消灯」する。また、役物ランプ9Aの輝度データ(RRRRのデータ)が「1111」である場合、役物ランプ9Aは極低輝度で赤色に点灯する。本実施の形態においては、このようなRRRRのデータが「1111」となる役物ランプ9Aの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

10

【0359】

図53(X1)に示すように、盤左ランプ9Bの輝度データとして規定されるWWWW(White、White、White、White、White)のデータが「00000」である場合、盤左ランプ9Bは「消灯」する。また、盤左ランプ9Bの輝度データ(WWWWWのデータ)が「11111」である場合、盤左ランプ9Bは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなWWWWWのデータが「11111」となる盤左ランプ9Bの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

20

【0360】

図53(X1)に示すように、アタッカランプ9Eの輝度データとして規定されるRGB(Red、Green、Blue)のデータが「000」である場合、アタッカランプ9Eは「消灯」する。また、アタッカランプ9Eの輝度データ(RGBのデータ)が「111」である場合、アタッカランプ9Eは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなRGBのデータが「111」となるアタッカランプ9Eの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0361】

図53(X1)に示すように、Vアタッカランプ9Fの輝度データとして規定されるWWW(White、White、White)のデータが「000」である場合、Vアタッカランプ9Fは「消灯」する。また、Vアタッカランプ9Fの輝度データ(WWWのデータ)が「111」である場合、Vアタッカランプ9Fは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなWWWのデータが「111」となるVアタッカランプ9Fの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

30

【0362】

図53(X1)に示すように、電チューランプ9Hの輝度データとして規定されるRGB(Red、Green、Blue)のデータが「000」である場合、電チューランプ9Hは「消灯」する。また、電チューランプ9Hの輝度データ(RGBのデータ)が「111」である場合、電チューランプ9Hは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなRGBのデータが「111」となる電チューランプ9Hの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

40

【0363】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ9が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ9に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ9が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ9の点灯を含む。なお、輝度データは、16進数のデータであって「0」から「F」まで指定することができ、「0」が輝度がなく、「1」が最も輝度が低く、「F」が最も輝度が高くなる。

【0364】

50

たとえば、図53(X2)に示すように、枠左ランプ9L1~9L12の輝度データ(RGBのデータ)が「AAA」である場合、枠左ランプ9L1~9L12は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、枠左ランプ9L1~9L12は明るく点灯する。

【0365】

図53(X3)に示すように、枠右ランプ9R2~9R12の輝度データ(RGBのデータ)が「AAA」である場合、枠右ランプ9R2~9R12は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、枠右ランプ9R2~9R12は明るく点灯する。

【0366】

図54(X4)に示すように、役物ランプ9Aの輝度データ(RRRRのデータ)が「AAAA」である場合、役物ランプ9Aは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、役物ランプ9Aは明るく点灯する。

10

【0367】

図54(X5)に示すように、盤左ランプ9Bの輝度データ(WWWWのデータ)が「AAAAA」である場合、盤左ランプ9Bは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、盤左ランプ9Bは明るく点灯する。

【0368】

図54(X6)に示すように、アタッカランプ9Eの輝度データ(RGBのデータ)が「AAA」である場合、アタッカランプ9Eは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、アタッカランプ9Eは明るく点灯する。Vアタッカランプ9Fの輝度データ(WWWのデータ)が「AAA」である場合、Vアタッカランプ9Fは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、Vアタッカランプ9Fは明るく点灯する。電チューランプ9Hの輝度データ(RGBのデータ)が「AAA」である場合、電チューランプ9Hは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、電チューランプ9Hは明るく点灯する。

20

【0369】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ9が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第1輝度と当該第1輝度よりも高い第2輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。たとえば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「2」~「F」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「0」や「1」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施の形態においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ9が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

30

【0370】

<パチンコ遊技機1の演出態様>

次に、図55~図164を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機1の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、メイン変動番号9、12、15、20、23、26のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。

【0371】

具体的には、メイン変動番号9の変動パターンが選択された場合、図33に示す複数のルートのうち、開始パート(1)、SP前半リーチAの煽りパート(2)、SP前半リーチAのハズレエピソードパート(4)の順に演出が遷移するか、あるいは、開始パート(1)、SP前半リーチBの煽りパート(5)、SP前半リーチBのハズレエピソードパート(7)の順に演出が遷移する。

40

【0372】

メイン変動番号12の変動パターンが選択された場合、開始パート(1)、SP前半リーチAの煽りパート(2)、役物動作パート(8)、SP後半リーチAの煽りパート(9)、SP後半リーチAのハズレエピソードパート(11)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチAの煽りパート(2)、役物動作パート(8)、SP後半リーチBの煽りパート(12)、SP後半リーチBのハズレエピソードパート(14)の

50

順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチBの煽りパート(5)、役物動作パート(8)、SP後半リーチAの煽りパート(9)、SP後半リーチBのハズレエピローグパート(14)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチBの煽りパート(5)、役物動作パート(8)、SP後半リーチBの煽りパート(12)、SP後半リーチBのハズレエピローグパート(14)の順に演出が遷移する。

【0373】

メイン変動番号15の変動パターンが選択された場合、開始パート(1)、SP前半リーチAの煽りパート(2)、役物動作パート(8)、SP最終リーチの煽りパート(15)、SP最終リーチのハズレエピローグパート(17)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチBの煽りパート(5)、役物動作パート(8)、SP最終リーチの煽りパート(15)、SP最終リーチのハズレエピローグパート(17)の順に演出が遷移する。

10

【0374】

メイン変動番号20の変動パターンが選択された場合、開始パート(1)、SP前半リーチAの煽りパート(2)、SP前半リーチAの当りエピローグパート(3)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチBの煽りパート(5)、SP前半リーチBの当りエピローグパート(6)の順に演出が遷移する。

【0375】

メイン変動番号20の変動パターンが選択された場合、開始パート(1)、SP前半リーチAの煽りパート(2)、役物動作パート(8)、SP後半リーチAの煽りパート(9)、SP後半リーチAの当りエピローグパート(10)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチAの煽りパート(2)、役物動作パート(8)、SP後半リーチBの煽りパート(12)、SP後半リーチBの当りエピローグパート(13)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチBの煽りパート(5)、役物動作パート(8)、SP後半リーチAの煽りパート(9)、SP後半リーチBの当りエピローグパート(10)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチBの煽りパート(5)、役物動作パート(8)、SP後半リーチBの煽りパート(12)、SP後半リーチBの当りエピローグパート(13)の順に演出が遷移する。

20

【0376】

メイン変動番号26の変動パターンが選択された場合、開始パート(1)、SP前半リーチAの煽りパート(2)、役物動作パート(8)、SP最終リーチの煽りパート(15)、SP最終リーチの当りエピローグパート(16)の順に演出が遷移するか、開始パート(1)、SP前半リーチBの煽りパート(5)、役物動作パート(8)、SP最終リーチの煽りパート(15)、SP最終リーチの当りエピローグパート(16)の順に演出が遷移する。

30

【0377】

また、図中においては、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプの態様やスピーカ8L, 8Rから出力される演出音などについても示されている。なお、本実施の形態において当りエピローグ後は必ず再抽選パートが実行されるようになっているが、再抽選演出が実行されず当りエピローグパートで終了する変動パターンがあってもよい。また、全変動パターンの一例には、救済当りパートに対応する変動パターンの記載は省略していたが、救済当りパートに対応する変動パターンについても説明する。なお、当りの場合はハズレの変動パターンよりも変動時間が長いため、ハズレと見せかけて当りとなる救済当りパートは、その変動時間を利用して救済当りパートによる演出を実行してもよい。

40

【0378】

[開始パートにおける演出態様]

図55～図61を参照しながら、開始パートにおける演出態様について説明する。

【0379】

図55(a1)に示すように、1個の保留記憶に基づき可変表示(変動表示)が開始すると、画像表示装置5の画面上では、飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて飾り

50

図柄が可変表示するとともに、第4図柄5 Jが可変表示し、さらに、小図柄5 Mが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、通常遊技状態中の変動において登場するキャラクタとして夢夢ちゃんと言う女の子が飛んでいる画像が表示される。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機1で実行される演出において味方キャラクタとして登場する主要なキャラクタである。

【0380】

変動開始時には、遊技効果ランプ9が通常背景に対応する黄色で点灯する。なお、可変表示中においては、演出音が適宜スピーカ8 L, 8 Rから出力されるが、演出音については一部の図面のみ記載している。また、遊技効果ランプ9による通常背景に対応する黄色の点灯を、「背景黄点灯」と称する。演出制御用CPU120は、図52を参照しながら説明した通常背景用輝度データテーブルに基づき、遊技効果ランプ9を背景黄点灯のパターンで点灯させる。なお、ここで言う「点灯」は、図53および図54を参照しながら説明したように、常時点灯、ウェーブ点灯、およびモヤ点灯などを含み、以下の説明においても同様である。

10

【0381】

図55(a2)に示すように、左右の飾り図柄が「2」図柄で仮停止するリーチ態様となった後に、中図柄に擬似連図柄としての「NEXT」図柄が停止する。「NEXT」図柄が停止することにより、擬似的な変動の2変動目が開始されることが示される。「NEXT」図柄の停止時には、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。なお、ここで言う「点滅」は、図53および図54を参照しながら説明したように、ランプが点灯と消灯とを繰り返すことを含み、以下の説明においても同様である。その後、図55(a3)に示すように、擬似連演出による2回目の可変表示が行われることを示す「x2」の文字が表示される。「x2」の表示時には、遊技効果ランプ9が白色で2回点滅する。

20

【0382】

その後、図56(a4)に示すように、擬似的な変動の2変動目として再変動が行われる。画面の左上には、2回目の可変表示であることを示す「x2」の文字が小さく表示される。再変動時には、遊技効果ランプ9が背景黄点灯のパターンで点灯する。その後、図56(a5)に示すように、リーチ態様となった後に、中図柄に擬似連図柄としての「NEXT」図柄が停止する。「NEXT」図柄が停止することにより、擬似的な変動の3変動目が開始されることが示される。「NEXT」図柄の停止時には、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。その後、図56(a6)に示すように、擬似連演出による3回目の可変表示が行われることを示す「x3」の文字が表示される。「x3」の表示時には、遊技効果ランプ9が白色で2回点滅する。

30

【0383】

その後、図57(a7)に示すように、3回目の可変表示として擬似的な再変動が行われる。画面の左上には、3回目の可変表示であることを示す「x3」の文字が小さく表示される。再変動時には、遊技効果ランプ9が背景黄点灯のパターンで点灯する。その後、図57(a8)に示すように、左の飾り図柄表示エリア5 Lにおいて「2」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア5 Rにおいても「2」が停止するリーチテンパイと称されるリーチ態様となる。リーチテンパイ時には、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。そして、図57(a9)に示すように、リーチテンパイ時の態様で中図柄が変動したまま背景の暗転が開始され画面が暗くなる。背景暗転開始時には、遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。

40

【0384】

その後、図58(a10)に示すように、飾り図柄、夢夢ちゃんのキャラクタ画像の表示を隠すようにシャッターの形状の画像(以下、単にシャッターとも称する)が表示される。飾り図柄のレイヤや夢夢ちゃんのキャラクタのレイヤよりもシャッターのレイヤの方が優先度が高い。優先度が高いとは画像のレイヤ(画像の層)が前面側に位置するということである。図58(a10)に示すように、シャッターは画面の上下から画面の中央に

50

向けて閉まるように表示される。シャッターの画像により、シャッターよりも後ろの画像が視認できなくなっていく。また、シャッターが徐々に閉鎖する状況に合わせて画面輝度が徐々に低下する。(a10)のシャッターが閉まる状態では、段階的に輝度を低下させながら遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。

【0385】

その後、図58(a11)に示すように、シャッターがさらに閉まり画面輝度が(a10)の時点よりも低下する。(a11)のシャッターが閉まる状態では、遊技効果ランプ9の輝度が(a10)の時点からさらに低下して遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。その後、図58(a12)に示すように、シャッターがさらに閉まり画面輝度が(a11)の時点よりも低下する。(a12)のシャッターが閉まる状態では、遊技効果ランプ9の輝度が(a11)の時点からさらに低下して遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。画面輝度は、(a10)～(a12)にかけてたとえば(a10)75% > (a11)50% > (a12)25%の関係となるように徐々に低下していく。また、遊技効果ランプ9の輝度が(a10)～(a12)にかけて徐々に低下していく。

10

【0386】

その後、図59(a13)に示すように、シャッターが完全に閉まる。(a13)のシャッターが閉まった状態では、遊技効果ランプ9の輝度が(a12)の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。その後、図59(a14)～(a15)にかけてシャッターが閉鎖された状態が維持される。(a14)および(a15)のシャッターの閉鎖が維持された状態では、遊技効果ランプ9の輝度が(a13)の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。

20

【0387】

その後、図60(a16)～(a18)にかけてシャッターが徐々に開放する状況に合わせて画面輝度が徐々に向上する。(a16)のシャッターが開く状態では、遊技効果ランプ9の輝度が(a15)の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。その後、図60(a17)に示すように、シャッターがさらに開放し画面輝度が(a16)の時点よりも向上する。(a17)のシャッターが開く状態では、遊技効果ランプ9の輝度が(a16)の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。その後、図60(a18)に示すように、シャッターがさらに開放し画面輝度が(a17)の時点よりも向上する。(a18)のシャッターが開く状態では、遊技効果ランプ9の輝度が(a17)の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。

30

【0388】

画面輝度は、(a16)～(a17)にかけてたとえば(a16)25% < (a17)50% < (a18)75%の関係となるように徐々に向上していく。また、遊技効果ランプ9は、(a16)～(a18)にかけて輝度を維持しながら赤点灯で点灯する。そして、図61(a19)に示すように、シャッターが完全に開いたときは、SP前半リーチAに対応する画面が表示される。(a19)のシャッターが開いた状態では画面輝度が100%となっている。また、(a19)のシャッターが開いた状態では、遊技効果ランプ9が消灯している。なお、「消灯」ではなく「略消灯」であってもよい。また、シャッターが開放していく際に、SP前半リーチBに移行することが決定されていた場合には、SP前半リーチBに対応する画面が表示されることとなる。(a19)の状態からSP前半リーチAが実行される場合には、図62(b1)の演出へ移行し、(a19)の状態からSP前半リーチBが実行される場合には、図72(e1)の演出へ移行する。

40

【0389】

[煽りパート (SP前半リーチA) における演出態様]

図62～図67を参照しながら、煽りパート (SP前半リーチA) における演出態様について説明する。煽りパート (SP前半リーチA) は、味方キャラクタである夢夢ちゃん が敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート (SP前半リーチA) では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえることができれば

50

大当り、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【0390】

図62(b1)に示すように、SP前半リーチAが実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえる！」とのSP前半リーチAに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるSP前半の演出の内容が示される。(b1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は消灯している。その後、図62(b2)に示すように、タイトル表示が消去されるとともに、爆チューという敵キャラクターが着地する様子を示す画像が表示される。(b2)のタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。また、(b2)のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、SP前半リーチAに対応するBGMが出力される。その後、図62(b3)に示すように、敵キャラである爆チューが画面中央に着地してポーズを取る画像が表示される。(b3)の敵キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。

10

【0391】

その後、図63(b4)に示すように、味方キャラクターである夢夢ちゃんと敵キャラクターである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。(b4)の対峙の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクターに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ9は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクターに対応して赤色で点灯する。その後、(b5)に示すように、キャラクターが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する字幕表示「見つけたわ」が表示される。(b5)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクターに対応して赤色で点灯する。

20

【0392】

その後、図63(b6)に示すように、キャラクターが対峙している画面において爆チューのセリフ「見つけた」に対応する字幕表示「見つけた」が表示される。(b6)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクターに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【0393】

その後、図64(b7)に示すように、味方キャラクターである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(b7)に示すように、夢夢アップの画面において夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ！」に対応する字幕表示「捕まえるわよ！」が表示される。また、(b7)の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(b8)に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示される。また、(b8)の夢夢追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフ「とっ」を発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(b9)に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示される。また、(b9)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフ「へへへ」を発していることに対応して赤色で点滅する。

30

【0394】

その後、図65(b10)に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(b10)の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(b11)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。(b11)に示すように、夢夢追っかけの画面において夢夢ちゃんのセリフ「待て～」に対応する字幕表示「待て～」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理的な音(以下、物理音と称する)としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b11)の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果

40

50

ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0395】

その後、図65(b12)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(b11)に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b12)の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0396】

その後、図66(b13)に示すように、爆チューの後ろ姿が表示されるとともに、夢夢ちゃんの手の一部が表示され、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画面となる。(b13)に示すように、爆チュー逃げるの画面において爆チューのセリフ「捕まるもんか！」に対応する字幕表示「捕まるもんか！」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b13)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【0397】

その後、図66(b14)に示すように、画面右側の爆チューが画面左側の夢夢ちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(b14)に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬似的な音(以下、擬音と称する)としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される。また、(b14)の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、(b15)に示すように、敵キャラクタである爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、(b15)に示すように、爆チューアップの画面において、遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【0398】

その後、図67(b16)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(b16)に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、(b17)に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(b17)に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「とりゃ～！」が出力される。また、(b17)の夢夢ジャンプの状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

【0399】

その後、図67(b18)に示すように、夢夢ちゃんが拡大されて表示される当否決定の場面における画面が表示される。また、(b18)の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定の場面对應するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(b18)の状態から、SP前半リーチAでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(c1)の演出へ移行する。(b18)の状態から、SP前半リーチAでのハズレとなることが決定されていた場合には、(d1)の演出へ移行する。(b18)の状態から、後半のSPリーチへ発展することが決定されていた場合には、(h1)の演出へ移行する。

【0400】

[当りエピローグパート (SP前半リーチA) における演出態様]

図68～図69を参照しながら、当りエピローグパート (SP前半リーチA) における演出態様について説明する。当りエピローグパート (SP前半リーチA) は、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されるこ

10

20

30

40

50

とが報知されるパートである。

【0401】

図68(c1)に示すように、SP前半リーチAの当りエピローグパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、(c1)の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえる映像に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんが捕まえる音「バシッ！」が出力される。また、(c1)の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえることに対応して(b18)の点灯態様を示す(tb18)の白色よりも明るめの白色で点滅する。

【0402】

その後、図68(c2)に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が表示される。(c2)に示すように、爆チューを捕まえるの状態では、夢夢ちゃんのセリフ「楽勝よ！」に対応する字幕表示「楽勝よ！」が表示される。また、(c2)の状態において、遊技効果ランプ9は、大当たりとなったことを示すようにレインボー色でなめらかに点灯する。以下、レインボー色のなめらかな点灯をレインボー点灯(なめらか)とも称する。また、(c2)の状態において、当り用のBGMが出力される。その後、(c3)に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が劇画風の静止画で表示される。(c3)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。

10

【0403】

その後、図69(c4)に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(c4)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(c4)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、明るめの白色で点滅する。その後、(c5)に示すように、図柄組合せ「222」が(c4)の状態よりも縮小されて表示される。(c5)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(c6)に示すように、図柄組合せ「222」が(c5)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(c6)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

20

【0404】

[ハズレエピローグパート(SP前半リーチA)における演出態様]

30

図70~図71を参照しながら、ハズレエピローグパート(SP前半リーチA)における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート(SP前半リーチA)は、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【0405】

図70(d1)に示すように、SP前半リーチAのハズレエピローグパートでは、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(d1)の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての夢夢ちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、(d1)の爆チュー捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して(b18)の点灯態様を示す(tb18)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

40

【0406】

その後、図70(d2)に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、爆チューが喜んでいる画像が表示される。(d2)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(d1)の点灯態様を示す(td1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(d3)に示すように、画面が暗転される。(d3)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図71(d4)に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(d4)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a1)の

50

点灯態様を示す (t a 1) と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。

【 0 4 0 7 】

[煽りパート (S P 前半リーチ B) における演出態様]

図 7 2 ~ 図 7 7 を参照しながら、煽りパート (S P 前半リーチ B) における演出態様について説明する。煽りパート (S P 前半リーチ B) は、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるボインゴとがホッケーで対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート (S P 前半リーチ B) では、夢夢ちゃんがボインゴに勝てば大当たり、夢夢ちゃんがボインゴに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【 0 4 0 8 】

図 7 2 (e 1) に示すように、 S P 前半リーチ B が実行される煽りパートでは、「ピリピリホッケー対決」との S P 前半リーチ B に対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行される S P 前半の演出の内容が示される。(e 1) のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ 9 は消灯している。その後、図 7 2 (e 2) に示すように、画面がひび割れタイトル表示が消去される画像が表示される。(e 2) の画面がひび割れタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ 9 が緑色で点滅する。その後、(e 3) に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるボインゴとが画面上に現れる対戦キャラ登場の画像が表示される。(e 3) の対戦キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ 9 が緑色で点灯する。

10

【 0 4 0 9 】

その後、図 7 3 (e 4) に示すように、味方キャラクタである画面左手前の夢夢ちゃんと敵キャラクタである画面右奥のボインゴとが向かい合う対峙の画像が表示される。(e 4) の対峙の状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ 9 は、ボインゴが表示されている右側がボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。また、(e 4) のタイトル表示が消えたタイミングで、 S P 前半リーチ B に対応する B G M が出力される。その後、(e 5) に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「負けないからね」に対応する字幕表示「負けないからね」が表示される。(e 5) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

20

30

【 0 4 1 0 】

その後、図 7 3 (e 6) に示すように、キャラクタが対峙している画面においてボインゴのセリフ「かかってこい」に対応する字幕表示「かかってこい」が表示される。(e 6) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、ボインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。

【 0 4 1 1 】

その後、図 7 4 (e 7) に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんがパックを打つ画像が表示される。また、(e 7) に示すように、夢夢ちゃんのターンである画面において、夢夢ちゃんのセリフ「や～」が出力される。また、(e 7) の夢夢ターンの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(e 8) に示すように、夢夢ちゃんが打ったパックが拡大表示される。また、(e 8) のパック表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、パックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で 2 回点滅する。その後、(e 9) に示すように、ボインゴが夢夢ちゃんのパックを防ぐ状態の画像が表示される。また、(e 9) のボインゴ防ぐの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

40

【 0 4 1 2 】

その後、図 7 5 (e 1 0) に示すように、弾かれたパックが宙を舞う画像が表示される。(e 1 0) のパック中を舞うの状態において、パックが回転する物理音「シュルルッ」

50

が出力される。また、(e 1 0) の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。その後、(e 1 1) に示すように、敵キャラクタであるボインゴがパックを打つ画像が表示される。また、(e 1 1) に示すように、ボインゴのターンである画面において、ボインゴのセリフ「よいしょ～」が出力される。また、(e 1 1) のボインゴターンの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ボインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。その後、(e 1 2) に示すように、ボインゴが打ったパックが拡大表示される。また、(e 1 2) のパック表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、パックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で 3 回点滅する。

10

【 0 4 1 3 】

その後、図 7 6 (e 1 3) に示すように、夢夢ちゃんがパックを直接受けることでダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が表示される。(e 1 3) に示すように、夢夢ダメージの状態において、夢夢ちゃんのセリフ「うわ～」が出力される。また、(e 1 3) の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で 2 回点滅する。その後、(e 1 4) に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が表示される。また、(e 1 4) の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で 2 回点滅する。その後、(e 1 5) に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が (e 1 3) と同様の内容で表示される。また、(e 1 5) の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で 2 回点滅する。

20

【 0 4 1 4 】

その後、図 7 7 (e 1 6) に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が (e 1 4) と同様の内容で表示される。また、(e 1 6) の夢夢ダメージの状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で 2 回点滅する。その後、(e 1 7) に示すように、夢夢ちゃんがダメージを受けた状態が表示される当否決定前の場面における場面となる。(e 1 7) の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ 9 は、当否決定前の場面对應するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(e 1 7) の状態から、SP前半リーチ B での大当たりとなることが決定されていた場合には、(f 1) の演出へ移行する。(e 1 7) の状態から、SP前半リーチ B でのハズレとなることが決定されていた場合には、(g 1) の演出へ移行する。(e 1 7) の状態から、後半の SPリーチへ発展することが決定されていた場合には、(h 1) の演出へ移行する。

30

【 0 4 1 5 】

[当りエピソードパート (SP前半リーチ B) における演出態様]

図 7 8 ~ 図 8 0 を参照しながら、当りエピソードパート (SP前半リーチ B) における演出態様について説明する。当りエピソードパート (SP前半リーチ B) は、夢夢ちゃんがボインゴに勝利したストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

40

【 0 4 1 6 】

図 7 8 (f 1) に示すように、SP前半リーチ B の当りエピソードパートでは、夢夢ちゃんがパックを打ち返す画像が表示される。また、(f 1) の夢夢ちゃんがパックを打ち返すことで攻撃する夢夢攻撃の状態では、夢夢ちゃんのセリフ「行け～！」に対応する字幕表示「行け～！」が表示される。また、(f 1) の夢夢攻撃の状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんが攻撃することに対応して (e 1 7) の点灯態様を示す (t e 1 7) の白色よりも明るめの白色で点滅する。

【 0 4 1 7 】

その後、図 7 8 (f 2) に示すように、夢夢ちゃんの攻撃を受けたボインゴが吹っ飛ぶ

50

画像が表示される。(f 2)に示すように、ポインゴ攻撃受けるの状態では、ポインゴのセリフ「うわー！」に対応する字幕表示「うわー！」が表示される。また、(f 2)の状態において、遊技効果ランプ9は、大当たりとなったことを示すレインボー点灯(なめらか)となる。また、(f 2)の状態において、当り用のBGMが出力される。その後(f 3)に示すように、夢夢ちゃんがガッツポーズし、ポインゴが倒れている夢夢勝利の画像が表示される。(f 3)に示すように、夢夢勝利の状態では、夢夢ちゃんのセリフ「楽勝よ！」に対応する字幕表示「楽勝よ！」が表示される。また、(f 3)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。

【0418】

その後、(f 4)に示すように、夢夢勝利の画像が劇画風の静止画で表示される。(f 4)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。その後、図79(f 5)に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(f 5)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(f 5)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(f 6)に示すように、図柄組合せ「222」が(f 5)の状態よりも縮小されて表示される。(f 6)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、図80(f 7)に示すように、図柄組合せ「222」が(f 6)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(f 7)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

【0419】

[ハズレエピソードパート(SP前半リーチB)における演出態様]

図81~図82を参照しながら、ハズレエピソードパート(SP前半リーチB)における演出態様について説明する。ハズレエピソードパート(SP前半リーチB)は、夢夢ちゃんがポインゴに敗北したストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【0420】

図81(g 1)に示すように、SP前半リーチBのハズレエピソードパートでは、ポインゴの攻撃を受けた夢夢ちゃんが吹っ飛ばす画像が表示される。(g 1)に示すように、夢夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して(e 17)の点灯態様を示す(t e 17)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後(g 2)に示すように、(g 1)の状態よりも夢夢ちゃんが遠くに吹っ飛ばす画像が表示される。(g 2)に示すように、夢夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して(e 17)の点灯態様を示す(t e 17)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【0421】

その後、図81(g 3)に示すように、ポインゴに敗北した夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、ポインゴが笑っている画像が表示される。(g 3)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(g 1)、(g 2)の点灯態様を示す(t g 1)、(t g 2)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図82(g 4)に示すように、画面が暗転される。(g 4)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図82(g 5)に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(g 5)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a 1)の点灯態様を示す(t a 1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。

【0422】

[役物動作パート(後半発展時)における演出態様]

図83を参照しながら、役物動作パート(後半発展時)における演出態様について説明する。

【0423】

図83(h 1)に示すように、SP前半リーチAまたはSP前半リーチBからSP後半

リーチ A , S P 後半リーチ B , S P 最強リーチのうちのいずれかの後半の S P リーチへ発展するときには、役物としての可動体 3 2 が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。(h 1) に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「 2 」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(h 1) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。

【 0 4 2 4 】

その後、(h 2) の状態では、(h 1) の状態からさらに役物が落下する。(h 2) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。その後、(h 3) の状態では、縮小された「 2 」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「 P 」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。(h 3) の状態では、遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。(h 3) の状態から役物が上昇する演出が実行される。役物上昇後に S P 後半リーチ A に発展することが決定されていた場合には、(i 1) の演出へ移行する。役物上昇後に S P 後半リーチ B に発展することが決定されていた場合には、(n 1) の演出へ移行する。役物上昇後に S P 最終リーチに発展することが決定されていた場合には、(r 1) の演出へ移行する。

【 0 4 2 5 】

[煽りパート (S P 後半リーチ A) における演出態様]

図 8 4 ~ 図 9 6 を参照しながら、煽りパート (S P 後半リーチ A) における演出態様について説明する。煽りパート (S P 後半リーチ A) は、味方キャラクタである夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート (S P 後半リーチ A) では、夢夢ちゃんとジャムちゃんとの爆チューを捕まえることができれば大当たり、夢夢ちゃんとジャムちゃんとの爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【 0 4 2 6 】

図 8 4 (i 1) に示すように、 S P 後半リーチ A が実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえろ！」との S P 後半リーチ A に対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行される S P 後半リーチの演出の内容が示される。(i 1) のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯している。その後、(i 2) に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんおよびジャムちゃん (左端のキャラクタ) と敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。(i 2) の対峙の状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが表示されている左側が 2 人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、遊技効果ランプ 9 は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、(i 2) のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、 S P 後半リーチ A に対応する B G M が出力される。その後、(i 3) に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「逃がさないわ！」に対応する字幕表示「逃がさないわ！」が表示される。(i 3) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【 0 4 2 7 】

その後、図 8 5 (i 4) に示すように、キャラクタが対峙している画面においてジャムちゃんのセリフ「私も手伝うわ！」に対応する字幕表示「私も手伝うわ！」が表示される。(i 4) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(i 5) に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「また逃げてやるぞ！」に対応する字幕表示「また逃げてやるぞ！」が表示される。(i 5) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの 2 人のキャラクタに対応して白色で点灯す

10

20

30

40

50

る。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【0428】

その後、図85(i6)に示すように、ジャムちゃんが表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「捕まえてやる！」に対応する字幕表示「捕まえてやる！」が表示される。(i6)のジャム表示の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、図86(i7)に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「行くぞ～」に対応する字幕表示「行くぞ～」が表示される。(i7)の夢夢表示の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。

10

【0429】

その後、図86(i8)に示すように、爆チューが表示されるときに、爆チューのセリフ「かかってこい！」に対応する字幕表示「かかってこい！」が表示される。(i8)の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、(i9)に示すように、ジャムちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(i9)のジャム追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。

【0430】

その後、図87(i10)に示すように、爆チューがジャムちゃんから逃げる画像が表示されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i10)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図87(i11)に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(i11)の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(i12)に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。また、(i12)に示すように、ジャム追っかけの画面においてジャムちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(i12)に示すように、ジャムちゃんの映像に合わせ物理音としてのジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i12)のジャム追っかけの状態

20

30

【0431】

その後、図88(i13)に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(i13)に示すように、ジャムちゃんの映像に合わせ物理音としてのジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i13)のジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(i14)に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i14)に示すように、ジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

40

【0432】

その後、図88(i15)に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(i15)に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される。また、(i15)の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、図89(i16)に示

50

すように、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(i 1 6) の爆チュー捕まえられずの状態では、ジャムちゃんのセリフ「捕まえられないよー」に対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としてのジャムちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、(i 1 6) の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【 0 4 3 3 】

その後、図 8 9 (i 1 7) に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「次は私よ！」に対応する字幕表示「次は私よ！」が表示される。(i 1 7) の夢夢表示の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(i 1 8) に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示される。(i 1 8) の爆チュー追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが動作していることに対応して緑色で点滅する。

【 0 4 3 4 】

その後、図 9 0 (i 1 9) に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i 1 9) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図 9 0 (i 2 0) に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(i 2 0) の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(i 2 1) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。(i 2 1) に示すように、夢夢追っかけの画面において夢夢ちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。また、(i 2 1) に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i 2 1) の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【 0 4 3 5 】

その後、図 9 1 (i 2 2) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(i 2 2) に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i 2 2) の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(i 2 3) に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i 2 3) に示すように、夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

【 0 4 3 6 】

その後、図 9 1 (i 2 4) に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(i 2 4) に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョーン」が出力される。また、(i 2 4) の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、図 9 2 (i 2 5) に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(i 2 5) の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえられないよー」に対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての夢夢ちゃんが捕まえられなかった音「ス

10

20

30

40

50

カッ」が出力される。また、(i 2 5) の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【 0 4 3 7 】

その後、図92 (i 2 6) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんという味方2人が表示される。(i 2 6) に示すように、味方2人が表示されるときに、味方2人のセリフ「次は2人よ！」に対応する字幕表示「次は2人よ！」が表示される。(i 2 6) の味方2人表示の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(i 2 7) に示すように、夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(i 2 7) の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。

10

【 0 4 3 8 】

その後、図93 (i 2 8) に示すように、画面左側にジャムちゃん、画面右側に夢夢ちゃんが拡大されて表示される。(i 2 8) に示すように、夢夢とジャムアップの状態では、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、(i 2 9) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人が、画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。(i 2 9) に示すように、2人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

20

【 0 4 3 9 】

その後、図30 (i 3 0) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人が画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(i 3 0) では、(i 2 9) よりも2人が爆チューに近づいた画像が表示される。(i 3 0) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんの足音「ザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i 3 0) の2人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

30

【 0 4 4 0 】

その後、図94 (i 3 1) に示すように、ジャムちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(i 3 1) に示すように、ジャムアップの画面において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。その後、(i 3 2) に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i 3 2) に示すように、ジャムジャンプの画面においてジャムちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、(i 3 2) のジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して紫色で点滅する。

【 0 4 4 1 】

その後、図94 (i 3 3) に示すように、夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(i 3 3) に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、図95 (i 3 4) に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i 3 5) に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、(i 3 4) の夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して緑色で点滅する。その後、(i 3 5) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人がジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i 3 5) に示すように、2人ジャンプの状態において、味方2人のセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(i 3 5) の2人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

40

50

【0442】

その後、図95(i36)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと2人がジャンプしている画像が静止画1として表示される。(i36)の2人ジャンプの状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、2人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。その後、図96(i37)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人がジャンプしている画像が静止画2として表示される。(i37)の2人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。その後、(i38)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人がジャンプしている画像が静止画3として表示される。(i38)の2人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。

10

【0443】

その後、図96(i39)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと2人がジャンプしている画像が静止画4として表示される当否決定前の場面となる。(i39)の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定前の場面に対応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(i39)の状態から、SP後半リーチAでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(j1)の演出へ移行する。(i39)の状態から、SP後半リーチAでのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、(k1)の演出へ移行する。

【0444】

[当りエピローグパート (SP後半リーチA) における演出態様]

図97～図98を参照しながら、当りエピローグパート (SP後半リーチA) における演出態様について説明する。当りエピローグパート (SP後半リーチA) は、夢夢ちゃんとジャムちゃんとで爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

20

【0445】

図97(j1)に示すように、SP後半リーチAの当りエピローグパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんとジャムちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、(j1)の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえる映像に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんが捕まえる音「バシッ！」が出力される。また、(j1)の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえることに対応して(i39)の点灯態様を示す(ti39)の白色よりも明るめの白色で点滅する。

30

【0446】

その後、図97(j2)に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをし、爆チューの上にジャムちゃんが乗っている画像が表示される。(j2)に示すように、爆チューを捕まえるの状態では、ジャムちゃんのセリフ「残念だったわね！」に対応する字幕表示「残念だったわね！」が表示される。また、(j2)の状態において、遊技効果ランプ9は、大当たりとなったことを示すレインボー点灯(なめらか)となる。また、(j2)の状態において、当り用のBGMが出力される。その後、(j3)に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをし、爆チューの上にジャムちゃんが乗っている画像が劇画風の静止画で表示される。(j3)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。

40

【0447】

その後、図98(j4)に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(j4)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(j4)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(j5)に示すように、図柄組合せ「222」が(j4)の状態よりも縮小されて表示される。(j5)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(

50

j 6) に示すように、図柄組合せ「222」が(j 5)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(j 6)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

【0448】

[ハズレエピソードパート(SP後半リーチA)における演出態様]

図99～図100を参照しながら、ハズレエピソードパート(SP後半リーチA)における演出態様について説明する。ハズレエピソードパート(SP後半リーチA)は、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【0449】

図99(k 1)に示すように、SP後半リーチAのハズレエピソードパートでは、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(k 1)の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、(k 1)の爆チュー捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して(i 39)の点灯態様を示す(t i 39)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【0450】

その後、図99(k 2)に示すように、爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、(k 2)に示すように、爆チューアップの画面において、爆チューのセリフ「うっしっしっ！」に対応する字幕表示「うっしっしっ！」が表示される。(k 2)の爆チューアップの状態において、遊技効果ランプ9は、(k 1)の点灯態様を示す(t k 1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(k 3)に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんとジャムちゃんが膝をついて残念がる画像が表示される。(k 3)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(k 1)の点灯態様を示す(t k 1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図100(k 4)に示すように、画面が暗転される。(k 4)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、(k 5)に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(k 5)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a 1)の点灯態様を示す(t a 1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。(k 5)の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、(v 1)の演出へ移行する。

【0451】

[煽りパート(SP後半リーチB)における演出態様]

図101～図109を参照しながら、煽りパート(SP後半リーチB)における演出態様について説明する。煽りパート(SP後半リーチB)は、味方キャラクタであるジャムちゃんおよびナナちゃんと敵キャラクタであるカニのロボットとが対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート(SP後半リーチB)では、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットがボインゴに勝てば大当り、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【0452】

図101(n 1)に示すように、SP後半リーチBが実行される煽りパートでは、「激震ロボバトル」とのSP後半リーチBに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるSP後半の演出の内容が示される。タイトル表示の下には、このリーチでの大当り期待度が星の数で示される。なお、この大当り期待度を示す表示は、他のSPリーチで表示されるようにしてもよい。(n 1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯している。その後、(n 2)に示すように、味方キャラクタであるジャムちゃんおよびナナちゃん(左端のキャラクタ)と敵キャラクタであるカニのロボットとが向かい合う対峙の画像が表示される。(n 2)に示すように、キャラクタが対峙している画面において味方2人のセリフ「負けないわ！」に対応する

10

20

30

40

50

字幕表示「負けないわ！」が表示される。(n2)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人がセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、(n2)のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、SP後半リーチBに対応するBGMが出力される。

【0453】

その後、図101(n3)に示すように、敵キャラクタであるカニがビームを撃つカニ攻撃の画像が表示される。また、(n3)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの攻撃に対応して白色で2回点滅する。その後、図102(n4)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんがカニのビームから逃げる画像が表示される。(n4)に示すように、2人が逃げている画面において、味方2人のセリフ「きゃー！」に対応する字幕表示「きゃー！」が表示される。(n4)の2人逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、2人が走って逃げる動作に対応して白色で3回点滅する。

10

【0454】

その後、図102(n5)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの2人がカニのビームから逃げるために岩場の窪みに逃げる画像が表示される。(n5)の2人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(n6)に示すように、岩場の上をビームが通過する画像が表示される。(n6)のビームが通過の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、図103(n7)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの2人が岩場の影で安堵する画像が表示される。(n7)に示すように、2人が安堵している画面においてジャムのセリフ「はぁはぁ」に対応する字幕表示「はぁはぁ」が表示される。(n7)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。

20

【0455】

その後、図103(n8)に示すように、ジャムちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(n8)に示すように、ジャムアップの画面においてジャムちゃんのセリフ「こっちの番よ！」に対応する字幕表示「こっちの番よ！」が表示される。また、(n8)のジャムアップの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、(n9)に示すように、ジャムちゃんがカニに向けてデルタブレイクの言う技により攻撃する画像が表示される。また、(n9)のジャム攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフ「デルタブレイク」を発していることに対応して紫色で点滅する。

30

【0456】

その後、図104(n10)に示すように、ジャムちゃんの攻撃によりカニがダメージを受ける画像が表示される。また、(n10)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニがセリフ「ぐぬぬ～」を発していることに対応して赤色で点滅する。その後、(n11)に示すように、ジャムちゃんおよびナナちゃんの2人とカニとが向かい合う対峙の画像が表示される。(n11)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(n12)に示すように、敵キャラクタであるカニがビームを撃つカニ攻撃の画像が表示される。また、(n12)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの攻撃に対応して白色で2回点滅する。

40

【0457】

その後、図105(n13)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんがカニのビームから逃げる画像が表示される。(n13)に示すように、2人が逃げている画面において、味方2人のセリフ「きゃー！」に対応する字幕表示「きゃー！」が表示される。(n13)の2人逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、2人が走って逃げる動作に対応して白色で3回点滅する。その後、(n14)に示すように、ビームがジャムちゃんとナナちゃんに近づいた画像が表示される。(n14)のビームの状態において、遊技効果ラ

50

ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(n15)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの2人がカニのビームをくらいダメージを受ける画像が表示される。また、(n15)の2人がダメージ受けるの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がダメージを受けたことに対応して白色で3回点滅する。

【0458】

その後、図106(n16)に示すように、ダメージを受けたジャムちゃんとナナちゃんが立ち上がる画像が表示される。(n16)に示すように、2人が立ち上がる画面において、味方2人のセリフ「これからよ！」に対応する字幕表示「これからよ！」が表示される。(n16)の2人立ち上がるの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。その後、(n17)に示すように、ナナちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(n17)のナナアップの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。その後、(n18)に示すように、ナナちゃんが祈りを捧げる画面が表示される。ナナちゃんの祈りを捧げる動作は敵を混乱させる演出として実行される。また、(n18)のナナ祈りの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんの祈りを捧げる動作に対応してピンク色で点滅する。

10

【0459】

その後、図107(n19)に示すように、ナナちゃんの祈りの演出によりカニが混乱する画像が表示される。また、(n19)のカニ混乱の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの混乱動作に対応して白色で3回点滅する。その後、(n20)に示すように、混乱から回復したカニが怒る画像が表示される。(n20)のカニ怒るの状態において、遊技効果ランプ9は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(n21)に示すように、カニが腕を振りかぶり攻撃する画像が表示される。また、(n21)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの攻撃に対応して赤色で点滅する。

20

【0460】

その後、図108(n22)に示すように、ナナちゃんがカニの攻撃をくらいダメージを受ける画像が表示される。また、(n22)のナナダメージ受けるの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で3回点滅する。その後、(n23)に示すように、ジャムちゃんがリモコンを持って操作する画像が表示される。(n23)に示すように、ジャムリモコン操作の画面においてジャムのセリフ「わたしにまかせて！」に対応する字幕表示「わたしにまかせて！」が表示される。また、(n23)のジャムリモコン操作の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、(n24)に示すように、ジャムちゃんがリモコンのボタンを押そうとする画像が表示される。(n24)に示すように、ジャムリモコン操作の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがリモコンを操作することに対応して紫色で点灯する。

30

【0461】

その後、図109(n25)に示すように、天から手が出てくる演出が実行される。(n25)に示すように、天から手が出る状態において、遊技効果ランプ9は、白色で2回点滅する。その後、(n26)に示すように、天から伸びた手がカニを捕まえに行く画像が表示される。(n26)に示すように、カニを捕まえに行く状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、白色で2回点滅する。その後、(n27)に示すように、カニと手が拡大された画像が表示される当否決定前の場面となる。(n27)の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定前の場面对應するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(n27)の状態から、SP後半リーチBでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(o1)の演出へ移行する。(n27)の状態から、SP後半リーチBでのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、(p1)の演出へ移行する。

40

50

【 0 4 6 2 】

[当りエピローグパート (S P 後半リーチ B) における演出態様]

図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 を参照しながら、当りエピローグパート (S P 後半リーチ B) における演出態様について説明する。当りエピローグパート (S P 後半リーチ B) は、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに勝利したストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

【 0 4 6 3 】

図 1 1 0 (o 1) に示すように、 S P 後半リーチ B の当りエピローグパートでは、天から伸びた手がカニを捕まえる画像が表示される。また、(o 1) に示すように、カニを捕まえた画面においてカニのセリフ「やられた～」に対応する字幕表示「やられた～」が表示される。また、(o 1) のカニ捕まえるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、カニを捕まえることに対応して (n 2 7) の点灯態様を示す (t n 2 7) の白色よりも明めの白色で点滅する。その後、(o 2) に示すように、捕まえられたカニがお店の看板として設置された画像が表示される。また、(o 2) カニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ 9 は、大当りとなったことを示すレインボー点灯 (なめらか) となる。また、(o 2) の状態において、当り用の B G M が出力される。

10

【 0 4 6 4 】

その後、図 1 1 0 (o 3) に示すように、カニが看板となったお店の前にジャムちゃんとナナちゃんが表示される画面となる。また、(o 3) に示すように、カニが看板となったお店の画面においてジャムちゃんのセリフ「いい看板ね」に対応する字幕表示「いい看板ね」が表示される。また、(o 3) のカニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 (なめらか) となる。その後、図 1 1 1 (o 4) に示すように、カニが看板となったお店の前でジャムちゃんとナナちゃんが表示される画面が継続される。また、(o 4) に示すように、カニが看板となったお店の画面においてナナちゃんのセリフ「しっかり働きなさい」に対応する字幕表示「しっかり働きなさい」が表示される。また、(o 4) のカニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 (なめらか) となる。その後、(o 5) に示すように、カニが看板となったお店の画像が劇画風の静止画で表示される。(o 5) の静止画の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 (なめらか) となる。

20

【 0 4 6 5 】

その後、図 1 1 1 (o 6) に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「 2 2 2 」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(o 6) に示すように、図柄出しでは「 2 2 2 」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(o 6) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、図 1 1 2 (o 7) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が (o 6) の状態よりも縮小されて表示される。(o 7) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、(o 8) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が (o 7) の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(o 8) の 2 図柄 (通常サイズ) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 (なめらか) の点灯態様を維持する。

30

【 0 4 6 6 】

[ハズレエピローグパート (S P 後半リーチ B) における演出態様]

図 1 1 3 ~ 図 1 1 4 を参照しながら、ハズレエピローグパート (S P 後半リーチ B) における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート (S P 後半リーチ B) は、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに敗北したストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

40

【 0 4 6 7 】

図 1 1 3 (p 1) に示すように、 S P 後半リーチ B のハズレエピローグパートでは、天から伸びた手がカニを捕まえられなかった画像が表示される。また、(p 1) のカニ捕まえられなかった状態において、遊技効果ランプ 9 は、カニを捕まえられなかったことに対応して (n 2 7) の点灯態様を示す (t n 2 7) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後

50

、(p 2) に示すように、カニが横歩きで逃げて行く画像が表示される。(p 2) のカニ逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、(p 1) の点灯態様を示す(t p 1) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(p 3) に示すように、カニに逃げられたジャムちゃんとナナちゃんが俯いて残念がる画像が表示される。また、(p 3) に示すように、残念がる画面において、味方2人のセリフ「そんな～」に対応する字幕表示「そんな～」が表示される。また、(p 3) に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(p 1) の点灯態様を示す(t p 1) の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【 0 4 6 8 】

その後、図114 (p 4) に示すように、画面が暗転される。(p 4) の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、(p 5) に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(p 5) の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a 1) の点灯態様を示す(t a 1) と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。(p 5) の状態から、救済当たりとなることが決定されていた場合には、(v 1) の演出へ移行する。

10

【 0 4 6 9 】

[煽りパート(S P 最終リーチ)における演出態様]

図115～図132を参照しながら、煽りパート(S P 最終リーチ)における演出態様について説明する。煽りパート(S P 最終リーチ)は、味方キャラクタである、夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃん、メイドA、メイドB、ADの6人が敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート(S P 最終リーチ)では、6人が爆チューを捕まえることができれば大当たり、6人が爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。また、煽りパート(S P 最終リーチ)は、全てのリーチの中で最も大当たり期待度が高いリーチである。

20

【 0 4 7 0 】

図115 (r 1) に示すように、S P 最終リーチが実行される煽りパートでは、「6人で爆チューを捕まえる！」とのS P 最終リーチに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるS P 最終リーチの演出の内容が示される。(r 1) のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯している。その後、(r 2) に示すように、味方キャラクタであるAD、メイドA、メイドB、ナナちゃん、ジャムちゃん、夢夢ちゃんの6人と、敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。キャラクタが対峙している画面において味方6人のセリフ「これで最後よ」が出力される。また、(r 2) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、6人のキャラクタがセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、(r 2) のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、S P 最終リーチに対応するBGMが出力される。

30

【 0 4 7 1 】

その後、図115 (r 3) に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「また逃げてやるぞ」が出力される。(r 3) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、6人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、図116 (r 4) に示すように、ADが表示されるときに、ADのセリフ「わたしに任せて！」に対応する字幕表示「わたしに任せて！」が表示される。(r 4) のAD表示の状態において、遊技効果ランプ9は、ADがセリフを発していることに対応してオレンジ色で点滅する。その後、(r 5) に示すように、メイドAが表示されるときに、メイドAのセリフ「見てなさい」に対応する字幕表示「見てなさい」が表示される。(r 5) のメイドA表示の状態において、遊技効果ランプ9は、メイドAがセリフを発していることに対応して青色で点滅する。その後、(r 6) に示すように、メイドBが表示されるときに、メイドBのセリフ「頑張るんだから」に対応する字幕表示「頑張るんだから」が表示される。(r 6) のメイドB表示の状態において、遊技効果ランプ9は、メイドBがセリフ

40

50

を発していることに対応してハワイアンブルー色で点滅する。

【0472】

その後、図117(r7)に示すように、ナナちゃんが表示されるときに、ナナちゃんのセリフ「捕まえちゃうぞ～」に対応する字幕表示「捕まえちゃうぞ～」が表示される。(r7)のナナちゃん表示の状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。その後、(r8)に示すように、ジャムちゃんが表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「余裕でしょ」に対応する字幕表示「余裕でしょ」が表示される。(r8)のジャムちゃん表示の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、(r9)に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「みんな行くよ～！」に対応する字幕表示「みんな行くよ～！」が表示される。(r9)の夢夢ちゃん表示の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。

10

【0473】

その後、図118(r10)に示すように、爆チューが表示されるときに、爆チューのセリフ「何人でもかかってこい」に対応する字幕表示「何人でもかかってこい」が表示される。(r10)の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、(r11)に示すように、メイドAが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、メイドAのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(r11)の爆チュー追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、メイドAがセリフを発していることに対応して青色で点滅する。その後、(r12)に示すように、ADとメイドAが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方2人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。(r12)のAD&メイドA追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ADのキャラクタがセリフを発していることに対応してオレンジ色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、メイドAのキャラクタがセリフを発していることに対応して青色で点滅する。

20

【0474】

その後、図119(r13)に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「捕まるかー！」に対応する字幕表示「捕まるかー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(r13)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、(r14)に示すように、爆チューが逃げて画面から捌けていく画像が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(r14)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点灯する。その後、(r15)に示すように、街の背景が画面上に表示される。(r15)の街背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。

30

【0475】

その後、図120(r16)に示すように、ナナちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、ナナちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(r16)のナナ追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。その後、(r17)に示すように、メイドBとナナちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方2人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。(r17)のメイドB&ナナ追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、メイドBのキャラクタがセリフを発していることに対応してハワイアンブルー色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。

40

【0476】

その後、図120(r18)に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに

50

、爆チューのセリフ「うぉー！」に対応する字幕表示「うぉー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(r 1 8) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図121 (r 1 9) に示すように、街の背景が画面上に表示される。(r 1 9) の街背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。

【0477】

その後、図121 (r 2 0) に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(r 2 0) の夢夢追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(r 2 1) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方2人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。(r 2 1) の夢夢&ジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。

10

【0478】

その後、図122 (r 2 2) に示すように、街の背景が画面上に表示される。(r 2 2) の街背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(r 2 3) に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「やばいー！」に対応する字幕表示「やばいー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(r 2 3) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。

20

【0479】

その後、図122 (r 2 4) に示すように、ADのキャラクタがアップとなった場面では、ADに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、図123 (r 2 5) に示すように、ADがジャンプする動作を実行する場面では、オレンジ色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときADのセリフ音として「あいー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r 2 6) に示すように、メイドAのキャラクタがアップとなった場面では、メイドAに対応した青色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r 2 7) に示すように、メイドAがジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドAのセリフ音として「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。

30

【0480】

その後、図124 (r 2 8) に示すように、メイドBのキャラクタがアップとなった場面では、メイドBに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r 2 9) に示すように、メイドBがジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドBのセリフ音としてメイドAと同じセリフ「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r 3 0) に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、図125 (r 3 1) に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。

40

【0481】

その後、図125 (r 3 2) に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r 3 3) に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、図126 (r 3 4) に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、夢夢ちゃんに対応した緑色で遊技効果ランプ9が

50

点灯する。その後、(r 3 5) に示すように、夢夢ちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、緑色で遊技効果ランプ9が点滅する。このとき夢夢ちゃんのセリフ音として「おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。

【 0 4 8 2 】

その後、図 1 2 6 (r 3 6) に示すように、分割された画面上に6人のキャラクタの顔がアップされる画像が表示される。(r 3 6) に示すように、味方6人アップの画像が表示されるときに、味方6人のセリフ「これで最後だ！」に対応する字幕表示「これで最後だ！」が表示される。また、(r 3 6) の味方6人アップの状態において、遊技効果ランプ9は、6人がセリフを発していることに対応して白色で2回点滅する。その後、図 1 2 7 (r 3 7) に示すように、味方6人アップの画像が引き続き表示される。また、(r 3 7) の味方6人アップの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点灯する。

10

【 0 4 8 3 】

その後、図 1 2 7 (r 3 8) に示すように、街の背景とともに爆チューが表示される。また、(r 3 8) の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(r 3 9) に示すように、爆チューが拡大されて表示される。また、(r 3 9) に示すように、爆チューアップの画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「やべえ!!!」に対応する字幕表示「やべえ!!!」が表示される。また、(r 3 9) の爆チューアップの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【 0 4 8 4 】

その後、図 1 2 8 (r 4 0) に示すように、爆チューアップの画像に重ねて押しボタン31Bを示す画像とタイムゲージとが、集中線とともに表示される。また、(r 4 0) の爆チューアップ+ボタン表示の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で3回点滅する。その後、ボタン操作有効期間内に遊技者がボタン操作すると、(r 4 1) に示すように、画面上にパチンコ遊技機1における主要キャラクタであるナナちゃん、夢夢ちゃん、ジャムちゃんの3人がカットイン表示がされる。カットイン表示とは、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出である。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当たり期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当たり期待度が高い。また、(r 4 1) のカットインの状態において、遊技効果ランプ9は、カットイン表示の色に応じて、赤色または緑色で点灯する。

20

【 0 4 8 5 】

その後、図 1 2 8 (r 4 2) に示すように、カットイン表示が捌けた後は、爆チューに向かって6人が飛びかかる画像が表示される。また、(r 4 2) のカットイン捌けるの状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、白色で点灯する。その後、図 1 2 9 (r 4 3) に示すように、味方6人が表示される画面のときに、遊技効果ランプ9は白色で点灯する。その後、(r 4 4) に示すように、爆チューが表示される画面のときに、遊技効果ランプ9は赤色で点灯する。その後、(r 4 5) に示すように、(r 4 3) のときよりも拡大された味方6人が表示されるときに、遊技効果ランプ9は白色で点灯する。その後、図 1 3 0 (r 4 6) に示すように、(r 4 4) のときよりも拡大された爆チューが表示されるときに、遊技効果ランプ9は赤色で点灯する。

30

40

【 0 4 8 6 】

その後、図 1 3 0 (r 4 7) に示すように、(r 4 5) のときよりも拡大された味方6人が表示されるとき、味方6人のセリフ「追い詰めたぞ！」に対応する字幕表示「追い詰めたぞ！」が表示される。また、(r 4 7) の味方6人表示の状態において、遊技効果ランプ9は、味方6人がセリフを発していることに対応して白色で3回点滅する。その後、(r 4 8) に示すように、爆チューの表示と6人の表示とが交互に入れ替り表示される。(r 4 8) の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点灯する。

【 0 4 8 7 】

その後、図 1 3 1 (r 4 9) に示すように、スティックコントローラ31A(トリガ)

50

に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される。(r49)に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに伴って遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音出力される。また、(r49)のトリガ表示中央への状態において、遊技効果ランプ9は赤色で点灯する。その後、(r50)に示すように、(r49)よりもトリガ表示が画面の中央に集まってくる画像が表示される。(r50)に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに伴って遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音出力される。また、(r50)のトリガ表示中央への状態において、遊技効果ランプ9は赤色で点灯する。

【0488】

その後、図131(r51)に示すように、爆チューの画像が静止画1として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。(r51)の引け表示(静止画1)が表示される状態において、遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音出力される。また、(r51)の引け表示(静止画1)が表示される状態において、遊技効果ランプ9は赤色で点滅する。

10

【0489】

その後、図132(r52)に示すように、爆チューの画像が静止画2として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、(r51)のときよりも減少している。(r52)の引け表示(静止画2)が表示される状態において、操作促進に対応する音出力されるとともに、遊技効果ランプ9は赤色で点滅する。その後、(r53)に示すように、爆チューの画像が静止画3として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、(r52)のときよりも減少している。(r53)の引け表示(静止画3)が表示される状態において、操作促進に対応する音出力されるとともに、遊技効果ランプ9は赤色で点滅する。

20

【0490】

その後、図132(r54)に示すように、爆チューの画像が静止画4として表示される当否決定前の場面となる。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、(r53)のときよりも減少している。(r54)の当否決定前の場面として引け表示(静止画4)が表示される状態において、操作促進に対応する音出力されるとともに、遊技効果ランプ9は赤色で点滅する。(r54)の状態から、SP最終リーチでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(s1)の演出へ移行する。(r54)の状態から、SP最終リーチでのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、(u1)の演出へ移行する。

30

【0491】

[当りエピローグパート (SP 最終リーチ) における演出態様]

図133～図136を参照しながら、当りエピローグパート(SP最終リーチ)における演出態様について説明する。当りエピローグパート(SP最終リーチ)は、6人が爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

40

【0492】

図133(s1)に示すように、SP最終リーチの当りエピローグパートでは、(s1)に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。このエフェクト画像は、SPリーチ後半へと発展する際のエフェクト画像よりも派手な演出態様となっている。また、当該エフェクト画像により、爆チューのキャラクタや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(s1)の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。

【0493】

50

その後、図133(s2)の状態では、(s1)の状態からさらに役物が落下する。(s2)の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。その後、(s3)の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。(s3)の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。(s3)の状態から役物が上昇する演出が実行される。その後、図134(s4)に示すように、役物上昇後の状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえた場面が表示される。また、(s4)に示すように、爆チューのセリフ「うう、捕まった」に対応する字幕表示「うう、捕まった」が表示される。(s4)の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ9がレインボー点灯(なめらか)となる。また、(s4)の状態において、当り用のBGMが出力される。

10

【0494】

その後、図134(s5)に示すように、爆チューを捕まえて6人が喜んでいる画像が表示される。また、(s5)に示すように、夢夢ちゃんのセリフ「みんな、やったね!」に対応する字幕表示「みんな、やったね!」が表示される。(s5)の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ9がレインボー点灯(なめらか)となる。その後、(s6)に示すように、続いて爆チューを捕まえて6人が喜んでいる画像が表示される。また、(s6)に示すように、字幕表示「みんな、やったね!」が続けて表示される。(s6)の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ9がレインボー点灯(なめらか)となる。

【0495】

その後、図135(s7)に示すように、爆チューを捕まえて6人が喜んでいる画像が劇画風の静止画で表示される。(s7)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。その後、(s8)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(s8)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(s8)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(s9)に示すように、図柄組合せ「222」が(s8)の状態よりも縮小されて表示される。(s9)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、図136(s10)に示すように、図柄組合せ「222」が(s9)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(s10)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

20

30

【0496】

[ハズレエピソードパート(SP最終リーチ)における演出態様]

図137~図138を参照しながら、ハズレエピソードパート(SP最終リーチ)における演出態様について説明する。ハズレエピソードパート(SP最終リーチ)は、6人が爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【0497】

図137(u1)に示すように、SP最終リーチのハズレエピソードパートでは、爆チューが逃げていく画像が表示される。また、(u1)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して(r54)の点灯態様を示す(tr54)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(u2)に示すように、爆チューが遠くに逃げて爆チューを捕まえられなかった6人が残念がる画像が表示される。また、(u2)に示すように、残念の画面において、爆チューのセリフ「残念でした~」に対応する字幕表示「残念でした~」が表示される。(u2)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(u1)の点灯態様を示す(tu1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

40

【0498】

その後、図137(u3)に示すように、画面が暗転される。(u3)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図138(u4)に示すように、

50

通常画面において、ハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(u4)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a1)の点灯態様を示す(ta1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。(u4)の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、(v1)の演出へ移行する。

【0499】

[救済当りパートにおける演出態様]

図139～図140を参照しながら、救済当りパートにおける演出態様について説明する。救済当りパートは、ハズレのストーリーの展開後に大当りとなる救済演出によるストーリーが展開されていくパートである。救済当りパートでは、他のリーチでは登場しなかったドラム君という救済(復活)に対応するプレミアムキャラクタが登場する。

10

【0500】

図139(v1)に示すように、救済当りパートでは、ドラム君というキャラクタが画面上に表示される救済演出が実行される。ドラム君が表示されることで遊技者はハズレと見せかけた復活当りであることを認識できる。(v1)の救済演出において、遊技効果ランプ9は、(td4, tg5, tp5, tu4)よりも明るめの赤色で点灯する。その後、(v3)に示すように、画面がホワイトアウトする。(v2)のホワイトアウトにおいて、遊技効果ランプ9は、白色で点灯する。

【0501】

その後、図140(v3)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(v3)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(v3)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、図140(v4)に示すように、図柄組合せ「222」が(v3)の状態よりも縮小されて表示される。(v4)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(v5)に示すように、図柄組合せ「222」が(v4)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(v5)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

20

【0502】

[再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出)における演出態様]

図141～図156を参照しながら、再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出)における演出態様について説明する。図141～図156では、煽り演出における図柄出しの詳細な演出から、再抽選演出においてボタン操作がされるまでの一連の演出の流れについて説明する。

30

【0503】

図141(A1)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(A1)に示すように、2図柄拡大の状態では、「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(A1)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(A2)に示すように、図柄組合せ「222」が(A1)の状態よりも拡大されて表示される。(A2)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(A3)に示すように、図柄組合せ「222」が縮小されて表示される。(A3)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅で点灯する。

40

【0504】

その後、図142(A4)に示すように、図柄組合せ「222」がさらに縮小されて表示される。(A4)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(A5)に示すように、図柄組合せ「222」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。(A5)の2図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、(A6)に示すように、背景が切り替わり再抽選演出がスタートする。(A6)の状態では、図柄組合せ「222」が上下に揺れる揺れ期間となる。(A6)においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示され

50

ている。(A6)の2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。

【0505】

ここで、(A5)の状態から(A6)の状態にかけては、図柄が揺れている期間を省略している。具体的には、図柄が通常サイズのとときに図柄は揺れている。そして、通常サイズになった後、引き続き再抽選パートの図柄揺れが開始される。このとき、図柄出しが完了することに関連するタイミング(たとえば、通常サイズになる直前タイミング、通常サイズになってからのタイミング、図柄揺れを開始するタイミングなどを含む)で、遊技効果ランプ9は、白色の点滅からレインボー色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図柄揃いによる祝福を画面とランプの発光により実行することができる。その後、図143

10

【0506】

その後、図143(A8)に示すように、図柄揺れ期間においては、図柄が中央に表示された画面が表示されている。(A8)に示すように、2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、(A9)に示すように、再抽選演出のによる動き始めの期間において2図柄が(A8)の状態よりも縮小されて表示される。(A9)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。その後、図144(A10)に示すように、(A9)の状態からさらに2図柄が縮小されて表示される。(A10)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。

20

【0507】

その後、図144(A11)~図148(A24)にかけて飾り図柄として用いられている数字が高速で変動することで入替表示が行われる。入替表示が行われると、一旦仮停止した飾り図柄が他の図柄に順次入れ替わることで、次々と飾り図柄が切り替わる。たとえば、(A11)に示すように、高速変動中に2図柄が薄く表示される。(A11)の変動の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。その後、(A12)に示すように、高速変動中に3図柄がくっきりと表示される。(A12)の3図柄の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。それ以降、図145(A13)~図148(A23)にかけて3図柄、4図柄、5図柄、6図柄、7図柄、1図柄といったように、図柄が高速変動しながら入れ替わるようにして、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。図145(A13)~図148(A23)にかけて、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。

30

【0508】

その後、2図柄から始まった高速変動が1周期して再度2図柄がくっきりと表示される図148(A24)において、2図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、図149(A25)に示すように、高速変動中に2図柄が薄く表示されているときにボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。それ以降、図149(A26)~図156(A46)にかけて3図柄、4図柄、5図柄、6図柄、7図柄、1図柄、2図柄、3図柄、4図柄、5図柄、6図柄といったように、図柄が高速変動しながら入れ替わるようにして、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。また、タイムゲージが時間とともに徐々に減少する。図148(A24)~図156(A46)にかけて、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。そして、(A46)の状態からプッシュボタン31Bが操作されたとき、奇数図柄が導出されることが決定されていた場合には、(B1)の演出へ移行する。(A46)の状態からプッシュボタン31Bが操作されたとき、偶数図柄が導出されることが決定されていた場合には、(C1)の演出へ移行する。

40

【0509】

[再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄導出)における演出態様]

図157~図160を参照しながら、再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄導出)における演出態様について説明する。図157~図160では、再抽選演出においてボタン操作が操作された後に奇数図柄が導出されるまでの一連の演出の流れについて説明する。

50

【 0 5 1 0 】

図 1 5 7 (B 1) に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「 3 3 3 」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(B 1) に示すように、3 図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「 3 3 3 」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(B 1) の 3 図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、(B 2) に示すように、図柄組合せ「 3 3 3 」が(B 1) の状態よりも拡大されて表示される。(B 2) の 3 図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、(B 3) に示すように、図柄組合せ「 3 3 3 」が縮小されて表示される。(B 3) の 3 図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。

【 0 5 1 1 】

その後、図 1 5 8 (B 4) に示すように、図柄組合せ「 3 3 3 」がさらに縮小されて表示される。(B 4) の 3 図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、(B 5) に示すように、図柄組合せ「 3 3 3 」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。(B 5) の 3 図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色で点滅する。その後、(B 6) に示すように、図柄組合せ「 3 3 3 」が上下に揺れる揺れ期間となる。(B 6) においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。(B 6) の 3 図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色で点滅する。その後、図 1 5 9 (B 7) に示すように背景が通常背景へと変化する。(B 7) の通常背景においても図柄揺れ期間が継続する。(B 7) の通常背景揺れの状態では、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。(B 7) の通常背景揺れの状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色で点滅する。

【 0 5 1 2 】

その後、図 1 5 9 (B 8) に示すように、「 3 3 3 」の飾り図柄が確定停止する。また、(B 8) の図柄確定期間では、小図柄も「 3 3 3 」で確定停止する。(B 8) の図柄確定期間において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色で点滅する。その後、(B 9) に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。(B 9) の図柄確定期間では、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色の点滅の点滅の点灯態様を維持する。その後、図 1 6 0 (D 1) のファンファーレ期間において、(B 9) の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ 9 の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、(D 2) に示すように、遊技効果ランプ 9 の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「 F E V E R 」の文字と夢夢ちゃんが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ 9 の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。

【 0 5 1 3 】

[再抽選パート (ボタン操作後に偶数図柄導出) における演出態様]

図 1 6 1 ~ 図 1 6 4 を参照しながら、再抽選パート (ボタン操作後に偶数図柄導出) における演出態様について説明する。図 1 6 1 ~ 図 1 6 4 では、再抽選演出においてボタン操作が操作された後に偶数図柄が導出されるまでの一連の演出の流れについて説明する。

【 0 5 1 4 】

図 1 6 1 (C 1) に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「 2 2 2 」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(C 1) に示すように、2 図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「 2 2 2 」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(C 1) の 2 図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、(C 2) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が(C 1) の状態よりも拡大されて表示される。(C 2) の 2 図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、(C 3) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が縮小されて表示される。(C 3) の 2 図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。

【 0 5 1 5 】

その後、図 1 6 2 (C 4) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」がさらに縮小されて表示される。(C 4) の 2 図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、(C 5) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」がさらに縮小されて通常サイズ

10

20

30

40

50

で表示される。(C5)の2図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、(C6)に示すように、背景が(A46)の状態に戻り、図柄組合せ「222」が上下に揺れる揺れ期間となる。(C6)においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。(C6)の2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、図163(C7)に示すように背景が通常背景へと変化する。(C7)の通常背景においても図柄揺れ期間が継続する。(C7)の通常背景揺れの状態では、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。(C7)の通常背景揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。

【0516】

その後、図163(C8)に示すように、「222」の飾り図柄が確定停止する。また、(C8)の図柄確定期間では、小図柄も「222」で確定停止する。(C8)の図柄確定期間において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、(C9)に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。(C9)の図柄確定期間では、遊技効果ランプ9は、レインボー色のなめらかな点灯を維持する。その後、図164(E1)のファンファーレ期間において、(C9)の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ9の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、(E2)に示すように、遊技効果ランプ9の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「FEVER」の文字と夢夢ちゃんが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ9の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。

【0517】

<パチンコ遊技機1の演出態様における特徴部分の説明>

次に、前述したパチンコ遊技機1の演出態様における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。

【0518】

(開始5)

前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実味をもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

【0519】

(開始6)

また、前述したシャッターは、画面中央に向けて画面の上下の端から閉まっていく態様である。これによれば、徐々に画面輝度が変化していく演出を好適に見せることができる。また、シャッターは、襖のように画面両端から中央に向かって閉まっていく態様であってもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。

【0520】

(開始7)

また、前述した図58に示すように、シャッターの淵の画像は、黒色で表現されている。これによれば、図58(a12)に示すようなシャッターが閉まりきる寸前において、画面輝度が下がっているときに実行される演出とシャッターの淵との境界を曖昧にし、違和感を無くすことができる。図60(a16)に示すようなシャッターが開き始めるときも同様に違和感を無くすことができる。

【0521】

10

20

30

40

50

(開始 8)

また、前述した図 6 0 , 図 6 1 に示すように、シャッターが開いた後は、S P 前半リーチが開始される。シャッターが開ききるまでは、S P 前半リーチの演出が開始されずに徐々に画面輝度が高くなり、シャッター開放後に S P 前半の演出が進行する。これによれば、S P 前半リーチの演出は、遊技者にとって注目したい演出のため、シャッターが開く前に演出が実行されてしまうことで不満を与えてしまうことを防止できる。

【0522】

(開始 10)

また、前述した図 5 7 (a 9) に示すように、シャッターの閉鎖が開始される前に画面の輝度が先に下がり、シャッターが完全に閉鎖するタイミングに合わせてシャッターが閉まりきるようになっている。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングと合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。

10

【0523】

(開始 12)

また、前述したシャッターが開放するまでは、いずれの S P 前半リーチが開始されるかを遊技者に分からなくしている。これによれば、いずれの演出が実行されるかに期待を持たすことができる。

【0524】

20

(開始 13)

なお、前述したシャッターによる演出は、S P 前半に発展するタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、擬似連における再変動 2 回目から再変動 3 回目のタイミングであってよい。また、シャッターが閉鎖してから開放するときには当該変動の保留表示であるアクティブ保留の変化を示唆するアイコン画像(たとえば、緑色の保留画像)を表示し、当該アイコン画像に対応してアクティブ保留が変化(たとえば、青色から緑色に変化するなど)するようによい。また、S P 前半リーチから S P 後半リーチへ発展するタイミングでシャッターによる演出を実行してもよい。これによれば、シャッターによる演出の興趣を向上させることができる。

【0525】

30

(開始 15)

また、前述したシャッターが閉まり自動で開くパターン以外に、シャッターが閉まった後にボタン画像が表示され、ボタン操作を実行することによりシャッターが開放するパターンを設けてもよい。これによれば、シャッターによる演出が複数種類設けられるため、シャッターによる演出の興趣が向上する。

【0526】

(煽り 1)

また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった(たとえば、S P 前半リーチ B や S P 後半リーチ B など)。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。

40

【0527】

(煽り 2)

また、前述した図 6 3 (b 5) などに示すように、煽りパートにおいては、一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、煽りパートにおいて味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【0528】

50

(煽り3)

なお、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示は、煽りパートの別の場面における字幕表示よりも長い期間表示されるように設定されるようにしてもよい。これによれば、味方キャラクタをしっかりと認識させることができる。

【0529】

(煽り4)

また、前述した図67(b17)などに示すように、味方キャラクタがセリフを発したときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面表示を好適に示すことができる。

【0530】

(煽り5)

また、前述した煽りパートにおいては、前半のタイミングで実行される第1煽りパートとしてのSP前半リーチA、SP前半リーチBと、後半のタイミングで実行される第2煽りパートとしてのSP後半リーチA、SP後半リーチB、SP最終リーチとがあった。そして、第1煽りパートであっても、第2煽りパートであっても味方キャラクタが活躍する場面がある。また、いずれの煽りパートであっても一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートであっても味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【0531】

(煽り6)

また、前述した煽りパートにおいては、SP前半リーチBに対応する煽りパートにおいては、夢夢ちゃんのキャラクタが活躍し、SP後半リーチBに対応する煽りパートにおいては、ジャムちゃんやナナちゃんのキャラクタが活躍する場面があった。そして、SP前半リーチBでは、一番最初に活躍する味方キャラクタの夢夢ちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。またSP後半リーチBでは、一番最初に活躍する味方キャラクタのジャムちゃんとナナちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートにおいても、味方キャラクタを好適に認識させることができる。なお、活躍するキャラクタは1人であっても2人以上であってもよい。また、前半の煽りパートと後半の煽りパートとで活躍するキャラクタが同じであってもよい。

【0532】

(煽り11)

また、前述の図63(b5)、(b6)に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている状況下に各々のキャラクタがセリフを発する場面がある。このような状況下において、セリフに対する字幕表示は一定の大きさであるとともに、一定の表示位置に表示される。これによれば、キャラクタ毎にセリフの表示態様を変えないことにより、バグなどが怒る機会を減らすことができる。

【0533】

(煽りカットイン2)

また、前述の図127(r39)~図128(r42)に示すように、カットイン表示が実行されるタイミングにおいて、ボタン画像の促進表示が表示される前に字幕表示が表示される。これによれば、字幕表示に注目して画面を見ている遊技者に引き続きボタン画像を見せることができるため、ボタン画像を見逃さないようにすることができ、カットイン表示を好適に実行させることができる。

【0534】

(煽りカットイン3)

また、前述の図128(r41)~図130(r47)に示すように、カットイン表示が捌けた後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれば、カ

10

20

30

40

50

ットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。

【0535】

(当否1)

また、前述の図132(r54)に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピソードパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当りか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当りとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。

【0536】

(当否2)

また、前述の図130(r47)~図132(r54)に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出が視認できなくなる。そして、その後に行われていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。

【0537】

(当否3)

また、前述の図130(r48)~図131(r51)に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像((r49)~(r50)の画像)が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像((r51)の画像)に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。

【0538】

(当否4)

また、前述の図132(r51)~図132(r54)においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしゃべりが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしゃべりが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

【0539】

(当否5)

また、促進表示の表示中に進行する演出は、促進表示が表示される前に実行されていた演出よりも進行が遅くなっている。これによれば、操作手段を操作させるための促進表示に対して遊技者を注目させることができ、促進表示と演出の進行とのバランスを取ることができる。なお、促進表示の表示中に進行する演出は、導入画像が表示中に進行する演出よりも進行の速度が遅くなっていようによい。これによれば、促進表示の表示中と、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

【0540】

(当否6)

また、前述の図130(r47)に示すような導入画像が表示される前のセリフには、エコーをかけるようにすることが好ましい。これによれば、導入画像が表示される前に遊技者を盛り上げることができる。

【0541】

(当否7)

また、前述の図130(r47)~図131(r49)に示すように、導入画像が表示される前の字幕表示を削除した後に導入画像が表示される。これによれば、導入画像と字

10

20

30

40

50

幕表示との表示されるタイミングが重なることを防止することができる。

【0542】

(当否14)

また、前述の図95(i36)～図96(i39)にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、(i39)のタイミングでは、1枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当りなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。1枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像1枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図95(i36)～図96(i39)において示したようりも多くの画像(たとえば、10枚)を用いてもよい。

10

【0543】

(当否16)

また、前述の図131(r49)～図132(r54)にかけては、スティックコントローラ31A(トリガ)に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当りなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

20

【0544】

(当否18)

また、前述の図133(s1)～図136(s10)、図137(u1)～図138(u4)に示した当否決定の場面以降の当りエピソードパート、ハズレエピソードパートについて説明する。当りエピソードパートでは、役物動作の演出の後に当りエピソードパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピソードパートでは、ハズレエピソードパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。

30

【0545】

(エピソード1)

前述した当りエピソードパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピソードパートでは、煽りパートよりも演出におけるの画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。

【0546】

(エピソード4)

前述した図104(n10)に示すように、煽りパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付さない。それに対し、図110(o1)に示すように、当りエピソードパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける(カニ捕まえるの場面)の場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付している。これによれば、当りエピソードパートでは煽りパートで表示されなかった字幕表示が表示されるため祝福感を強調することができる。

40

【0547】

(エピソード6)

前述した図134(s5)～(s6)に示すように、当りエピソードパートで表示され

50

る字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピローグパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するときに文字数が多い方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピローグパートと煽りパートとで同数（たとえば、5文字）の字幕表示がされる場合には、当りエピローグパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

【0548】

（エピローグ15）

前述した図134（s6）～図135（s8）に示すように、当りエピローグパートにおける最終のセリフに対する最終の字幕表示は、図柄出しの演出が実行される前に消去される設計となっている。これによれば、字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

10

【0549】

（エピローグ17）

前述した図136（s10）に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャラクタなどの画像は静止画となっている。これによれば、飾り図柄の背景が動画となっていることで飾り図柄が見え難くなることを防止できる。

20

【0550】

（エピローグ18）

前述した図135（s7）に示すように、当りエピローグパートにおいて流れていた映像は、図柄出しの演出が実行される前のタイミングで静止画となる。これによれば、図柄出しの開始のタイミングから図柄が見え難くなることを防止することができる。

【0551】

（エピローグ19）

前述した図135（s7）に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付加することで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

30

【0552】

（エピローグ21）

前述した図134（s6）に示す図柄出しの前の字幕表示は、表示を徐々に消去するフェード効果を付さないようにすることが望ましい。ここで、その他のタイミングで表示される字幕表示に対しては、表示を徐々に消すフェード効果を付してもよい。これによれば、最終の字幕表示以外は、フェード効果を付すことで効果的な切り替えとすることができるとともに、最終の字幕表示を瞬時に消去することで最終の字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

40

【0553】

（エピローグ22）

前述した図136（s10）に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができ、好適な当りエピローグパートとすることができる。

【0554】

50

(エピローグ 23)

前述した図136(s10)に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。ここで、飾り図柄の図柄出しが終了するタイミングで飾り図柄と小図柄との動きを同期させるようにしてもよい。具体的には、飾り図柄の図柄出しが終了し上下に図柄が揺れている図柄揺れ期間において、小図柄も飾り図柄と同じ動きで上下に揺れるようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄との動きを合わせることで、当りエピローグパートにおける演出の流れを好適に見せることができる。

【0555】

(エピローグ 24)

前述した図157(B1)~図158(B5)に示すように、再抽選パートにおける図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができる。

10

【0556】

(エピローグ 25)

前述した図136(s10)に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が一旦図柄が揃っている状態で表示されるようにしてもよい。そして、再抽選パートに移行することに連動して、飾り図柄と小図柄との両方が再度変動するようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄とを同期して好適な表示とすることができる。

20

【0557】

(再抽選演出 3)

前述した図142(A5)に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から(A6)に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ9は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

30

【0558】

(再抽選演出 6)

前述した図144(A10)~図156(A46), 図157(B1)~図158(B5)に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。

40

【0559】

(再抽選演出 16)

前述した図141(A1)~図142(A5)部分における図柄出しと、図161(C1)~図162(C5)部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「2」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。

【0560】

(再抽選演出 17)

50

前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

【0561】

(再抽選演出18)

前述した図柄出しの演出では、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。

10

【0562】

<演出態様に関する詳細説明>

次に、前述した演出態様に関して、特に言及すべき特徴部分や変形例について、図165～図191を参照しながら、詳細に説明する。

【0563】

[煽り12, 13, 15について]

図165では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0564】

((b11)～(b13)部分の詳細説明図)

図165は、前述したSP前半リーチAの(b11)～(b13)部分の詳細説明図である。図165(b11)に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。このキャラクタ配置に合わせ枠左ランプは夢夢ちゃんに対応した緑点灯となり、枠右ランプは爆チューに対応した赤点灯となる。また、(b11)の状態では、セリフ音として夢夢ちゃんのセリフ「待て～」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。

20

【0565】

また、(b11)に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に爆チュー、後方に夢夢ちゃんという関係である。遊技者から見た位置関係は、爆チューが近くに居て、夢夢ちゃんが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「待て～」の夢夢ちゃんのセリフ音>爆チューの足音「タタタタッ」>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、遠い夢夢ちゃんのセリフ音の方が、近い爆チューの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

30

【0566】

図165(b12)では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向、前後方向ともに(b11)の状態と同様である。(b12)では、セリフ音は出力されず、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」と、物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」とが出力される。音量の関係は、「爆チューの足音「タタタタッ」>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、セリフ音が出力されない場合には、画面上の前後関係に合うように、近い爆チューの足音が遠い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

40

【0567】

図165(b13)では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。また、(b13)の状態では、セリフ音として爆チューのセリフ「捕まるもんか！」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、(b13)に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に夢夢ちゃん、後方に爆チューという関係である。遊技者から見た

50

位置関係は、夢夢ちゃんが近くに居て、爆チューが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「捕まるもんか！」の爆チューのセリフ音>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」>爆チューの足音「タタタッ」という関係である。このように、遠い爆チューのセリフ音の方が、近い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

【0568】

(煽り12)

煽りパートにおいては、SPリーチのBGMが出力されるとともに、セリフ音と物理音(動作音とも称する)とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ8L, 8Rから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

10

【0569】

(煽り13)

ここで、パチンコ遊技機1における各種の演出を実際に行うときの作業工程について説明する。まず、パチンコ遊技機1においてSPリーチなどの変動時間に対応した各演出用の映像が作成される。この映像に合わせて、BGMや物理音、擬音、効果音、セリフ音などの演出音を専用のソフトで1つずつ付けていく。出来上がった映像と音とを流し、さらに音の強弱を付けていく。このような一連の作業工程において、映像上の実際の距離感のままリアリティを持って音を出力することよりも、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるように音のデータが設定されている。これにより、一連の演出を好適に示すことができる。

20

【0570】

(煽り15)

また、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

30

【0571】

[煽り14, 16について]

図166, 図167では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0572】

(音量レベルの説明)

図166は、音量レベルを説明するための図である。図166(A)に示すように、パチンコ遊技機1から出力される音のうち、セリフ音、物理音(足音)、SPリーチのBGMにおける音量レベルの関係について説明する。出力される音量のレベルは、セリフ音>物理音(足音)>SPリーチのBGMという関係になる。また、これら3つの音が重なる場合には、字幕ありのセリフ音の場合と、字幕なしのセリフ音の場合とで音の出力の仕方が異なっている。

40

【0573】

図166(B)に示すように、字幕ありのセリフ音の場合には、セリフ音(字幕あり)と物理音およびSPリーチのBGMが重なるタイミングで出力される際に、SPリーチのBGMの音量レベルを小さくして出力するように制御される。それに対し、図166(C)に示すように、字幕なしのセリフ音の場合には、セリフ音(字幕なし)と物理音およびSPリーチのBGMが重なるタイミングで出力される際に、セリフ音>物理音(足音)>SPリーチのBGMという関係を保ったままいずれの音量レベルも変更することなく出力するように制御される。

50

【0574】

(煽り14)

このように、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音が重なって出力される場合には、図166(B)に示すように、セリフ音の出力期間に合わせSPリーチのBGMを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【0575】

(煽り16)

また、図166(B)、(C)に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、SPリーチのBGMの音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べSPリーチの内容に関連している。よって、SPリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

10

【0576】

(音量レベルの説明)

図167は、音量レベルを説明するための図である。図167により図166とは異なる方法により音量を効果的に出力する方法を説明する。図167と図166とでは、出力される音量のレベルの関係は、セリフ音>物理音(足音)>SPリーチのBGMとなり同じである。しかしながら、図167(B)に示すように、キャラクタの物理音とセリフ音が重なって出力される場合には、セリフ音を物理音よりも大きくする調整をする。

20

【0577】

(煽り16)

図167(B)、(C)に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合のみ音量を大きくする調整がされる。これにより、SPリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

【0578】

[煽り7,8について]

図168~170では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

30

【0579】

((r24)~(r27)部分の詳細説明図)

図168は、前述した最終リーチの(r24)~(r27)部分の詳細説明図である。(r24)に示すように、ADのキャラクタがアップとなった場面では、ADに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r25)に示すように、ADがジャンプする動作を実行する場面では、オレンジで遊技効果ランプ9が点滅する。このときADのセリフ音として「あいー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r25')に示すように、ADが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

40

【0580】

その後、(r26)に示すように、メイドAのキャラクタがアップとなった場面では、メイドAに対応した青色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r27)に示すように、メイドAがジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドAのセリフ音として「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r27')に示すように、メイドAが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

【0581】

((r28)~(r31)部分の詳細説明図)

50

図169は、前述した最終リーチの(r28)~(r31)部分の詳細説明図である。(r28)に示すように、メイドBのキャラクタがアップとなった場面では、メイドBに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r29)に示すように、メイドBがジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドBのセリフ音としてメイドAと同じセリフ「とお！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r29')に示すように、メイドBが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

【0582】

その後、(r30)に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r31)に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r31')に示すように、ナナちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

10

【0583】

((r32) ~ (r35) 部分の詳細説明図)

図170は、前述した最終リーチの(r32)~(r35)部分の詳細説明図である。(r32)に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r32)に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r32')に示すように、ジャムちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

20

【0584】

その後、(r34)に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、夢夢ちゃんに対応した緑色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r35)に示すように、夢夢ちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、緑色で遊技効果ランプ9が点滅する。このとき夢夢ちゃんのセリフ音として「おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r35')に示すように、夢夢ちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

30

【0585】

ここで、r25, r27, r29, r31, r33, r35のような場面では、出力されるセリフは気合を入れているような一言のセリフである。そして、これら特定のシーンでは、シーンの切替えが他のシーンよりも早くなっている。また、これら特定のシーンでは、他の字幕を付したシーンと比べると字幕がストーリー展開に直接的に関係しない。これらの理由により、セリフに対応した字幕表示が付されていない。

【0586】

(煽り7)

図168~図170に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する(たとえば、r25, r27, r29, r31, r33, r35の場面)。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ9の輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。

40

【0587】

(煽り8)

また、図168~図170に示したように、キャラクタが登場する場面(たとえば、r24, r26, r28, r30, r32, r34)では、その前のシーンにおいて該当す

50

るキャラクターに対応する色以外の色で遊技効果ランプ9を点灯させる制御が行われる。具体的には、(r24)の場面の前では、(r22)の黄色や(r23)の赤色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にADのキャラクターに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r26)の場面の前では、(r25)のオレンジ色や(r25')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にメイドAのキャラクターに対応した青色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r28)の場面の前では、(r27)の青色や(r27')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にメイドBのキャラクターに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r30)の場面の前では、(r29)のハワイアンブルー色や(r29')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にナナちゃんのキャラクターに対応したピンク色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r32)の場面の前では、(r31)のピンク色や(r31')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にジャムちゃんのキャラクターに対応した紫色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r34)の場面の前では、(r33)の紫色や(r33')の白色で遊技効果ランプ9が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクターに対応した緑色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクターが登場する前に該当するキャラクターに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクターに対応する色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクターが変化すること、変化したキャラクターがいずれのキャラクターであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

10

20

【0588】

[開始1~4について]

図171~図172の特徴部分について、番号を振って説明する。

【0589】

((b18)~(i1)における役物動作の詳細説明図)

図171は、(b18)~(i1)における役物動作の詳細説明図である。(b18)に示す当否決定前の場面では、遊技効果ランプ9が白色の点灯態様を維持する。その後、SP後半リーチに発展する場合に、役物としての可動体32が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。(h1)に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクターや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(h1)の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。

30

【0590】

その後、(h2)の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。(h2)の状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。また、効果音として役物の落下に対応する役物対応音が出力される。その後、(h3)の状態では、(h2)の状態での落下位置で役物の位置が維持される。(h3)の状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。

40

【0591】

その後、(h4)に示すように、役物が上昇(役物が進出位置から退避位置へ移動する)を開始する。(h4)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。(h3)状態から(h4)の退避中の状態となるときに、役物動作パートの輝度データテーブルからSP後半リーチA(煽りパート)の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、(h5)の状態では、役物がさらに上昇する。(h5)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。

【0592】

図172は、(b18)~(i1)における役物動作の詳細説明図である。(h5)の

50

後、(h6)の状態では、役物がさらに上昇する。(h6)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。その後、(h7)に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる(透過率が高くなる)ことで、SP後半リーチAに対応する背景がうっすら見え始める。(h7)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。また、効果音としてSP後半リーチに対応するBGMであるSP後半対応音が出力される。なお、BGMとともにSP後半のタイトルに関連した効果音も出力されるようにしてもよい。その後、(h8)の状態では、(h7)の状態からさらに役物が上昇する。(h8)の状態では、(h7)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(h8)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。

10

【0593】

その後、(h9)の状態では、役物がさらに上昇する。(h9)の状態では、(h8)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(h9)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。その後、(h10)の状態では、役物がさらに上昇する。(h10)の状態では、(h9)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(h10)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。その後、(i1)の状態では、エフェクト画像が無くなりSP後半リーチAの開始の場面に対応したタイトルがくっきりと表示される。(i1)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。

【0594】

20

(開始1)

図171および図172に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP後半リーチAに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル(後述する図202に示す子テーブルWD8)からSP後半リーチAの輝度データテーブル(後述する図204および図205に示す子テーブルWD9)へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でSP後半対応音(たとえば、SP後半のBGM)が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがSP後半に対応するものに切り替えられるため、SP後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

30

【0595】

(開始2)

図171および図172に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物の動作前には、画面の左右下隅に「2」図柄が縮小されて表示されている。役物が動作した場合には、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物が落下する。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が、縮小表示されている「2」図柄よりも前方の優先されるレイヤにて表示される。そして、役物が落下位置から上昇し「2」図柄が役物と重ならない位置となった以降に、エフェクト画像が徐々に薄くなるとともに、SP後半リーチAに対応する背景や「2」図柄がうっすら表示される。これによれば、役物動作中は、縮小された飾り図柄が表示されてしまうことで、美観が良くない表示となることを防ぐことができる。また、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト

40

50

画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で縮小された飾り図柄が表示されるため、役物動作に応じた好適な演出の切り替えとすることができる。

【0596】

(開始3)

図171に示すように、役物が動作し、落下の最下端の位置に到達する前にエフェクト画像を表示する。これによれば、縮小された飾り図柄を早目に隠すことができ、役物を交えた好適な演出の切り替えとすることができる。

【0597】

(開始4)

なお、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するようにしてもよい。具体的には、図172(h7)~(h10)に対応する場面において、役物が上昇する際に「POWERFULII」の文字や、主要キャラクターである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に連動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切替えを見せることができる。

【0598】

[エピローグ7, 8, 10~14, 20について]

図173~図174では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0599】

((r54)~(s4)における役物動作の詳細説明図)

図173は、(r54)~(s4)における役物動作の詳細説明図である。(r54)の当否決定前の場面では、操作促進に対応する音が出来るとともに、遊技効果ランプ9は赤色で点滅する。このとき画面上には爆チューのキャラクターとともにスティックコントローラ31A(トリガ)に対応する操作画像が表示されている。また、操作画像の下方には、操作の促進を促す操作促進表示としてタイムゲージが表示されている。遊技者が所定期間内にスティックコントローラ31Aを引く動作を実行するか、所定期間が経過することにより、役物としての可動体32が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。ここで、当否報知の場面において役物が落下している時間は、SP後半に発展する場面において役物が落下している時間よりも長くなっている。

【0600】

(s1)に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。このエフェクト画像は、SPリーチ後半へと発展する際のエフェクト画像よりも派手な演出態様となっている。具体的には、(s1)のような当否報知の場面におけるエフェクト画像は、レインボー色である。なお、SP後半に発展する場面におけるエフェクト画像は、青色や赤色である。また、当該エフェクト画像により、爆チューのキャラクターや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(s1)の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。

【0601】

その後、(s2)の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物が落下する。(s2)の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。その後、(s3)の状態では、(s2)の状態での落下位置で役物の位置が維持される。(s3)の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。

【0602】

その後、(s3-2)に示すように、役物が上昇(役物が進出位置から退避位置へ移動する)を開始する。(s3-2)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。(s

10

20

30

40

50

3)の状態から(s 3 - 2)の退避中状態となるとときに、当りエピローグパートの役物動作の輝度データテーブルから当りエピローグパートの当りエピローグ用の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、(s 3 - 3)の状態では、役物がさらに上昇する。(s 3 - 3)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。
【0603】

図174は、(r 5 4)～(s 4)における役物動作の詳細説明図である。(s 3 - 3)の後、(s 3 - 4)の状態では、役物がさらに上昇する。(s 3 - 4)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s 3 - 5)に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる(透過率が高くなる)ことで、SP最終リーチの当りエピローグパートに対応する背景がうっすら見え始める。(s 3 - 5)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。また、効果音としてSP最終リーチの当りエピローグパートに対応するBGMである当りエピローグパート対応音が出力される。その後、(s 3 - 6)の状態では、(s 3 - 5)の状態からさらに役物が上昇する。(s 3 - 6)の状態では、(s 3 - 5)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(s 3 - 6)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。

10

【0604】

その後、(s 3 - 7)の状態では、役物がさらに上昇する。(s 3 - 7)の状態では、(s 3 - 6)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(s 3 - 7)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s 3 - 8)の状態では、役物がさらに上昇する。(s 3 - 8)の状態では、(s 3 - 7)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(s 3 - 8)の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、(s 4)の状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえた場面が表示される。このとき、効果音として演出成功時の音出力される。また、爆チューのセリフ「うう、捕まった」とともに字幕表示がされる。(s 4)の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色でなめらかに点灯する。

20

【0605】

(エピローグ7)

図173～図174に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。

30

【0606】

(エピローグ8)

役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピローグに対応する表示に切り替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピローグに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているという状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピローグに対応する表示に切り替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するようにしてもよい。

40

【0607】

(エピローグ10)

50

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するBGMが出力されるようにしてもよい。これによれば、BGMによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【0608】

(エピローグ11)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、効果音によりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【0609】

(エピローグ12)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するBGMおよび効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、BGMと効果音とによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【0610】

(エピローグ13)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示がされている状況ではセリフ音が出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、字幕が見え難いタイミングで字幕が表示されることを避け、エピローグパートを好適に実行することができる。

【0611】

(エピローグ14)

役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。

【0612】

(エピローグ20)

図173～図174に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、(s3-5)～(s3-8)にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音が出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した(s4)の状態においてセリフ音が出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが当りエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。

【0613】

10

20

30

40

50

[エピローグ 2 , 3 , 5 について]

図 1 7 5 では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 6 1 4 】

(字幕数とセリフ数との関係)

図 1 7 5 は、字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。図 1 7 5 では、各 S P リーチの種類と、各 S P リーチに対応するエピローグの種類とにおいて、演出中のキャラクターのセリフの数と、セリフに対応する字幕の数の数を示している。たとえば、S P 前半リーチ A の場合、セリフ数 8 に対し字幕数 5 である。また、S P 前半リーチ A の当りエピローグパートの場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。S P 前半リーチ A のハズレエピローグパートの場合は、セリフが無いため字幕も無い。

10

【 0 6 1 5 】

また、S P 前半リーチ B の場合、セリフ数 5 に対し字幕数 3 である。また、S P 前半リーチ B の当りエピローグパートの場合、セリフ数 3 に対し字幕数 3 である。S P 前半リーチ B のハズレエピローグパートの場合は、セリフが無いため字幕も無い。また、S P 後半リーチ A の場合、セリフ数 1 6 に対し字幕数 1 4 である。また、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートの場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。S P 後半リーチ A のハズレエピローグパートの場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。

【 0 6 1 6 】

また、S P 後半リーチ B の場合、セリフ数 9 に対し字幕数 7 である。また、S P 後半リーチ B の当りエピローグパートの場合、セリフ数 3 に対し字幕数 3 である。S P 後半リーチ B のハズレエピローグパートの場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。また、S P 最終リーチの場合、セリフ数 2 7 に対し字幕数 1 9 である。また、S P 最終リーチの当りエピローグパートの場合、セリフ数 2 に対し字幕数 2 である。S P 最終リーチのハズレエピローグパートの場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。

20

【 0 6 1 7 】

(エピローグ 2)

図 1 7 5 に示すように、エピローグパートにおいてキャラクターのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートである S P リーチ中のキャラクターに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクターが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

30

【 0 6 1 8 】

(エピローグ 3)

図 1 7 5 に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクターが何を喋っているかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。

40

【 0 6 1 9 】

(エピローグ 5)

図 1 7 5 に示すように、煽りパートである S P リーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれの S P リーチであっても、エピローグパートにおいてキャラクターのセリフに対して字幕を表示する割合は、S P リーチ中のキャラクターに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、いずれの S P リーチが実行される場合であってもエピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクターが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、画像

50

の切り替わりで演出を伝えることを第一に、補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【0620】

[再抽選演出1, 4, 5, 7~18について]

図176, 図177では、再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0621】

(再抽選パートの詳細説明)

図176は、再抽選パートにおける(A1)~(A23)部分の詳細説明図である。図177は、再抽選パートにおける(A24)~(A46)部分の詳細説明図である。

10

【0622】

大当り表示結果が導出される際には、(A1), (A2)に示すように図柄が拡大表示された後、(A3), (A4)に示すように図柄が縮小される。その後、(A5)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(A6)に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ再抽選演出がスタートする。ここで、(A5)の状態から(A6)の状態にかけては、図柄が揺れている期間を省略している。具体的には、図柄が通常サイズのときに図柄は揺れている。そして、通常サイズになった後、引き続き再抽選パートの図柄揺れが開始される。このとき、図柄出しが完了することに関連するタイミング(たとえば、通常サイズになる直前タイミング、通常サイズになってからのタイミング、図柄揺れを開始するタイミングなどを含む)で、遊技効果ランプ9は、白色の点滅からレインボー色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図柄揃いによる祝福を画面とランプの発光により実行することができる。

20

【0623】

その後、(A7), (A8)に示すように図柄上下に揺れる揺れ期間となる。その後、(A9), (A10)に示すように、中央に位置する「2」図柄が一旦縮小される。その後、(A11)~(A23)にかけて飾り図柄として用いられている「2」, 「3」, 「4」, 「5」, 「6」, 「7」, 「1」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後再び、(A10')~(A23')にかけて飾り図柄として用いられる「2」, 「3」, 「4」, 「5」, 「6」, 「7」, 「1」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。

30

【0624】

その後、(A24)に示すように、全ての飾りが2周期した後に、最初に表示されていた「2」図柄とともにボタン画像がうっすら表示される。その後、(A25)~(A46)にかけて飾り図柄が「2」, 「3」, 「4」, 「5」, 「6」, 「7」, 「1」と高速で変動するとともに、時間の経過に合わせてボタン画像の下に表示されるタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。操作有効期間内にプッシュボタン31Bが操作された場合、あるいは、操作有効期間内にプッシュボタン31Bが操作されずボタン操作の有効期間が終了した場合には、図157~図164に示すように奇数図柄あるいは偶数図柄が導出表示され、大当りに移行する。

40

【0625】

(再抽選演出1)

図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まった

50

かが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【0626】

(再抽選演出4)

再抽選演出における図柄送り演出の開始時は、当りエピローグパートから表示したままだった飾り図柄を縮小した状態から変動が開始される。これによれば、異なる飾り図柄に変更する処理を実行することなく、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【0627】

(再抽選演出5)

図柄送り演出では縮小された図柄により変動が開始され変動中の図柄の大きさは均一の縮小サイズである。これによれば、図柄送り演出時の変動の見た目をなめらかにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

10

【0628】

(再抽選演出7)

図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

20

【0629】

(再抽選演出8)

再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。

30

【0630】

(再抽選演出9)

再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が0%の「2」図柄、透過度が50%の「2」図柄、透過度が0%の「3」図柄、透過度が50%の「3」図柄、透過度が0%の「4」図柄、透過度が50%の「4」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できちりと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

【0631】

(再抽選演出10)

再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

40

【0632】

(再抽選演出11)

図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重

50

ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。

【0633】

(再抽選演出12)

図176, 図177に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を2回繰り返した後の(A24), (A25)において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが2回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。

【0634】

(再抽選演出13)

なお、再抽選演出の開始時の図柄は、2図柄以外の場合もある。このような場合であっても、動作促進表示としてのボタン画像が表示されるタイミングは一定である。たとえば、2図柄の場合、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び2図柄が表示されるタイミングであった。5図柄の場合も同様に、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び5図柄が表示されるタイミングであればよい。つまり、いずれの図柄により再抽選演出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。

【0635】

(再抽選演出14)

抽選演出では、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に偶数図柄(たとえば2図柄)を表示するパターン、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば3図柄)を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄(たとえば7図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば7図柄)を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。

【0636】

(再抽選演出15)

抽選演出では、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に偶数図柄(たとえば2図柄)を表示するパターン、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば3図柄)を表示するパターン、奇数図柄(たとえば7図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば7図柄)を表示するパターンのいずれであっても、共通のデータを用いている。つまり、演出のデータは同じで、飾り図柄に関するデータをパターンにより変更する設計となっている。これによれば、専用のパターンを設けなくてよいので、データ量を削減することができる。

【0637】

[煽り21~27について]

図178~図181では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0638】

(フェード効果)

図178は、煽りパートにおける(b4)~(b6)部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。煽りパートにおいては、セリフに対する字幕に対しフェード効果が付される。フェード効果は、表示が徐々に鮮明となるフェードインと、表示が徐々に消去されていくフェードアウトとで構成される効果である。図178(A)では、煽りパートであるSP前半リーチAにおいて、フェード効果が付された演出の一部について説明する。

【0639】

(b4)の状態では、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する画面が表示されている。その

10

20

30

40

50

後、(b 4 ') に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率 70% で表示される。その後、(b 5) に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率 0% で表示される。このように、セリフに対応する字幕が表示されるときにフェードインの効果が付される。なお、(b 4 ') の状態では、「見つけたわ」のセリフ音の出力はされておらず、(b 5) の状態のように字幕透過率 0% のときにセリフ音の出力がされている。

【 0 6 4 0 】

その後、(b 5 ') に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の透過率 0% の字幕の下のレイヤに、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の透過率 70% の字幕がフェードイン効果を付して表示される。その後、(b 5 ' ') に示すように、「見つけたわ」の字幕の透過率と「見つかった」の字幕の透過率とがともに 40% となった状態で表示される。その後、(b 6) に示すように、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の字幕が透過率 0% で表示される。このように、夢夢ちゃんのセリフに対応する字幕「見つけたわ」は、(b 5 ') ~ (b 6) へと徐々にフェードアウトしていく。それに対し、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の字幕は、(b 5 ') ~ (b 6) へと徐々にフェードインしていく。なお、(b 5 ') , (b 5 ' ') の状態では、「見つかった」のセリフ音の出力はされておらず、(b 6) の状態のように字幕透過率 0% のときにセリフ音の出力がされている。

【 0 6 4 1 】

図 1 7 8 は (B) に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。たとえば、図 1 7 8 (B) では、ナナちゃんが歌った歌の進行に合わせて「いつかきっと手に入れるから」と字幕 (歌詞) が表示される。その後、すぐに「小さなこの手でつかみ取る」と歌の進行に合わせて字幕 (歌詞) が表示される。大当りラウンド中のこのような字幕 (歌詞) が続けて表示される場合は、フェード効果は付されないようになっている。これは、楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕 (歌詞) を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。

【 0 6 4 2 】

(煽り 2 1)

煽りパートにおいては、図 1 7 8 (A) に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第 1 の字幕の表示期間と次に表示される第 2 の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第 1 の字幕と、第 2 の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態に変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

【 0 6 4 3 】

(煽り 2 2)

図 1 7 8 (A) に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第 1 の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第 2 の字幕が表示されることがある。この場合、第 1 の字幕が透過率 0% で表示されている箇所に第 2 の字幕が透過率 70% で重なって表示される。その後、第 1 の字幕がフェードアウトし、第 2 の字幕がフェードインし透過率 0% の表示となる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。

【 0 6 4 4 】

(字幕表示の変形例)

第 1 の字幕と第 2 の字幕とが重なるタイミングで表示される際には、2 つの字幕の両方にフェード効果を付すのではなく、いずれか一方の字幕にフェード効果を付すようにして

10

20

30

40

50

もよい。具体的には、第1の字幕表示にフェード効果を付さず、第2の字幕表示にフェード効果を付すパターン、第1の字幕表示にフェード効果を付し、第2の字幕表示にフェード効果を付さないパターンが考えられる。前述した第1の字幕表示にフェード効果を付すとともに、第2の字幕表示にフェード効果を付すパターンに入れ替えて、いずれかのパターンを適用してもよい。また、フェード効果を付す場合に、第1の字幕表示の上に第2の字幕表示を重ねてもよいし、第1の字幕表示の下に第2の字幕表示を重ねるようにしてもよい。

【0645】

また、字幕が表示されるタイミングが重なる場合について、第1のキャラクタと第2のキャラクタとのセリフに対する字幕について説明した。しかし、同一のキャラクタが続けてセリフを発する場合に、第1のセリフに対する字幕表示の後、第2のセリフに対する字幕表示が重なるようにしてもよい。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付してもよい。

10

【0646】

(煽り24)

図178は(B)に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕(歌詞)が表示される。しかしながら、大当りラウンド中は、字幕(歌詞)が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕(歌詞)を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当りラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機1に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当りラウンド中に省略することができ、一連の演出のをよく見せることができる。

20

【0647】

(字幕の透過率と音の出力との関係について)

図179は、セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。図179は、図178(A)の夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」と、爆チューのセリフ「見つけた」とが発せられるときの状況を示している。図179においてグラフの横軸は、フレーム数を示している。「見つけたわ」の字幕は、透過率100%から1フレーム後に透過率70%で表示される。さらに、その1フレーム後に透過率0%で表示される。これにより、2フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。この期間において「見つけたわ」のセリフ音は出力されていない。

30

【0648】

その後、「見つけたわ」のセリフ音出力される期間、「見つけたわ」の字幕は透過率0%で表示される。そして、「見つけたわ」のセリフ音の出力が終了した後の3フレームの無音期間であるT1の期間において、2フレームに亘り引き続き「見つけたわ」の字幕が透過率0%で表示される。その後、T1の残り1フレームの期間に亘り、「見つけたわ」の字幕が透過率0%から透過率100%で表示される。これにより、1フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

40

【0649】

また、T1の期間では、「見つけた」のセリフ音に関しても出力されていないが、T1の期間開始時の1フレーム後を起点として、「見つけた」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。具体的には、「見つけた」の字幕は、透過率100%から1フレーム後に透過率70%で表示される。さらに、その1フレーム後に透過率0%で表示される。これにより、2フレームの期間に亘り「見つけた」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。

【0650】

その後、「見つけた」のセリフ音出力される期間、「見つけた」の字幕は透過率0%で表示される。そして、「見つけた」のセリフ音の出力が終了した後の3フレーム

50

の無音期間であるT2の期間において、2フレームに亘り引き続き「見つかった」の字幕が透過率0%で表示される。その後、T2の残り1フレームの期間に亘り、「見つかった」の字幕が透過率0%から透過率100%で表示される。これにより、1フレームの期間に亘り「見つかった」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

【0651】

図179に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する「見つけたわ」の第1字幕と、爆チューのキャラクタに対応する「見つかった」の第2字幕は、同じフェードインおよびフェードアウトのフェード効果が付される。また、フェードインが2フレームの期間に亘って実行されるのに対し、フェードアウトは1フレームの期間に亘って実行される。

【0652】

(煽り23)

図179に示すように、「見つかった」の第2字幕に対応するセリフ音の出力タイミングは、第1字幕と第2字幕とが重なるように表示され、フェード効果が付される期間には出力されない。そして、第2字幕に対応するセリフ音は、透過度0%で第2字幕が表示されたときから出力される。これによれば、フェード効果により字幕の切り替わりが分かり易い上に、第2字幕が表示されてからセリフ音が出力されるため、視覚と聴覚とにより演出内容を把握しやすくすることができる。

【0653】

(煽りパートとエピローグパートとにおける字幕の対比)

図180は、(b4)~(b6)部分の詳細説明図および(o3)~(o5)部分の詳細説明図である。図180(A)は、煽りパートにおける(b4)~(b6)部分の詳細説明図である。また、図180(B)は、(o3)~(o5)部分の詳細説明図である。図180(A)および図180(B)は、2つのキャラクタが発するセリフに対して字幕表示が続けて表示される点で共通している。しかし、図180(A)と図180(B)とでは、第1字幕が表示されてから第2字幕が表示されるまでの期間が異なっている。

【0654】

図180(A)に示すように、(b4)~(b7)部分では、(b4)において、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する表示がされる。その後、(b5)において、夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する第1字幕が表示される。その後、(b6)において、爆チューのセリフ「見つかった」に対応する第2字幕が表示される。その後、(b6')において、夢夢ちゃんが画面上に拡大表示される。その後、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ!」に対応する字幕が表示される。(b4)の開始時から(b6)の終了時までにおける時間t1は約3秒である。

【0655】

図180(B)に示すように、(o3)~(o5)部分では、(o3)において、ジャムちゃんとナナちゃんとともに倒したカニが看板となったお店が表示され、ジャムちゃんのセリフ「いい看板ね」に対応する第1字幕が表示される。その後、(o3')~(o3'')にかけて、字幕無しのカニが看板となったお店の背景が表示される。その後、(o4)において、ナナちゃんのセリフ「しっかり働きなさい」に対応する第2字幕が表示される。その後、カニが看板となったお店の背景が静止画となる。(o3)の開始時から(o5)の終了時までにおける時間t1は約10秒である。

【0656】

図180(A),(B)に示すように、煽りパートとエピローグパートとでは、1シーン(0~t1の期間や0~t2の期間)において、セリフに対応する字幕が複数回表示される場合がある。字幕が複数回表示される場合において、時間尺に余裕があるときは、一旦表示した字幕表示が消去することによって字幕表示の切り替わりを分かり易くすることも考えられる。しかし、0~t1の期間のように時間尺に余裕が無い場合は、字幕表示を一旦消去するという措置が取り難い。そのため、図178,図179に示したように、字幕表示にフェード効果を付すことにより字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

【0657】

10

20

30

40

50

ここで、パチンコ遊技機 1 においては、最初に映像が作成されて、その後にセリフ等の音声が付付けられる。その後、各セリフに対応した字幕表示が付付けられる。仮に、時間尺が多めに取れない 0 ~ t 1 の期間において字幕表示を一旦消去するための期間を長くした映像を作り直すと手間がかかってしまう。そこで、フェード効果を付すことにより映像を作り直さなくとも字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。また、カニの看板のお店が表示される当りエピローグパートのように時間尺に余裕がある場合であっても一律にフェード効果を付すことにより、全体の作業負担が減少し、字幕の切り替え時に違和感が生じることがないようにすることができる。

【 0 6 5 8 】

(煽り 2 6)

図 1 8 0 に示すように、第 1 字幕と第 2 字幕とが被らない (o 3) ~ (o 5) 部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともいずれか一方の効果を付すようにしてもよい。映像の作成の後に作成される字幕表示において、字幕表示が被るか否かでフェード効果を付していくのは手間がかかる。そこで、字幕表示に対し一律にフェード効果を付すことにより、作業負担が増加することを防止できる。

【 0 6 5 9 】

(煽り 2 5)

ここで、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図 1 8 0 に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

【 0 6 6 0 】

[煽り 2 7 について]

図 1 8 1 では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 6 6 1 】

(煽り 2 7)

図 1 8 1 は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図 1 8 1 (A) の比較例 1 に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまふ。また、長いセリフに対する字幕表示や早い進行のセリフに対する字幕表示に関しても、空白期間を設けず字幕を切り替えた場合に違和感が生じる可能性がある。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付すことにより違和感を解消することができる。また、図 1 8 1 (B) の比較例 2 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つかった」を重ね、その後「見つかった」と表示することも考えられる。このような場合には、フェード効果を付さないことにより字幕表示が見難くなってしまふ。また、図 1 8 1 (C) の比較例 3 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下 2 段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまう。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。

【 0 6 6 2 】

[エピローグ 2 3 について]

図 1 8 2 では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 6 6 3 】

10

20

30

40

50

図182は、(B4)～(B11)部分の詳細説明図である。図182により、画面上の飾り図柄や小図柄を用いた演出と、遊技効果ランプ9を用いた演出との対応関係について説明する。(B4)に示すように、再抽選パートの図柄出しの演出において、拡大されていた「3」図柄が縮小される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白色で点滅する。次いで、(B5)に示すように、「3」図柄が通常サイズで表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色で点滅する。次いで、(B6)に示すように、「3」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色で点滅する。

【0664】

次いで、(B7)に示すように、画面が再抽選用の背景から通常背景に変化し、この通常背景において、引続き「3」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色で点滅する。その後、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、(B8)に示すように、飾り図柄および小図柄が確定停止する。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色で点滅する。(B9)に示すように、図柄確定期間は、所定期間(たとえば、0.5s)継続し、画面上は(B8)と同様の表示が維持される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色の点滅の点灯態様が維持される。

【0665】

その後、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約10ms後に遊技効果ランプ9の態様が切り替わってファンファーレ対応となる。また、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約33ms後に画面が切り替わって「FEVER」が表示される態様に変化する。具体的には、(D1)に示すように、ファンファーレコマンドを受信した後のファンファーレ期間において、画面は(B9)の状態を維持する。それに対し、遊技効果ランプ9の態様は画面の態様よりも早くファンファーレ対応に切替わる。(D1)における遊技効果ランプ9の態様は消灯である。次いで、(D2)に示すように、遊技効果ランプ9の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「FEVER」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ9は、ファンファーレ対応の点灯態様が維持される。

【0666】

[エピソード28～31について]

図183では、エピソードパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0667】

図183は、図柄出しの変形例を説明するための図である。変形例においては、(Y1)～(Y7)の順に図柄出しが実行されるようにしてもよい。具体的には、(Y1)に示すように、爆チューを捕まえる場面で縮小された飾り図柄(縮小図柄)が画面の左上で「222」の状態揃う。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。次いで、(Y2)に示すように、画面が静止画となり縮小図柄が上下に微小に揺れる。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。

【0668】

次いで、(Y3)に示すように、画面の左上の縮小された飾り図柄が一旦消去される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。次いで、(Y4)に示すように、画面の中央から消去されていた「222」の飾りが図柄拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。次いで、(Y5)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y4)の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。次いで、(Y6)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y5)の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。次いで、(Y7)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y6)の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。

【0669】

10

20

30

40

50

変形例の図柄出しでは、飾り図柄が、S Pリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、(Y 1) に示すような当りエピソードパート時に図柄が揃う。そして、(Y 2) に示すような縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は、画面中央の位置から拡大されて図柄第の演出が実行される。

【 0 6 7 0 】

(エピソード 2 8)

当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピソードの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)にある。画面が静止画となり当りエピソードの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピソードパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピソードパートを好適に見せることができる。

10

【 0 6 7 1 】

(エピソード 2 9)

当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピソードの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)に「 2 2 2 」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピソード映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

20

【 0 6 7 2 】

(エピソード 3 0)

当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピソードの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)に表示される。また、画面が静止画となり当りエピソードの映像が終了するタイミングに関連して、(Y 1) で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。

30

【 0 6 7 3 】

(エピソード 3 1)

変形例においては、飾り図柄が、S Pリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動する。これによれば、S Pリーチ開始時から位置させることで、S Pリーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

40

【 0 6 7 4 】

図 1 8 4 ~ 図 1 8 7 は、再抽選の変形例を説明するための図である。変形例においては、たとえば、(F 1) ~ (F 1 2) の順に図柄出しから再抽選が実行される場合について説明する。具体的には、(F 1) , (F 2) に示すように図柄が拡大表示された後、(F 3) , (F 4) に示すように図柄が縮小される。その後、(F 5) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(F 6) に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、(F 7) に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、(F 8) ~ (F 9) にかけて「 3 」図柄が縮小されて表示される。

50

【0675】

その後、(F10)に示すように、「3」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、(F11)に示すように、「3」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、(F12)に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。

【0676】

(F12)の状態から遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合を図185に示す。図185では、(G1)~(G27)において実行される再抽選演出について説明する。(F12)の状態から遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合には、(G1)~(G13)にかけて飾り図柄として用いられている「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」、「2」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、(G14)に示すように、高速変動前に表示されていた「3」図柄が表示される。

10

【0677】

その後、(G15)、(G16)に示すように図柄が拡大表示された後、(G17)、(G18)に示すように図柄が縮小される。その後、(G19)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、背景が図柄揺れ用の背景に切り替えられる。ここでは、図柄揺れとして、図柄が画面上を奥側と手前側とに回転動作をすることで図柄を揺らす動作が実行される。具体的には、(G20)~(G21)にかけて図柄が奥側に揺れた後、(G22)~(G23)にかけて図柄が手前側に揺れことにより初期位置へと変化する。その後、(G24)~(G25)にかけて図柄が手前側に揺れた後、(G26)~(G27)にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。

20

【0678】

(F12)の状態から遊技者がプッシュボタン31Bを操作しなかった場合を図186に示す。図186では、(H1)~(H27)において実行される再抽選演出について説明する。(F12)の状態から遊技者がプッシュボタン31Bを操作しなかった場合には、(H1)~(H6)にかけて「3」図柄が表示されたままで、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。その後、(H7)に示すように、ボタン画像がうっすら表示されボタン画像が消去されていく。その後、(H8)~(H20)にかけて飾り図柄として用いられている「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」、「2」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、(H21)に示すように、高速変動前に表示されていた「3」図柄が表示される。

30

【0679】

その後、(H22)、(H23)に示すように図柄が拡大表示された後、(H24)、(H25)に示すように図柄が縮小される。その後、(H26)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(H27)に示すように、背景が(G20)~(G27)で示した背景に切り替えられる。プッシュボタン31Bが操作されない場合の(H22)~(H26)における図柄出しの動きは、プッシュボタン31Bが操作された場合の(G15)~(G19)における図柄出しの動きと同じである。しかしながら、プッシュボタン31Bが操作された場合は、プッシュボタン31Bが操作されなかった場合のタイムゲージの減少分の時間が3図柄を揺らす演出を実行する期間で吸収されている。つまり、ボタンがどのタイミングで操作されたとしても、ボタンが操作されるまでの期間が3図柄を揺らす演出の尺で吸収されることになる。

40

【0680】

そして、(G27)あるいは(H27)の後に、図187に示すような演出が実行される。図187では、(J1)~(J18)において実行される再抽選演出について説明する。(G27)あるいは(H27)の後、(J1)に示すように、画面が一旦ホワイトアウトする。その後、(J2)~(J9)にかけて「3」図柄が一回転する。具体的には、(J2)の状態から「3図柄」の垂直方向を軸にして左回りに(J3)、(J4)、(J5)、(J6)、(J7)、(J8)、(J9)と回転する。回転の動きは速いので一瞬

50

でクルッと図柄が回転するように見える。

【0681】

その後、(J10)に示すように、「3」図柄が縮小表示された後に、(J11)～(J12)にかけて図柄が奥側に揺れた後、(J13)～(J14)にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、(J15)～(J16)にかけて図柄が手前側に揺れた後、(J17)～(J18)にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。(J11)～(J18)にかけての図柄揺れの動きは、(G20)～(G27)にかけての図柄の揺れの動きと同じである。そして、(J18)において図柄が通常位置で綺麗に停止する。

【0682】

[ハズレ1～7について]

ハズレエピソードパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0683】

(図柄確定期間について)

図188は、図柄確定期間の詳細説明図である。図188の(X1)は図132の(r54)に対応する当否決定のタイミングを示す図である。この状態から当りエピソードパートに移行した場合の図柄確定期間の詳細を(X2)～(X5)により説明する。また、(X1)の状態からハズレエピソードパートに移行した場合の図柄確定期間の詳細を(X6)～(X9)により説明する。

【0684】

(X1)の状態から当りエピソードパートに移行する場合は、(X2)に示すように、爆チューを捕まえた(s5)の状態の画像が表示される。その後、(X3)に示すように、通常画面に制御された後に(B8)のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち0.5s間継続される。その後、(X4)に示すように、(B11)のようなファンファーレ期間となる。その後、(X5)に示すように、大当りラウンド期間となる。

【0685】

(X1)の状態からハズレエピソードパートに移行する場合は、(X6)に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念(u2)の状態の画像が表示される。その後、(X7)に示すように、背景がブラックアウトするとともに「232」のハズレ表示結果を示す図柄組合せが表示される。その後、(X8)に示すように、遊技者の目を引き付ける効果のあるキャラクタ画像が描かれたアイキャッチ画像が表示される。その後、通常画面に制御された後に(X9)のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち0.5s間継続される。図柄確定期間終了後に次の変動表示に対応する保留記憶があれば、次の変動表示が開始される。

【0686】

(ブラックアウトの詳細説明)

図189は、ブラックアウトの詳細説明図である。図189(X10)～(X22)の順でブラックアウトの詳細を説明する。(X10)に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念(u2)の状態の画像が表示される。この状態から、ブラックアウトの背景が透過率を徐々に低下させて表示されるとともに、中央に表示される飾り図柄の1つである「3」を示す中図柄の背景が透過率を徐々に低下させて表示される。透過率を低下させることにより、ブラックアウト背景が徐々に暗くなり、中図柄が徐々にくっきりと現れるようになる。

【0687】

(X10)の後、(X11)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が70%、中図柄の透過率が100%で表示される。その後、(X12)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が60%、中図柄の透過率が90%で表示される。その後、(X13)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が50%、中図柄の透過率が80%で表示される。その後、(X14)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が40%、中図柄の

10

20

30

40

50

透過率が60%で表示される。その後、(X15)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が30%、中図柄の透過率が40%で表示される。その後、(X16)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が20%、中図柄の透過率が20%で表示される。その後、(X17)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が10%、中図柄の透過率が0%で表示される。その後、(X18)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が0%、中図柄の透過率が0%で表示される。

【0688】

その後、(X19)~(X20)に亘って中図柄である「3」の図柄が上下に揺れる図柄揺れ期間となる。図柄揺れ期間後は、(X21)に示すように、アイキャッチ画像が表示される。その後、(X22)に示すように、図柄確定期間となる。図189に示すように、背景のブラックアウトは、中図柄のフェードインよりも開始が早く、背景のブラックアウトの方が中図柄のフェードインよりも透過率の切り替わりの段階数が多くなっている。

10

【0689】

(ハズレ1)

図188に示すように、当否決定後にハズレとなる場合には、ハズレエピローグパートにおいてブラックアウト背景時にハズレ図柄が表示される。その後、アイキャッチ画面による切り替わり画像が表示された後に、リーチ開始時の通常背景に画面が切り替わる。これによれば、アイキャッチ画面により、ハズレ時の画面の切り替わりを好適に見せることができる。

【0690】

20

(ハズレ2)

図189に示すように、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の背景が徐々にブラックアウトしていきつつ、中図柄が徐々にフェードインしていく。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示されていくため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【0691】

(ハズレ3)

図189に示すように、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の背景を透過率100%から0%までブラックアウトしていくのに必要な段階数は、中図柄を透過率100%から0%までフェードインしていくのに必要な段階数よりも多くなっている。具体的には、背景のブラックアウトは(X11)~(X18)にかけての8段階であるのに対し、中図柄のフェードインは(X12)~(X17)までの6段階である。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかも透過率の変更の段階数が異なるため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

30

【0692】

(ハズレ4)

図189に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、中図柄がフェードインしていく変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

40

【0693】

(ハズレ5)

ブラックアウトする前のハズレ時の映像は、表示される画像が切り替わっていくのに対し、ブラックアウトする際の画像は、表示される画像に変化がない。これによれば、変化のない画像の状態ブラックアウトが開始されることで、ブラックアウトを好適に見せることができる。なお、画像が切り替わるとは、画面の絵が切り替わること、映像の角度が切り替わること、表示されている場面自体が切り替わることを含む。また、画像に変化がないとは、同じ静止画であること、動画であっても映像の角度は切り替わらず、動いてい

50

るとしても一部の映像のみが微小に動いていることを含む。

【0694】

(ハズレ6)

ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X18)~(X20)に示すように、透過率が0%の中図柄と、透過率が0%のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、(X19)~(X20)に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を1周期として、少なくとも2周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間は、中図柄が透過率100%から透過率0%の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていけばよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていけばよい。これによれば、背景が透過率0%のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

10

【0695】

(ハズレ7)

図188, 図189に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技機1に関する情報として、タイトルの「POWERFULII」の文字と、主要キャラクターである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画像によりパチンコ遊技機1の情報を的確に伝えることができる。

20

【0696】

[ハズレ8, 10~17について]

ハズレエピソードパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0697】

(ハズレ時の遊技効果ランプについて)

図190は、ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。図190には、第4図柄ユニット9050の特図可変表示の点灯態様についても記載されている。図190(X30)~(X36)がハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図であり、(X40)~(X46)がハズレ時の変形例を示す図である。なお、図190に示す例は、SP最終リーチにおけるハズレ時の演出を示しているが、SP前半リーチA, BやSP後半リーチA, Bなど、その他のリーチにおけるハズレ時の演出に対して、図190に示す技術を適用してもよい。

30

【0698】

本実施の形態では、(X30)の味方キャラクター6人が残念がっている演出から(X31)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。なお、図190に示すハズレ時の輝度データテーブルは、後述する図216に示すハズレエピソードパートにおける子テーブルWD17の時間tu1~tu3で指定された孫テーブルに対応する。

【0699】

背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。アイキャッチ画像とは、遊技者の注目を集める画像であり、本実施の形態においては、SPリーチにおける一連の演出の結果、ハズレ図柄が導出(仮停止)されて通常画面に戻る前にアイキャッチ画像が表示される。

40

【0700】

(X32)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X33)のアイキャッチ画面の表示にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、(X34)の通常画面への切替え期間および(X35)の図柄確定期間を経由して、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに実行される(X36)の次変動にかけて、背景用の輝度データテーブルが用いられる。なお、図190に示す背景用の輝度データテーブルは、後述する図216に示すハズレエピソードパートにおける子テーブル

50

WD 17の時間 t u 4 で指定された孫テーブル 26 に対応する。

【0701】

なお、(X35)の図柄確定期間の後に保留なしのときに客待ちコマンドを受信したときも背景用の輝度データテーブルが維持される。なお、客待ちコマンドを受信することに対応して、演出画面がデモンストレーション表示となり、デモンストレーション用の輝度データテーブルが用いられてもよい。

【0702】

第4図柄ユニット9050の特図可変表示との関係では、(X30)から(X34)にかけて、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、点滅している。そして、図柄確定コマンドを受信することにより、(X35)の状態では第4図柄ユニット9050の特図可変表示が、消灯となる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信することにより、(X36)の状態では第4図柄ユニット9050の特図可変表示が、点滅となる。なお、(X35)の図柄確定期間の後に保留なしのときは客待ちコマンドを受信しても第4図柄ユニット9050の特図可変表示は消灯を維持する。

10

【0703】

また、ハズレ時の変形例として、各状態における輝度データテーブルが本実施の形態と異なるようにしてもよい。具体的には、(X40)の残念から(X41)の背景ブラックアウトにかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。その後、(X42)のアイキャッチ画面切り替え期間、(X43)のアイキャッチ画面、(X44)の通常画面切り替え期間、(X45)の図柄確定期間にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。そして、(X36)の次変動において、背景用の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。

20

【0704】

ここで、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ表示前(ハズレ時)の輝度データテーブルの最終の輝度データ(消灯)よりも輝度が大きくなっている。また、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル(消灯含まず)の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。

【0705】

(ハズレ8)

30

ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

40

【0706】

50

(ハズレ10)

アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ後、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【0707】

(ハズレ11)

第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット9050の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

10

【0708】

(ハズレ12)

第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット9050の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【0709】

(ハズレ13)

ハズレ時の変形例を説明する。(X40)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X41)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。(X42)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X45)の図柄確定期間にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

20

30

【0710】

(ハズレ14)

切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

40

【0711】

(ハズレ15)

図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

【0712】

(ハズレ16)

50

切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ画像の表示前（ハズレ時）の輝度データテーブルの最終の輝度データ（消灯）よりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わる前よりも遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

【0713】

（ハズレ17）

切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル（消灯含まず）の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わる時に遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

10

【0714】

[当否8～12について]

当否決定に関連する部分における特徴部分について、番号を振って説明する。

【0715】

（（r48）部分の詳細説明）

図191は、（r48）部分の詳細説明図である。図191（r48）は、当否決定前の最終の煽りが実行される場面である。図191（A）は、画面の切り替えを示す説明図であり、図191（B）は、画面の切り替えと時間との関係を示す説明図である。図191（A）に示すように、（r48）部分では、（r48-1）のような爆チューの表示がされた後に、（r48-2）のような味方6人の表示がされる。その後、再び（r48-1）のような爆チューの表示がされた後に、（r48-2）のような味方6人の表示がされる。以降、（r48-1）と（r48-2）との静止画の切り替えが繰返され、図191（B）に示すように、徐々に切り替え速度が速くなる。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とは、時間経過とともに徐々に拡大して表示されるようになっている。

20

【0716】

（当否8）

煽りパートにおける（r48）の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、（r48）の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、（r48）において実行される演出は、爆チューの画像と味方6人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまふ。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

30

40

【0717】

（当否9）

図191（B）に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興味が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ1枚の画像を用いて実行していることを気付きにくくすることができる。

50

【 0 7 1 8 】

(当 否 1 0)

(r 4 8) におけるスローモーション期間の演出を S P 前半リーチから S P 後半リーチ、S P 最終リーチへの発展時タイミングで実行するようにしてもよい。これによれば、S P 前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

【 0 7 1 9 】

(当 否 1 1)

(r 4 8) におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が 2 枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像 1、画像 2、画像 3、画像 4、画像 1... と 4 枚の画像を繰返し利用することにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

10

【 0 7 2 0 】

(当 否 1 2)

(r 4 8) におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまう。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなることがなく、データ容量を削減させつつ、動作している様子をより忠実に表現することができる。

20

【 0 7 2 1 】

< 遊技効果ランプに関する説明 >

次に、遊技効果ランプ 9 のランプ制御について、図 1 9 2 ~ 図 2 6 0 を参照しながら説明する。

【 0 7 2 2 】

[輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について]

演出制御用 C P U 1 2 0 は、R O M 1 2 1 や R A M 1 2 2 に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数のランプのうちの 1 または複数のランプをランプ制御によって点灯 / 点滅 / 消灯させる。

30

【 0 7 2 3 】

具体的には、表示制御部 1 2 4 は、主基板 1 1 に搭載された C P U 1 0 5 から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の 1 フレーム (3 3 m s e c) で 1 減算されるカウンタである。表示制御部 1 2 4 は、サブ変動時間が各パートに対応する表示 (たとえば、開始パートや煽りパートなどの各パートにおける各種表示 (リーチ表示など)) を開始するタイミングとなったときに、R O M 1 2 1 や R A M 1 2 2 に格納された画像データ (動画データ、アニメーションデータ) に基づき、画像表示装置 5 の表示制御を行う。表示制御部 1 2 4 は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置 5 に表示させる演出表示 (演出シーン) に対応して拡張コマンドを設定し、当該拡張コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 4 から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部 1 2 4 によって表示制御が行われる演出表示 (演出シーン) に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

40

【 0 7 2 4 】

たとえば、図 2 7 2 は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図 2 7 2 に示すように、表示制御部 1 2 4 が S P 前半リーチ A の当りエピソードにおける表示制御を行う場合、当該 S P 前半リーチ A の当りエピソードを指定するための拡張コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、表

50

示制御部 1 2 4 から受信した拡張コマンドに基づき、S P 前半リーチ A の当りエピソードに対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【 0 7 2 5 】

親テーブルでは、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間を指定する情報と、各ランプに対するランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報（子テーブルの指定アドレス）とが格納されている。なお、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプのみが指定されており、ランプ制御の対象とならないランプについては指定されない。たとえば、後述する図 1 9 2 に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠ランプと、役物ランプ 9 A と、盤左ランプ 9 B と、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H とが指定され、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c が指定されている。そして、図 1 9 2 に示す親テーブルにおいては、枠ランプに対して子テーブル W D 1 が指定され、役物ランプ 9 A に対して子テーブル Y D 1 が指定され、盤左ランプ 9 B に対して子テーブル L D 1 が指定され、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H に対して子テーブル A D 1 が指定されている。

10

【 0 7 2 6 】

詳しくは図 2 0 6 を用いて後述するが、図 2 7 2 に示すように、S P 前半リーチ A 当りエピソード用の親テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c（10 分間）が指定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、この 6 0 0 0 0 0 m s e c（10 分間）を計時するために 1 0 m s e c ごとにカウンタを 1 減算する。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カウンタの減算処理を 6 0 0 0 0 回実行することで、6 0 0 0 0 0 m s e c（10 分間）を計時したことになる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s e c（10 分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。S P 前半リーチ A 当りエピソード用の親テーブルにおいては、子テーブルとして W D 3 が指定されている。

20

【 0 7 2 7 】

子テーブルには、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で参照される孫テーブルを指定する情報（孫テーブルの指定アドレス）とが格納されている。たとえば、後述する図 1 9 3 に示す枠ランプ用の子テーブルにおいては、t a 1 ~ t a 1 9 といった各時間に対して参照される孫テーブル（W 4、W 1 1、W 1 2、W 2 1 など）が指定されている。

30

【 0 7 2 8 】

詳しくは図 2 0 6 を用いて後述するが、図 2 7 2 に示すように、S P 前半リーチ A 当りエピソード用の子テーブル W D 3 においては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として 3 0 0 m s e c が指定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 0 m s e c ごとにカウンタを 1 減算することで 3 0 0 0 m s e c を計時し、当該計時が 3 0 0 0 m s e c に到達するまで、子テーブル W D 3 によって指定された孫テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。S P 前半リーチ A 当りエピソード用の子テーブル W D 3 においては、孫テーブルとして W 4 が指定されている。

40

【 0 7 2 9 】

孫テーブルには、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で用いられる輝度データとが格納されている。たとえば、後述する図 2 3 0 に示す孫テーブル W 4 においては、3 0 m s e c ごとに用いられる R G B に対応する輝度データが格納されている。

【 0 7 3 0 】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。たとえば、枠ランプは、「R」、「G」、「B」といった 3 つの素子からなる L E D によ

50

って構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、0～Fまでの16段階に電流値が分かれており、輝度データが0の場合は電流値が最低値（たとえば、0）となり、輝度データがFの場合は電流値が最大値となる。たとえば、「R」の素子に「A」の輝度データが出力されると、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

【0731】

枠ランプは、RGBの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠ランプは、輝度データに基づく発光によって、前述した各キャラクタに応じた色で点灯することができる。一例としては、夢夢ちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。メイドAが登場するような演出においては、輝度データとして「00F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが青色に点灯する。メイドBが登場するような演出においては、輝度データとして「0AC」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがハワイアンブルー色に点灯する。ADが登場するような演出においては、輝度データとして「FF0」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが黄色に点灯する。ジャムちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「A5F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが紫色に点灯する。ナナちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「F3F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがピンク色に点灯する。爆チューが登場するような演出においては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。ポインゴが登場するような演出においては、輝度データとして「FEA」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがクリーム色に点灯する。

【0732】

詳しくは図230を用いて後述するが、図272に示すように、孫テーブルW4においては、各ランプについて、輝度データ（RGBのデータ）として「000」と「AAA」とが30msの間隔で交互に指定されている。演出制御用CPU120は、10msごとにカウンタを1減算することで子テーブルによって指定された時間である3000msを計時し、当該計時が300msに到達するまで、孫テーブルW4に基づき30msの間隔で輝度データをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【0733】

上述したように、演出制御用CPU120は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（たとえば、10ms周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【0734】

具体的には、演出制御用CPU120は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【0735】

演出制御用CPU120による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図273は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図273に示すように、SP前半リーチA当りエピローグ用の子テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として3000 msecが指定され、かつ孫テーブルとしてW4が指定されている。孫テーブルW4においては、各ランプについて、輝度データ(RGBのデータ)として「000」と「AAA」とが30 msec間隔で交互に指定されている。なお、説明の便宜上、最初の30 msecにおけるデータ「000」をデータ1、次の30 msecにおけるデータ「AAA」をデータ2、次の30 msecにおけるデータ「000」をデータ3、次の30 msecにおけるデータ「AAA」をデータ4、次の30 msecにおけるデータ「000」をデータ5、次の30 msecにおけるデータ「AAA」をデータ6、次の30 msecにおけるデータ「000」をデータ7と称する。

【0736】

演出制御用CPU120は、10 msecごとにカウンタを1減算することで子テーブルWD3によって指定された3000 msecを計時し、当該計時が3000 msecに到達するまで、孫テーブルW4に基づき30 msec間隔でデータ1~データ7の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ7まで出力した後、未だ計時が3000 msecに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、やがて、計時が3000 msecに到達すると、その時点で孫テーブルW4に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブルW1に基づく輝度データの出力を開始する。このように、演出制御用CPU120は、子テーブルによって指定された時間が経過するまで、輝度データの出力をループさせるようになっている。

【0737】

なお、後述する図192に示す親テーブルのように、600000 msec(10分)に亘って子データが指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、CPU103からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用CPU120がCPU103からの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

【0738】

また、後述する図193に示す子テーブルのように、最終の指定箇所に600000 msec(10分)に亘って孫データが指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【0739】

また、後述する図235に示す孫テーブルのように、最終の指定箇所に600000 msec(10分)に亘って輝度データが指定されており、このような孫テーブルにおける10分データは、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行

10

20

30

40

50

われてしまうことを防止する役割を担う。

【0740】

このように、孫テーブルの最後に指定された輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に600000ms ec(10分)に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。

【0741】

上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルによって構成されているが、以下で説明する各パートにおいて用いられる輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、特徴的なテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。

【0742】

[開始パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図192は、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図192に示すように、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms ec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD1, YD1, LD1, AD1)を指定する情報が格納されている。

【0743】

図193は、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図193に示すように、枠ランプの子テーブルWD1では、枠ランプについて、開始パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「省略」で示してその説明を省略する。

【0744】

たとえば、時間ta1、時間ta4、および時間ta7においては、孫テーブルW21が指定されている。孫テーブルW21は、図52を参照しながら説明した通常背景用輝度データテーブルに含まれ、後述する図260に示す背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW21に対応する。図260に示すように、孫テーブルW21においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして「550」、「770」、または「880」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを通常背景に対応する黄色(背景黄点灯のパターン)で点灯させる。

【0745】

時間ta3および時間ta6においては、孫テーブルW4が指定されている。孫テーブルW4は、後述する図230に示す白点滅(白フラッシュ)輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW4に対応する。図230に示すように、孫テーブルW4においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms ec間隔で交互に「000」と「AAA」とが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。本実施形態において、演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づき150ms ec(30ms ec x 5)に亘ってランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で2回点滅させる。

【0746】

時間ta10~ta12においては、孫テーブルW11が指定されている。孫テーブルW11は、後述する図251に示すシャッター1輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW11に対応する。図251に示すように、孫テーブルW11においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms ec間隔で「

「A 0 0」から「6 0 0」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1 1に基づきランプ制御を行うことで、図5 8 (a 1 0) ~ (a 1 2) に示したようなシャッターが閉まるような演出に対応させて、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

【0 7 4 7】

時間 t a 1 3 ~ t a 1 8 においては、孫テーブルW 1 2 が指定されている。孫テーブルW 1 2 は、後述する図2 5 1 に示すシャッター2輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 1 2 に対応する。図2 5 1 に示すように、孫テーブルW 1 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、3 0 m s e c で「6 0 0」が指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1 2 に基づきランプ制御を行うことで、図5 9 (a 1 3) ~ (a 1 5) および図6 0 (a 1 6) ~ (a 1 8) に示したようなシャッターが閉まりきった状態から所定時間維持された後に段階的に開くような演出に対応させて、輝度を低下させた状態で維持させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

10

【0 7 4 8】

このように、開始パートの子テーブルWD 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間 t a 1 ~ t a 1 2 においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯/点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 t a 1 3 ~ t a 1 8 においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

20

【0 7 4 9】

なお、本実施の形態においては、図5 9 (a 1 3) に示したように、シャッターが閉まりきったタイミングから、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていたが、これに限らない。たとえば、シャッターが閉まりきった後、所定時間(たとえば、1秒間)が経過してから、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていてもよい。あるいは、シャッターが閉まる動作に関連したタイミング(たとえば、シャッターが閉まり始めるタイミング、シャッターが閉まり始める直前のタイミングなど)から、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていてもよい。

30

【0 7 5 0】

開始パートの最後となる時間 t a 1 9 においては、図6 1 (a 1 9) に示したようなシャッターが完全に開ききった状態で維持されるような演出に対応させて、枠ランプが消灯する。なお、ここで言う「消灯」は、図5 3を参照しながら説明したように、輝度データが「0」となる状態であるが、時間 t a 1 9 においては、輝度データが「1」となる略消灯となってもよい。なお、以下の説明においても、「消灯」の部分は、「略消灯」であってもよい。時間 t a 1 9 においては最大1 0分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD 1 に対応するタイマの値が0になるまで、1 0分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプが消灯を維持する。

40

【0 7 5 1】

このように、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行されるSP前半リーチAの煽りパートやSP前半リーチBの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各SP前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯

50

した状態となった後、S P前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、S P前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0752】

[S P前半リーチA 煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図194は、S P前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図194に示すように、S P前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD2, YD2, LD2, AD2)を指定する情報が格納されている。

10

【0753】

図195は、S P前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD2に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したS Pリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図195に示すように、枠ランプの子テーブルWD2では、枠ランプについて、S P前半リーチAの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0754】

たとえば、時間tb10の1560ms間においては、孫テーブルW3が指定されている。孫テーブルW3は、後述する図229に示す黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW3に対応する。図229に示すように、孫テーブルW3においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして180ms間隔で「440」、「660」、および「880」がまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをS Pリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

20

【0755】

時間tb14の150ms間および時間tb17の210ms間においては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【0756】

ここで、図230に示すように、孫テーブルW4においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で交互に「000」と「AAA」とが指定されており、最初の30msが「000」(消灯)、次の30msが「AAA」(白色で点灯)、次の30msが「000」(消灯)、次の30msが「AAA」(白色で点灯)、次の30msが「000」(消灯)、次の30msが「AAA」(白色で点灯)、最後の30msが「000」(消灯)となっている。すなわち、210ms(30ms×7)からなる1周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り返し替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅(白フラッシュ)する。たとえば、演出制御用CPU120が210ms(30ms×7)からなる1周期分に亘って孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが3回に亘って白点滅し、演出制御用CPU120が150ms(30ms×5)に亘って孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが2回に亘って白点滅する。

30

40

【0757】

時間tb14および時間tb17のいずれにおいても、孫テーブルW4が指定されているが、時間tb14では、150msという1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間tb17では、210msからなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

50

【0758】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD2において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

10

【0759】

SP前半リーチAの煽りパートの最後となる時間tb18においては、図67（b18）に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ、SPリーチ後半発展）となる当否決定前において夢夢ちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間tb18においては最大10分間に亘って孫テーブルW8に基づきランプ制御が行われるようになっている。たとえば、孫テーブルW8は、後述する図249に示す操作促進なし煽り2輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW8に対応する。図249に示すように、孫テーブルW8においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、100000msで「FDC」が指定されており、子テーブルWD2に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW8に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

20

【0760】

これにより、SP前半リーチAの煽りパートにおける当否分岐では、図67（b18）に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【0761】

また、SP前半リーチA煽りパートの子テーブルWD2においては、キャラクターが登場する場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定され、キャラクターがセリフを発する場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

30

【0762】

たとえば、時間tb4において、演出制御用CPU120は、図63（b4）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間tb5において、演出制御用CPU120は、図63（b5）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間tb6において、演出制御用CPU120は、図63（b6）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

40

【0763】

これにより、セリフを発するキャラクターが複数表示される場面において、いずれのキャラクターがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0764】

また、SP前半リーチA煽りパートの子テーブルWD2においては、キャラクターがアクションを起こす場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0765】

50

たとえば、時間 t_{b11} において、演出制御用 CPU 120 は、図 65 (b_{11}) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間 t_{b8} および時間 t_{b9} において、演出制御用 CPU 120 は、図 63 (b_8) , (b_9) に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【 0766 】

このように、図 64 (b_8) , (b_9) に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ (孫テーブルにおける RGB のデータ) が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

10

【 0767 】

[SP 前半リーチ A 当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 196 は、SP 前半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【 0768 】

図 196 (a_1) に示すように、SP 前半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 60000 msec (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (WD_3 , YD_3 , LD_3 , AD_3) を指定する情報が格納されている。

20

【 0769 】

図 196 (a_2) に示すように、SP 前半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブル WD_3 では、枠ランプについて、SP 前半リーチ A の当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル WD_3 に含まれる各孫テーブルは、図 52 を参照しながら説明した SP リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

30

【 0770 】

たとえば、時間 t_{c1} においては、孫テーブル W_4 が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W_4 に基づきランプ制御を行うことで、図 67 (b_{18}) に示した当否分岐の後、図 68 (c_1) に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【 0771 】

前述したように、当否分岐 (t_{b18}) における白点灯は RGB のデータが「 FDC 」であるのに対して、当り確定後の t_{c1} における白点滅は RGB のデータが「 FFF 」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色 (白色) でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

40

【 0772 】

時間 t_{c2} および時間 t_{c3} においては、孫テーブル W_1 が指定されている。孫テーブル W_1 は、後述する図 225 に示すなめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W_1 に対応する。図 225 に示すように、孫テーブル W_1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、30 msec 間隔で七色 (レインボー色) に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W_1 に基づきランプ制御を行うことで、図 68 (c_2) , (c_3) に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色で点灯させる。

50

【 0 7 7 3 】

図 1 9 6 (b 1) に示すように、 S P 前半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W D 0 , Y D 0 , L D 0 , A D 0) を指定する情報とが格納されている。

【 0 7 7 4 】

図 1 9 6 (b 2) に示すように、 S P 前半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブル W D 0 では、枠ランプについて、 S P リーチ前半 A の当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 0 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。また、共通図柄出し用の子テーブル W D 0 は、 S P リーチ前半 A , B 、 S P リーチ後半 A , B 、および S P 最終リーチにおいて共通で用いられる。

【 0 7 7 5 】

たとえば、時間 t c 4 および時間 t c 5 の 5 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 6 9 (c 4) , (c 5) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【 0 7 7 6 】

当りエピローグパートの最後となる時間 t c 6 においては、図 6 9 (c 6) に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 t c 6 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 3 に対応するタイマの値が 0 になるまで、 1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【 0 7 7 7 】

このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間 t c 2 および時間 t c 3 に対して孫テーブル W 1 が指定され、当該孫テーブル W 1 に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 t c 6 に対しても孫テーブル W 1 が指定され、当該孫テーブル W 1 に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピローグ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【 0 7 7 8 】

[S P 前半リーチ A ハズレエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 1 9 7 は、 S P 前半リーチ A のハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【 0 7 7 9 】

図 1 9 7 (a 1) に示すように、 S P 前半リーチ A のハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W D 4 , Y D 4 , L D 4 , A D 4) を指定する情報とが格納されている。

【 0 7 8 0 】

10

20

30

40

50

図197(a2)に示すように、SP前半リーチAのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4では、枠ランプについて、SPリーチ前半Aにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD4に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。また、共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4は、SPリーチ前半A、B、SPリーチ後半A、B、およびSP最終リーチにおいて共通で用いられる。

【0781】

たとえば、時間td1の200msの間においては、孫テーブルW13が指定されている。孫テーブルW13は、後述する図252に示すハズレ1輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW13に対応する。図252に示すように、孫テーブルW13においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msで「888」が指定され、次の190msで「444」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図67(b18)に示した当否分岐の後、図70(d1)に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

10

【0782】

前述したように、当否分岐(t b 1 8)における白点灯はRGBのデータが「FDC」であるのに対して、ハズレ報知後のtd1における白点灯はRGBのデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐(t b 1 8)における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

20

【0783】

時間td2の5800msの間においては、孫テーブルW14が指定されている。孫テーブルW14は、後述する図252に示すハズレ2輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW14に対応する。図252に示すように、孫テーブルW14においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして250ms間隔で「444」または「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、図70(d2)に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをtd1よりも暗めの白色で点灯させる。

30

【0784】

前述したように、当り時(tc2, tc3)におけるレインボー点灯はRGBのデータが30ms間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(td2)における暗めの白点灯はRGBのデータが当り時よりも長い250ms間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

40

【0785】

時間td3においては、孫テーブルW15が指定されている。孫テーブルW15は、後述する図253に示すハズレ3輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW15に対応する。図253に示すように、孫テーブルW15においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msで「444」が指定され、次の550msで「111」が指定され、最後の60000ms(10分間)で「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、図70(d3)に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【0786】

50

時間 t d 4 においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 1 (d 4) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。すなわち、ハズレ時において通常画面が表示された状態で用いられる孫テーブル W 2 1 は、通常背景に対応する点灯態様であり、開始パートにおける時間 t a 1、時間 t a 4、および時間 t a 7 で指定される孫テーブル W 2 1 と共通する。

【 0 7 8 7 】

時間 t d 4 において、孫テーブル W 2 1 に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、後述する図 2 6 0 に示す孫テーブル W 2 1 に基づき、保留ありの場合に次の変動を指定する変動パターンコマンドを受信するまで、あるいは、保留なしの場合に時間経過で客待ちコマンドを受信するまで、R G B のデータを切り替えながらランプ制御を行い、最終の R G B のデータに基づくランプ制御を行っても未だ変動パターンコマンドや客待ちコマンドを受信していなければ、再び最初の R G B のデータに基づくランプ制御を行う。

10

【 0 7 8 8 】

図 1 9 0 に示したように、時間 t d 3 で枠ランプが消灯してから、時間 t d 4 で通常画面が表示されるような演出に対応させて枠ランプが背景黄点灯のパターンで点灯するまでの間においては、アイキャッチ画面が表示されるとともに当該アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブルに基づく枠ランプが点灯する。このように、ハズレ時における枠ランプのランプ制御においては、アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブル(孫テーブル)が用いられた後、通常画面に対応する輝度データテーブルとして開始パートにおいても用いられる孫テーブル W 2 1 が用いられる。これにより、アイキャッチ画面が表示された後であって、図柄が確定するまでに用いる輝度データテーブルを別途用意する必要がなく、開始パートにおいても用いられる孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプによる演出を違和感なく遊技者に見せることができる。

20

【 0 7 8 9 】

[S P 前半リーチ B 煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 1 9 8 は、S P 前半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 1 9 8 に示すように、S P 前半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W D 5 , Y D 5 , L D 5 , A D 5) を指定する情報が格納されている。

30

【 0 7 9 0 】

図 1 9 9 は、S P 前半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 5 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 1 9 9 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 5 では、枠ランプについて、S P 前半リーチ B の煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

40

【 0 7 9 1 】

たとえば、時間 t e 8 の 1 5 0 m s e c 間および時間 t e 1 2 の 2 1 0 m s e c 間においては、各々孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間 t e 8 および時間 t e 1 2 のいずれにおいても、孫テーブル W 4 が指定されているが、時間 t e 8 では、1 5 0 m s e c という 1 周期よりも短い時間で演出制御用 CPU 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 2 回に亘って白点滅し、時間 t e 1 2 では、2 1 0 m s e c からなる 1 周期の時間で演出制御用 CPU 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 3 回に亘って白点滅する。

【 0 7 9 2 】

50

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD5において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【0793】

SP前半リーチBの煽りパートの最後となる時間te17においては、図77（e17）に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ、SPリーチ後半発展）において夢夢ちゃんが負けるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間te18においては最大10分間に亘って孫テーブルW8に基づきランプ制御が行われるようになっていく。

【0794】

これにより、SP前半リーチBの煽りパートにおける当否分岐では、図77（e17）に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【0795】

また、SP前半リーチB煽りパートの子テーブルWD5においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0796】

たとえば、時間te4において、演出制御用CPU120は、図73（e4）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置するポインゴとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、ポインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点灯させる。時間te5において、演出制御用CPU120は、図73（e5）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間te6において、演出制御用CPU120は、図73（e6）に示したような画面の右側に位置するポインゴがセリフを発するような演出に対応させて、ポインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点滅させる。

【0797】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0798】

また、SP前半リーチB煽りパートの子テーブルWD5においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0799】

たとえば、時間te11において、演出制御用CPU120は、図75（e11）に示したようなポインゴがバックを打つような演出に対応させて、ポインゴに対応するクリーム色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間te7において、演出制御用CPU120は、図74（e7）に示したような夢夢ちゃんのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該夢夢ちゃんに対応する緑色で枠ランプを点滅させる。

【0800】

10

20

30

40

50

このように、図74(e7)に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0801】

[SP前半リーチB当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図200は、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

10

【0802】

図200(a1)に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD6, YD6, LD6, AD6)を指定する情報が格納されている。

【0803】

図200(a2)に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブルWD6では、枠ランプについて、SP前半リーチBの当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD6に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

20

【0804】

たとえば、時間tf1においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図77(e17)に示した当否分岐の後、図78(f1)に示したような夢夢ちゃんがバックを打ち返すような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0805】

当否分岐(te17)における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブルW8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後のtf1における白点滅はRGBのデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色(白色)でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

【0806】

時間tf2~tf4においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図78(f2)~(f4)に示したようなボイゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【0807】

図200(b1)に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報が格納されている。

40

【0808】

図200(b2)に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SPリーチ前半Bの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

50

【 0 8 0 9 】

たとえば、時間 t f 5 および時間 t f 6 の 5 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 9 (f 5) , (f 6) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【 0 8 1 0 】

当りエピローグパートの最後となる時間 t f 7 においては、図 8 0 (f 7) に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 t f 7 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 6 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

10

【 0 8 1 1 】

このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間 t f 2 ~ t f 4 に対して孫テーブル W 1 が指定され、当該孫テーブル W 1 に基づき、ボイゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 t f 7 に対しても孫テーブル W 1 が指定され、当該孫テーブル W 1 に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピローグ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

20

【 0 8 1 2 】

[S P 前半リーチ B ハズレエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 2 0 1 は、S P 前半リーチ B のハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【 0 8 1 3 】

図 2 0 1 (a 1) に示すように、S P 前半リーチ B のハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W D 4 , Y D 4 , L D 4 , A D 4) を指定する情報とが格納されている。

30

【 0 8 1 4 】

図 2 0 0 (a 2) に示すように、S P 前半リーチ B のハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブル W D 4 では、枠ランプについて、S P リーチ前半 B におけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

40

【 0 8 1 5 】

たとえば、時間 t g 1 および時間 t g 2 の 2 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 3 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 3 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 7 (e 1 7) に示した当否分岐の後、図 8 1 (g 1) に示したような夢夢ちゃんが飛ばされるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【 0 8 1 6 】

当否分岐 (t e 1 7) における白点灯は、後述する図 2 4 9 に示す孫テーブル W 8 に基づいており、その R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、ハズレ報知後の t g 1 における白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 3 に基づいており、その R G B のデータが「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、ハズレ時においては、当否分

50

岐 (t e 1 7) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【 0 8 1 7 】

時間 t g 3 の 5 8 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 0 (g 2) , (g 3) に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを t g 1 よりも暗めの白色で点灯させる。

【 0 8 1 8 】

当り時 (t f 2 ~ t f 4) におけるレインボー点灯は、後述する図 2 2 5 に示す孫テーブル W 1 に基づいており、その R G B のデータが 3 0 m s e c 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 (t g 3) における暗めの白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 4 に基づいており、その R G B のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

【 0 8 1 9 】

時間 t g 4 においては、孫テーブル W 1 5 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に基づきランプ制御を行うことで、図 8 2 (g 4) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

20

【 0 8 2 0 】

時間 t g 5 においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 8 1 (g 5) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間 t g 5 において、孫テーブル W 2 1 に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【 0 8 2 1 】

[S P 後半発展時の役物動作パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 2 0 2 は、S P 後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 8 に含まれる孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 0 2 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 8 では、枠ランプについて、役物動作パートで参照される孫テーブルが指定されている。また、子テーブル W D 8 は、図 1 7 1 (h 1) ~ (h 3) (図 8 3 (h 1) ~ (h 3)) に示した役物動作の前半部分 (落下部分) に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。

30

【 0 8 2 2 】

たとえば、時間 t h 1 ~ t h 3 の 7 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 2 が指定されている。孫テーブル W 2 は、後述する図 2 2 8 に示す役物動作赤点減輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 2 に対応する。図 2 2 8 に示すように、孫テーブル W 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 4 0 m s e c で「 A 0 0 」が指定され、次の 3 0 m s e c で「 3 3 3 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 7 (e 1 7) に示した当否分岐の後、図 8 3 (h 1) ~ (h 3) に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

40

【 0 8 2 3 】

なお、役物が落下する時間 t h 1 ~ t h 3 の 7 0 0 0 m s e c 間においては、役物ランプ 9 A に対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が落下する時間 t h 1 ~ t h 3

50

の7000 msec間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の落下動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを赤色で点滅させる。

【0824】

これにより、枠ランプや役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が落下する演出に対してより効果的に遊技者に注目させることができる。

【0825】

[SP後半リーチA煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図203は、SP後半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図203に示すように、SP後半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000 msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD9, YD9, LD9, AD9)を指定する情報とが格納されている。

10

【0826】

図204および図205は、SP後半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD9に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図204および図205に示すように、枠ランプの子テーブルWD9では、枠ランプについて、SP後半リーチAの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

20

【0827】

時間th4~th10に対応する輝度データは、図171(h4)~図172(h10)に示した役物動作の後半部分(上昇部分)に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間th4~th6においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間th7~th10において、孫テーブルW3に基づき、枠ランプがSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にSP後半リーチAの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、SP後半リーチAに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

【0828】

なお、役物が上昇する時間th4~th10においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間th4~th10間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。

【0829】

これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチAに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

40

【0830】

時間ti1の1130 msec間と、時間ti20の1330 msec間と、時間ti11の1560 msec間とにおいては、孫テーブルW3が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【0831】

ここで、図229に示すように、孫テーブルW3においては、720 msec(180 msec x 4)からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間th7~th10、および時間ti1では、1周期を超える1130 msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1130 m

50

s e c に亘って黄色に点灯し、時間 t i 2 0 では、1 周期を超える 1 3 3 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 3 3 0 m s e c に亘って黄色に点灯し、時間 t i 1 1 では、2 周期を超える 1 5 6 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 5 6 0 m s e c に亘って黄色に点灯する。

【 0 8 3 2 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 つの子テーブル W D 9 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 3 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1 つの子テーブル W D 9 において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S P リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

10

【 0 8 3 3 】

時間 t i 1 5 および時間 t i 2 4 の 1 5 0 m s e c 間と、時間 t i 1 4、t i 2 3、および時間 t i 3 5 の 2 1 0 m s e c 間とにおいては、各々孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間 t i 1 5、時間 t i 2 4、時間 t i 1 4、時間 t i 2 3、および時間 t i 3 5 のいずれにおいても、孫テーブル W 4 が指定されているが、時間 t i 1 5 および時間 t i 2 4 では、1 5 0 m s e c という 1 周期よりも短い時間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 2 回に亘って白点滅し、時間 t i 1 4、時間 t i 2 3、および時間 t i 3 5 では、2 1 0 m s e c からなる 1 周期の時間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 3 回に亘って白点滅する。

20

【 0 8 3 4 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 つの子テーブル W D 9 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 4 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を 2 回にしたり 3 回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

30

【 0 8 3 5 】

時間 t i 3 6 ~ t i 3 8 の 1 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 7 が指定されている。孫テーブル W 7 は、後述する図 2 4 9 に示す操作促進なし煽り 1 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 7 に対応する。図 2 4 9 に示すように、孫テーブル W 7 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で交互に「 F D C 」と「 3 0 0 」とが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 7 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

40

【 0 8 3 6 】

S P 後半リーチ A の煽りパートの最後となる時間 t i 3 9 においては、図 9 5 (i 3 9) に示したような当否岐（大当り、ハズレ）において夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 t i 3 9 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づきランプ制御が行わ

50

れるようになっている。図 2 4 9 に示すように、孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、1 0 0 0 0 0 m s e c で「F D C」が指定されており、子テーブル W D 2 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

【0 8 3 7】

このように、S P 後半リーチ A における子テーブル W D 9 では、操作促進がないリーチであって、孫テーブル W 7 に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブル W 8 に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われない S P 後半リーチ A の煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブル W 7 の最後の輝度データ (R G B のデータ) である「F D C」(白色の点灯) を利用するように、孫テーブル W 8 の輝度データ (R G B のデータ) が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐 (決めのタイミング) を分かり易く伝えることができる。

10

【0 8 3 8】

さらに、図 9 5 (i 3 9) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐 (決めのタイミング) を分かり易く伝えることができる。

【0 8 3 9】

また、図 2 4 9 に示すように、時間 t i 3 6 ~ t i 3 8 の 1 0 0 0 m s e c 間で用いられる孫テーブル W 7 の最後の RGB のデータは、「F D C」が指定され、さらに、その後の時間 t i 3 9 で用いられる孫テーブル W 8 の最後の RGB のデータも、同じく「F D C」が指定されている。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 7 に基づき「F D C」の輝度データを LED ドライバに出力した状態を維持して、その後、孫テーブル W 8 に基づき「F D C」の輝度データを継続して LED ドライバに出力するため、データ量を増やし過ぎることなく、より簡単なランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

20

【0 8 4 0】

また、S P 後半リーチ A 煽りパートの子テーブル W D 9 においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ (孫テーブルにおける RGB のデータ) が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ (孫テーブルにおける RGB のデータ) が指定されている。

30

【0 8 4 1】

たとえば、時間 t i 2 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 8 4 (i 2) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんおよびジャムちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの 2 人に対応する白色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間 t i 3 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 8 4 (i 3) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t i 4 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 8 5 (i 4) に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、ジャムちゃんに対応する紫色で枠左ランプを点滅させる。時間 t i 5 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 8 5 (i 5) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

40

【0 8 4 2】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯 / 点滅によって好適に表現することができる。煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0 8 4 3】

また、S P 後半リーチ A 煽りパートの子テーブル W D 9 においては、キャラクタがアク

50

ションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0844】

たとえば、時間 t_{i21} において、演出制御用CPU120は、図90（ $i21$ ）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間 t_{i32} および時間 t_{i34} において、演出制御用CPU120は、図94（ $i32$ ）および図95（ $i34$ ）に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【0845】

このように、図94（ $i32$ ）および図95（ $i34$ ）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0846】

[SP後半リーチA当りエピログパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図206は、SP後半リーチAの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【0847】

図206（a1）に示すように、SP後半リーチAの当りエピログパートに用いられる当りエピログ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD10, YD10, LD10, AD10）を指定する情報とが格納されている。

【0848】

図206（a2）に示すように、SP後半リーチAの当りエピログパートに用いられる当りエピログ用の子テーブルWD10では、枠ランプについて、SP後半リーチAの当りエピログパートにおける当りエピログ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD10に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【0849】

たとえば、時間 $t_{j1} \sim t_{j3}$ においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図96（ $i39$ ）に示した当否分岐の後、図97（ $j1$ ）に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0850】

当否分岐（ t_{i39} ）における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブルW8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後の t_{j1} における白点滅はRGBのデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0851】

時間 t_{j2} , t_{j3} においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図97（ $j2$ ）,（ $j3$ ）に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【0852】

10

20

30

40

50

図206(b1)に示すように、SP後半リーチAの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報とが格納されている。

【0853】

図206(b2)に示すように、SP後半リーチAの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SP後半リーチAの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

10

【0854】

たとえば、時間 t_{j4} および時間 t_{j5} の5000ms間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図98(j4), (j5)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0855】

当りエピソードパートの最後となる時間 t_{j6} においては、図98(j6)に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 t_{j6} においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD10に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

20

【0856】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間 t_{j2} , t_{j3} に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 t_{j6} に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

30

【0857】

[SP後半リーチAハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図207は、SP後半リーチAのハズレエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【0858】

図207(a1)に示すように、SP後半リーチAのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

40

【0859】

図207(a2)に示すように、SP後半リーチAのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4では、枠ランプについて、SPリーチ前半Bにおけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

50

【0860】

たとえば、時間 $t k 1$ の 200 msec 間においては、孫テーブル $W 1 3$ が指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 1 3$ に基づきランプ制御を行うことで、図 96 ($i 3 9$) に示した当否分岐の後、図 99 ($k 1$) に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【0861】

当否分岐 ($t i 3 9$) における白点灯は、後述する図 249 に示す孫テーブル $W 8$ に基づいており、その $R G B$ のデータが「 $F D C$ 」であるのに対して、ハズレ報知後の $t k 1$ における白点灯は、後述する図 252 に示す孫テーブル $W 1 3$ に基づいており、その $R G B$ のデータが「 $8 8 8$ 」や「 $4 4 4$ 」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 ($t i 3 9$) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

10

【0862】

時間 $t k 2$ および時間 $t k 3$ の 5800 msec 間においては、孫テーブル $W 1 4$ が指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 1 4$ に基づきランプ制御を行うことで、図 99 ($k 2$) , ($k 3$) に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを $t k 1$ よりも暗めの白色で点灯させる。

【0863】

当り時 ($t j 2$, $t j 3$) におけるレインボー点灯は、後述する図 225 に示す孫テーブル $W 1$ に基づいており、その $R G B$ のデータが 30 msec 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 ($t k 2$, $t k 3$) における暗めの白点灯は、後述する図 252 に示す孫テーブル $W 1 4$ に基づいており、その $R G B$ のデータが当り時よりも長い 250 msec 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

【0864】

時間 $t k 4$ においては、孫テーブル $W 1 5$ が指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 1 5$ に基づきランプ制御を行うことで、図 100 ($k 4$) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

30

【0865】

時間 $t k 5$ においては、孫テーブル $W 2 1$ が指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 2 1$ に基づきランプ制御を行うことで、図 100 ($k 5$) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間 $t k 5$ において、孫テーブル $W 2 1$ に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【0866】

[$S P$ 後半リーチ B 煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 208 は、 $S P$ 後半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 208 に示すように、 $S P$ 後半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 600000 msec (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ($W D 1 2$, $Y D 1 2$, $L D 1 2$, $A D 1 2$) を指定する情報が格納されている。

40

【0867】

図 209 は、 $S P$ 後半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル $W D 1$

50

2に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図209に示すように、枠ランプの子テーブルWD12では、枠ランプについて、SP後半リーチBの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0868】

時間th4～th10に対応する輝度データは、図171(h4)～図172(h10)に示した役物動作の後半部分(上昇部分)に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間th4～th6においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間th7～th10において、孫テーブルW3に基づき、枠ランプがSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にSP後半リーチBの背景に対応する黄色でもやがかったような点灯に変化することで、SP後半リーチBに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

【0869】

なお、役物が上昇する時間th4～th10においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間th4～th10間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。

【0870】

これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチBに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

20

【0871】

時間tn5の1130msec間と、時間tn14の1330msec間と、時間tn6の1560msec間とにおいては、孫テーブルW3が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかったように点灯させる。

【0872】

ここで、図229に示すように、孫テーブルW3においては、720msec(180msec×4)からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間th7～th10、時間tn1、および時間tn5では、1周期を超える1130msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1130msecに亘って黄色に点灯し、時間tn14では、1周期を超える1330msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1330msecに亘って黄色に点灯し、時間tn6では、2周期を超える1560msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1560msecに亘って黄色に点灯する。

30

【0873】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD12において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD12において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出(ランプ表現)を実現することができる。

40

【0874】

50

時間 t_{n3} 、時間 t_{n12} 、および時間 t_{n25} の 150 msec 間と、時間 t_{n4} 、 t_{n13} 、時間 t_{n15} 、時間 t_{n19} 、および時間 t_{n22} の 210 msec 間とにおいては、各々孫テーブル $W4$ が指定されている。演出制御用 $CPU120$ は、孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間 t_{n3} 、時間 t_{n12} 、時間 t_{n25} 、時間 t_{n4} 、時間 t_{n13} 、時間 t_{n15} 、時間 t_{n19} 、および時間 t_{n22} のいずれにおいても、孫テーブル $W4$ が指定されているが、時間 t_{n3} 、時間 t_{n12} 、および時間 t_{n25} では、 150 msec という1周期よりも短い時間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間 t_{n4} 、時間 t_{n13} 、時間 t_{n15} 、時間 t_{n19} 、および時間 t_{n22} では、 210 msec からなる1周期の時間で演出制御用 $CPU120$ が孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

【0875】

10

このように、演出制御用 $CPU120$ は、1つの子テーブル $WD12$ において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル $W4$ を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル $W4$ を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

20

【0876】

SP 後半リーチ B の煽りパートの最後となる時間 t_{n27} においては、図109 ($n27$) に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ）においてカニを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 t_{n27} においては最大10分間に亘って孫テーブル $W8$ に基づきランプ制御が行われるようになっている。

【0877】

これにより、 SP 後半リーチ B の煽りパートにおける当否分岐では、図109 ($n27$) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

30

【0878】

また、 SP 後半リーチ B 煽りパートの子テーブル $WD12$ においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける RGB のデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける RGB のデータ）が指定されている。

【0879】

たとえば、時間 t_{n2} において、演出制御用 $CPU120$ は、図101 ($n2$) に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんおよびナナちゃんと画面の右側に位置するカニとが対峙するような演出に対応させて、ジャムちゃんおよびナナちゃんの2人に対応する白色で枠左ランプを点滅させ、カニに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。さらに、画面の左側に位置するジャムちゃんおよびナナちゃんは、セリフを発しているため、演出制御用 $CPU120$ は、枠左ランプを白色で点滅させる。

40

【0880】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができる。煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0881】

また、 SP 後半リーチ B 煽りパートの子テーブル $WD12$ においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度

50

データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0882】

たとえば、時間 t_{n18} において、演出制御用CPU120は、図106（ $n18$ ）に示したようなナナちゃんが祈るような演出に対応させて、ナナちゃんに対応するピンク色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間 t_{n10} において、演出制御用CPU120は、図104（ $n10$ ）に示したようなキャラクタ（カニ）のセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタ（カニ）に対応する色（赤色）で枠ランプを点滅させる。

【0883】

このように、図104（ $n10$ ）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

10

【0884】

[SP後半リーチB当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図210は、SP後半リーチBの当りエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【0885】

図210（a1）に示すように、SP後半リーチBの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000ms（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD13, YD13, LD13, AD13）を指定する情報とが格納されている。

20

【0886】

図210（a2）に示すように、SP後半リーチBの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブルWD13では、枠ランプについて、SP後半リーチBの当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD13に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

30

【0887】

たとえば、時間 t_{o1} においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図109（ $n27$ ）に示した当否分岐の後、図110（ $o1$ ）に示したようなカニを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0888】

当否分岐（ t_{n27} ）における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブルW8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後の t_{o1} における白点滅はRGBのデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色（白色）でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

40

【0889】

時間 $t_{o2} \sim t_{o5}$ においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図110（ $o2$ ）～図111（ $o5$ ）に示したような捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【0890】

図210（b1）に示すように、SP後半リーチBの当りエピソードパートに用いられ

50

る共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報とが格納されている。

【0891】

図210(b2)に示すように、SP後半リーチBの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SPリーチ後半Bの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0892】

たとえば、時間t06および時間t07の5000msec間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図111(o6)および図112(o7)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0893】

当りエピソードパートの最後となる時間t08においては、図112(o8)に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間t08においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD13に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0894】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間t02~t05に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間t08に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0895】

[SP後半リーチBハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図211は、SP後半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【0896】

図211(a1)に示すように、SP後半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4, YD4, LD4, AD4)を指定する情報とが格納されている。

【0897】

図211(a2)に示すように、SP後半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4では、枠ランプについて、SPリーチ後半Bにおけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0898】

10

20

30

40

50

たとえば、時間 $t p 1$ の 200 msec 間においては、孫テーブル $W 1 3$ が指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 1 3$ に基づきランプ制御を行うことで、図 109 ($n 2 7$) に示した当否分岐の後、図 113 ($p 1$) に示したようなカニを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【 0 8 9 9 】

当否分岐 ($t n 2 7$) における白点灯は、後述する図 249 に示す孫テーブル $W 8$ に基づいており、その $R G B$ のデータが「 $F D C$ 」であるのに対して、ハズレ報知後の $t p 1$ における白点灯は、後述する図 252 に示す孫テーブル $W 1 3$ に基づいており、その $R G B$ のデータが「 $8 8 8$ 」や「 $4 4 4$ 」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 ($t n 2 7$) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

10

【 0 9 0 0 】

時間 $t p 2$ および時間 $t p 3$ の 5800 msec 間においては、孫テーブル $W 1 4$ が指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 1 4$ に基づきランプ制御を行うことで、図 113 ($p 2$) , ($p 3$) に示したようなジャムちゃんとナナちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを $t p 1$ よりも暗めの白色で点灯させる。

【 0 9 0 1 】

当り時 ($t o 2 \sim t o 5$) におけるレインボー点灯は、後述する図 225 に示す孫テーブル $W 1$ に基づいており、その $R G B$ のデータが 30 msec 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 ($t p 2$, $t p 3$) における暗めの白点灯は、後述する図 252 に示す孫テーブル $W 1 4$ に基づいており、その $R G B$ のデータが当り時よりも長い 250 msec 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

【 0 9 0 2 】

時間 $t p 4$ においては、孫テーブル $W 1 5$ が指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 1 5$ に基づきランプ制御を行うことで、図 114 ($p 4$) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

30

【 0 9 0 3 】

時間 $t p 5$ においては、孫テーブル $W 2 1$ が指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、孫テーブル $W 2 1$ に基づきランプ制御を行うことで、図 114 ($p 5$) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間 $t p 5$ において、孫テーブル $W 2 1$ に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【 0 9 0 4 】

[$S P$ 最終リーチ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

40

図 212 は、 $S P$ 最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 212 に示すように、 $S P$ 最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 600000 msec (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ($W D 1 5$, $Y D 1 5$, $L D 1 5$, $A D 1 5$) を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 0 5 】

図 213 および図 214 は、 $S P$ 最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル $W D 1 5$ に含まれる各孫テーブルは、図 52 を参照しながら説明した $S P$ リーチ用

50

輝度データテーブルに含まれる。図 2 1 3 および図 2 1 4 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 1 5 では、枠ランプについて、S P 最終リーチの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【 0 9 0 6 】

時間 t h 4 ~ t h 1 0 に対応する輝度データは、図 1 7 1 (h 4) ~ 図 1 7 2 (h 1 0) に示した役物動作の後半部分 (上昇部分) に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間 t h 4 ~ t h 6 においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間 t h 7 ~ t h 1 0 において、孫テーブル W 3 に基づき、枠ランプが S P リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々に S P 最終リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、S P 最終リーチに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

【 0 9 0 7 】

なお、役物が上昇する時間 t h 4 ~ t h 1 0 においては、役物ランプ 9 A に対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間 t h 4 ~ t h 1 0 間においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、役物ランプ 9 A における役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9 A を徐々に消灯させるように、役物ランプ 9 A の輝度を段階的に低下させる。

【 0 9 0 8 】

これにより、役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、S P 最終リーチに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

20

【 0 9 0 9 】

時間 t r 1 の 1 1 3 0 m s e c 間と、時間 t r 1 9 および時間 t r 2 2 の 1 3 3 0 m s e c 間と、時間 t r 1 5 の 1 5 6 0 m s e c 間とにおいては、孫テーブル W 3 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを S P リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【 0 9 1 0 】

ここで、図 2 2 9 に示すように、孫テーブル W 3 においては、7 2 0 m s e c (1 8 0 m s e c x 4) からなる 1 周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間 t h 7 ~ t h 1 0、および時間 t r 1 では、1 周期を超える 1 1 3 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 1 3 0 m s e c に亘って黄色に点灯し、時間 t r 1 9 および時間 t r 2 2 では、1 周期を超える 1 3 3 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 3 3 0 m s e c に亘って黄色に点灯し、時間 t r 1 5 では、2 周期を超える 1 5 6 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 5 6 0 m s e c に亘って黄色に点灯する。

30

【 0 9 1 1 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 つの子テーブル W D 1 5 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 3 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1 つの子テーブル W D 1 5 において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S P リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出 (ランプ表現) を実現することができる。

40

【 0 9 1 2 】

さらに、S P 後半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル W D 9、S P 後半リー

50

チBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

10

【0913】

時間tr36の150msec間と、時間tr40および時間tr47の210msec間とにおいては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間tr36、時間tr40、および時間tr47のいずれにおいても、孫テーブルW4が指定されているが、時間tr36では、150msecという1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間tr40および時間tr47では、210msecからなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

20

【0914】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD15において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

30

【0915】

さらに、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2、SP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

40

【0916】

時間tr41においては、孫テーブルW5または孫テーブルW6が指定されている。演出設定処理において赤カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間tr41において孫テーブルW5が指定され、演出設定処理において緑カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間tr41において孫テーブルW6が指定される。

【0917】

孫テーブルW5は、後述する図233～図235に示す共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW5a～W5eに対応する。図233～図235に示すように、孫テーブルW5（W5a～W5e）においては、枠ランプに含まれる各ラ

50

ンプに出力されるRGBのデータとして、最初に30msc間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の20msc間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に30mscと40mscとで交互にRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW5に基づきランプ制御を行うことで、図128(r41)に示したようなカットイン演出(赤カットイン演出)に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【0918】

孫テーブルW6は、後述する図242~図244に示す共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW6a~W6eに対応する。図242~図244に示すように、孫テーブルW6(W6a~W6e)においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初に30msc間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の20msc間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に30mscと40mscとで交互にGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW6に基づきランプ制御を行うことで、図128(r41)に示したようなカットイン演出(緑カットイン演出)に対応させて、枠ランプを緑色で点灯させる。

【0919】

図128(r40), (r41)に示したように、押しボタン31Bが表示されてカットイン演出が実行されるときには、キャラクタがセリフを発することなく、字幕表示もされないようになっている。さらに、SP最終リーチにおいてカットイン演出以外の場面でランプ制御の対象となる枠ランプは、カットイン演出においても引き続きランプ制御の対象となっている。

【0920】

これにより、カットイン演出を実行するにあたって遊技者に押しボタン31Bの操作を促す表示(ボタン表示)と字幕表示とが重なることがなく、両者が重なることによっていずれかの表示を認識し難くさせてしまったり、表示の内容を誤認させてしまったりすることを防止することができる。さらに、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ(孫テーブルW4, W5, W6におけるRGBのデータ)は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されていることで、余計なランプによる点灯/点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【0921】

なお、本実施の形態においては、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のSP最終リーチにおける演出とで、いずれも枠ランプを用いている点でランプ制御の対象が共通しているが、これに限らない。たとえば、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のSP最終リーチにおける演出とで、枠ランプ、役物ランプ9A、および盤左ランプ9Bなど、いずれか1つ以上の遊技効果ランプ9のみを用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよいし、全ての遊技効果ランプ9を用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよい。

【0922】

時間tr49および時間tr50の860mscにおいては、孫テーブルW9が指定されている。孫テーブルW9は、後述する図250に示すトリガ表示輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW9に対応する。図250に示すように、孫テーブルW9においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30mscで「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW9に基づきランプ制御を行うことで、図131(r49), (r50)に示したようなスティックコントローラ31A(トリガ)が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【0923】

10

20

30

40

50

S P最終リーチの煽りパートの最後となる時間 $t r 5 1 \sim t r 5 4$ においては、孫テーブルW 1 0が指定されている。孫テーブルW 1 0は、後述する図2 5 0に示す操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 1 0に対応する。図2 5 0に示すように、孫テーブルW 1 0においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、3 0 m s e c 間隔で「5 0 0」または「D 0 0」が指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1 0に基づきランプ制御を行うことで、図1 3 1 (r 5 1) ~ 図1 3 2 (r 5 4) に示したようなスティックコントローラ3 1 A (トリガ) を引くことを遊技者に促すような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。時間 $t r 5 1 \sim t r 5 4$ においては最大1 0分間に亘って孫テーブルW 1 0に基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD 1 5に対応するタイマの値が0になるまで、1 0分間に亘って孫テーブルW 1 0に基づき枠ランプが赤色の点滅を維持する。

10

【0 9 2 4】

これにより、S P最終リーチの煽りパートにおける当否分岐では、図1 3 1 (r 4 9) ~ 図1 3 2 (r 5 4) に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音 (B G M) が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐 (決めのタイミング) における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【0 9 2 5】

ここで、S P前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD 2、S P前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD 5、S P後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD 9、およびS P後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD 1 2のように、スティックコントローラ3 1 A (トリガ) を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われない場合には、煽りパートの最後の当否分岐で枠ランプが白色で点灯することを維持して、その後、当りエピログパートまたはハズレエピログパートに移行する。一方、S P最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD 1 5のように、スティックコントローラ3 1 A (トリガ) を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われる場合には、図1 3 0 (r 4 7) に示したように味方キャラクタが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出において白点滅した後、さらに、図1 3 0 (r 4 8) に示したように爆チューと味方キャラクタとが交互に切り替わって表示されるような演出に対応させて枠ランプが赤色で点灯した後、孫テーブルW 9に切り替えて当該孫テーブルW 9に基づき、図1 3 1 (r 4 9) , (r 5 0) に示したようなスティックコントローラ3 1 A (トリガ) が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプが赤色で点灯する。

20

30

【0 9 2 6】

このように、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないS Pリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐 (決めのタイミング) を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるS Pリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音 (B G M) が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。さらに、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるS P最終リーチにおいては、孫テーブルW 1 0に基づき、輝度データ (RGBのデータ) が3 0 m s e c 間隔で、「5 0 0」と「D 0 0」との間で順次切り替わる。これにより、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。

40

【0 9 2 7】

また、S P最終リーチ煽りパートの子テーブルWD 1 5においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ (孫テ

50

ーブルにおけるRGBのデータ)が指定され、キャラクターがセリフを発する場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。

【0928】

たとえば、時間tr2において、演出制御用CPU120は、図115(r2)に示したような画面の左側に位置する味方キャラクター6人と画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、味方キャラクター6人に対応する白色で枠左ランプを点滅させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。さらに、画面の左側に位置する味方キャラクター6人は、セリフを発しているため、演出制御用CPU120は、枠左ランプを白色で点滅させる。また、時間tr3において、演出制御用CPU120は、図115(r3)に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

10

【0929】

これにより、セリフを発するキャラクターが複数表示される場面において、いずれのキャラクターがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0930】

また、SP最終リーチ煽りパートの子テーブルWD15においては、キャラクターがアクションを起こす場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。

20

【0931】

たとえば、時間tr11において、演出制御用CPU120は、図118(r11)に示したようなメイドAが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、メイドAに対応する青色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間tr25、時間tr27、時間tr29、時間tr31、時間tr33、および時間tr35において、演出制御用CPU120は、図123(r25)、(r27)、図124(r29)、図125(r31)、(r33)、および図126(r35)、に示したようなキャラクターのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクターに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【0932】

このように、図123(r25)、(r27)、図124(r29)、図125(r31)、(r33)、および図126(r35)に示したようにキャラクターのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクターがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

30

【0933】

[SP最終リーチ当りエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図215は、SP最終リーチの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

40

【0934】

図215(a1)に示すように、SP最終リーチの当りエピローグパートに用いられる役物動作の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD16a, YD16a, LD16a, AD16a)を指定する情報とが格納されている。

【0935】

図215(a2)に示すように、SP最終リーチの当りエピローグパートに用いられる役物動作の子テーブルWD16aでは、枠ランプについて、SP最終リーチの当りエピローグパートにおける役物動作部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される

50

孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD 1 6 aに含まれる各孫テーブルは、図 5 2を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【0936】

たとえば、時間 $t_{s1} \sim t_{s3}$ の 10000 msec 間においては、孫テーブルW 1 8が指定されている。孫テーブルW 1 8は、後述する図 2 5 6に示す当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 1 8に対応する。図 2 5 6に示すように、孫テーブルW 1 8においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の 40 msec で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の 30 msec で「333」が指定され、このようなRGBのデータが繰り返し指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1 8に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 2 (r 5 4) に示した当否分岐の後、図 1 3 3 (s 1) ~ (s 3) に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

10

【0937】

図 2 1 5 (b 1) に示すように、SP最終リーチの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として 600000 msec (10分) と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル (WD 1 6 b , YD 1 6 b , LD 1 6 b , AD 1 6 b) を指定する情報とが格納されている。

【0938】

図 2 1 5 (b 2) に示すように、SP最終リーチの当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブルWD 1 6 bでは、枠ランプについて、SP最終リーチの当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD 1 6 bに含まれる各孫テーブルは、図 5 2を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

20

【0939】

たとえば、時間 $t_{s3-2} \sim t_{s3-8}$ においては、孫テーブルW 4が指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、図 1 7 3 (s 3 - 2) ~ 図 1 7 4 (s 3 - 8) に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

30

【0940】

時間 $t_{s4} \sim t_{s7}$ においては、孫テーブルW 1が指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 4 (s 4) ~ 図 1 3 5 (s 7) に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【0941】

図 2 1 5 (c 1) に示すように、SP最終リーチの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として 600000 msec (10分) と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル (WD 0 , YD 0 , LD 0 , AD 0) を指定する情報とが格納されている。

40

【0942】

図 2 1 5 (c 2) に示すように、SP最終リーチの当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD 0では、枠ランプについて、SP最終リーチの当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0943】

たとえば、時間 t_{s8} および時間 t_{s9} の 5000 msec 間においては、孫テーブルW 4が指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 4に基づきランプ制御

50

を行うことで、図135(s8), (s9)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0944】

当りエピソードパートの最後となる時間ts10においては、図136(s10)に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ts10においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD16に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0945】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間ts4~ts7に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間ts10に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0946】

また、SP最終リーチ当りエピソードパートの子テーブルWD16においては、役物が落下するような演出では、レインボー色の有彩色と、無彩色(「333」のRGBデータ)とが交互に切り替わるように、枠ランプがランプ制御される。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが爆チューを捕まえるような演出においては、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色の点灯によって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、SP最終リーチのエピソードパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0947】

[SP最終リーチハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図216は、SP最終リーチのハズレエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【0948】

図216(a1)に示すように、SP最終リーチのハズレエピソードパートに用いられるハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD17, YD17, LD17, AD17)を指定する情報とが格納されている。

【0949】

図216(a2)に示すように、SP最終リーチのハズレエピソードパートに用いられるハズレエピソード用の子テーブルWD17では、枠ランプについて、SP最終リーチにおけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD17に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【0950】

たとえば、時間tu1の200ms間においては、孫テーブルW13が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、

10

20

30

40

50

図 1 3 2 (r 5 4) に示した当否分岐の後、図 1 3 7 (u 1) に示したような爆チューが逃げのような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【 0 9 5 1 】

当否分岐 (t r 5 4) における赤点滅は、後述する図 2 5 0 に示す孫テーブル W 1 0 に基づいており、その R G B のデータが「 D 0 0 」を含むのに対して、ハズレ報知後の t u 1 における白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 3 に基づいており、その R G B のデータが「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 (t r 5 4) における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【 0 9 5 2 】

時間 t r 2 の 3 9 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 7 (u 2) に示したような味方キャラクタ 6 人が負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを t u 1 よりも暗めの白色で点灯させる。

【 0 9 5 3 】

当り時 (t s 4 ~ t s 7) におけるレインボー点灯は、後述する図 2 2 5 に示す孫テーブル W 1 に基づいており、その R G B のデータが 3 0 m s e c 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 (t u 1) における暗めの白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 4 に基づいており、その R G B のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 0 9 5 4 】

また、S P 前半リーチ A の子テーブル W D 4、S P 前半リーチ B の子テーブル W D 7、S P 後半リーチ A の子テーブル W D 1 1、および S P 後半リーチ B の子テーブル W D 1 4 においても、S P 最終リーチの子テーブル W D 1 7 と同様に、孫テーブル W 1 4 に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P 前半リーチ A、B や S P 後半リーチ A、B においては、5 8 0 0 m s e c 間、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、S P 最終リーチにおいては、3 9 0 0 m s e c 間、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

【 0 9 5 5 】

時間 t u 3 においては、孫テーブル W 1 5 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 7 (u 3) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【 0 9 5 6 】

時間 t u 4 においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 8 (u 4) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間 t u 4 において、孫テーブル W 2 1 に含まれる輝度データを繰り返

10

20

30

40

50

し参照しながらランプ制御が行われる。

【0957】

[救済当りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図217は、救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD18に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図217に示すように、枠ランプの子テーブルWD18では、枠ランプについて、救済当りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0958】

たとえば、時間tv1の1980msにおいて、孫テーブルW16が指定されている。孫テーブルW16は、後述する図254に示す救済当り1輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW16に対応する。図254に示すように、孫テーブルW16においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の30msで各ランプに対して「D00」が指定され、次の30msで各ランプに対して「B00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW16に基づきランプ制御を行うことで、図139(v1)に示した救済演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

【0959】

このように、ハズレ時に用いられる子テーブルWD4, WD7, WD11, WD14, WD17の各々で最後に指定された孫テーブルW21に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブルWD18の最初に指定された孫テーブルW16に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、さらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【0960】

なお、本実施の形態においては、ハズレ報知後に一旦通常背景に対応する黄色で枠ランプが点灯し、さらに、救済当り時においては、救済演出に対応する赤色でさらに明るく枠ランプが点灯するものであった。しかしながら、このような態様に限らない。たとえば、ハズレ時に用いられる子テーブルWD4, WD7, WD11, WD14, WD17の各々で最後においては、孫テーブルW15が指定されることで、最後の輝度データ(RGBのデータ)として、「111」が指定されてもよい。これにより、ハズレ時の最後では、枠ランプが白系統で消灯する。さらに、救済当り時に用いられる子テーブルWD18の最初に指定された孫テーブルW16における最初の輝度データ(RGBのデータ)として、「AAA」が指定されてもよい。これにより、ハズレ報知後の救済当り時の最初では、枠ランプが白系統で明るく点灯する。このようにすれば、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色(白色)でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【0961】

時間tv2の700msにおいては、孫テーブルW17が指定されている。孫テーブルW17は、後述する図255に示す救済当り2輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW17に対応する。図255に示すように、孫テーブルW17においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で各ランプに対して「AAA」や「DDD」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW17に基づきランプ制御を行うことで、図139(v2)に示したホワイトアウトの演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【0962】

時間tv3および時間tv4の5000ms間においては、孫テーブルW4が指定

10

20

30

40

50

されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図140(v3)、(v4)に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0963】

救済当りパートの最後となる時間tv5においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図140(v5)に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。時間tv5においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD18に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

10

【0964】

[再抽選パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図218は、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図218に示すように、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD19, YD19, LD19, AD19)を指定する情報とが格納されている。

20

【0965】

(操作促進前に用いられる輝度データテーブル)

図219は、再抽選パート(操作促進前)に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図219に示すように、枠ランプの子テーブルWD19として、図柄の動き始め前に用いられる子テーブルと、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルとが用意されている。これら再抽選パートにおける各子テーブルでは、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0966】

図219(a)には、図柄の動き始め前前に用いられる子テーブルが示されている。たとえば、時間tA6~tA8においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図142(A6)~143(A8)に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

30

【0967】

このように、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出によって図柄が動き出すような演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出によって図柄が動き出すことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0968】

図219(b)には、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルが示されている。時間tA9, tA10においては、孫テーブルW19が指定されている。孫テーブルW19は、後述する図257に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW19に対応する。図257に示すように、孫テーブルW19においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、60msec間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、図143(A9)および図144(A10)に示したような「2」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

40

【0969】

時間tA11~tA46においては、孫テーブルW20が指定されている。孫テーブルW20は、後述する図258に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW20に対応する。図258に示すように、孫テーブルW20においては、枠

50

ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、孫テーブルW20よりも短い30msc間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、図144(A11)～図156(A46)に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

【0970】

(操作促進後に図柄が昇格する場合に用いられる輝度データテーブル)

図220は、再抽選パート(操作促進後に図柄昇格)に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図220に示す枠ランプの子テーブルWD20は、図219に示した枠ランプの子テーブルWD19の続きである。図220に示すように、枠ランプの子テーブルWD20では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

10

【0971】

たとえば、時間tB1～tB4の5000msc間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図157(B1)～図158(B4)に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「3」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0972】

時間tB5～tB9においては、孫テーブルW18が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW18に基づきランプ制御を行うことで、図157(B5)～(B9)に示したような「3」の図柄が縮小表示されて通常のサイズで表示され、当該「3」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色で点滅させる。

20

【0973】

なお、時間tB5～tB9におけるランプ制御によるレインボー色の点滅は、孫テーブルW1に基づくランプ制御によるなめらかなレインボー色の点灯よりも、激しい点灯態様となっている。たとえば、時間tB5～tB9においては、レインボー色のなめらかな点灯よりも激しく点滅する。時間tB5～tB9においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD20に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがレインボー色の点滅を維持する。

30

【0974】

このように、再抽選パートの子テーブルWD20においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と同じようにレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間tB5～tB9におけるレインボー色の点滅は、当りエピローグパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

40

【0975】

また、消灯を挟んで再抽選演出によって図柄が動き出して、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ(たとえば、孫テーブルW19におけるRGBのデータ)に基づき、なめらかなレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

【0976】

また、図159(B7)～(B9)に示したような「3」の図柄が揺れ表示した後に図

50

柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点滅するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点滅させる開始契機を設計者が決め易い。

【0977】

さらに、図159(B7)に示したような「3」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点滅は、その後、図159(B8)、(B9)に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【0978】

(操作促進後に図柄が昇格しない場合に用いられる輝度データテーブル)

図221は、再抽選パート(操作促進後)に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図221に示す枠ランプの子テーブルWD21は、図219に示した枠ランプの子テーブルWD19の続きである。図221に示すように、枠ランプの子テーブルWD21では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0979】

たとえば、時間 $t_{C1} \sim t_{C4}$ の5000msの間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図161(C1)~図162(C4)に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「2」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0980】

時間 $t_{C5} \sim t_{C9}$ においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図162(C5)~図163(C9)に示したような「2」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。時間 $t_{C5} \sim t_{C9}$ においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD21に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0981】

このように、再抽選パートの子テーブルWD21においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0982】

また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出による図柄の動き出しが実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ(たとえば、孫テーブルW19やW20におけるRGBのデータ)に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

【0983】

また、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間 $t_{B5} \sim t_{B9}$ におけるレインボー色の点灯は、再抽選によって「2」の図柄から昇格す

10

20

30

40

50

ることなく「2」の図柄が維持される場合の時間 $t C 5 \sim t C 9$ におけるレインボー色のなめらかな点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、再抽選で当り図柄が昇格した場合は、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができ、再抽選で当り図柄が昇格しなかった場合は、当りエピソードパートにおいて用いられて孫テーブル $W 1$ と共通の孫テーブル $W 1$ を用いて、データ容量を削減することができる。

【0984】

また、図163(C7)～(C9)に示したような「2」の図柄の図柄出しが終了した後「2」の図柄が通常サイズになって図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点灯するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点灯させる開始契機を設計者が決め易い。

10

【0985】

さらに、図163(C7)に示したような「3」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図163(C8)、(C9)に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【0986】

[ファンファーレパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

20

図222は、ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル $W D 2 2$ に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明した $S P$ リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図222に示すように、枠ランプの子テーブル $W D 2 2$ では、枠ランプについて、ファンファーレパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0987】

たとえば、時間 $t D 1$ および $t E 1$ においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図160(D1)または図164(E1)に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

30

【0988】

時間 $t D 2$ および $t E 2$ においては、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用 $C P U 1 2 0$ は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図160(D2)または図164(E2)に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。時間 $t D 2$ および $t E 2$ においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル $W D 2 2$ に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがファンファーレ態様の点灯を維持する。

40

【0989】

[なめらかレインボー輝度データテーブル]

図223は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図223に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として 600000 msec (10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル ($W S 1$, $Y S 1$, $L S 1$, $A S 1$) を指定する情報が格納されている。

【0990】

図224は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明

50

するための図である。図 2 2 4 に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル (W 1 , Y 1 , L 1 , A 1) が指定されている。

【 0 9 9 1 】

図 2 2 5 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 5 に示すように、枠ランプ用の孫テーブル W 1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で七色 (レインボー色) に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

10

【 0 9 9 2 】

図 2 2 6 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 6 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y 1 においては、役物ランプ 9 A に出力される「 R R R R 」のデータとして、6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) に対して「 F F F F 」のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル Y 1 に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を赤色で点灯させる。盤左ランプ用の孫テーブル L 1 においては、盤左ランプ 9 B に出力される「 W W W W W 」のデータとして、6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分) に対して「 F F F F F 」のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル L 1 に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を白色で点灯させる。

20

【 0 9 9 3 】

図 2 2 7 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 7 に示すようにアタッカランプ用の孫テーブル A 1 においては、アタッカランプ 9 E に出力される「 R G B 」のデータ、V アタッカランプ 9 F に出力される「 W W W 」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「 R G B 」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で七色 (レインボー色) に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル A 1 に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E、V アタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H の各々を当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【 0 9 9 4 】

30

[役物動作赤点滅輝度データテーブル]

図 2 2 8 は、役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 8 に示すように、枠ランプ用の孫テーブル W 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、最初の 4 0 m s e c で「 A 0 0 」が指定され、次の 3 0 m s e c で「 3 3 3 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【 0 9 9 5 】

[黄色もや輝度データテーブル]

図 2 2 9 は、黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 9 に示すように、孫テーブル W 3 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして 1 8 0 m s e c 間隔で「 4 4 0 」、「 6 6 0 」、および「 8 8 0 」がまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色でもやがかかったように点灯させる。

40

【 0 9 9 6 】

[白点滅 (白フラッシュ) 輝度データテーブル]

図 2 3 0 は、白点滅 (白フラッシュ) 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 0 に示すように、孫テーブル W 4 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、3 0 m s e c

50

間隔で交互に「000」と「AAA」とが指定されており、最初の30msecが「000」（消灯）、次の30msecが「AAA」（白色で点灯）、次の30msecが「000」（消灯）、次の30msecが「AAA」（白色で点灯）、次の30msecが「000」（消灯）、次の30msecが「AAA」（白色で点灯）、最後の30msecが「000」（消灯）となっている。すなわち、210msec（30msec×7）からなる1周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り返すことで、複数回、枠ランプが白色で点滅（白フラッシュ）する。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【0997】

[共通赤カットイン輝度データテーブル]

図231は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図231に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる時間として3970msecと、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WS5, YS5, LS5, AS5）を指定する情報が格納されている。

【0998】

図232は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図232に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ9について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（W5（W5a～W5e）, Y5（Y5a～Y5e）, L5（L5a～L5e）, A5（A5a～A5e））が指定されている。

【0999】

図233～図235は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図233～図235に示すように、孫テーブルW5a, W5b, W5cにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30msec間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルW5dにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、20msec間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルW5eにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30msecと40msecとで交互にRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW5（W5a～W5e）に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【1000】

図236は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図236に示すように、役物ランプ用の孫テーブルY5a, Y5b, Y5cにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、30msec間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルY5dにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、20msec間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルY5eにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、30msecと40msecとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルY5（Y5a～Y5e）に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ9Aを共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【1001】

図237は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図237に示すように、盤左ランプ用の孫テーブルL5a, L5b, L5cにおいては、盤左ランプ9Bに出力される「WWWWW」のデータとして、30msec間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルL5dにおいては、盤左ランプ9Bに出力される「WWWWW」のデータとして、20msec

10

20

30

40

50

c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 5 e においては、盤左ランプ 9 B に出力される「WWW」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル L 5 (L 5 a ~ L 5 e) に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【1002】

図 238 および図 239 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 238 および図 239 に示すように、アタッカランプ用の孫テーブル A 5 a , A 5 b , A 5 c においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 5 d においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 5 e においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル A 5 (A 5 a ~ A 5 e) に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E 、 Vアタッカランプ 9 F 、 および電チューランプ 9 H の各々を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【1003】

[共通緑カットイン輝度データテーブル]

図 240 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 240 に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる時間として 3970 msec と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W S 6 , Y S 6 , L S 6 , A S 6) を指定する情報が格納されている。

【1004】

図 241 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 241 に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル (W 6 (W 6 a ~ W 6 e) , Y 6 (Y 6 a ~ Y 6 e) , L 6 (L 6 a ~ L 6 e) , A 6 (A 6 a ~ A 6 e)) が指定されている。

【1005】

図 242 ~ 図 244 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 242 ~ 図 244 に示すように、孫テーブル W 6 a , W 6 b , W 6 c においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 6 d においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、20 msec 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 6 e においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に

10

20

30

40

50

Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW6(W6a~W6e)に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを緑色で点灯させる。

【1006】

図245は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図245に示すように、役物ランプ用の孫テーブルY6a, Y6b, Y6cにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、30msc間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルY6dにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、20msc間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルY6eにおいては、役物ランプ9Aに出力される「RRRR」のデータとして、30mscと40mscとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルY6(Y6a~Y6e)に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ9Aを共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

10

【1007】

図246は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図246に示すように、盤左ランプ用の孫テーブルL6a, L6b, L6cにおいては、盤左ランプ9Bに出力される「WWWW」のデータとして、30msc間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルL6dにおいては、盤左ランプ9Bに出力される「WWWW」のデータとして、20msc間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルL6eにおいては、盤左ランプ9Bに出力される「WWWW」のデータとして、30mscと40mscとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルL6(L6a~L6e)に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ9Bを共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

20

【1008】

図247および図248は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図247および図248に示すように、アタッカランプ用の孫テーブルA6a, A6b, A6cにおいては、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとして、30msc間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルA6dにおいては、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとして、20msc間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブルA6eにおいては、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ9Fに出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとして、30mscと40mscとで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ9Eに出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ9Hに出力される「RGB」のデータとしては、Gのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルA6(A6a~A6e)に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、および電チューランプ9Hの各々を共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

30

40

【1009】

[操作促進なし時の煽り輝度データテーブル]

50

図 2 4 9 は、操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 9 に示すように、孫テーブル W 7 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で交互に「F D C」と「3 0 0」とが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 7 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【 1 0 1 0 】

孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、1 0 0 0 0 0 m s e c で「F D C」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 8 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【 1 0 1 1 】

[操作促進あり時の煽り輝度データテーブル]

図 2 5 0 は、トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 0 に示すように、孫テーブル W 9 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c で「D 0 0」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 9 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【 1 0 1 2 】

孫テーブル W 1 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で「5 0 0」または「D 0 0」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 0 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【 1 0 1 3 】

[シャッター輝度データテーブル]

図 2 5 1 は、シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 1 に示すように、孫テーブル W 1 1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で「A 0 0」から「6 0 0」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 1 に基づきランプ制御を行うことで、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

【 1 0 1 4 】

孫テーブル W 1 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c で「6 0 0」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 2 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【 1 0 1 5 】

[ハズレ輝度データテーブル]

図 2 5 2 および図 2 5 3 は、ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 2 に示すように、孫テーブル W 1 3 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e c で「8 8 8」が指定され、次の 1 9 0 m s e c で「4 4 4」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【 1 0 1 6 】

孫テーブル W 1 4 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして 2 5 0 m s e c 間隔で「4 4 4」または「1 1 1」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを t d 1 よりも暗めの白色で点灯させる。

【 1 0 1 7 】

図 2 5 3 に示すように、孫テーブル W 1 5 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e c で「4 4 4」が指定され、次の 5 5 0 m s e c で「1 1 1」が指定され、最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c (1 0 分間) で「1

10

20

30

40

50

11」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを消灯させる。

【1018】

[救済当り輝度データテーブル]

図254および図255は、救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図254に示すように、孫テーブルW16においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の30msで各ランプに対して「D00」が指定され、次の30msで各ランプに対して「B00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW17に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

10

【1019】

図255に示すように、孫テーブルW17においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で各ランプに対して「AAA」や「DDD」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW18に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【1020】

[当り確定輝度データテーブル]

図256は、当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図256に示すように、孫テーブルW18においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の30msで「333」が指定され、このようなRGBのデータが繰り返し指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW18に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを七色で点滅させる。

20

【1021】

[再抽選演出輝度データテーブル]

図257および図258は、再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図257に示すように、孫テーブルW19においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、60ms間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

30

【1022】

図258に示すように、孫テーブルW20においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用CPU120は、枠ランプを赤色で点滅させる。このように、孫テーブルW20は、孫テーブルW19よりも、輝度データを速く切り替えながら枠ランプを赤色で点滅させるように設計されている。

【1023】

[背景輝度データテーブル]

図259は、背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図259に示すように、背景輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ9について、所定の時間帯で参照される孫テーブル(W21(W21a, W21b), Y21(Y21a, Y21b), L21(L21a, L21b), A21(A21a, A21b))が指定されている。

40

【1024】

図260は、背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図260に示すように、孫テーブルW21aにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして「550」または「880」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21aに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

50

【 1 0 2 5 】

孫テーブルW 2 1 bにおいては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるR G Bのデータとして「5 5 0」、「7 7 0」、または「8 8 0」が指定されている。演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 2 1 bに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

【 1 0 2 6 】

<輝度データの参照について>

上記のように輝度データテーブルについて説明したが、以下では、当リエピローグパート以降のランプ制御によって用いられる輝度データテーブルについて、演出内容ごとに整理しながら説明する。

【 1 0 2 7 】

図2 6 8～図2 7 1は、輝度データテーブルの参照について説明するための図である。図2 6 8に示すように、当リエピローグパートの時間 t_{s1} ～ t_{s3} においては、当リエピローグパート中の役物動作用の子テーブルが用いられ、孫テーブル1 8に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1 8に基づきランプ制御を行うことで、図1 3 2（ r_{54} ）に示した当否分岐の後、図1 3 3（ s_1 ）～（ s_3 ）に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【 1 0 2 8 】

当リエピローグパートの時間 t_{s3-2} ～ t_{s3-8} においては、当リエピローグパート中の当リエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル4に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、図1 7 3（ s_{3-2} ）～図1 7 4（ s_{3-8} ）に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

【 1 0 2 9 】

当リエピローグパートの時間 t_{s4} ～ t_{s7} においては、当リエピローグパート中の当リエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル1に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1に基づきランプ制御を行うことで、図1 3 4（ s_4 ）～図1 3 5（ s_7 ）に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【 1 0 3 0 】

図2 6 9に示すように、当リエピローグパートの時間 t_{A1} ～ t_{A4} においては、当リエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル4に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、図1 4 1（ A_1 ）～図1 4 2（ A_4 ）に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【 1 0 3 1 】

当リエピローグパートの時間 t_{A5} においては、当リエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブルW 1に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU 1 2 0は、孫テーブルW 1に基づきランプ制御を行うことで、図1 4 1（ A_5 ）に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。

【 1 0 3 2 】

図2 7 0に示すように、再抽選パートの時間 t_{A6} ～ t_{A8} においては、再抽選パート中の図柄の動き始め前の子テーブルが用いられ、消灯させるための孫テーブルに基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU 1 2 0は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図1 4 2（ A_6 ）～1 4 3（ A_8 ）に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

10

20

30

40

50

【1033】

再抽選パートの時間 t_{A9} , t_{A10} においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブル $W19$ に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 $CPU120$ は、孫テーブル $W19$ に基づきランプ制御を行うことで、図 143 ($A9$) および図 144 ($A10$) に示したような「2」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【1034】

再抽選パートの時間 t_{A11} ~ t_{A46} においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブル $W20$ に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 $CPU120$ は、孫テーブル $W20$ に基づきランプ制御を行うことで、図 144 ($A11$) ~ 図 156 ($A46$) に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

【1035】

図 271 に示すように、再抽選パートの時間 t_{C1} ~ t_{C4} においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 4 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 $CPU120$ は、孫テーブル $W4$ に基づきランプ制御を行うことで、図 161 ($C1$) ~ 図 162 ($C4$) に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「2」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【1036】

再抽選パートの時間 t_{C5} ~ t_{C9} においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 $CPU120$ は、孫テーブル $W1$ に基づきランプ制御を行うことで、図 162 ($C5$) ~ 図 163 ($C9$) に示したような「2」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1037】

ファンファーレパートの時間 t_{E1} においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用 $CPU120$ は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 160 ($D1$) または図 164 ($E1$) に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【1038】

ファンファーレパートの時間 t_{E2} においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用 $CPU120$ は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 160 ($D2$) または図 164 ($E2$) に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。

【1039】

このように、各演出パートの各タイミングにおいては、予め決まった子テーブルがセットされており、演出制御用 $CPU120$ は、各演出パートの各タイミングにおいてセットされた子テーブルを参照し、当該子テーブルによって指定された孫テーブル（輝度データテーブル）に含まれる輝度データ（たとえば、RGBのデータ）を用いて演出に対応するランプ制御を行うようになっている。

【1040】

なお、図 268 ~ 図 271 においては、当りエピローグから図柄が昇格しない場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについて例示したが、その他の経路、たとえば、当りエピローグから図柄が昇格する場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについても、図 192 ~ 図 260 に示したように、各演出パートの各タイミングにおいて予め決められた子テーブルがセットされている。

10

20

30

40

50

【 1 0 4 1 】

< パチンコ遊技機 1 のランプ制御における特徴部分の説明 >

次に、前述したパチンコ遊技機 1 のランプ制御における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。

【 1 0 4 2 】

(開始 9)

図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行される S P 前半リーチ A の煽りパートや S P 前半リーチ B の煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各 S P 前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、S P 前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、S P 前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

【 1 0 4 3 】

(開始 1 1 , 開始 1 4)

図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間 $t a 1 1 \sim t a 1 2$ においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯 / 点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 $t a 1 3 \sim t a 1 8$ においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

20

【 1 0 4 4 】

(煽り 7 , 煽り 9)

図 6 4 (b 8) , (b 9) 、図 7 4 (e 7) 、図 9 4 (i 3 2) 、図 9 5 (i 3 4) 、図 1 0 4 (n 1 0) 、図 1 2 3 (r 2 5) , (r 2 7) 、図 1 2 4 (r 2 9) 、図 1 2 5 (r 3 1) , (r 3 3) 、および図 1 2 6 (r 3 5) など示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ (孫テーブルにおける R G B のデータ) が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

30

【 1 0 4 5 】

(煽り 1 0)

キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ (孫テーブルにおける R G B のデータ) が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ (孫テーブルにおける R G B のデータ) が指定されている。たとえば、図 6 3 (b 4) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間 $t b 5$ において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 (b 5) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 $t b 6$ において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 (b 6) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面

40

50

において、いずれのキャラクターがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【1046】

(煽り17)

演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD9において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出(ランプ表現)を実現することができる。

10

【1047】

(煽り18)

演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出(ランプ表現)を実現することができる。

20

【1048】

(煽り19)

SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

30

【1049】

(煽り20)

SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2、SP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出(ランプ表現)を実現することができる。

40

【1050】

50

(煽りカットイン 1)

カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ(孫テーブルW4, W5, W6におけるRGBのデータ)は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯/点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【1051】

(当否 1 3)

当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐(決めのタイミング)を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音(BGM)が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【1052】

(当否 1 5)

SP後半リーチAにおける子テーブルWD9では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルW7に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルW8に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないSP後半リーチAの煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルW7の最後の輝度データ(RGBのデータ)である「FDC」(白色の点灯)を利用するように、孫テーブルW8の輝度データ(RGBのデータ)が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐(決めのタイミング)を分かり易く伝えることができる。

【1053】

(当否 1 7)

SP最終リーチにおける子テーブルWD15においては、図131(r49)~図132(r54)に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音(BGM)が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐(決めのタイミング)における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【1054】

(当否 2 0)

SP前半リーチAの子テーブルWD4、SP前半リーチBの子テーブルWD7、SP後半リーチAの子テーブルWD11、およびSP後半リーチBの子テーブルWD14においても、SP最終リーチの子テーブルWD17と同様に、孫テーブルW14に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用CPU120は、SP前半リーチA, BやSP後半リーチA, Bにおいては、5800ms間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、SP最終リーチにおいては、3900ms間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズ

10

20

30

40

50

レを報知することができる。

【1055】

(当否21)

ハズレ時に用いられる子テーブルWD4, WD7, WD11, WD14, WD17の各々で最後に指定された孫テーブルW26に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブルWD18の最初に指定された孫テーブルW16に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、同色(黄色)かつさらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色(黄色)でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

10

【1056】

(エピソード9)

役物が上昇するときにおいては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチAに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【1057】

(エピソード26)

当リエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当リエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

20

【1058】

(エピソード27)

再抽選パートの子テーブルWD21, WD22においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当リエピソードパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当リエピソードパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当リエピソードパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

30

【1059】

(再抽選演出2)

図142(tA6)に示すように、当リエピソードパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

40

【1060】

(再抽選演出7, 再抽選演出14, 再抽選演出16)

当リエピソードパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ(たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ)に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当リエピソードパート

50

において仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーマーパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【1061】

(再抽選演出19)

再抽選パートの子テーブルWD21においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピログパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピログパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピログパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

10

【1062】

(再抽選演出20)

再抽選パートの子テーブルWD20においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピログパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間tB7~tB9におけるレインボー色の点灯は、当りエピログパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

20

【1063】

<ランプ制御に関する詳細説明>

次に、前述したランプ制御に関して、特に言及すべき特徴部分について、図261~図263を参照しながら、詳細に説明する。

30

【1064】

[当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較について]

図261~図263は、当り時とハズレ時におけるランプの比較を説明するための図である。

【1065】

まず、図261を参照しながら、ハズレ時におけるランプ制御について説明する。図261に示すように、SP前半リーチA, B, SP後半リーチA, Bの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルW8に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW8においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、100000msで「FDC」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW8に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐(決めのタイミング)の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。また、SP最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルW10に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW10においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、「500」または「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW10に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐(決めのタイミング)の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

40

【1066】

その後、SP前半リーチA, B, SP後半リーチA, B, SP最終リーチの各々における煽りパートを經由したハズレエピログパートにおいては、まず、孫テーブルW13に

50

基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 1 3においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msで「888」が指定され、次の190msで「444」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 1 3に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐の後、リーチ演出で味方キャラクタが敗北するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【1067】

孫テーブルW 1 3に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW 1 4に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 1 4においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして250ms間隔で「444」または「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 1 4に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが残念がっている演出に対応させて、枠ランプを孫テーブルW 1 3に基づく白色の点灯よりも暗めの白色で点灯させる。

【1068】

孫テーブルW 1 4に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW 1 5に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 1 5においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msで「444」が指定され、次の550msで「111」が指定され、最後の60000ms(10分間)で「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 1 5に基づきランプ制御を行うことで、ハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【1069】

孫テーブルW 1 5に基づきランプ制御が行われた後、図190を参照しながら説明したように、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、リーチ前の開始パートにおいても用いられていた孫テーブルW 2 6に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 2 6においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、通常背景に対応する黄色のパターンに対応するデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 2 6に基づきランプ制御を行うことで、リーチ前の開始パートと同様に、枠ランプを通常背景に対応する黄色(背景黄点灯のパターン)で点灯させる。

【1070】

次に、図262を参照しながら、SP前半リーチA, B, SP後半リーチA, Bの各々における煽りパートを経由して当りエピローグパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【1071】

図262に示すように、SP前半リーチA, B, SP後半リーチA, Bの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルW 8に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 8に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐(決めのタイミング)の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【1072】

その後、SP前半リーチA, B, SP後半リーチA, Bの各々における煽りパートを経由した当りエピローグパートにおいては、まず、孫テーブルW 1 9に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 1 9においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msで「FFF」が指定され、次の30msで「333」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 1 9に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【1073】

孫テーブルW 1 9に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW 1に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 1においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で七色(レインボー色

10

20

30

40

50

)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1074】

孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW21においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして20msc間隔で各ランプに対して順番に「AAA」が指定され、最終的に60000msc(10分)で各ランプに対して「000」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

10

【1075】

孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1076】

次に、図263を参照しながら、SP最終リーチにおける煽りパートを經由して当りエピログパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【1077】

図263に示すように、SP最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルW10に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW10に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐(決めのタイミング)の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

20

【1078】

その後、SP最終リーチにおける煽りパートを經由した当りエピログパートにおいては、まず、孫テーブルW20に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW20においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40mscで七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の30mscで「333」が指定され、このようなRGBのデータが繰り返し指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

30

【1079】

孫テーブルW20に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1080】

孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

40

【1081】

孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1082】

図261～図263を参照しながら説明した実施例において、特徴的な部分について、以下で説明する。

50

【 1 0 8 3 】

(当 否 1 9)

図 2 6 1 に示すように、S P 前半リーチ A , B、S P 後半リーチ A , B の各々における煽りパートを経由してハズレエピローグパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ (R G B のデータ) が「 F D C 」であるのに対して、ハズレエピローグパートにおける最初の輝度データ (R G B のデータ) が「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、S P 前半リーチ A , B、S P 後半リーチ A , B の各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、S P 最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピローグパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ (R G B のデータ) が「 D 0 0 」を含むのに対して、ハズレエピローグパートにおける最初の輝度データ (R G B のデータ) が「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、S P 最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

10

【 1 0 8 4 】

(役 物 動 作 1)

図 2 6 2 および図 2 6 3 に示すように、当りエピローグパートにおいては、孫テーブル W 1 に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、その R G B のデータが 3 0 m s e c 間隔で切り替わる。これに対して、図 2 6 1 に示すように、ハズレ時においては、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、その R G B のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着いたさせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

【 1 0 8 5 】

(役 物 動 作 2)

図 2 6 3 に示すように、S P 最終リーチの当りエピローグパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブル W 2 0 に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色 (「 3 3 3 」 の R G B データ) とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブル W 2 1 に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、S P 最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

30

【 1 0 8 6 】

(図 柄 の 揺 れ 態 様 に つ い て)

ここで、図柄の揺れ態様について、図 2 6 4 を用いて詳細に説明する。図 2 6 4 は、図柄の揺れ態様を説明するための図である。前述した煽りパートや再抽選パートにおける図柄揺れ期間において、飾り図柄は、図 2 6 4 (a) に示す第 1 態様 ~ 第 3 態様のような動きや、図 2 6 4 (b) に示す第 1 態様 ~ 第 3 態様のような動きをする。具体的には、図 2 6 4 (a) に示す第 1 態様は、画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図 2 6 4 (a) に示す第 2 態様は、第 1 態様よりも上側に飾り図柄が位置する態様である。図 2 6 4 (a) に示す第 3 態様は、第 1 態様よりも下側に飾り図柄が位置する態様である。

40

【 1 0 8 7 】

また、図 2 6 4 (b) に示す第 1 態様は、正面視で画面の中央位置に飾り図柄が位置す

50

る態様である。図 2 6 4 (b) に示す第 2 態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として右回転することにより、第 1 態様をよりも飾り図柄が左向きとなる位置となる態様である。図 2 6 4 (b) に示す第 3 態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として左回転することにより、第 1 態様をよりも飾り図柄が右向きとなる位置となる態様である。

【 1 0 8 8 】

(再抽選演出の変形例)

図 2 6 5 は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図 2 6 5 (A) が 7 図柄による再抽選演出の詳細説明図である。また、図 2 6 5 (B) が各再抽選演出のタイミングチャートである。図 2 6 5 (A) に示すように、(D 1) , (D 2) に示すように図柄が拡大表示された後、(D 3) , (D 4) に示すように図柄が縮小される。その後、(D 5) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(D 6) に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、(D 7) に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、(D 8) ~ (D 9) にかけて「 7 」図柄が縮小されて表示される。

10

【 1 0 8 9 】

その後、(D 1 0) に示すように、「 7 」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、(D 1 1) に示すように、「 7 」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、(F 1 2) に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。(D 1 2) の状態から遊技者がッシュボタン 3 1 B を操作した場合、(D 1 3) ~ (D 2 0) に示すように、「 7 」が高速変動し、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。(D 2 0) の後も同様の高速変動を繰り返す。

20

【 1 0 9 0 】

図 2 6 5 (B) に示すように、各再抽選演出のタイミングチャートに示すように、ボタン操作により図柄高速変動する再抽選演出が実行される際の図柄送り期間はいずれの再抽選演出でも同様である。ここで、再抽選演出には、偶数図柄から奇数図柄に成り上がる第 1 再抽選演出と、偶数図柄から偶数図柄で変化しない第 2 再抽選演出と、7 図柄から 7 図柄で変化しない第 3 再抽選演出とがある。たとえば、第 1 再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからすぐに操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間 (t 1) があり、その後図柄が確定する。

30

【 1 0 9 1 】

また、第 2 再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングから t 2 後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間 (t 1 - t 2) があり、その後図柄が確定する。また、第 3 再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングから t 1 後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間が無く、そのまま図柄が確定する。このように、どのようなタイミングでボタンが操作されたとしても図柄送り期間は一定であり、その後の図柄揺れ期間から図柄確定までの期間でボタン操作までも時間が吸収されるようになっている。このような関係は、第 1 再抽選演出 ~ 第 3 再抽選演出のいずれの再抽選演出でもボタン操作が実行された場合も同様である。

40

【 1 0 9 2 】

[再抽選演出 2 6 ~ 2 8 について]

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 1 0 9 3 】

(再抽選演出の変形例)

図 2 6 6 は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図 2 6 6 の (K 1) ~ (K 3) に示すように、当否決定の場面のいずれのタイミングでボタンが操作されたとしても、ホワイトアウト後に飾り図柄は同じ動きをする。具体的には、(K 1) に示すように促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピソードパートが実行され、(K 4) に示すようなエピソードパートでの図柄出しが行われる。その後

50

、 図柄揺れ期間において 5 秒後には (K 5) に示すように 3 図柄が正面を向いた状態となる。

【 1 0 9 4 】

また、(K 2) に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後 1 秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピログパートが実行され、(K 4) に示すようなエピログパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において 4 秒後には (K 6) に示すように 3 図柄が正面より左側を向いた状態となる。また、(K 3) に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後 2 秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピログパートが実行され、(K 4) に示すようなエピログパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において 3 秒後には (K 7) に示すように 3 図柄が正面より右側を向いた状態となる。

10

【 1 0 9 5 】

このように、第 1 の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が正面の位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なっても、その後に、共通の演出として (K 8) ~ (K 1 7) に示すような、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる再抽選演出が実行される。そして、(K 1 7) の後に図柄送り演出が実行される。なお、図 2 6 6 においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

20

【 1 0 9 6 】

(再抽選演出 2 6)

図 2 6 6 に示したように、画像表示装置 5 の画面中央にスティックコントローラ 3 1 A を示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい ((K 4) からの図柄揺れ期間)。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに (K 8) ~ (K 1 7) にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ 3 1 A がいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

30

【 1 0 9 7 】

(再抽選演出 2 7)

ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

【 1 0 9 8 】

(再抽選演出 2 8)

ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

40

【 1 0 9 9 】

(再抽選演出 2 9)

複数の S P リーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このような S P リーチでは、操

50

作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このようなSPリーチであっても尺ずれが発生するSPリーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が1つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ。また、再抽選演出を1つとすることでデータ容量を削減することができる。

【1100】

(再抽選演出30)

図266に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置(K3)から正面位置(K5)を経由して左側の位置(K6)へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

10

【1101】

[再抽選演出21~25について]

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【1102】

(再抽選演出の変形例)

図267は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。(L1)は、図柄送り期間において動作促進表示が表示されてから早いタイミングで操作された場合の図である。(L2)は、動作促進表示が表示されてから(L1)よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。(L3)は、動作促進表示が表示されてから(L2)よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。そして、図267の(L1)~(L3)に示すように、再抽選演出における図柄送り期間において、いずれのタイミングでボタンが操作されたとしても図柄出しは同じように行われ。その後、ホワイトアウトを挟み飾り図柄は同じ動きをした後に停止する。具体的には、(L1)に示すように、動作促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、(L4)~(L5)に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L6)に示すように、図柄の揺れが開始され、所定期間経過後に(L7)に示すような3図柄が正面よりも右を向いた状態となる。

20

30

【1103】

また、(L2)に示すように、動作促進表示がされた後(L1)よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、(L4)~(L5)に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L6)に示すように、図柄の揺れが開始され、(L1)のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に(L8)に示すような3図柄が正面よりも右を向いた状態となる。また、(L3)に示すように、動作促進表示がされた後(L2)よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、(L4)~(L5)に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、(L6)に示すように、図柄の揺れが開始され、(L2)のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に(L9)に示すような3図柄が正面を向いた状態となる。

40

【1104】

このように、第1の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となり、第2の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第3の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後、共通の演出として(J1)~(J10)に示すように、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる演出が実行される。その後、(J11)~(J17)に示すように、図柄の揺れの期間後に図柄が停止する。なお、図267において

50

は、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

【 1 1 0 5 】

(再抽選演出 2 1)

変形例においては、図 2 6 7 の (L 1) ~ (L 3) に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者が押しボタン 3 1 B を操作することにより、(L 4) ~ (L 6) に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングで押しボタン 3 1 B が操作されたとしても、(L 4) ~ (L 5) に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第 1 の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後 (J 1) ~ (J 1 8) にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、押しボタン 3 1 B がいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

10

【 1 1 0 6 】

(再抽選演出 2 2)

操作有効期間中の第 1 タイミングで押しボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる (図 2 6 7 (L 3) の操作無しの例)。操作有効期間中の第 1 タイミングよりも早い第 2 タイミングで押しボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第 1 タイミングよりも早かった分延長されて表示される (図 2 6 7 (L 2) の操作が第 2 タイミングの例)。操作有効期間中の第 2 タイミングよりも早い第 3 タイミングで押しボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第 2 タイミングよりも早かった分延長されて表示される (図 2 6 7 (L 1) の操作が第 1 タイミングの例)。このように、いずれのタイミングで押しボタン 3 1 B が操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

20

30

【 1 1 0 7 】

(再抽選演出 2 3)

図 2 6 7 に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

【 1 1 0 8 】

(再抽選演出 2 4)

図 2 6 7 に示すように、図柄の揺れ期間では、(J 1 0) ~ (J 1 2) にかけて図柄が奥側に揺れた後、(J 1 3) ~ (J 1 4) にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、(J 1 5) ~ (J 1 6) にかけて図柄が手前側に揺れた後、(J 1 7) ~ (J 1 8) にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず (J 1 8) に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

40

【 1 1 0 9 】

(再抽選演出 2 5)

50

図 2 6 7 の (J 1) のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点灯するように設計されている。(J 1) のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ 9 の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、(J 1) のタイミングではなく共通スタート表示が開始される(J 2) のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

【 1 1 1 0 】

< 主な構成および効果 >

以下に、パチンコ遊技機 1 の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

【 1 1 1 1 】

(F 2 0 1 9 - 1 1 6)

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

可動体(たとえば、役物、可動体 3 2)と、

表示手段(たとえば、画像表示装置 5)と、を備え、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出(たとえば、大当りとなるか否かを報知する報知演出)を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート(たとえば、煽りパート)と、当該当否が報知される当否報知パート(たとえば、当りエピログパートのうちの役物可動により大当りを報知する当否報知パート)と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパート(たとえば、当りエピログパート)とを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に対してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり(たとえば、図 1 1 5 (r 2) に示す例)、

前記表示手段は、導入パートから当否報知パートに移行するタイミングにおいて、導入パートにおける演出表示に対して特定動作を促す促進表示の導入表示を優先して表示を行うことで、演出表示の視認困難な状態とし、その後、演出表示を視認可能な状態で、促進表示を行い(たとえば、図 1 3 1 (r 4 9) ~ 図 1 3 2 (r 5 4) に示す例)、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置(たとえば、退避位置)から前記表示手段の前面側の第 2 位置(たとえば、進出位置)に進出し(たとえば、図 1 3 3 に示す例)、前記表示手段は、

前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピログパートに対応する表示を行い(たとえば、図 1 7 3 , 図 1 7 4 に示す例)、

エピログパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕の表示を行い、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示を行い(たとえば、図 1 3 4 ~ 図 1 3 6 に示す例)、

エピログパートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い(たとえば、図 1 7 5 に示す例)。

【 1 1 1 2 】

具体的には、煽りパートとしての各 S P リーチにおいて最初にセリフを発するキャラクタは味方キャラクタとなっている(たとえば、図 1 1 5 (r 2))。これによれば、S P リーチ開始時に遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、煽りパートから当否報知パートに移行するタイミングで、煽りパートにおける演出の表示に対しトリガを操作を促すトリガ表示の導入画像を優先して表示することで煽りパートの演出表示が見えなくなり、その後トリガボタンを操作する画像と煽りパートにおける演出が視認

10

20

30

40

50

できるようになる（たとえば、図131（r48）～（r51））。これによれば、導入画像によりインパクトを与えつつ、導入画像からトリガボタンの画像となることで煽りパートの演出が確認できるため遊技者を盛り上げることができる。また、役物の退避が完了するまでに当りエピローグパートの背景表示となるた演出の流れの中で表示の美観を損ねないようにすることができる。また、当りエピローグパートにおいて最終のセリフ字幕の表示が終了してから図柄が拡大表示されるため、字幕表示が図柄に重なること、および図柄出しのメッセージであると勘違いすることを防ぐことができる。また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、SP前半リーチBやSP後半リーチBなど）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。また、展開の遅い当りエピローグパートにおいて、字幕がしっかりと付されるため、キャラクタが何を喋っているかを分かり易くし祝福感を強調することができる。また、展開の早い煽りパートにおいては映像の切り替わりで内容を伝えるのを第1に、補助的な字幕表示で映像の展開を邪魔しないようにすることができる。これにより、一連の演出を好適に見せることができる。

10

【1113】

(F2019-117)

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、
前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、
前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、
前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、
前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、
前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

30

【1114】

具体的には、図175に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるSPリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

40

【1115】

(F2019-118)

50

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 演出実行手段と、
 発光手段と、
 前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
 前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて表示された前記第1図柄を用いて、前記第1再抽選演出または前記第2再抽選演出を実行し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1116】

具体的には、図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【1117】

10

20

30

40

50

(F 2 0 1 9 - 1 1 9)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する

【 1 1 1 8 】

具体的には、図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、

10

20

30

40

50

その後再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【1119】

(F2019-120)

(5) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピロークパートと、当該エピロークパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて前記第2図柄を表示した後に当該第2図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第2図柄を再び表示する第3再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出と前記第2再抽選演出と前記第3再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、

前記発光制御手段は、

エピロークパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

10

20

30

40

50

【 1 1 2 0 】

具体的には、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。

【 1 1 2 1 】

(F 2 0 1 9 - 1 2 1)

(6) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、演出実行手段と、発光手段と、前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて前記第1図柄を一旦表示するときと、前記第2再抽選演出の後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第1図柄を表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手

10

20

30

40

50

段を制御する。

【 1 1 2 2 】

具体的には、前述した図 1 4 1 (A 1) ~ 図 1 4 2 (A 5) 部分における図柄出しと、図 1 6 1 (C 1) ~ 図 1 6 2 (C 5) 部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「 2 」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。

【 1 1 2 3 】

(F 2 0 1 9 - 1 2 2)

(7) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、演出実行手段と、発光手段と、前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

後半パートで前記第 1 図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第 1 図柄の表示態様を第 1 態様と第 2 態様と第 3 態様とに変化させることで当該第 1 図柄が揺れているように当該第 1 図柄を表示する揺れ表示を行い、

後半パートで前記第 2 図柄を表示してから前記図柄確定期間となるまで、当該第 2 図柄の表示態様を前記第 1 態様と前記第 2 態様と前記第 3 態様とに変化させることで当該第 2 図柄が揺れているように当該第 2 図柄を表示する揺れ表示を行い、

前記第 1 態様は、前記第 2 態様および前記第 3 態様のいずれよりも、遊技者が図柄を視認しやすい態様であり、

前記演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が第 1 タイミングで行われた場合、前記第 1 再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに前記第 2 図柄が前記第 2 態様となるように当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、

前記第 1 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングと異なる第 2 タイミングで行われた場合、前記第 1 再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第 2 図柄が前記第 3 態様となるように当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を揺れ表示で表示

10

20

30

40

50

し、

前記第 1 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングおよび前記第 2 タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第 2 図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後再度、当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、その後、前記図柄確定期間となるとときに当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を前記第 1 態様で停止表示し、

前記第 2 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングで行われた場合、前記第 2 再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングになったときに前記第 1 図柄が前記第 2 態様となるように当該第 1 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 1 図柄を揺れ表示で表示し、

10

前記第 2 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 2 タイミングで行われた場合、前記第 2 再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第 1 図柄が前記第 3 態様となるように当該第 1 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 1 図柄を揺れ表示で表示し、

前記第 2 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングおよび前記第 2 タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第 1 図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後再度、当該第 1 図柄を揺れ表示で表示し、その後、前記図柄確定期間となるとときに当該第 1 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 1 図柄を前記第 1 態様で停止表示し、

前記発光制御手段は、

20

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

30

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【 1 1 2 4 】

具体的には、図 2 6 7 の (L 1) ~ (L 3) に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、(L 4) ~ (L 6) に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたとしても、(L 4) ~ (L 5) に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第 1 の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後 (J 1) ~ (J 1 8) にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン 3 1 B がいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

40

50

【 1 1 2 5 】

(F 2 0 1 9 - 1 2 6)

(8) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に
10 制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。
20

【 1 1 2 6 】

具体的には、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する(たとえば、r 2 5 , r 2 7 , r 2 9 , r 3 1 , r 3 3 , r 3 5 の場面)。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ 9 の輝度データ(孫テーブルにおける RGB のデータ)が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図 6 4 (b 8) , (b 9)、図 7 4 (e 7)、図 9 4 (i 3 2)、図 9 5 (i 3 4)、図 1 0 4 (n 1 0)、図 1 2 3 (r 2 5) , (r 2 7)、図 1 2 4 (r 2 9)、図 1 2 5 (r 3 1) , (r 3 3)、および図 1 2 6 (r 3 5) などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ(孫テーブルにおける RGB のデータ)が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 1 1 2 7 】

(F 2 0 1 9 - 1 2 7)

(9) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
40 可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に
50

制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

【1128】

具体的には、役物が動作することにより、リーチ開始時の演出からSP前半リーチの演出へと演出が切り替わるようにしてもよい。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされるようにしてもよい。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP前半リーチに対応する画面へと表示が徐々に切り替わるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブルからSP前半リーチの輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中でSP前半リーチに対応した音出力されるようにしてもよい。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがSP前半に対応するものに切り替えられるため、SP前半の煽りパートを好適に表示させることができる。

20

【1129】

(F2019-128)

(10) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に

40

制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記表示手段は、

導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対して前記表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、前記特定領域にセリフ字幕が表示されず、

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

50

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

【 1 1 3 0 】

具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルW4，W5，W6におけるRGBのデータ）は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯/点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【 1 1 3 1 】

(F 2 0 1 9 - 1 2 9)

(1 1) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、音出力手段と、表示手段と、複数の発光手段と、前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、前記報知演出は第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

前記表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、

前記音出力手段は、音出力を継続し、

前記発光制御手段は、第1報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

前記表示手段は、前記特定動作を促す前記促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、

前記音出力手段は、音出力をせず、

前記発光制御手段は、第2報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、第2報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【 1 1 3 2 】

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【 1 1 3 3 】

(F 2 0 1 9 - 1 3 0)

10

20

30

40

50

(1 2) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートは、第1シーンと、当該第1シーンより後の第2シーンと、を含んで構成され、

前記第1シーンにおいて、第1動画データが用いられ、
前記第2シーンにおいて、第2動画データが用いられ、
前記第2シーンの方が前記第1シーンよりも演出の進行速度が遅く、
前記第1動画データは、複数の特定キャラクタ画像により、特定キャラクタの動きが表現される動画データであり、
前記第2動画データは、1の特定キャラクタ画像とエフェクト画像とにより、前記特定キャラクタの動きが表現される動画データである。

【 1 1 3 4 】

具体的には、煽りパートにおける(r 4 8)の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、(r 4 8)の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、(r 4 8)において実行される演出は、爆チューの画像と味方6人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

【 1 1 3 5 】

(F 2 0 1 9 - 1 3 1)

(1 3) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、
前記遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、
前記遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、
前記遮蔽表示が開放動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

【 1 1 3 6 】

具体的には、前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、

後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

【 1 1 3 7 】

(F 2 0 1 9 - 1 3 2)

(1 4) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【 1 1 3 8 】

具体的には、煽りパートにおいては、S PリーチのB G Mが出力されるとともに、セリフ音と物理音（動作音とも称する）とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ 8 L , 8 R から出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

【 1 1 3 9 】

(F 2 0 1 9 - 1 3 3)

(1 5) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて、前記第 1 図柄を一旦表示するときに、当該第 1 図柄の表示態様を第 1 態様と第 2 態様と第 3 態様とに変化させることで当該第 1 図柄が揺れているように当該第 1 図柄を表示するものであり、

エピローグパートから再抽選パートへ移行する場合において、前記第 1 図柄が前記第 1 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと

10

20

30

40

50

、前記第1図柄が前記第2態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第1図柄が前記第3態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

前記演出実行手段は、前記第1図柄が前記第1態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第1図柄が前記第2態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第1図柄が前記第3態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、前記第1図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第1図柄を表示して前記第1再抽選演出または前記第2再抽選演出を実行し、

10

前記発光制御手段は、

エピログパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

20

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1140】

具体的には、図266に示したように、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31Aを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい((K4)からの図柄揺れ期間)。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに(K8)~(K17)にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ31Aがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

30

【1141】

(F2020-005)

(16) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

40

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

50

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【1142】

具体的には、煽りパートにおいては、図178(A)に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第1の字幕の表示期間と次に表示される第2の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第1の字幕と、第2の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態に変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くす

10

【1143】

(F2020-006)

(17) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

20

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

第2エピソードパートにおいて、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

30

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

前記発光制御手段は、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて、演出用の前記発光手段を制御し、

前記切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の前記発光手段を制御し、

前記背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の前記発光手段を制御し、

40

図柄の停止表示が行われるときに、第4図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の前記発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の前記発光手段を制御し、前記背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御する。

【1144】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が

50

表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

10

【1145】

[開始1]

当否報知パートまでにおいて、可動体が第1位置から表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

20

表示手段は、可動体が第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

発光制御手段は、可動体が第2位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

音出力手段は、可動体が第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

30

【1146】

具体的には、図171および図172に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP後半リーチAに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル（後述する図202に示す子テーブルWD8）からSP後半リーチAの輝度データテーブル（後述する図204および図205に示す子テーブルWD9）へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でSP後半対応音（たとえば、SP後半のBGM）が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがSP後半に対応するものに切り替えられるため、SP後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

40

【1147】

[開始2]

50

可動体の可動前に、特定表示位置に縮小された図柄が表示されており、
 可動体が可動することにより、特定表示位置に可動体が被るものであり、
 可動体が可動することに応じて、縮小表示されている図柄の表示レイヤよりも優先されるレイヤにおいて、可動体の可動に対応するエフェクト表示が行われ、
 可動体が退避を開始し、特定表示位置に位置しなくなった以降において、エフェクト表示から、縮小された図柄が表示された状態の切替後の演出に対応する表示に切り替わる。

【 1 1 4 8 】

具体的には、図 1 7 1 および図 1 7 2 に示すように、役物が動作することにより、S P 前半リーチ A の演出から S P 後半リーチ A の演出へと演出が切り替わる。また、役物の動作前には、画面の左右下隅に「 2 」図柄が縮小されて表示されている。役物が動作した場合には、縮小された「 2 」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「 P 」の文字が位置するように、役物が落下する。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が、縮小表示されている「 2 」図柄よりも前方の優先されるレイヤにて表示される。そして、役物が落下位置から上昇し「 2 」図柄が役物と重ならない位置となった以降に、エフェクト画像が徐々に薄くなるとともに、S P 後半リーチ A に対応する背景や「 2 」図柄がうっすら表示される。これによれば、役物動作中は、縮小された飾り図柄が表示されてしまうことで、美観が良くない表示となることを防ぐことができる。また、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観が良くない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに S P 後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で縮小された飾り図柄が表示されるため、役物動作に応じた好適な演出の切り替えとすることができる。

【 1 1 4 9 】

[開始 3]

可動体が可動し、特定表示位置に到達する前にエフェクト表示が行われる。

【 1 1 5 0 】

具体的には、図 1 7 1 に示すように、役物が動作し、落下の最下端の位置に到達する前にエフェクト画像を表示する。これによれば、縮小された飾り図柄を早目に隠すことができ、役物を交えた好適な演出の切り替えとすることができる。

【 1 1 5 1 】

[開始 4]

エフェクト表示から発展後の演出の表示に切り替えられるときに、エフェクト表示が可動体に関連する画像を用いて切り替えられる。

【 1 1 5 2 】

具体的には、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するにしてもよい。具体的には、図 1 7 2 (h 7) ~ (h 1 0) に対応する場面において、役物が上昇する際に「 P O W E R F U L I I 」の文字や、主要キャラクターである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に連動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切替えを見せることができる。

【 1 1 5 3 】

[開始 5]

閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、

遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、

遮蔽表示が開放動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、

10

20

30

40

50

当該演出表示の明度が上がる態様となる。

【 1 1 5 4 】

具体的には、前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広がるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

10

【 1 1 5 5 】

[開始 6]

遮蔽表示に対応する画像は、画面中央に画面両端から扉が閉まっていく形状、または、画面の一方の端部から他方の端部に向かって扉が閉まっていく形状を有する。

【 1 1 5 6 】

具体的には、前述したシャッターは、画面中央に向けて画面の上下の端から閉まっていく態様である。これによれば、徐々に画面輝度が変化していく演出を好適に見せることができる。また、シャッターは、襖のように画面両端から中央に向かって閉まっていく態様であってもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。

20

【 1 1 5 7 】

[開始 7]

遮蔽表示において、演出表示を視認不能としていく対面する扉同士の淵の色は黒色で表現されている。

【 1 1 5 8 】

具体的には、前述した図 5 8 に示すように、シャッターの淵の画像は、黒色で表現されている。これによれば、図 5 8 (a 1 2) に示すようなシャッターが閉まりきる寸前において、画面輝度が下がっているときに実行される演出とシャッターの淵との境界を曖昧にし、違和感を無くすることができる。図 6 0 (a 1 6) に示すようなシャッターが開き始めるときも同様に違和感を無くすることができる。

30

【 1 1 5 9 】

[開始 8]

遮蔽表示が閉鎖動作を経て開放動作を行った後は導入パートに対応する表示が行われるものであり、

遮蔽表示が開放動作を行っている途中段階において導入パートに対応する表示が行われ、導入パートに対応する表示の明度が段階的に上がっていく一方で、遮蔽表示の解放動作が終了するまでは、当該導入パートに対応する表示は進行せず、遮蔽表示の解放動作が終了してから当該導入パートに対応する表示が進行し始める。

40

【 1 1 6 0 】

具体的には、前述した図 6 0 , 図 6 1 に示すように、シャッターが開いた後は、S P 前半リーチが開始される。シャッターが開ききるまでは、S P 前半リーチの演出が開始されずに徐々に画面輝度が高くなり、シャッター開放後にS P 前半の演出が進行する。これによれば、S P 前半リーチの演出は、遊技者にとって注目したい演出のため、シャッターが開く前に演出が実行されてしまうことで不満を与えてしまうことを防止できる。

【 1 1 6 1 】

[開始 9]

遮蔽表示の解放動作が終了したときには発光手段を消灯させ、

遮蔽表示の解放動作が終了して1フレーム分の画像が表示された後に、導入パートに対

50

応する表示が進行するとともに発光手段の発光が開始する。

【 1 1 6 2 】

具体的には、図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行される S P 前半リーチ A の煽りパートや S P 前半リーチ B の煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各 S P 前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、S P 前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、S P 前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

【 1 1 6 3 】

[開始 1 0]

演出表示は、遮蔽表示の閉鎖動作を開始するよりも前に暗転し始め、当該演出表示が完全に暗転するタイミングに合わせて閉鎖動作を終了する。

【 1 1 6 4 】

具体的には、前述した図 5 7 (a 9) に示すように、シャッターの閉鎖が開始される前に画面の輝度が先に下がり、シャッターが完全に閉鎖するタイミングに合わせてシャッターが閉まりきるようになっていく。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングと合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。

20

【 1 1 6 5 】

[開始 1 1] (2 0 1 9 - 1 9 4 4)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
複数の発光手段と、
発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示を行うことが可能であり、

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行され、

前記発光制御手段は、遮蔽表示を行うときに、遮蔽表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

遮蔽表示用の輝度データテーブルは、遮蔽表示が閉鎖動作を行うときに輝度データが切り替わるように構成され、遮蔽表示が閉鎖態様となり、開放動作を行うまでの期間において、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【 1 1 6 6 】

具体的には、図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間 $t a 1 \sim t a 1 2$ においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯 / 点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 $t a 1 3 \sim t a 1 8$ においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によっ

50

て開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【 1 1 6 7 】

[開始 1 2]

演出表示は、導入パートが開始される前の表示と、導入パート中の表示とを含み、開始パートにおいて所定演出に対応する表示が行われている間に遮蔽表示が閉鎖動作を行い、その後、遮蔽表示が解放動作を行うことで、導入パートが開始し、導入パートは、複数種類あり、遮蔽表示の解放動作が終了するまで、いずれの導入パートが実行されるかを認識不能とする。

10

【 1 1 6 8 】

具体的には、前述したシャッターが開放するまでは、いずれの S P 前半リーチが開始されるかを遊技者に分からなくしている。これによれば、いずれの演出が実行されるかに期待を持たすことができる。

【 1 1 6 9 】

[開始 1 3]

遮蔽表示は導入パートに移行するタイミング以外のタイミングにおいても行われることがある。

【 1 1 7 0 】

具体的には、前述したシャッターによる演出は、S P 前半に発展するタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、擬似連における再変動 2 回目から再変動 3 回目のタイミングであってもよい。また、シャッターが閉鎖してから開放するときに当該変動の保留表示であるアクティブ保留の変化を示唆するアイコン画像（たとえば、緑色の保留画像）を表示し、当該アイコン画像に対応してアクティブ保留が変化（たとえば、青色から緑色に変化するなど）するようにしてもよい。また、S P 前半リーチから S P 後半リーチへ発展するタイミングでシャッターによる演出を実行してもよい。これによれば、シャッターによる演出の興趣を向上させることができる。

20

【 1 1 7 1 】

[開始 1 4]

輝度データが維持されるタイミングは、遮蔽表示の閉鎖動作が終了したタイミング、遮蔽表示の閉鎖動作が終了してから所定期間が経過したタイミング、または、遮蔽表示の閉鎖動作に関連したタイミングである。

30

【 1 1 7 2 】

具体的には、図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間 $t a 1 \sim t a 1 2$ においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯/点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 $t a 1 3 \sim t a 1 8$ においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

40

【 1 1 7 3 】

[開始 1 5]

輝度データが維持される期間は、遮蔽表示が閉鎖態様となった後にそのまま解放動作を行うまでの期間、または、遮蔽表示が閉鎖態様となって、遊技者による動作を促す促進表示が行われるまでの期間である。

【 1 1 7 4 】

50

具体的には、前述したシャッターが閉まり自動で開くパターン以外に、シャッターが閉まった後にボタン画像が表示され、ボタン操作を実行することによりシャッターが開放するパターンを設けてもよい。これによれば、シャッターによる演出が複数種類設けられるため、シャッターによる演出の興趣が向上する。

【1175】

[開始16]

遮蔽表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、維持される輝度データから変化する輝度データへと切り替わり、促進表示が行われた後に再び維持される輝度データに切り替わる。

【1176】

具体的には、図58および図59に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、そのようなシャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ9（たとえば、枠ランプ）の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われる一方で、シャッター表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、遊技効果ランプ9の点灯態様が変化する輝度データテーブルに切り替わって当該輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、促進表示が行われた後（促進表示が継続している状態）においては、再び遊技効果ランプ9の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われてもよい。なお、促進表示が行われた後に再び用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルは、促進表示が行われる前に用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルと同じであってもよいし、異なるものであってもよい。これによれば、シャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ9の点灯態様が維持されるため、その後、シャッター表示が開放態様となってから行われる次の演出に対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1177】

[開始17]

促進表示は、ボタン画像と遊技者の動作を促す促進文字とを含む表示であり、

促進文字が表示されるときに当該促進文字に対応する音が出力され、当該音に紐づいて輝度データが変化する輝度データが組み込まれている。

【1178】

具体的には、図58および図59に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、促進表示においては、遊技者の動作を促す音声（たとえば、「押せ」の音声）が出力されるとともに、遊技者の動作を促す文字（たとえば、「押せ」の文字）が表示されてもよい。さらに、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ9（たとえば、枠ランプ）の点灯態様を変化させる輝度データテーブルに基づき、当該遊技効果ランプ9のランプ制御が行われてもよい。このようにすれば、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ9の点灯態様が変化するため、遊技者の動作を促す音声および遊技効果ランプ9の点灯態様によって、遊技者の動作を促す文字表示を強調させることができ、遊技者に対してより効果的に促進表示に対応する動作を行わせることができる。

【1179】

[煽り1]

導入パートは、

有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでのパートであって、

味方キャラクタと敵キャラクタとが争う展開で表示が更新されていくシーンと、味方キャラクタがダメージを負うシーンとを含み、

10

20

30

40

50

表示の切り替え間隔がエピローグパートよりも早く、
表示の切り替え数がエピローグパートよりも多い。

【 1 1 8 0 】

具体的には、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった(たとえば、SP前半リーチBやSP後半リーチBなど)。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。

10

【 1 1 8 1 】

[煽り2]

導入パートにおいては、最初に、味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【 1 1 8 2 】

具体的には、前述した図63(b5)などに示すように、煽りパートにおいては、一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、煽りパートにおいて味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【 1 1 8 3 】

[煽り3]

導入パートにおいて、最初のセリフ字幕の表示尺は、長めに設定されている。

20

【 1 1 8 4 】

具体的には、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示は、煽りパートの別の場面における字幕表示よりも長い期間表示されるように設定されるようにしてもよい。これによれば、味方キャラクタをしっかりと認識させることができる。

【 1 1 8 5 】

[煽り4]

味方キャラクタのセリフ音が出力される一方で当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示されないシーンがある。

【 1 1 8 6 】

具体的には、前述した図67(b17)などに示すように、味方キャラクタがセリフを発生したときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面表示を好適に示すことができる。

30

【 1 1 8 7 】

[煽り5]

第1導入パートから第2導入パートに展開されることがあり、

第1導入パートおよび第2導入パートのいずれにおいても味方キャラクタが活躍し、

第1導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

40

第2導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【 1 1 8 8 】

具体的には、前述した煽りパートにおいては、前半のタイミングで実行される第1煽りパートとしてのSP前半リーチA、SP前半リーチBと、後半のタイミングで実行される第2煽りパートとしてのSP後半リーチA、SP後半リーチB、SP最終リーチとがあった。そして、第1煽りパートであっても、第2煽りパートであっても味方キャラクタが活躍する場面がある。また、いずれの煽りパートであっても一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートであっても味方キャラクタを好適に認識させることができる。

50

【 1 1 8 9 】

[煽り6]

第1導入パートにおいては第1キャラクタが活躍し、

第2導入パートにおいては第2キャラクタが活躍し、

第1導入パートにおいて、最初に第1キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第2導入パートにおいて、最初に第2キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【 1 1 9 0 】

具体的には、前述した煽りパートにおいては、SP前半リーチBに対応する煽りパートにおいては、夢夢ちゃんのキャラクタが活躍し、SP後半リーチBに対応する煽りパートにおいては、ジャムちゃんやナナちゃんのキャラクタが活躍する場面があった。そして、SP前半リーチBでは、一番最初に活躍する味方キャラクタの夢夢ちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。またSP後半リーチBでは、一番最初に活躍する味方キャラクタのジャムちゃんとナナちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートにおいても、味方キャラクタを好適に認識させることができる。なお、活躍するキャラクタは1人であっても2人以上であってもよい。また、前半の煽りパートと後半の煽りパートとで活躍するキャラクタが同じであってもよい。

10

【 1 1 9 1 】

[煽り7]

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

30

【 1 1 9 2 】

具体的には、図168～図170に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する(たとえば、r25, r27, r29, r31, r33, r35の場面)。このような特定のシーンでは、字幕では表現し難い音がセリフとして出力されるため、字幕を表示しない設定としている。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ9の輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図64

40

【 1 1 9 3 】

[煽り8]

50

キャラクターの登場シーンにおいては、キャラクターに対応する色以外の色で発光手段が発光する。

【 1 1 9 4 】

具体的には、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示したように、キャラクターが登場する場面（たとえば、r 2 4 , r 2 6 , r 2 8 , r 3 0 , r 3 2 , r 3 4 ）では、その前のシーンにおいて該当するキャラクターに対応する色以外の色で遊技効果ランプ 9 を点灯させる制御が行われる。具体的には、（ r 2 4 ）の場面の前では、（ r 2 2 ）の黄色や（ r 2 3 ）の赤色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後に A D のキャラクターに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、（ r 2 6 ）の場面の前では、（ r 2 5 ）のオレンジ色や（ r 2 5 ' ）の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にメイド A のキャラクターに対応した青色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、（ r 2 8 ）の場面の前では、（ r 2 7 ）の青色や（ r 2 7 ' ）の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にメイド B のキャラクターに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、（ r 3 0 ）の場面の前では、（ r 2 9 ）のハワイアンブルー色や（ r 2 9 ' ）の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にナナちゃんのキャラクターに対応したピンク色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、（ r 3 2 ）の場面の前では、（ r 3 1 ）のピンク色や（ r 3 1 ' ）の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にジャムちゃんのキャラクターに対応した紫色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、（ r 3 4 ）の場面の前では、（ r 3 3 ）の紫色や（ r 3 3 ' ）の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクターに対応した緑色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクターが登場する前に該当するキャラクターに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ 9 を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクターに対応する色で遊技効果ランプ 9 を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクターが変化すること、変化したキャラクターがいずれのキャラクターであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

【 1 1 9 5 】

[煽り 9]

画面の一方側に位置するキャラクターに対応する色で発光手段が発光し、画面の他方側に位置するキャラクターに対応する色で発光手段が発光する。

【 1 1 9 6 】

具体的には、図 6 4 (b 8) , (b 9) 、図 7 4 (e 7) 、図 9 4 (i 3 2) 、図 9 5 (i 3 4) 、図 1 0 4 (n 1 0) 、図 1 2 3 (r 2 5) , (r 2 7) 、図 1 2 4 (r 2 9) 、図 1 2 5 (r 3 1) , (r 3 3) 、および図 1 2 6 (r 3 5) などに示したように、キャラクターのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクターがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 1 1 9 7 】

[煽り 1 0] (2 0 1 9 - 1 9 3 0)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 複数の発光手段と、
 発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
 前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
 前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
 前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

10

20

30

40

50

導入パートは、

第1キャラクタと、第2キャラクタとが表示されており、第1キャラクタが発するセリフ音出力される第1シーンと、

第1キャラクタと、第2キャラクタとが表示されており、第2キャラクタが発するセリフ音出力される第2シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

第1シーンにおいて、第1シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第2シーンにおいて、第2シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第1シーンに対応する輝度データテーブルは、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段を第1キャラクタに対応する発光色とし、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段を第2キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第1キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わり、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらないように構成され、

第2シーンに対応する輝度データテーブルは、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段を第1キャラクタに対応する発光色とし、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段を第2キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第2キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらず、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わるように構成される。

【1198】

具体的には、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定され、キャラクタが発するセリフ音の場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。たとえば、図63(b4)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間tb5において、演出制御用CPU120は、図63(b5)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発する演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間tb6において、演出制御用CPU120は、図63(b6)に示したような画面の右側に位置する爆チューが発する演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタが発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【1199】

[煽り11]

第1キャラクタと第2キャラクタとが表示されている状態において、第1キャラクタのセリフ音出力されるシーンと、第2キャラクタのセリフ音出力されるシーンと、の各々でセリフ字幕が表示され、当該セリフ字幕は一定のフォントで、一定の位置に表示される。

【1200】

具体的には、前述の図63(b5)、(b6)に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている状況下に各々のキャラクタが発する場面がある。このような状況下において、セリフに対する字幕表示は一定の大きさであるとともに、一定の

10

20

30

40

50

表示位置に表示される。これによれば、キャラクタ毎にセリフの表示態様を変えないことにより、バグなどが怒る機会を減らすことができる。

【1201】

[煽り12]

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【1202】

具体的には、煽りパートにおいては、SPリーチのBGMが出力されるとともに、セリフ音と物理音（動作音とも称する）とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ8L, 8Rから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

10

【1203】

[煽り13]

導入パートにおいて行われる演出に合わせてBGM、動作音、効果音、およびセリフ音などの各種音が出力されるものであり、

設計段階において、導入パートにおいて行われる演出に対応する表示とともに各種音が出力されることで、当該各種音の音量調整が行われる。

20

【1204】

具体的には、パチンコ遊技機1における各種の演出を実際に作るときの作業工程について説明する。まず、パチンコ遊技機1においてSPリーチなどの変動時間に対応した各演出用の映像が作成される。この映像に合わせて、BGMや物理音、擬音、効果音、セリフ音などの演出音を専用のソフトで1つずつ付けていく。出来上がった映像と音とを流し、さらに音の強弱を付けていく。このような一連の作業工程において、映像上の実際の距離感のままリアリティを持って音を出力することよりも、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるように音のデータが設定されている。これにより、一連の演出を好適に示すことができる。

30

【1205】

[煽り14]

一のキャラクタに対応する動作音の出力とセリフ音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【1206】

具体的には、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図166(B)に示すように、セリフ音の出力期間に合わせSPリーチのBGMを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

40

【1207】

[煽り15]

画面の正面視において、距離感が遠い第1キャラクタのセリフ音の出力と、距離感が近い第2キャラクタの動作音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【1208】

具体的には、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感

50

を無視した音出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【 1 2 0 9 】

[煽り 1 6]

動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われない場合と、動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われる場合とでは、字幕表示が行われないセリフ音の音量よりも字幕表示が行われるセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【 1 2 1 0 】

具体的には、図 1 6 6 (B) , (C) に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、S P リーチの B G M の音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べ S P リーチの内容に関連している。よって、S P リーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

【 1 2 1 1 】

[煽り 1 7] (2 0 1 9 - 1 9 3 3)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第 1 上位テーブルと、第 2 上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第 1 シーンにおいて、第 1 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第 2 シーンにおいて、第 2 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第 2 シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第 1 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第 1 時間分用いる時間データと、で構成され、

第 2 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第 2 時間分用いる時間データと、で構成される。

【 1 2 1 2 】

具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、煽りパートで用いられる 1 つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 3 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1 つの子テーブル W D 9 において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S P リーチの背景に対応する黄色

10

20

30

40

50

で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【 1 2 1 3 】

[煽り 1 8] (2 0 1 9 - 1 9 3 4)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第 1 上位テーブルと、第 2 上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第 1 シーンにおいて、第 1 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第 2 シーンにおいて、第 2 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第 2 シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第 1 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第 2 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

【 1 2 1 4 】

具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、煽りパートで用いられる 1 つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 4 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を 2 回にしたり 3 回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【 1 2 1 5 】

[煽り 1 9] (2 0 1 9 - 1 9 3 5)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第 1 上位テーブルと、第 2 上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

第1報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第2報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第2報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第1時間分用いる時間データと、で構成され、

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第2時間分用いる時間データと、で構成される。

【1216】

具体的には、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

【1217】

[煽り20](2019-1936)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

第1報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第2報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

第 1 報知演出における導入パートの 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第 2 報知演出における導入パートの 1 シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第 1 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第 2 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

【 1 2 1 8 】

[煽り 2 1]

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

特定シーンにおいて、第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【 1 2 1 9 】

具体的には、煽りパートにおいては、図 1 7 8 (A) に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第 1 の字幕の表示期間と次に表示される第 2 の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第 1 の字幕と、第 2 の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態に変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

【 1 2 2 0 】

[煽り 2 2]

複数のキャラクタが対峙する煽りのシーンにおいて、

一方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第 1 字幕が表示され、その後、他方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第 2 字幕が表示され、

第 1 字幕が透過率 0 % で表示されている箇所に重なるように第 2 字幕が透過率 5 0 % で表示され、その後、第 2 字幕が透過率 0 % で表示されるときには第 1 字幕の表示は終了する。

【 1 2 2 1 】

具体的には、図 1 7 8 (A) に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第 1 の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第 2 の字幕が表示されることがある。この場合、第 1 の字幕が透過率 0 % で表示されている箇所に第 2 の字幕が透過率 7 0 % で重なって表示される。その後、第 1 の字幕がフェードアウトし、第 2 の字幕がフェードインし透過率 0 % の表示となる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。

【 1 2 2 2 】

[煽り 2 3]

第 2 字幕に対応するセリフ音は、

第 1 字幕と第 2 字幕とが重なるように表示され、かつ、少なくともどちらか一方にフェード効果が付されているときには出力されず、

10

20

30

40

50

第 2 字幕のみが表示されるときに出力される。

【 1 2 2 3 】

具体的には、図 1 7 9 に示すように、「見つかった」の第 2 字幕に対応するセリフ音の出力タイミングは、第 1 字幕と第 2 字幕とが重なるように表示され、フェード効果が付される期間には出力されない。そして、第 2 字幕に対応するセリフ音は、透過度 0 % で第 2 字幕が表示されたときから出力される。これによれば、フェード効果により字幕の切り替わりが分かり易い上に、第 2 字幕が表示されてからセリフ音が出力されるため、視覚と聴覚とにより演出内容を把握しやすくすることができる。

【 1 2 2 4 】

[煽り 2 4]

有利状態においては、楽曲が出力され、かつ歌詞表示が行われ、歌詞表示における第 1 字幕の表示から第 2 字幕の表示に切り替わる時は、いずれの字幕の表示にもフェード効果が付されない。

【 1 2 2 5 】

具体的には、図 1 7 8 は (B) に示すように、大当たりラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕 (歌詞) が表示される。しかしながら、大当たりラウンド中は、字幕 (歌詞) が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕 (歌詞) を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当たりラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機 1 に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当たりラウンド中に省略することができ、一連の演出のをよく見せることができる。

【 1 2 2 6 】

[煽り 2 5]

導入パートおよびエピローグパートのいずれにおいて、キャラクタのセリフ音が重なる場合があり、

エピローグパートよりも導入パートの方が、セリフ音が重なる割合が高い。

【 1 2 2 7 】

具体的には、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図 1 8 0 に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

【 1 2 2 8 】

[煽り 2 6]

字幕の表示が重ならない所定のシーンにおいても、字幕が表示されるとき、または、当該字幕の表示が消えるときでフェード効果が付される。

【 1 2 2 9 】

具体的には、図 1 8 0 に示すように、第 1 字幕と第 2 字幕とが被らない (o 3) ~ (o 5) 部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともいずれか一方の効果を付すようにしてもよい。映像の作成の後に作成される字幕表示において、字幕表示が被るか否かでフェード効果を付していくのは手間がかかる。そこで、字幕表示に対し一律にフェード効果を付すことにより、作業負担が増加することを防止できる。

【 1 2 3 0 】

10

20

30

40

50

[煽り 2 7]

フェード効果が付されない第 1 字幕の表示と第 2 字幕の表示とが入れ替わる場合があり、第 1 字幕の表示と第 2 字幕の表示との間においては、何も表示しない空白期間を設けることも考えるが、長いセリフ音やテンポの速いセリフ音が出力される場合は違和感が出てしまうため、当該空白期間を設けない。

【 1 2 3 1 】

具体的には、図 1 8 1 は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図 1 8 1 (A) の比較例 1 に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまふ。また、長いセリフに対する字幕表示や早い進行のセリフに対する字幕表示に関しても、空白期間を設けず字幕を切り替えた場合に違和感が生じる可能性がある。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付すことにより違和感を解消することができる。また、図 1 8 1 (B) の比較例 2 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つかった」を重ね、その後「見つかった」と表示することも考えられる。このような場合には、フェード効果を付さないことにより字幕表示が見難くなってしまふ。また、図 1 8 1 (C) の比較例 3 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下 2 段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまふ。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。

【 1 2 3 2 】

[煽りカットイン 1]

表示手段は、

導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対して表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、特定領域にセリフ字幕が表示されず、

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

【 1 2 3 3 】

具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ(孫テーブル W 4 , W 5 , W 6 における R G B のデータ)は、S P 最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯/点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【 1 2 3 4 】

[煽りカットイン 2]

促進表示が行われるボタン前のシーンではセリフ字幕が表示されている。

【 1 2 3 5 】

具体的には、前述の図 1 2 7 (r 3 9) ~ 図 1 2 8 (r 4 2) に示すように、カットイン表示が実行されるタイミングにおいて、ボタン画像の促進表示が表示される前に字幕表示が表示される。これによれば、字幕表示に注目して画面を見ている遊技者に引き続きボタン画像を見せることができるため、ボタン画像を見逃さないようにすることができ、カットイン表示を好適に実行させることができる。

10

20

30

40

50

【 1 2 3 6 】

[煽りカットイン 3]

カットイン表示が終了するタイミングにおいてはセリフ音に対応する字幕表示が行われず、セリフ音が出力されない期間の後、セリフ音が出力され、かつ当該セリフ音に対応する字幕表示が行われる。

【 1 2 3 7 】

具体的には、前述の図 1 2 8 (r 4 1) ~ 図 1 3 0 (r 4 7) に示すように、カットイン表示が揃った後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれば、カットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。

10

【 1 2 3 8 】

[当否 1]

当否報知パートにおいては、

有利状態に制御されるか否かの当否が遊技者に報知され、

遊技者による特定動作を促す促進表示が行われ、

導入パートとエピローグパートとの間に実行され、

促進表示が行われた後に可動体が可動する。

【 1 2 3 9 】

具体的には、前述の図 1 3 2 (r 5 4) に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピローグパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当たりか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当たりとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。

20

【 1 2 4 0 】

[当否 2]

導入パートの後に実行される当否報知パートにおいて、

促進表示が行われる前の展開表示が行われている状態で、促進表示の導入表示が行われることで、展開表示が視認できなくなり、その後展開表示を視認可能な状態で、促進表示が行われる。

30

【 1 2 4 1 】

具体的には、前述の図 1 3 0 (r 4 7) ~ 図 1 3 2 (r 5 4) に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出が視認できなくなる。そして、その後に実行されていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。

【 1 2 4 2 】

[当否 3]

展開表示は、導入表示の背面側で行われる。

40

【 1 2 4 3 】

具体的には、前述の図 1 3 0 (r 4 8) ~ 図 1 3 1 (r 5 1) に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像 ((r 4 9) ~ (r 5 0) の画像) が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像 ((r 5 1) の画像) に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。

【 1 2 4 4 】

[当否 4]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われる。

50

【 1 2 4 5 】

具体的には、前述の図 1 3 2 (r 5 1) ~ 図 1 3 2 (r 5 4) においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしっぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしっぽが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

【 1 2 4 6 】

[当否 5]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われるときに、当該促進表示が行われる前と比べて遅く進行する。

10

【 1 2 4 7 】

具体的には、促進表示の表示中に進行する演出は、促進表示が表示される前に実行されていた演出よりも進行が遅くなっている。これによれば、操作手段を操作させるための促進表示に対して遊技者を注目させることができ、促進表示と演出の進行とのバランスを取ることができる。なお、促進表示の表示中に進行する演出は、導入画像が表示中に進行する演出よりも進行の速度が遅くなっていようによればよい。これによれば、促進表示の表示中と、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

【 1 2 4 8 】

[当否 6]

導入表示の前のセリフ音にエコーがかけられる。

20

【 1 2 4 9 】

具体的には、前述の図 1 3 0 (r 4 7) に示すような導入画像が表示される前のセリフには、エコーをかけるようにすることが好ましい。これによれば、導入画像が表示される前に遊技者を盛り上げることができる。

【 1 2 5 0 】

[当否 7]

促進表示が行われる前の展開表示が行われている間に表示されていたセリフ音の出力を終了させてから、導入表示が行われる。

【 1 2 5 1 】

具体的には、前述の図 1 3 0 (r 4 7) ~ 図 1 3 1 (r 4 9) に示すように、導入画像が表示される前の字幕表示を削除した後に導入画像が表示される。これによれば、導入画像と字幕表示との表示されるタイミングが重なることを防止することができる。

30

【 1 2 5 2 】

[当否 8]

導入パートは、所定の期間と、所定の期間の後であって当否報知の前のスローモーション期間とから構成されており、

所定の期間において、複数の画像データを用いてキャラクタの動きが描写され、

スローモーション期間において、1つの画像データに効果演出が付されてキャラクタの動きが描写される。

40

【 1 2 5 3 】

具体的には、煽りパートにおける (r 4 8) の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、(r 4 8) の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、(r 4 8) において実行される演出は、爆チューの画像と味方 6 人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション

50

ン期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

【 1 2 5 4 】

[当否 9]

味方キャラクタおよび敵キャラクタが登場する導入パートと、導入パート後の決着パートとが含まれる演出があり、

導入パートは、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる所定期間があり、

所定期間中に促進表示が行われているときに遊技者の動作が行われることで決着パートへの移行が可能であり、

所定期間において、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる速度が徐々に速くなり、当該速度が最も速くなってから促進表示が行われ、

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる描写についても、敵と味方の各々が1つの画像データで再現されている。

【 1 2 5 5 】

具体的には、図 1 9 1 (B) に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興味が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ1枚の画像を用いて実行していることを気付きにくくすることができる。

【 1 2 5 6 】

[当否 1 0]

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる上記所定期間は、一のリーチ演出から他のリーチ演出へとリーチ演出が発展するシーンにおいても適用される。

【 1 2 5 7 】

具体的には、(r 4 8) におけるスローモーション期間の演出を S P 前半リーチから S P 後半リーチ、S P 最終リーチへの発展時タイミングで実行するようにしてもよい。これによれば、S P 前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

【 1 2 5 8 】

[当否 1 1]

敵キャラクタは、当該敵キャラクタの一部を変化させるために、複数の画像データを用いて描写するが、当該敵キャラクタ自体の画像データは流用され、当該部分のみを変化させる。

【 1 2 5 9 】

具体的には、(r 4 8) におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が2枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像1、画像2、画像3、画像4、画像1...と4枚の画像を繰返し用いることにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

【 1 2 6 0 】

[当否 1 2]

スローモーション期間において、キャラクタの一部が変化する。

10

20

30

40

50

【 1 2 6 1 】

具体的には、(r 4 8)におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクターの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまふ。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなるのがなく、データ容量を削減させつつ、動作している様子をより忠実に表現することができる。

【 1 2 6 2 】

[当否 1 3]

第1報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、

音出力手段は、音出力を継続し、

発光制御手段は、第1報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第2報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

表示手段は、特定動作を促す促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、

音出力手段は、音出力をせず、

発光制御手段は、第2報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第1報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、

第2報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【 1 2 6 3 】

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐(決めのタイミング)を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音(BGM)が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【 1 2 6 4 】

[当否 1 4]

促進表示が行われないときの表示は、動画像からなる第1表示期間、静止画像からなる第2表示期間、当否で分岐する動画像からなる第3表示期間の順に遷移する。

【 1 2 6 5 】

具体的には、前述の図95(i36)~図96(i39)にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人のキャラクターが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、(i39)のタイミングでは、1枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。1枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像1枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、2人のキャラクターが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図95(i36)~図96(i39)において示したようよりも多くの画像(たとえば、10枚)を用いてもよい。

【 1 2 6 6 】

[当否 1 5]

10

20

30

40

50

促進表示が行われない場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、

- 第1表示期間に対応する第1シナリオと、
- 第2表示期間に対応する第2シナリオと、
- 第3表示期間に対応する第3シナリオと、があり、
- 第1シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、
- 第2シナリオは、所定の輝度データを維持するシナリオであり、
- 第3シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。

【1267】

具体的には、SP後半リーチAにおける子テーブルWD9では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルW7に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルW8に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないSP後半リーチAの煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルW7の最後の輝度データ(RGBのデータ)である「FDC」(白色の点灯)を利用するように、孫テーブルW8の輝度データ(RGBのデータ)が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐(決めのタイミング)を分かり易く伝えることができる。

【1268】

[当否16]

促進表示が行われるときの表示は促進表示が行われる前の導入表示が行われる第1表示期間、動画像からなる第2表示期間、当否で分岐する動画像からなる第3表示期間の順に遷移する。

【1269】

具体的には、前述の図131(r49)~図132(r54)にかけては、スティックコントローラ31A(トリガ)に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当たりなら当りエピローグパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピローグパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

【1270】

[当否17]

促進表示が行われる場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、

- 第1表示期間に対応する第1シナリオと、
- 第2表示期間に対応する第2シナリオと、
- 第3表示期間に対応する第3シナリオと、があり、
- 第1シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、
- 第2シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、
- 第3シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。

【1271】

具体的には、SP最終リーチにおける子テーブルWD15においては、図131(r49)~図132(r54)に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音(BGM)が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐(決めのタイミング)における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【1272】

[当否18]

当否報知パートからの流れとして、

10

20

30

40

50

有利状態に制御されない旨が決定されているときには、有利状態に制御されない旨が決定されているときの表示が行われ、その後、通常背景に対応する表示が行われる。

【1273】

具体的には、前述の図133(s1)～図136(s10)、図137(u1)～図138(u4)に示した当否決定の場面以降の当りエピソードパート、ハズレエピソードパートについて説明する。当りエピソードパートでは、役物動作の演出の後に当りエピソードパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピソードパートでは、ハズレエピソードパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。

10

【1274】

[当否19](2019-1937)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 複数の発光手段と、
 前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
 前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

20

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が低く設定される。

30

【1275】

具体的には、図261に示すように、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ(RGBのデータ)が「FDC」であるのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ(RGBのデータ)が「888」や「444」である。これにより、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、SP最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ(RGBのデータ)が「D00」を含むのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ(RGBのデータ)が「888」や「444」である。これにより、SP最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

40

【1276】

[当否20](2019-1938)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 複数の発光手段と、

50

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出と、を含み

前記有利状態に制御される旨を報知する第1報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピログパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルと、第3上位テーブルと、第4上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、第1報知演出用輝度データテーブルと、第2報知演出用輝度データテーブルと、特定輝度データテーブルを含み、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出における導入パートにおいて、第1上位テーブルと、第1報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出における導入パートにおいて、第2上位テーブルと、第2報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピログパートにおいて、第3上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピログパートにおいて、第4上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピログパートで用いられる特定輝度データテーブルと、前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピログパートで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

第3上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間分用いる時間データと、で構成され、

第4上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間と異なる第2時間分用いる時間データと、で構成される。

【1277】

具体的には、SP前半リーチAの子テーブルWD4、SP前半リーチBの子テーブルWD7、SP後半リーチAの子テーブルWD11、およびSP後半リーチBの子テーブルWD14においても、SP最終リーチの子テーブルWD17と同様に、孫テーブルW14に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用CPU120は、SP前半リーチA、BやSP後半リーチA、Bにおいては、5800msの間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、SP最終リーチにおいては、3900msの間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時

10

20

30

40

50

間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

【1278】

[当否21](2019-1939)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、
前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成される第1パターンと、

前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートと、第2エピソードパート後に実行され、前記有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第2パターンと、があり、

20

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記第2パターンの報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2パターンの報知演出における救済報知パートにおいて、救済報知パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

救済報知パートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定される。

【1279】

[ハズレ1]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像が表示され、かつ、飾り図柄により有利状態に制御されない旨の決定が報知されるハズレ時エピソードパートが実行され、

その後、切替表示が行われ、リーチ開始時の背景に対応する画像に切り替える。

40

【1280】

具体的には、図188に示すように、当否決定後にハズレとなる場合には、ハズレエピソードパートにおいてブラックアウト背景時にハズレ図柄が表示される。その後、アイキャッチ画面による切り替わり画像が表示された後に、リーチ開始時の通常背景に画面が切り替わる。これによれば、アイキャッチ画面により、ハズレ時の画面の切り替わりを好適に見せることができる。

【1281】

[ハズレ2]

ハズレ時エピソードパートにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトで表示され、かつ、飾り図柄の中図柄がフェードインで表示され

50

る。

【1282】

具体的には、図189に示すように、ハズレエピソードパートにおいて、ハズレ時の背景が徐々にブラックアウトしていきつつ、中図柄が徐々にフェードインしていく。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示されていくため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【1283】

[ハズレ3](2020-400)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

20

前記表示手段は、第2エピソードパートにおいて、飾り図柄を段階的に明瞭となるように表示し、第2エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を段階的に暗くなるように表示することで、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

第2エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を暗くなるように表示していく段階数は、飾り図柄を明瞭となるように表示していく段階数よりも多い。

【1284】

具体的には、図189に示すように、ハズレエピソードパートにおいて、ハズレ時の背景を透過率100%から0%までブラックアウトしていくのに必要な段階数は、中図柄を透過率100%から0%までフェードインしていくのに必要な段階数よりも多くなっている。具体的には、背景のブラックアウトは(X11)~(X18)にかけての8段階であるのに対し、中図柄のフェードインは(X12)~(X17)までの6段階である。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかも透過率の変更の段階数が異なるため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

30

【1285】

[ハズレ4]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトする方が、飾り図柄の中図柄のフェードインよりも先に行われる。

【1286】

具体的には、図189に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、中図柄がフェードインしていく変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

40

【1287】

[ハズレ5]

ブラックアウトする前の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化し、

ブラックアウトする際の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表

50

示される画像のカットが変化しない。

【1288】

具体的には、ブラックアウトする前のハズレ時の映像は、表示される画像が切り替わっていくのに対し、ブラックアウトする際の画像は、表示される画像に変化がない。これによれば、変化のない画像の状態ブラックアウトが開始されることで、ブラックアウトを好適に見せることができる。なお、画像が切り替わるとは、画面の絵が切り替わること、映像の角度が切り替わること、表示されている場面自体が切り替わることを含む。また、画像に変化がないとは、同じ静止画であること、動画であっても映像の角度は切り替わらず、動いているとしても一部の映像のみが微小に動いていることを含む。

【1289】

[ハズレ6]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトしていき、飾り図柄の中図柄がフェードインしていった結果、中図柄の透過率が0%となり、ブラックアウトに要する1枚の画像の透過率が0%となった期間が、所定期間維持され、

所定期間において、図柄自体の揺れを少なくとも2周期分させ、

所定期間は、中図柄の画像が透過率100%の状態から透過率0%の状態になる期間より長く、切替表示が行われている期間よりも長い。

【1290】

具体的には、ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X18)~(X20)に示すように、透過率が0%の中図柄と、透過率が0%のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、(X19)~(X20)に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を1周期として、少なくとも2周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間は、中図柄が透過率100%から透過率0%の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていけばよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていけばよい。これによれば、背景が透過率0%のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

【1291】

[ハズレ7]

切替表示は、遊技機に関する情報を含んで構成された表示である。

【1292】

具体的には、図188, 図189に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技機1に関する情報として、タイトルの「POWERFULII」の文字と、主要キャラクターである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画像によりパチンコ遊技機1の情報を的確に伝えることができる。

【1293】

[ハズレ8]

有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートとを含んで構成され、

有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御されない旨が報知される第2エピローグパートとを含んで構成され、

表示手段は、

- 第2エピローグパートにおいて、有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、
- その後、切替表示を行い、
- その後、背景表示を行い、
- その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

10

20

30

40

50

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、
発光制御手段は、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて、演出用の発光手段を制御し、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに、第4図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御する。

【1294】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1295】

[ハズレ9]

リーチ開始時の背景に対応する輝度データテーブルは、変更条件が成立するまで輝度データをループして参照するものであり、

導入パートにおいては、背景に対応する輝度データは用いられないが、当該背景に対応する輝度データは更新されている。

【1296】

具体的には、図52に示すように、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、SPリーチに発展するなど、特定の変更条件が成立したときに、変更後のSPリーチなどの演出に対応するSPリーチ用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該SPリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、SPリーチの演出が実行されている間は、SPリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。また、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、エラーが発生するなど、特定の変更条件が成立したときに、エラー状態に対応するエラー用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該エラー用輝度

10

20

30

40

50

データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、エラー状態では、エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。これにより、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。

【1297】

[ハズレ10]

導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルに切り替えられた後、図柄確定コマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが用いられ、その後、保留がない場合に客待ちコマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが継続して用いられる。

10

【1298】

具体的には、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1299】

[ハズレ11]

図柄確定したときに、特図の発光手段が停止し、

図柄確定コマンドを受けることで、第4図柄用の発光手段が点滅から消灯に切り替わる。

20

【1300】

具体的には、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット9050の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【1301】

[ハズレ12]

次の変動が開始されたときに、特図の発光手段が点滅し、

次の変動コマンドを受けることで、第4図柄用の発光手段が消灯から点滅に切り替わる。

30

【1302】

具体的には、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット9050の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【1303】

[ハズレ13](2020-401)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

50

前記表示手段は、

第2エピソードパートにおいて、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

前記発光制御手段は、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、前記発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、前記発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、変動表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該変動表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御する。

【1304】

具体的には、図190に示すように、(X40)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X41)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。(X42)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X45)の図柄確定期間にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

【1305】

[ハズレ14]

最終の輝度データは消灯データとなっており、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルには消灯を維持する輝度データは含まれない。

【1306】

具体的には、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

【1307】

[ハズレ15]

客待ちコマンドを受けることで、切替表示に対応する輝度データテーブルから客待ちコ

10

20

30

40

50

マンドに対応する輝度データテーブルに切り替わる。

【1308】

具体的には、図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

【1309】

[ハズレ16](2020-402)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

第2エピソードパートにおいて、前記有利状態に制御されない旨を報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

前記発光制御手段は、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該背景表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示に対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定されている。

【1310】

具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ画像の表示前（ハズレ時）の輝度データテーブルの最終の輝度データ（消灯）よりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わる前よりも遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

【1311】

[ハズレ17]

切替表示に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データは、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データよりも高輝度に設定されている。

10

20

30

40

50

【 1 3 1 2 】

具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル（消灯含まず）の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わるときに遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

【 1 3 1 3 】

[役物動作1] (2019 - 1940)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

【 1 3 1 4 】

具体的には、図262および図263に示すように、当りエピソードパートにおいては、孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのRGBのデータが30ms e c 間隔で切り替わる。これに対して、図261に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルW14に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのRGBのデータが当り時よりも長い250ms e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 1 3 1 5 】

[役物動作2] (2019 - 1941)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、

複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

10

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するとき、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

20

【1316】

具体的には、図263に示すように、SP最終リーチの当りエピローグパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルW20に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色(「333」のRGBデータ)とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルW21に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、SP最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

30

【1317】

[エピローグ1]

エピローグパートは、有利状態に制御される旨の決定が報知された後の祝福パートであって、敵キャラクタがやられるシーンがあり、味方キャラクタがダメージを負うシーンがなく、表示の切り替え数が導入パートよりも少ないパートである。

【1318】

具体的には、前述した当りエピローグパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあると同時に、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピローグパートでは、煽りパートよりも演出における画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。

40

【1319】

[エピローグ2]

エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。

【1320】

具体的には、図175に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対

50

して字幕を表示する割合は、煽りパートであるSPリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【1321】

10

[エピローグ3]

エピローグパートにおいては、セリフ字幕が必ず表示される。

【1322】

具体的には、図175に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。

【1323】

[エピローグ4]

導入パートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示されないが、

20

エピローグパートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示される。

【1324】

具体的には、前述した図104(n10)に示すように、煽りパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付さない。それに対し、図110(o1)に示すように、当りエピローグパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける(カニ捕まえるの場面)の場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付している。これによれば、当りエピローグパートでは煽りパートで表示されなかった字幕表示が表示されるため祝福感を強調することができる。

【1325】

30

[エピローグ5]

第1導入パートと第2導入パートとがあり、それぞれ展開が異なり、セリフ数も異なるが、エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。

【1326】

具体的には、図175に示すように、煽りパートであるSPリーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれのSPリーチであっても、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、SPリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、いずれのSPリーチが実行される場合であってもエピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一に、補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

40

【1327】

[エピローグ6]

エピローグパートにおける最終的に表示されるセリフ字幕は他のシーンで表示される同

50

数の文字のセリフ字幕に比べて長く表示される。

【 1 3 2 8 】

具体的には、前述した図 1 3 4 (s 5) ~ (s 6) に示すように、当りエピローグパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピローグパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するとき文字数が多の方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピローグパートと煽りパートとで同数(たとえば、5文字)の字幕表示がされる場合には、当りエピローグパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

10

【 1 3 2 9 】

[エピローグ 7]

可動体が進出位置に位置しているときに、可動体用の背景表示が行われており、可動体が退避する退避パターンに従って可動体が動作するもので、退避パターンが終了するまでに、可動体用の背景表示がエピローグ表示に切り替わる。

【 1 3 3 0 】

具体的には、図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像から S P 最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに S P 前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。

20

【 1 3 3 1 】

[エピローグ 8]

変形していた部材が、収納動作し、戻り動作を行うものであり、エピローグ表示に切り替わるタイミングは、戻り動作の開始タイミングに連動している。

【 1 3 3 2 】

具体的には、役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピローグに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているという状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するようにしてもよい。

30

【 1 3 3 3 】

[エピローグ 9]

戻り動作中に可動体の発光手段がフェードアウトにより消灯に近づいていく。

【 1 3 3 4 】

具体的には、役物が上昇するときにおいては、演出制御用 CPU 1 2 0 は、役物ランプ 9 A における役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9 A を徐々に消灯させるように、役物ランプ 9 A の輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、S P 後半リーチ A に発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

40

50

【 1 3 3 5 】

[エピローグ 1 0]

エピローグに対応する画像に連動した B G M で切り替わりが示唆され、エピローグ表示が開始されることに連動して、B G M が出力される。

【 1 3 3 6 】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する B G M が出力されるようにしてもよい。これによれば、B G M によりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【 1 3 3 7 】

[エピローグ 1 1]

エピローグ表示が開始されることに連動して、切り替わりを示唆する効果音出力される。

【 1 3 3 8 】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する効果音出力されるようにしてもよい。これによれば、効果音によりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【 1 3 3 9 】

[エピローグ 1 2]

エピローグ表示が開始されることに連動して、B G M および切り替わりを示唆する効果音出力される。

【 1 3 4 0 】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する B G M および効果音出力されるようにしてもよい。これによれば、B G M と効果音とによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【 1 3 4 1 】

[エピローグ 1 3]

可動体の戻り動作中におけるエピローグ表示においては、セリフ音出力されず、可動体の収納後のエピローグ表示においては、セリフ音出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

【 1 3 4 2 】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示がされている状況ではセリフ音出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピローグ表示においてセリフ音出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、字幕が見え難いタイミングで字幕が表示されることを避け、エピローグパートを好適に実行することができる。

【 1 3 4 3 】

[エピローグ 1 4]

可動体の退避のタイミングでセリフ音出力され発生、可動体の収納が完了したタイミングでセリフ音出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

【 1 3 4 4 】

具体的には、役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。

【 1 3 4 5 】

[エピローグ 1 5]

エピローグパートの最後に出力されるセリフ音に対応するセリフ字幕の表示は、図柄出しの開始タイミングで終了する。

10

20

30

40

50

【 1 3 4 6 】

具体的には、前述した図 1 3 4 (s 6) ~ 図 1 3 5 (s 8) に示すように、当りエピローグパートにおける最終のセリフに対する最終の字幕表示は、図柄出しの演出が実行される前に消去される設計となっている。これによれば、字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

【 1 3 4 7 】

[エピローグ 1 7]

エピローグ中に流れていた動画は、図柄出しが完了して遊技者が最終的に揃った図柄を認識するタイミングにおいて、静止画となっている。

10

【 1 3 4 8 】

具体的には、前述した図 1 3 6 (s 1 0) に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャラクターなどの画像は静止画となっている。これによれば、飾り図柄の背景が動画となっていることで飾り図柄が見え難くなることを防止できる。

【 1 3 4 9 】

[エピローグ 1 8]

図柄出しが始まる前に流れている動画を静止画とする。

【 1 3 5 0 】

具体的には、前述した図 1 3 5 (s 7) に示すように、当りエピローグパートにおいて流れていた映像は、図柄出しの演出が実行される前のタイミングで静止画となる。これによれば、図柄出しの開始のタイミングから図柄が見え難くなることを防止することができる。

20

【 1 3 5 1 】

[エピローグ 1 9]

静止と同時に特殊効果が付される。

【 1 3 5 2 】

具体的には、前述した図 1 3 5 (s 7) に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

30

【 1 3 5 3 】

[エピローグ 2 0] (2 0 1 9 - 1 9 3 1)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェ

50

クト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

10

【 1 3 5 4 】

具体的には、図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像から S P 最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、(s 3 - 5) ~ (s 3 - 8) にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音が出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した (s 4) の状態においてセリフ音が出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが当りエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。

20

30

【 1 3 5 5 】

[エピローグ 2 1] (2 0 1 9 - 1 9 3 2)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する第 1 シーンと、

40

エピローグパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕を表示し、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第 2 シーンと、があり、

第 2 シーンにおいて最終セリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付されない一方、第 1 シーンにおいてセリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付される。

【 1 3 5 6 】

[エピローグ 2 2]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表

50

示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

【 1 3 5 7 】

具体的には、前述した図 1 3 6 (s 1 0) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができ、好適な当りエピソードパートとすることができる。

【 1 3 5 8 】

[エピソード 2 3]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、装飾図柄の図柄出しが終了するタイミングで装飾図柄と小図柄の動きが同期する。

【 1 3 5 9 】

具体的には、前述した図 1 3 6 (s 1 0) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。ここで、飾り図柄の図柄出しが終了するタイミングで飾り図柄と小図柄との動きを同期させるようにしてもよい。具体的には、飾り図柄の図柄出しが終了し上下に図柄が揺れている図柄揺れ期間において、小図柄も飾り図柄と同じ動きで上下に揺れるようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄との動きを合わせることで、当りエピソードパートにおける演出の流れを好適に見せることができる。

【 1 3 6 0 】

[エピソード 2 4]

再抽選パートにおける図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、装飾図柄にはエフェクトが付加されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

【 1 3 6 1 】

具体的には、前述した図 1 5 7 (B 1) ~ 図 1 5 8 (B 5) に示すように、再抽選パートにおける図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができる。

【 1 3 6 2 】

[エピソード 2 5]

再抽せんパートの前において、小図柄は有利状態に制御される旨が決定されていることを示す態様となっており、再抽せんパートに移行することに連動して、小図柄が再び変動する。

【 1 3 6 3 】

具体的には、前述した図 1 3 6 (s 1 0) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が一旦図柄が揃っている状態で表示されるようにしてもよい。そして、再抽選パートに移行することに連動して、飾り図柄と小図柄との両方が再度変動するようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄とを同期して好適な表示とすることができる。

【 1 3 6 4 】

[エピソード 2 6] (2 0 1 9 - 1 9 4 2)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御

10

20

30

40

50

し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

エピログパートは、

エピログパートに対応するストーリー展開での表示が行われる第1シーンと、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第2シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピログパートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおける第1シーンにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、特定タイミングにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおける第2シーンにおいて、拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおける第1シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、エピログパートにおける第2シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第1上位テーブルは、エピログパートに対応する輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第2上位テーブルは、拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

【1365】

具体的には、当りエピログパートにおいては、当り報知演出時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピログパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【1366】

[エピログ27] (2019 - 1943)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

エピログパートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、報知演出の結果

10

20

30

40

50

を報知する結果報知シーンを含んで構成され、

再抽選パートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、再抽選の結果を報知する再抽選結果報知シーンを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、第1上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、第2上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに
10
関連するタイミングにおいて、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに
20
関連するタイミングにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第1上位テーブルは、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第2上位テーブルは、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

【1367】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD21, WD22においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【1368】

[エピローグ28] (2020-399)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

10

20

30

40

50

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、
 エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイ
 ミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、
 前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用い
 て前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するとき、エピローグパートに対応す
 る輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用
 の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1369】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表
 示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面
 の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）にある。画面が静止画となり当りエ
 ピローグの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の
 中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテ
 ーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピローグパートに対応した輝
 度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これに
 よれば、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置
 させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展
 開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄
 を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝
 度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。
 このように、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

【1370】

[エピローグ29]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が揃った状態で表示領域の
 端側に位置する。

【1371】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表
 示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面
 の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「222」と揃った状態で表示さ
 れる。これによれば、当りエピローグ映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により
 、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

【1372】

[エピローグ30]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が表示領域の端側に位置さ
 れ、

エピローグに対応する画像の表示が終了するタイミングに関連して、表示されているセ
 リフ音の出力が終了し、飾り図柄が表示領域の端側に表示している状態が終了し、飾り図
 柄が表示領域の中央を用いて拡大表示する。

【1373】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表
 示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面
 の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画
 となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、（Y1）で表示されてい
 た字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域
 を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示
 されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされ

10

20

30

40

50

ることを防止することができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

【1374】

[エピローグ31]

導入パートの開始時において、表示領域の端側に飾り図柄が位置する。

【1375】

具体的には、飾り図柄が、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動するようにしもよい。これによれば、SPリーチ開始時から位置させることで、SPリーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1376】

[再抽選演出1]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて表示された第1図柄を用いて、第1再抽選演出または第2再抽選演出を実行し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1377】

具体的には、図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽

10

20

30

40

50

選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【1378】

[再抽選演出2]

一旦飾り図柄揃いを仮停止させている背景に対応する画像が表示されているときに、発光手段が消灯し、再抽選画面に移行する際に発光手段が再抽選に対応する発光態様で発光する。

【1379】

具体的には、図142(tA6)に示すように、当りエピローグパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

【1380】

[再抽選演出3]

再抽選画面へ移行させるときは、一旦飾り図柄揃いを仮停止させ、

仮停止させているときにおいては、飾り図柄揃いがエフェクトを伴って揺れ表示を行っているが、当該エフェクトを伴った揺れ表示は維持されつつ、背景に対応する画像および発光手段の発光態様が再抽選用のものに切り替わる。

【1381】

具体的には、前述した図142(A5)に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から(A6)に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ9は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

20

【1382】

[再抽選演出4]

図柄送り開始時において、エピローグから表示が維持されていた飾り図柄が縮小し、縮小してから図柄送りが開始する。

【1383】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出の開始時は、当りエピローグパートから表示したままだった飾り図柄を縮小した状態から変動が開始される。これによれば、異なる飾り図柄に変更する処理を実行することなく、一連の演出の流れをよく見せることができる。

30

【1384】

[再抽選演出5]

図柄送りは、縮小サイズで開始され、他の図柄の縮小サイズもすべて均一となる。

【1385】

具体的には、図柄送り演出では縮小された図柄により変動が開始され変動中の図柄の大きさは均一の縮小サイズである。これによれば、図柄送り演出時の変動の見た目をなめらかにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

40

【1386】

[再抽選演出6]

縮小サイズで複数種類の飾り図柄が図柄送り中において、動作促進表示、動作の受け付け、縮小サイズよりも少し大きい飾り図柄の表示、および、拡大した飾り図柄の表示の順に遷移する。

【1387】

50

具体的には、前述した図144(A10)～図156(A46)、図157(B1)～図158(B5)に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。

【1388】

[再抽選演出7]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピロークパートと、当該エピロークパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

第1再抽選演出は、前半パートで入替表示を開始してから、後半パートで第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

第2再抽選演出は、前半パートで入替表示を開始してから、後半パートで第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

発光制御手段は、

エピロークパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1389】

具体的には、図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、

その後再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

10

【1390】

[再抽選演出8]

予め定められたパターンによる図柄送りは、一旦仮停止させた図柄から次の図柄に順番に送り、最後の図柄が送られた後、再び一旦仮停止させた図柄に戻り、また次の図柄に順番に送るような演出であり、

20

予め定められたパターンは、1、2、3、4、5、6、7、8の順番であってそれをループするパターンである。

【1391】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【1392】

[再抽選演出9]

予め定められたパターンで図柄送りがされている最中においては、送られる飾り図柄の全てが、一旦、飾り図柄が仮停止したときと同じ解像度で表示される。

30

【1393】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が0%の「2」図柄、透過度が50%の「2」図柄、透過度が0%の「3」図柄、透過度が50%の「3」図柄、透過度が0%の「4」図柄、透過度が50%の「4」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できちんと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

【1394】

[再抽選演出10]

図柄送りが開始された以降においては、昇格するか否かの報知がされるまで、複数種類の飾り図柄の表示時間の各々が同じである。

40

【1395】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【1396】

[再抽選演出11]

50

動作促進表示は、図柄送り中に行われ、

動作促進表示が行われる位置は、図柄送り中の図柄と重ならない位置で行われる。

【1397】

具体的には、図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。

【1398】

[再抽選演出12]

動作促進表示は、図柄送り中に開始されるものであって、予め定められたパターンの2ループ目中に開始される。

【1399】

具体的には、図176、図177に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を2回繰り返した後の(A24)、(A25)において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが2回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。

【1400】

[再抽選演出13]

「1」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「5」の図柄であり、

「4」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「8」の図柄である。

【1401】

具体的には、再抽選演出の開始時の図柄は、2図柄以外の場合もある。このような場合であっても、動作促進表示としてのボタン画像が表示されるタイミングは一定である。たとえば、2図柄の場合、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び2図柄が表示されるタイミングであった。5図柄の場合も同様に、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び5図柄が表示されるタイミングであればよい。つまり、いずれの図柄により再抽選演出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。

【1402】

[再抽選演出14]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて第2図柄を表示した後に当該第2図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第2図柄を再び表示する第3再抽選演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

第1再抽選演出と第2再抽選演出と第3再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1403】

具体的には、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【1404】

[再抽選演出15]

再抽選演出は飾り図柄以外の表示データと、各種飾り図柄の表示データとを組み合わせで表示し、複数種類の再抽選演出の各々のパターンを再現しており、

各々の再抽選演出において共通の表示データを用いていることで、当該各々の再抽選演出の間における演出尺が共通となり、送っている図柄の種類と図柄出しで出される図柄のみが各々の再抽選演出において異なる。

【1405】

具体的には、抽選演出では、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターン、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンのいずれであっても、共通のデータを用いている。つまり、演出のデータは同じで、飾り図柄に関するデータをパターンにより変更する設計となっている。これによれば、専用のパターンを設けなくてよいので、データ

量を削減することができる。

【 1 4 0 6 】

[再抽選演出 1 6]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて第 1 図柄を一旦表示するときと、第 2 再抽選演出の後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第 1 図柄を表示し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【 1 4 0 7 】

具体的には、前述した図 1 4 1 (A 1) ~ 図 1 4 2 (A 5) 部分における図柄出しと、図 1 6 1 (C 1) ~ 図 1 6 2 (C 5) 部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「 2 」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブル W 2 5 における R G B のデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「 3 」や「 2 」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後

10

20

30

40

50

、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【1408】

[再抽選演出17]

第1識別情報を表示するときのアニメーションは、図柄が表示されてから拡大しつつ、第1位置に至るまでのアニメーションを含む。

【1409】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

10

【1410】

[再抽選演出18]

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いを仮停止させるときと、報知パートで飾り図柄揃いが昇格するか否かを報知するときとにおいて、表示手段は共通の表示データを参照し、

当該共通の表示データと、複数種類の飾り図柄の表示データとを組み合わせ、複数種類の図柄出しの表示が行われる。

【1411】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。

20

【1412】

[再抽選演出19]

再抽選演出において昇格しなかった場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格しない報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が同じである。

30

【1413】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD21においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

40

【1414】

[再抽選演出20]

再抽選演出において昇格した場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が異なり、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときよりも、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときの方が、図柄出しにおける発光態様が激しい。

【1415】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD20においては、再抽選後に最終的に図柄

50

が確定するときのランプ制御として、当リエピローグパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間tB5~tB9におけるレインボー色の点灯は、当リエピローグパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【1416】

[再抽選演出21]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

後半パートで第1図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第1図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第1図柄が揺れているように当該第1図柄を表示する揺れ表示を行い、

後半パートで第2図柄を表示してから図柄確定期間となるまで、当該第2図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第2図柄が揺れているように当該第2図柄を表示する揺れ表示を行い、

第1態様は、第2態様および第3態様のいずれよりも、遊技者が図柄を視認しやすい態様であり、

演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

第1再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングで行われた場合、第1再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに第2図柄が第2態様となるように当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を揺れ表示で表示し、

第1再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングと異なる第2タイミングで行われた場合、第1再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングとなったときに第2図柄が第3態様となるように当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を揺れ表示で表示し、

第1再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングおよび第2タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第2図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後再度、当該第2図柄を揺れ表示で表示し、その後、図柄確定期間となるときに当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を第1態様で停止表示し、

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングで行われた場合、第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに第1図柄が第2態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

10

20

30

40

50

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第2タイミングで行われた場合、第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングとなったときに第1図柄が第3態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングおよび第2タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第1図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後再度、当該第1図柄を揺れ表示で表示し、その後、図柄確定期間となるときに当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を第1態様で停止表示し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1417】

具体的には、図267の(L1)~(L3)に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、(L4)~(L6)に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン31Bが操作されたとしても、(L4)~(L5)に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第1の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第2の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第3の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後(J1)~(J18)にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン31Bがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1418】

[再抽選演出22]

操作の有効期間の第1タイミングで動作が行われていたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、飾り図柄がゆらゆら表示され、

動作の有効期間の第1タイミングよりも早い第2タイミングで動作が行われたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、第1タイミングよりも動作が早かった分だけ飾り図柄がゆらゆら表示され、尺が吸収される。

【1419】

具体的には、操作有効期間中の第1タイミングでプッシュボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる(図2

10

20

30

40

50

67(L3)の操作無しの例)。操作有効期間中の第1タイミングよりも早い第2タイミングで押しボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第1タイミングよりも早かった分延長されて表示される(図267(L2)の操作が第2タイミングの例)。操作有効期間中の第2タイミングよりも早い第3タイミングで押しボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第2タイミングよりも早かった分延長されて表示される(図267(L1)の操作が第1タイミングの例)。このように、いずれのタイミングで押しボタン31Bが操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができる。

10

【1420】

[再抽選演出23]

所定演出は、白色の点滅が行われつつ、ゆらゆらしていた飾り図柄が拡大しながら回転されてから開始する。

【1421】

具体的には、図267に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

20

【1422】

[再抽選演出24]

飾り図柄の揺れ表示は第1位置を軸として、飾り図柄がゆらゆら表示され、揺れ表示は、第1位置、第2位置、第3位置、第2位置、第1位置、第4位置、第5位置、第4位置、第1位置、および第2位置といった順番で飾り図柄が位置するものであり、確定期間となるときは、必ず第2位置、第1位置といった順番に飾り図柄が揺れ表示したときとなるように所定演出が設計されている。

【1423】

具体的には、図267に示すように、図柄の揺れ期間では、(J10)~(J12)にかけて図柄が奥側に揺れた後、(J13)~(J14)にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、(J15)~(J16)にかけて図柄が手前側に揺れた後、(J17)~(J18)にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず(J18)に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

30

【1424】

[再抽選演出25]

第2パート中に発光手段の発光態様をレインボーで発光させるときの始点は、所定演出開始時にレインボーで発光させることである。

40

【1425】

具体的には、図267の(J1)のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ9がレインボー色で点灯するように設計されている。(J1)のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ9の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、(J1)のタイミングではなく共通スタート表示が開始される(J2)のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

【1426】

[再抽選演出26]

50

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

10

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて、第1図柄を一旦表示するときに、当該第1図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第1図柄が揺れているように当該第1図柄を表示するものであり、

エピローグパートから再抽選パートへ移行する場合において、第1図柄が第1態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が第2態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が前記第3態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

20

演出実行手段は、第1図柄が第1態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が第2態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が第3態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、第1図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第1図柄を表示して第1再抽選演出または第2再抽選演出を実行し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

30

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

40

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【1427】

具体的には、図266に示したように、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31Aを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい((K4)からの図柄揺れ期間)。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに(K8)~(K17)にか

50

けて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ 3 1 A がいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 1 4 2 8 】

[再抽選演出 2 7]

複数種類の導入パートのうちいずれの導入パートから当たっても、再抽選演出は共通である。

【 1 4 2 9 】

具体的には、ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

【 1 4 3 0 】

[再抽選演出 2 8]

特定表示後の飾り図柄の動きは、特定表示前に一旦飾り図柄が揺れ表示していた動きの延長上の動きである。

【 1 4 3 1 】

具体的には、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 1 4 3 2 】

[再抽選演出 2 9]

複数種類の導入パートは、有利状態に制御されるか否かの報知の分岐で、操作手段の操作がトリガとなって報知されない所定の導入パートが含まれ、

所定の導入パートにおいては、尺がずれるポイントがないため、所定の導入パートで有利状態に制御される旨が決定されている場合は、再抽選演出が実行されるまでの飾り図柄の仮停止の揺れ表示にぶれはないが、尺ズレが起こるリーチと同じ再抽選演出が実行される。

【 1 4 3 3 】

具体的には、複数の S P リーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このような S P リーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このような S P リーチであっても尺ずれが発生する S P リーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が 1 つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ、また、再抽選演出を 1 つとすることでデータ容量を削減することができる。

【 1 4 3 4 】

[再抽選演出 3 0]

所定の導入パートにおける大当りでの飾り図柄の揺れ表示の後に再抽選演出へと行く流れにおいて、

特定表示後の飾り図柄の延長上の動きとなるように、再抽選演出へ移行するタイミングが設計されている。

【 1 4 3 5 】

具体的には、図 2 6 6 に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミング

10

20

30

40

50

が設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置（K3）から正面位置（K5）を經由して左側の位置（K6）へ移動する一連の動きのうちいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

【1436】

<用語の説明>

以上、本実施の形態に係る遊技機1について説明した。以下では、本願明細書において用いた幾つかの用語について説明する。

10

【1437】

「可変表示」（変動表示）は、複数種類の特別図柄（第1特図、第2特図）や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄を変動可能に表示することを含む。

【1438】

図柄の「変動」は、複数種類の特別図柄（第1特図、第2特図）や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄といった、複数種類の図柄の更新表示、複数種類の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大/縮小、ランプ（第4図柄ユニット9050、特図1可変表示部9053、特図2可変表示部9054など）の点灯/点滅/消灯などを含む。

20

【1439】

「飾り図柄」は、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて可変表示する図柄を含む。

【1440】

「縮小図柄」は、飾り図柄が縮小された状態の図柄であって、飾り図柄よりも小さい図柄を含む。縮小図柄が停止表示する際には、飾り図柄と同じ数字図柄が画面の端に飾り図柄よりも小さく表示される。

【1441】

「小図柄」は、飾り図柄よりも小さいサイズで表示されている飾り図柄の変動表示に対応した図柄を含む。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されている。

30

【1442】

「図柄確定」は、変動していた、第4図柄ユニット9050、特図1可変表示部9053、特図2可変表示部9054、および飾り図柄などの変動が停止し、最終的にその特図ゲームにおける図柄が確定することを含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア5Cで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア5Rで変動する飾り図柄の各々の変動が停止した状態を含む。

【1443】

「図柄確定期間」は、変動していた、第4図柄ユニット9050、特図1可変表示部9053、特図2可変表示部9054、および飾り図柄などの変動が停止することにより表示結果が確定する期間を含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア5Cで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア5Rで変動する飾り図柄の各々の変動が停止し、表示結果が確定的に表示された状態を含む。

40

【1444】

「リーチ」は、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続していることを含み、たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lに「2」の飾り図柄が停止し、右の飾り図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄が停止するが、中の飾り図柄表示エ

50

リア 5 C では未だ飾り図柄の可変表示が継続している状態を含む。

【 1 4 4 5 】

点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「0」（最も低い輝度を示す値）となる状態を含む。なお、点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「1」や「2」など、消灯に対応する輝度データ「0」に近い値となる状態を含んでいてもよい。なお、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「1」や「2」など、消灯に対応する輝度データ「0」に近い値となる状態は、「点灯」や「略消灯」に含まれてもよい。

【 1 4 4 6 】

点灯手段（発光手段）の「点灯」または「発光」は、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が消灯時よりも高い状態であって、輝度データの値が上述した「消灯」に対応する輝度データの値（「0」）以上の値となる状態を含む。「点灯」は、ランプが常に点灯している常時点灯と、複数のランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、ランプが輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。

【 1 4 4 7 】

点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプ（点灯手段，発光手段）が「消灯」や「略消灯」、「点灯」以外の状態であって、ランプが「点灯」と「消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。また、点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプが「点灯」と「略消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。

【 1 4 4 8 】

「輝度」は、ランプ（点灯手段，発光手段）の明るさを示す値であり、本実施形態においては、輝度に対応するデータとして輝度データが 16 進数で表される。たとえば、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「0」の場合、当該所定のランプは最も輝度が低く（ランプが暗く）なるようにランプ制御が行われ、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「F」の場合、当該所定のランプは最も輝度が高く（ランプが明るく）なるようにランプ制御が行われる。上述したように、輝度データは、ランプに流れる電流の値に対応しており、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「0」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も小さく、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「F」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も大きくなる。なお、「ランプ」は、LED（発光ダイオード）ランプに限らず、EL（エレクトロルミネセンス）ランプや白熱電球など、如何なる種類のランプも含む。

【 1 4 4 9 】

ランプの「点灯色」または「発光色」は、当該ランプに含まれる 1 または複数の発光素子の発光によって表される色を含む。たとえば、ランプが「R」（赤）、「G」（緑）、「B」（青）といった 3 つの発光素子からなる LED によって構成される場合、輝度データに基づき LED ドライバによって調整される当該 3 つの発光素子に対する電流によって、当該 3 つの発光素子が発光することで様々な色で LED が点灯する。なお、ランプの「点灯色」は、発光素子の色によって異なり、たとえば、「W」（白）のみ発光素子からなる LED の場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは白色で点灯し、「R」（赤）のみ発光素子からなる LED の場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは赤色で点灯する。

【 1 4 5 0 】

ランプの点灯色のうちの「レインボー色」（七色）は、7 種類の色によって構成される色を含む。たとえば、「レインボー色」は、赤色、オレンジ色（橙色）、黄色、緑色、青色、藍色、および紫色を含む。なお、「レインボー色」は、上述した色に限らず、その他の 7 種類の色によって構成されてもよい。同じ「レインボー色」であっても、図 2 2 5 に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づくなめらかな点灯と、図 2 5 6 に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づく点滅とで、点灯態様が異なるように、設定された

10

20

30

40

50

輝度データに応じてレインボー色による点灯態様が異なる場合もある。

【1451】

「キャラクタに対応する色」は、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する色は緑色、ジャムちゃんに対応する色は紫色、爆チューに対応する色は赤色という風にキャラクタごとに設定されている色がある。

【1452】

「キャラクタに対応する発光色」は、遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）であって、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、「キャラクタに対応する発光色」は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する緑色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）、ジャムちゃんに対応する紫色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）、爆チューに対応する赤色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）などを含む。

10

【1453】

「セリフ音」は、パチンコ遊技機1に登場するキャラクタが言葉を発するタイミングに合わせて出力される当該言葉に対応する音を含む。パチンコ遊技機1においては、演出によって登場するキャラクタの映像に合わせて、当該キャラクタが発する言葉に対応する音（セリフ音）が出力される。

【1454】

「セリフ字幕」は、セリフ音が出力されるときに画像表示装置5の画面上に表示されるセリフ音に対応する文字を含む。セリフ字幕のことを字幕表示とも称する。

20

【1455】

「物理音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作によって生じる物理的な音を含む。パチンコ遊技機1においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作によって生じるであろう物理的な音（物理音）が出力される。

【1456】

「擬音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作を表現した擬似的な音を含む。パチンコ遊技機1においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作を表現した擬似的な音（擬音）が出力される。

30

【1457】

「キャラクタのアクション」は、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタが何等かの動作をする演出を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタが爆チューのキャラクタを追いかける動作を含む。

【1458】

「再抽選演出」は、飾り図柄の変動表示において確変大当りとならない通常大当り図柄（たとえば、「2」の図柄のような偶数図柄）を一旦仮に停止表示させた後に、当該通常大当り図柄が確変大当り図柄（たとえば、「3」の図柄のような奇数図柄）に昇格するかどうかを煽るために図柄確定前に実行される演出を含む。

40

【1459】

「入替表示」は、「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄が他の図柄に順次入れ替わることで、次々と飾り図柄が切り替わるような画像の表示を含む。本実施の形態においては、「入替表示」は、「2」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「2」または「3」の図柄が停止するような表示を含む。

【1460】

「繰返し表示」は、同じ表示を繰り返すことであり、同じアニメーションを用いた表示を繰り返すことを指す。「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄を同じアニメーションで何度も表示させる表示を含む。一例として、「繰返し表示」は

50

、「7」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「7」の図柄が停止するような表示を含む。

【1461】

「揺れ表示」は、飾り図柄を揺らしながら表示することであり、変動が終了しておらず、変動中であることを示す。

【1462】

「停止表示」は、飾り図柄を動かさずに静止させ表示することであり、変動が終了したことを示す。

【1463】

「揺れ速度」は、飾り図柄が揺れ表示をしているときに第1位置から第2位置まで動作するときの速度のことである。

10

【1464】

「図柄の第1態様」、「図柄の第2態様」、「図柄の第3態様」は、飾り図柄の位置を示す態様である。たとえば、飾り図柄上下に揺れ表示する場合において、第1態様を中央位置とした場合、第2態様は上側の位置、第3態様は下側の位置である。また、飾り図柄が前後方向に揺れ表示する場合において、第1態様を正面の位置とした場合、第2態様は左向きとなる位置、第3態様は右向きとなる位置である。

【1465】

「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。

20

【1466】

「可動体（役物）の「進出」」とは、可動体としての役物が初期位置から移動する動作のことである。役物が移動する可動領域の端の位置が進出位置である。

【1467】

「可動体（役物）の「退避」」とは、可動体としての役物が進出位置から初期位置へ移動する動作のことである。役物が移動する可動領域のうちの初期位置が退避位置である。

【1468】

「可動体可動用のエフェクト表示」は、可動体として役物が進出位置へ動作することに合わせて画面上に役物の周囲の視覚効果を高めるための表示である。たとえば、リーチが後半に発展する際や大当りが報知される際の役物動作に合わせて役物動作を目立たせるためのエフェクト画像が表示される。

30

【1469】

「ストーリー展開」とは、物語や一連の演出が進んでいく事を指す。すなわち、場面の切り替わりなどで一連の流れの物語等が途切れずに、遊技者に対して当該物語を連続して表示する。

【1470】

「パート、シーン」は、それぞれ演出を構成する括りを指し、パートの方がシーンよりも大きな括りである。パートは役割毎に分けられる。

【1471】

「シーンの切り替わり」

シーンの切り替わりとは、主に表示が切り替わることを指し、特に、表示されている背景、キャラクタ、等が切り替わることを指す。

40

【1472】

「カットイン表示」は、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出である。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当り期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当り期待度が高い。

【1473】

「切替表示（アイキャッチ表示）」は、場面転換の際に表示される演出である。本実施の形態において、アイキャッチ表示は、ハズレを示す状態から通常遊技の状態へと場面転

50

換する際に用いられる。アイキャッチ表示は、スーパーリーチが終了したことがわかりやすくする役割を持つ。

【1474】

「遮蔽表示（シャッター表示）」は、画像表示装置5がシャッター等の画像を、画像表示装置5が表示する領域の全体を覆うように表示し、遮蔽表示がされる以前に表示されていた画像を、遮蔽する表示である。遮蔽表示は、シャッター以外のものを表示することで、画像を遮蔽してもよい。

【1475】

「輝度データが切り替わる」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが0となり、その次の輝度データが用いられることを指す。輝度データが切り替わることで、ランプの発光態様が切り替わることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されている印象を与える。

【1476】

「輝度データが切り替わらない」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが0とならず、その輝度データが用いられ続けることを指す。輝度データが切り替わらないことで、ランプの発光態様が一定となる。ランプの発光態様が一定となることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されずに止まっている印象を与える。

【1477】

「動画データ」は、アニメーションを含む動画を表示するためのデータである。画像表示装置5に表示する画像を、1秒間に数十枚分、高速で切り替えることで動いているように見せる。動画データは、データを圧縮して保持してもよい。

【1478】

「第1動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために多くの画像を用いて作成される動画データである。

【1479】

「第2動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために少ない画像を用いて作成される動画データである。

【1480】

「特定キャラクタの動き」とは、演出に登場する複数のキャラクタのうち、ある特定のキャラクタに対応した動きのことである。

【1481】

「ブラックアウト」は、画像表示装置5の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に黒画像を表示することで暗転し（ブラックアウトする）させる演出である。ブラックアウトは、その暗転した状態の継続時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

【1482】

「ホワイトアウト」は、画像表示装置5の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に白画像を表示（ホワイトアウトする）させる演出である。ホワイトアウトは、白画像が表示された状態の継続時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

【1483】

「視認困難とする特定表示」とは、表示されている飾り図柄を遊技者から見えなくするための画像が画面上に表示することである。たとえば、画面に白色の画像を全面に表示する（ホワイトアウトする）ことで飾り図柄が遊技者から見えなくなる。

【1484】

「フェード効果」は、映像技術に用いられるフェードイン、フェードアウトを指す。フェードインは、背景画像などが表示されている状態から徐々に所定の画像が見えている状態に移り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景が表示さ

10

20

30

40

50

れている状態から、セリフを示す画像を徐々に表示する。徐々に表示するとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に下げて表示することである。たとえば、透過度100%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ下げて表示していくことで、1秒後に、セリフ画像が表示される。また、フェードアウトは、フェードインとは逆に、背景画像に重なって所定の画像が見えている状態から徐々に背景画像のみに移り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景の上にセリフを示す画像が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に非表示にすることである。徐々に非表示にすることは、セリフを示す画像の透過度を徐々に上げる。たとえば、透過度0%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ上げていくことで、1秒後に、セリフ画像が非表示となる。また、フェード効果には、フェードインとフェードアウトとを同時に行い、画像を入れ替えるクロスフェードが含まれる。

10

【1485】

<複数の構成を用いた発明の説明>

上述した複数の特徴点を備え、特に相乗的な効果を奏する発明を以下では説明する。複数の特徴点は同一パート内での特徴点である場合や異なるパートにおける特徴点である場合がある。

【1486】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(1)](2020-297)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピロークパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、

キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力される。

[図面] 図165～170、図213、図214

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピロークパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピロークパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

30

40

50

【 1 4 8 7 】

[S P リーチ開始～図柄確定まで(2)] (2 0 2 0 - 2 9 8)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記音出力手段は、

導入パートにおける特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、を出力し、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力し、

前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

30

[図面] 図 1 6 5 ~ 1 6 7、図 1 7 1、図 1 7 2

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

40

【 1 4 8 8 】

[S P リーチ開始～図柄確定まで(3)] (2 0 2 0 - 3 0 0)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

50

表示手段と、
 複数の発光手段と、
 前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
 前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
 前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
 前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、
 導入パートにおける特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、を出力し、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力し、

前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

[図面] 図165～167、図173、図174

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1489】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(4)](2020-301)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 複数の発光手段と、
 前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
 前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手

段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

〔図面〕図165～167、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着いたことで、エピソードパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1490】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(5)〕(2020-302)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手

10

20

30

40

50

段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

10

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

20

[図面] 図165～167、図263

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【1491】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(6)](2020-303)

40

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

50

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

10

[図面] 図 1 6 5 ~ 1 6 7、図 1 7 5

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【 1 4 9 2 】

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (7)] (2 0 2 0 - 3 0 4)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

40

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を

50

再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

エピロークパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

20

〔図面〕図165～167、図176、図177、図182

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピロークパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピロークパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピロークパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【1493】

40

〔S Pリーチ開始～図柄確定まで（8）〕（2020-305）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

50

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

10

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

[図面] 図 1 6 8 ~ 1 7 2、図 2 1 3、図 2 1 4

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【 1 4 9 4 】

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (9)] (2 0 2 0 - 3 0 6)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

50

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

10

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データ

20

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

[図面] 図168～170、図173、図174、図213、図214

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【1495】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(10)](2020-307)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、

40

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御

50

されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

〔図面〕図168～170、図213、図214、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当たり時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当たりとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当たり時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1496】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(11)〕(2020-308)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に

10

20

30

40

50

制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

[図面] 図168～170、図213、図214、図263

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当たりを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当たりであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1497】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(12)](2020-309)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示される

10

20

30

40

50

シーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が発出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

[図面] 図168～170、図175、図213、図214

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1498】

[S Pリーチ開始～図柄確定まで(13)](2020-310)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が発出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が発出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が発出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されない

10

20

30

40

50

シーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクターに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクターのアクションに対応して切り替わるように構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、
前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

10

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、
前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

30

【図面】図168～170、図176、図177、図182、図213、図214

【効果】有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる(昇格する)可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング(図柄が拡大表示された後のタイミング)で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング(図柄確定コマンドが送られてくるタイミング)においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

40

【1499】

【S Pリーチ開始～図柄確定まで(14)】(2020-311)

50

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 可動体と、
 音出力手段と、
 表示手段と、
 複数の発光手段と、
 前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
 前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該当否報知時可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

[図面] 図171～図174

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようなことができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切

10

20

30

40

50

替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1500】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(15)](2020-312)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートとを含んで構成され、

20

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出し、

30

前記発光制御手段は、

前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピローグパートにおいて、第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピローグパートに対応する輝度

50

データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

[図面] 図 1 7 1、1 7 2、図 2 6 1、図 2 6 2

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当り時に実行される第1エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【 1 5 0 1 】

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (1 6)] (2 0 2 0 - 3 1 3)

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

30

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

前記発光制御手段は、

50

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

[図面] 図 171、172、図 263

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当たりであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1502 】

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (17)] (2020 - 314)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテ

10

20

30

40

50

ブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

[図面] 図 171、172、図 175

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くことができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1503 】

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (18)] (2020 - 315)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可

10

20

30

40

50

動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 2 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第 2 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 1 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

[図面] 図 171、172、図 176、図 177、図 182

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイ

10

20

30

40

50

ミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 0 4 】

[S P リーチ開始～図柄確定まで（ 1 9 ）] （ 2 0 2 0 - 3 1 6 ）

10

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

20

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピローグパートとを含んで構成され、

第 1 エピローグパートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、第 1 エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

30

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、第 1 エピローグパートに対応する音を出力し、

40

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて 1 の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第 2 エピローグパートに対応する輝度

50

データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

〔図面〕図173、図174、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピログパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピログパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピログパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピログパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当り時に実行される第1エピログパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピログパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピログパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピログパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピログパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【1505】

20

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(20)〕(2020-317)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

30

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピログパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

40

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピログパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピログパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられる

50

ように構成され、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

〔図面〕図173、図174、図263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1506】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(21)〕(2020-318)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を

10

20

30

40

50

出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力し、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

10

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い

[図面] 図 1 7 3 ~ 図 1 7 5

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くことができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【 1 5 0 7 】

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (2 2)] (2 0 2 0 - 3 1 9)

30

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

演出実行手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

40

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可

50

動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するとき、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するとき、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出し、

10

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

20

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する

40

[図面] 図173、図174、図176、図177、図182

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役

50

物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、

10

【1508】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(23)](2020-320)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピローグパートとを含んで構成され、

第1エピローグパートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

前記発光制御手段は、

30

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピローグパートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、当該可動体可動用の輝度データテーブルから第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

50

[図面]、図 2 6 1 ~ 図 2 6 3

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第 1 エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第 2 エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第 1 エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第 2 エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着いた感で、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 0 9 】

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (2 4)] (2 0 2 0 - 3 2 1)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第 1 エピローグパートにおいて、第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて 1 の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて 1 の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されており、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が発音され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に

対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第1報知演出における第1エピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出における導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第2報知演出における第1エピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出における導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

[図面] 図175、図261、図262

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1510】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(25)](2020-322)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートと、当該第1エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピローグパートにおいて、第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されており、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

10

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

第1エピソードパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

30

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

[図面] 図176、図177、図182、図261、図262

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着いた感で、エピソードパートを好適に見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる(昇格する)可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング(図柄が拡大表示された後のタイミング)で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング(図柄確定コマンドが送られてくるタイミング)においても輝度データテーブルを切り替えるこ

40

50

とがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピログパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 1 1 】

[S P リーチ開始～図柄確定まで(2 6)] (2 0 2 0 - 3 2 3)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピログパートに対応する輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピログパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピログパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

[図面] 図 1 7 5、図 2 6 3

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、

10

20

30

40

50

フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【 1 5 1 2 】

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (2 7)] (2 0 2 0 - 3 2 4)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記発光制御手段は、

30

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

40

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記

50

第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

第1エピソードパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

[図面] 図176、図177、図182、図263

20

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピソードパートにおいて用いられるエピソードパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピソードまでの流れを好適に見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる(昇格する)可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング(図柄が拡大表示された後のタイミング)で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング(図柄確定コマンドが送られてくるタイミング)においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピソードパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

40

【1513】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(28)](2020-325)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

50

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

[図面] 図 175 ~ 177、図 182

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導

10

20

30

40

50

入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【1514】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(29)](2020-403)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

20

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される第1シーンがあり、

前記第1シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する第2シーンがあり、

30

前記第2シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときに少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

[図面] 図165～167、図178～181

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

40

【1515】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(30)](2020-404)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

50

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、

キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【図面】図168～170、図178～図181、図213、図214

【効果】有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1516】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(31)](2020-405)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可

10

20

30

40

50

動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するとき、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるとき、少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

[図面] 図 1 7 1、1 7 2、図 1 7 8 ~ 図 1 8 1

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 1 7 】

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (3 2)] (2 0 2 0 - 4 0 6)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

10

20

30

40

50

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときに少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

10

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する

[図面] 図 173、図 174、図 178 ~ 図 181

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

30

【1518】

[SPリーチ開始 ~ 図柄確定まで(33)](2020-407)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

40

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ

50

字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときに少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピローグパートにおいて、第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

[図面] 図178～181、図261、図262

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1519】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(34)](2020-408)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始され

10

20

30

40

50

るときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

[図面] 図178～181、図263

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1520】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(35)](2020-409)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるとき少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

10

20

30

40

50

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

[図面] 図 175、図 178 ~ 181

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1521 】

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (36)] (2020 - 410)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

20

[図面] 図176 ~ 182

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる(昇格する)可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング(図柄が拡大表示された後のタイミング)で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング(図柄確定コマンドが送られてくるタイミング)においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【1522】

[SPリーチ開始~図柄確定まで(37)](2020-411)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

40

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動

50

作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するとき、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図165～167、図183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1523】

〔S Pリーチ開始～図柄確定まで(38)〕(2020-412)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が発出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が発出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が発出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され

前記表示手段は、

10

20

30

40

50

エピログパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピログパートにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するとき、エピログパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

10

[図面] 図168～170、図183、図213、図214

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当りエピログパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピログパートの映像を邪魔せず、当りエピログパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピログパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【1524】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(39)](2020-413)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

30

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

40

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するとき、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するとき、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するとき、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーン

50

に対応する音を出力し、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するとき、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

[図面] 図171、172、図183

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1525】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(40)](2020-414)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するとき、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕

10

20

30

40

50

の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピソードパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピソードパートに対応する音を出力し、

前記表示手段は、

エピソードパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピソードパートにおいて、エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピソードパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

[図面] 図 1 7 3、図 1 7 4、図 1 8 3

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピソードパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピソードパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピソードパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピソードパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 2 6 】

[S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで (4 1)] (2 0 2 0 - 4 1 5)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有

10

20

30

40

50

利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

第1エピソードパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、第1エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、第1エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

第1エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応するストーリー展開での表示がされるときに、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示がされるときに、当該第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

[図面] 図183、図261、図262

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着いた感で、エピソードパートを好適に見せることができ、さらに、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

40

【1527】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(42)](2020-416)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手

50

段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、

エピログパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおいて、エピログパートに対応するストーリー展開での表示がされるときに、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示がされるときに、当該エピログパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピログパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

〔図面〕図183、図263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピログパートにおいて用いられるエピログパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当たりであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピログまでの流れを好適に見せることができ、さらに、当りエピログパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピログパートの映像を邪魔せず、当りエピログパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピログパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1528】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(43)〕(2020-417)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

10

20

30

40

50

複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するとき、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

[図面] 図175、図183

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1529】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(44)](2020-418)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

10

前記表示手段は、

エピログパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピログパートにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するとき、エピログパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

30

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

エピログパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とす

50

るための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図176、図177、図182、図183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピログパート、再抽選パートを好適に見せることができ、さらに、当りエピログパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピログパートの映像を邪魔せず、当りエピログパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピログパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1530】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで（45）〕（2020-419）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときに少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記表示手段は、
エピログパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するとき、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

[図面] 図178～図181、図183

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

20

【1531】

< 当りを経由しない時短制御例 >

次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行する例を説明する。

（時短図柄を用いた時短制御例）

【1532】

（A1） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置7Aが作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7Aを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行してもよい。

30

【1533】

（A2） なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【1534】

（A3） また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

40

【1535】

（A4） また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【1536】

（A5） また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで

50

異なる確率としてもよい。

【1537】

(A6) また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口(第1始動入賞口、第2始動入賞口)への入賞時でよい。

【1538】

(A7) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数(時短抽選乱数)を用いる場合は専用の乱数(時短抽選乱数)による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置7A内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

10

【1539】

(A8) なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数(時短回数)は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【1540】

(A9) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

20

【1541】

(A10) また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態(高ベース)や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【1542】

(A11) また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値(図柄)と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

30

【1543】

(A12) また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【1544】

(A13) また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

40

【1545】

(A14) また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

【1546】

(A15) また、時短終了図柄の導出抽選(時短終了抽選)を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【1547】

(A16) また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御

50

される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【1548】

(A17) また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【1549】

(A18) また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【1550】

(A19) また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【1551】

(A20) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【1552】

(A21) また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【1553】

（時短図柄を用いたその他の時短制御例）

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【1554】

(B1) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興味が向上する）。

【1555】

(B2) (B1)の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1556】

(B3) (B1)の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

10

20

30

40

50

【 1 5 5 7 】

(B 4) (B 1) の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 5 8 】

(B 5) 第 1 特別図柄による第 1 可変表示を行った後と、第 2 特別図柄による第 2 可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第 2 可変表示の方が第 1 可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知（右打ちを指示する報知）に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示される時の状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【 1 5 5 9 】

(B 6) 第 1 特別図柄による第 1 可変表示を行った後と、第 2 特別図柄による第 2 可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第 2 可変表示の方が第 1 可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示される時の状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【 1 5 6 0 】

(B 7) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第 2 可変表示）が終了した後に実行される可変表示（第 1 可変表示）において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 6 1 】

(B 8) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第 2 可変表示）において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行される時以外の通常状態での可変表示（第 1 可変表示）におい

10

20

30

40

50

で当り（小当り、大当り）となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1562】

（B9）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能（たとえば4個の残保留記憶のうち4個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、3個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、4個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能）であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

10

【1563】

（B10）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

20

【1564】

（B11）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）における表示結果の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

【1565】

（B12）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1566】

（B13）通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄（特定表示結果）になる場合と時短図柄（特別表示結果）になる場合とで、共通の特定演出（リーチ演出、予告演出）を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄（特別表示結果）になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときに遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。

40

【1567】

（B14）前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【1568】

（B15）遊技制御用のCPU103は、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合と、ハズレ図柄（所定表示結果）となる場合とで共

50

通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用CPU120は、遊技制御用のCPU103から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【1569】

(B16) 前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【1570】

(B17) 前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい(たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど)。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1571】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1572】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1573】

(B19) 前記共通の特定演出とは異なる所定演出(たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示(保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示)を表示する演出)の演出態様に依拠して、時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1574】

(B20) 時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄(特別表示結果)になることを示唆する演出(時短示唆演出など)を実行した後に、当り図柄(特定表示結果)を報知する演出(時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど)を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1575】

(B21) 遊技制御用のCPU103は、複数種類設けられた時短図柄(特別表示結果)の種類に応じて時短回数(時短継続期間)が異なる時短状態(特別状態)に制御可能であり(たとえば第1時短図柄:時短50回、第2時短図柄:時短100回など)、演出制御用CPU120は、実行した演出の種類(たとえばリーチ演出の種類など)によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数(継続期間)が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

【1576】

(B22) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし

10

20

30

40

50

、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態（特別状態）に移行（制御）することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用CPU120は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態（特別状態）に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限（まったく実行しない、稀に実行可能とするなど）するようにしてもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときに遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

10

【1577】

（B23）保留記憶情報の先読みに基づいて、大当たり遊技状態（特定遊技状態）に移行（制御）可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1578】

（B24）先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄（特別表示結果）が表示される可変表示である場合と、時短図柄（特別表示結果）が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

20

【1579】

（B25）前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

30

【1580】

（B26）前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1581】

（ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例）次に、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当り表示結果など）となった可変表示回数（ハズレとなった可変表示の継続回数）を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態（特別状態）は、所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当り表示結果など）となった可変表示の継続回数が特別回数（たとえば1000回）に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態（特別状態）を実行可能としてもよい。

40

【1582】

（C1）第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当り表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更

50

新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行数（継続回数）が特別回数（たとえば1000回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

【1583】

(C2) 前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数（たとえば1000回など）連続して表示されたことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態（特別状態）に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1584】

(C3) 前記数値情報は、通常状態とは異なる状態（確変状態、時短状態）においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【1585】

(C4) 前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【1586】

(C5) 通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（時短図柄）が可変表示結果として表示されたときに、時短状態（特別状態）に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態（特別状態）になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【1587】

(C6) 前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次の有利状態が発生するまでの時短状態（特別状態）に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

【1588】

(C7) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

【1589】

(C8) 前記数値情報が前記特別回数（たとえば1000回など）となったことに基づいて前記特別回数以上（たとえばさらに1000回以上など）の期間の時短状態（特別状態）に制御可能であり、前記時短状態（特別状態）中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であり、1回目の時短状態（特別状態）と、2回目の時短状態（特別状態）とで異なる演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利

10

20

30

40

50

な状態となっている遊技において、2回目の時短状態の方が1回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、1回目の時短状態（特別状態）と、2回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1590】

(C9) 特図プロセスフラグの値が第1数値(0~2)のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値(4以降)のときに有利状態(大当たり遊技状態)に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値(3)のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するための第3処理を実行する。また、第1経路(左側遊技領域)と第2経路(右側遊技領域)とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第1経路に遊技球を打込み、時短状態(特別状態)では第2経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第3処理の実行中においては、時短状態(特別状態)に制御されていないが、前記第2経路に発射すべき旨の報知(たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知)をするようにしてもよい。また、前記第3処理の実行中においては、時短状態(特別状態)に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のCPU103により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態(特別状態)に移行するときに早め(現実の時短変動開始前)に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

【1591】

(C10) 前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第1処理の実行後に前記第2処理を実行し、前記第3処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1592】

(C11) 前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後(次変動開始、客待ち)に時短状態(特別状態)に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報(特別回数到達フラグ)を第1数値から第2数値に変更し(フラグセット)、時短状態(特別状態)へ制御するとき、当該特別情報を第2数値から第1数値へ変更する(フラグリセット)ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態(特別状態)へ移行させる制御を好適に実行することができる。

【1593】

(C12) 遊技制御用のCPU103は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第1情報のときと前記第2情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【1594】

(C13) 特図プロセスフラグの値が第1数値(0~2)のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値(4以降)のときに有利状態(大当たり遊技状態)に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値(3)のときに特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するための第3処理を実行する。また、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103(遊技制御手段)からコマンドを送信し、当該コマンドを受

10

20

30

40

50

信した演出制御用CPU120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第2数値であるときと前記第3数値であるときとに応じた特定情報（背景指定、変動パターン）を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用CPU120（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【1595】

（C14）前記時短状態（特別状態）中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第1数値、前記第2数値、および、前記第3数値とは異なる第4数値とすることにより、再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

10

【1596】

（C15）時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

20

【1597】

（C16）時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

30

【1598】

（C17）時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【1599】

（C18）時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

40

【1600】

（C19）停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホ

50

ットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド)を演出制御用CPU120に送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出(所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、100回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど)を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

【1601】

(C20) 遊技制御用CPU103は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報(時短状態に関する情報を特定可能なコマンド)を演出制御用CPU120へ送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出(時短状態回数の終了示唆の演出など)を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値(たとえば127)以下であることを特定可能な第1特定情報(第1背景指定、専用のカウントダウン演出情報)と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値(たとえば127)より大きいことを特定可能な第2特定情報(100回転ごとにカウントダウンするコマンドなど)と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

【1602】

(C21) 演出制御用CPU120は、前記特別回数より少ない第1所定回数(例えば300回など)の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態(特別状態)に制御されることを示唆する示唆演出(時短状態示唆演出制御用)を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第1所定回数より少ない第2所定回数(たとえば100回など)の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

【1603】

(C22) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件(可変表示回数の条件)の成立に基づいて時短状態(特別状態)に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果(当り図柄)が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態(特別状態)に制御されるときに異なる演出(時短状態に移行するときの演出が異なるなど)を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になっても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【1604】

(C23) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件(可変表示回数の条件)の成立に基づいて時短状態(特別状態)に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果(当り図柄)が表示されてから前記特別条件の成立に基づ

10

20

30

40

50

いて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【1605】

（D1）可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

10

【1606】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機1の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【1607】

上記のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

20

【1608】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（たとえば、「-」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「-」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【1609】

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

30

【1610】

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

【1611】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

40

【1612】

本発明に係る遊技機を実施するための他の形態を図面にもとづいて以下に説明する。

【1613】

（特徴部069SG形態）

（SG2020-069）形態1-1の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表

50

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 103 が、ステップ 069SGS111 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、特定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、3 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4 個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2.2 秒）は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5.58 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4.83 秒）よりも少ない部分。図 284 - 50 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【1614】

形態 1 - 2 の遊技機は、形態 1 - 1 に記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄表示エリア 5L、5R、5C に表示される飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の開始順序は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通であるが、

可変表示を開始した各列の装飾識別情報の可変表示速度が最高速度に到達するまでの時

10

20

30

40

50

間は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の様態が特定様態とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の様態が特定様態とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cの飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態Bの方が、確変状態、時短状態Aよりも短い（ $t_{b1} \sim t_{b2} < t_{a1} \sim t_{a3}$ ）部分。図284-51参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで、各列の装飾識別情報の可変表示開始順序が共通である一方で、最高速度に到達するまでの時間が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【1615】

形態1-3の遊技機は、形態1-1または形態1-2に記載の遊技機であって、
複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の様態が特定様態とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の様態が特定様態とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左 右 中の順に停止表示され、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される部分。図284-51参照）、
ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで、各列の装飾識別情報の可変表示停止順序が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【1616】

形態1-4の遊技機は、形態1-1～形態1-3のいずれかに記載の遊技機であって、
複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の様態が特定様態とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の様態が特定様態とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通であるが、

複数列のうち1の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の様態が特定様態とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の様態が特定様態とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cのうち1の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるよ

30

40

50

うにしてもよい)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで、1の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【1617】

形態1-5の遊技機は、形態1-1～形態1-4のいずれかに記載の遊技機であって、複数列の装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

1の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる(例えば、1の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため3回であり、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため1回である部分。図284-51参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、停止音により装飾識別情報の停止に注目させることができるとともに、第1特別状態と第2特別状態とで停止音の出力回数が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【1618】

形態1-6の遊技機は、形態1-1～形態1-5のいずれかに記載の遊技機であって、複数列の装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

1の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通である(例えば、1の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、停止音により装飾識別情報の停止に注目させることができるとともに、第1特別状態と第2特別状態とで停止音の出力回数を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【1619】

形態1-7の遊技機は、形態1-1～形態1-6のいずれかに記載の遊技機であって、装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されるときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

前記第1特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行され、前記第2特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行されない(例えば、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示(図柄停止アクション)が行われるのに対し、時短状態Bにお

いて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない部分。図 2 8 4 - 5 1 ~ 図 2 8 4 - 5 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態においては特定動作表示で演出効果を高める一方で、第 2 特別状態においては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

【 1 6 2 0 】

形態 1 - 8 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 7 のいずれかに記載の遊技機であって、装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

前記特定動作表示の表示態様は、前記第 1 特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、前記第 2 特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、で共通である（例えば、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態 A の場合と時短状態 B とで特定動作表示の態様を共通化する部分。図 2 8 4 - 5 1 ~ 図 2 8 4 - 5 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定動作表示で演出効果を高める一方で、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【 1 6 2 1 】

形態 1 - 9 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 8 のいずれかに記載の遊技機であって、装飾識別情報（例えば、飾り図柄）と該装飾識別情報とは異なる所定識別情報（例えば、小図柄）とを同期して可変表示を行うことが可能であり、

識別情報が停止表示されてから所定識別情報が停止表示されるまでの期間は、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合の方が、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合よりも短い（例えば、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い { $t_1 (t_{a6} \sim t_{a7}) > t_2 (t_{b3} \sim t_{b4})$ } 部分。図 2 8 4 - 5 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態においてスムーズな可変表示を実現することができる。

【 1 6 2 2 】

形態 1 - 10 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 9 のいずれかに記載の遊技機であって、装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第 1 特別状態において 1 の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、前記第 2 特別状態において 1 の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、は共通である（例えば、確変状態、時短状態 A において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $t_{a7} \sim t_{a8}$ ）と、時短状態 B において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $t_{b4} \sim t_{b5}$ ）

)と、は共通である部分。図 2 8 4 - 5 1 参照)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【 1 6 2 3 】

形態 1 - 1 1 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンと、は共通である(例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 1 0 3 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターン(例えば、「非リーチ A」)と、「時短状態 A」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン(例えば、「非リーチ A」)と、は共通である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【 1 6 2 4 】

(S G 2 0 2 0 - 0 7 0) 形態 2 - 1 の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄(特に第 2 特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態(例えば、時短状態 A)と、特定回数(例えば、9 0 0 回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態(例えば、時短状態 B)と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第 3 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく(例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 1 0 3 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、2 個)は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数(例えば、3 個)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、4 個)よりも少ない部分)、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可

10

20

30

40

50

変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約2.2秒）は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約5.58秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約4.83秒）よりも少ない部分。図284-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

10

【1625】

形態2-2の遊技機は、形態2-1に記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態と前記第3特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通である部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1626】

形態2-3の遊技機は、形態2-1または形態2-2に記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態及び前記第3特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通である部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1627】

40

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

前記第2特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第3特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第3特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第1特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態では第3特別状態よりも制御期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な第2特別状態を提供することができる

50

とともに、第1特別状態では制御期間の平均期間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【1628】

形態2-5の遊技機は、形態2-1～形態2-4のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第3特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2個）は、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4個）よりも少ない部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第3特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【1629】

(SG2020-071)形態1-12の遊技機は、形態1-1～1-11のいずれかに記載の遊技機であって、

20

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

30

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少ない部分）、

40

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間

50

(例えば、約 40 秒)は、「時短状態 A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約 62.8 秒)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約 51.1 秒)よりも少ない部分。図 284 - 50 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

10

【1630】

形態 1 - 13 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 12 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示は、識別情報の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報を報知する事後演出パートと、を含み、

前記第 1 特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、前記第 2 特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、は異なり、

前記第 1 特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、前記第 2 特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、は共通である(例えば、時短状態 A 及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間(50 秒、40 秒)と、時短状態 B の可変表示パートの可変表示時間(25 秒)とは異なる一方で、時短状態 A 及び確変状態の事後演出パートの図柄確定時間(15 秒)と、時短状態 B の事後演出パートの図柄確定時間(15 秒)とは共通である部分。図 284 - 61 参照)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで、有利状態に制御することが決定された可変表示における事後演出の実行期間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【1631】

30

形態 1 - 14 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 13 のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示は、識別情報の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報を報知する事後演出パートと、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示における前記可変表示パートの実行期間に識別情報を停止表示するときに該識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

40

前記第 1 特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、前記第 2 特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、は異なり、

前記第 1 特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、前記第 2 特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、は共通である(例えば、時短状態 A 及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間(50 秒、40 秒)と、時短状態 B の可変表示パートの可変表示時間(25 秒)とは異なる一方で、時短状態 A 及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間($t_{a3} \sim t_{a4}$)と、時短状態 B の大当り特定動作表示の表示時間($t_{a3} \sim t_{a4}$)とは共通である部分。図 284 - 61 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで、有利状態に制御することが決定

50

された可変表示における特定動作表示の実行期間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【1632】

形態1-15の遊技機は、形態1-1～形態1-14のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」と、は共通である部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1633】

(SG2020-072)形態2-6の遊技機は、形態2-1～2-5のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

20

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

30

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第3特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、1個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少ない。）、

40

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パタ

50

ーンの変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当り変動パターンの変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当り変動パターンの変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図284-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

10

【1634】

形態2-7の遊技機は、形態2-1～形態2-6のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態と前記第3特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SPリーチD）と、は共通である部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1635】

形態2-8の遊技機は、形態2-1～形態2-7のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態及び前記第3特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、の少なくとも一部は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SP非経由）と、は共通である部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1636】

形態2-9の遊技機は、形態2-1～形態2-8のいずれかに記載の遊技機であって、前記第2特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第3特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第3特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第1特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにする部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態では第3特別状態よりも制御期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な第2特別状態を提供することができるとともに、第1特別状態では制御期間の平均期間が長くなることで遊技の興趣を高めるこ

50

とができる。

【 1 6 3 7 】

形態 2 - 1 0 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 9 のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 3 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、CPU 1 0 3 が時短状態 B において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1 個）は、時短状態 A において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、2 個）よりも少なく、時短状態 A において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、2 個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第 3 特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【 1 6 3 8 】

(S G 2 0 2 0 - 0 7 3) 形態 1 - 1 6 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 1 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

20

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

30

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A ）と、特定回数（例えば、9 0 0 回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B ）と、を含み、

40

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様（例えば、リーチ態様）となってから特別識別情報の可変表示の表示結果（例えば、はずれ表示結果）を表示する第 1 非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチ A ~ E はずれ」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第 2 非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能であり、

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 非特定可変表示パターンが決定され

50

る割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い(例えば、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例えば、97%)は、「時短状態A」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例えば、95%)よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例えば、95%)よりも高い部分。図284-50参照)、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1639】

形態1-17の遊技機は、形態1-1~形態1-16のいずれかに記載の遊技機であって、

装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

前記第2非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第1非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから可変表示の態様が前記特定態様となるまでの期間よりも短い(例えば、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間($t_{b0} \sim t_{b1}$)の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間($t_{b0} \sim t_{b3}$)よりも短い部分。図284-62参照)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の態様が特定態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1640】

形態1-18の遊技機は、形態1-1~形態1-17のいずれかに記載の遊技機であって、

30

複数列の装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

前記第2非特定可変表示パターンにおいて前記複数列のうちの所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第1非特定可変表示パターンにおいて前記所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間よりも短い(例えば、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間($t_{b0} \sim t_{b1}$)の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間($t_{b0} \sim t_{b2}$)よりも短い部分。図284-62参照)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定列の装飾識別情報の可変表示が短い期間で終了するため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1641】

形態1-19の遊技機は、形態1-1~形態1-18のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な前記第2非特定可変表示パターンと、前記第1特別状態において決定可能な前記第2非特定可変表示パターンと、は共通である(例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも

50

一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な第2非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1642】

（SG2020-074）形態2-11の遊技機は、形態2-1～形態1-10のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

10

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

20

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用CPU120が第1特別図柄や第2特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

30

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様（例えば、リーチ態様）となってから特別識別情報の可変表示の表示結果（例えば、はずれ表示結果）を表示する第1非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～Eはずれ」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第2非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能であり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97%）は、「時短状態A」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合

40

50

(例えば、95%)よりも高い部分。図284-50参照)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1643】

形態2-12の遊技機は、形態2-1～形態2-11のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な前記第2非特定可変表示パターンと、前記第1特別状態と前記第3特別状態とのうち少なくとも一方で決定可能な前記第2非特定可変表示パターンと、は共通である(例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、は共通である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な第2非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1644】

形態2-13の遊技機は、形態2-1～形態2-12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な前記第2非特定可変表示パターンと、前記第1特別状態及び前記第3特別状態双方において決定可能な前記第2非特定可変表示パターンと、は共通である(例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、は共通である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な第2非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1645】

(SG2020-075)形態1-20の遊技機は、形態1-1～形態1-19のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段(例えば、演出制御用CPU120が第1特別図柄や第2特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分)と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第1特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～C、E大当り」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第2特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチD（即当りまたは全回転）」、「SP非経由」など）と、を決定可能であり、

10

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90%）は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高い部分。図284-69参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1646】

形態1-21の遊技機は、形態1-1～形態1-20のいずれかに記載の遊技機であって、

30

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

可変表示の態様が特定態様となるときに装飾識別情報を特定動作させる第1特定動作表示と、装飾識別情報を停止表示するとき当該装飾識別情報を特定動作させる第2特定動作表示（例えば、図柄停止アクション表示）とを実行可能な表示手段を備え、

前記第1特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第1特定動作表示と前記第2特定動作表示とが実行されるが、前記第2特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第1特定動作表示は実行されずに前記第2特定動作表示が実行される（例えば、リーチを経由するSPリーチEの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないSPリーチDの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される部分。図284-55参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態では第1特定動作表示が行われることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1647】

形態1-22の遊技機は、形態1-1～形態1-21のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な前記第2特定可変表示パターンと、前記第1特別状態において決定可能な前記第2特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはず

50

れ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な第 2 特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【 1 6 4 8 】

（ S G 2 0 2 0 - 0 7 6 ）形態 2 - 1 4 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 1 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

10

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

20

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A ）と、特定回数（例えば、9 0 0 回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B ）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

30

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となつてから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第 1 特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチ A ~ C、E 大当り」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第 2 特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチ D（即当りまたは全回転）」、「SP非経由 A」など）と、を決定可能であり、

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第 3 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第 2 特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態 B においてリーチ態様を経由しない「SPリーチ D 大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、9 0 % ）は、時短状態 A においてリーチ態様を経由しない「SP非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5 % ）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5 %

40

50

)よりも高い部分。図284-69参照)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1649】

形態2-15の遊技機は、形態2-1～形態2-14のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な前記第2特定可変表示パターンと、前記第1特別状態と前記第3特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な前記第2特定可変表示パターンと、は共通である(例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン(例えば、SP非経由)と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン(例えば、SP非経由)と、は共通である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な第2特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1650】

形態2-16の遊技機は、形態2-1～形態2-15のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な前記第2特定可変表示パターンと、前記第1特別状態及び前記第3特別状態双方において決定可能な前記第2特定可変表示パターンと、は共通である(例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン(例えば、SP非経由)と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、SP非経由)と、は共通である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な第2特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1651】

(SG2020-077)形態1-23の遊技機は、形態1-1～形態1-22のいずれかに記載の遊技機であって、

第1始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の第1始動入賞口への入賞)にもとづいて第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示を行い、第2始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の第2始動入賞口への入賞)にもとづいて第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第2始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

第1識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分)と、

第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、

10

20

30

40

50

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

10

前記可変表示パターン決定手段は、前記第1特別状態及び前記第2特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第2保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第2特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図284-50参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定可変表示パターンの可変表示において、示唆演出によりいたずらに煽られることがないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

30

【1652】

形態1-24の遊技機は、形態1-1～形態1-23のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2特別状態では、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合は前記演出実行手段により前記示唆演出が実行されず、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合は前記演出実行手段により前記示唆演出が実行される（例えば、時短状態Bでは、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当り変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【1653】

形態1-25の遊技機は、形態1-1～形態1-24のいずれかに記載の遊技機であって、

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記可変表示パターン決定手段は、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となつてから該可変表示の表示結果を表示する可変表示パターンを含み、

前記示唆演出は、可変表示の態様が特定態様となるか否かを煽る煽り演出を含む（例え

50

ば、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【1654】

形態1-26の遊技機は、形態1-1～形態1-25のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第1示唆演出と、該第1示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能である（例えば、可変表示結果にもとづいて、第1示唆演出（例えば、セリフAや振動（小））と、該第1示唆演出が実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い第2示唆演出（例えば、セリフBや振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【1655】

(SG2020-078)形態2-17の遊技機は、形態2-1～形態2-16のいずれかに記載の遊技機であって、

第1始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第1始動入賞口への入賞）にもとづいて第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を行い、第2始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第2始動入賞口への入賞）にもとづいて第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第2始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

第1識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「可動体予告」や「キャラクタ予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終

10

20

30

40

50

了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記第1特別状態、前記第2特別状態及び前記第3特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第2保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合及び前記第3特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第2特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図284-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定可変表示パターンの可変表示において、示唆演出によりいたずらに煽られることがないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1656】

(SG2020-079)形態1-27の遊技機は、形態1-1～形態1-26のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分）と、

遊技に関する情報（例えば、演出制御コマンド）を送信可能な情報送信手段（例えば、CPU103）と、

前記情報送信手段から受信した情報にもとづいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が先読み予告演出を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターン（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」）のうち

10

20

30

40

50

から 1 の先読み予告演出パターンを決定可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第 2 特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0 個）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4 個）よりも少ない部分）、

10

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、0%）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、30%）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、40%）よりも低い部分。図 284 - 50 参照）、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示では、先読み予告演出パターンの数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【1657】

形態 1 - 28 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 27 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 特別状態及び前記第 2 特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターンと、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターンと、があり、

30

前記第 2 特別状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合よりも低い（例えば、時短状態 A と時短状態 B と確変状態とで演出制御用 CPU 120 が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態 B において第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0%、図 284 - 43（D）参照）は、時短状態 A 及び確変状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10%、図 284 - 43（C）参照）よりも低い部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では第 1 先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【1658】

形態 1 - 29 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 28 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 特別状態及び前記第 2 特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読

50

み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターンと、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターンと、があり、

前記第2特別状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合よりも高い(例えば、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン(例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン)と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン(例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン)と、があり、時短状態Bにおいて第2先読み予告演出パターンが実行される割合(例えば、90%、図284-43(D)参照)は、時短状態A及び確変状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合(例えば、50~70%、図284-43(C)参照)よりも高い部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態では第2先読み予告演出が実行されやすいので、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1659】

形態1-30の遊技機は、形態1-1~形態1-29のいずれかに記載の遊技機であって、

20

前記第1特別状態において前記演出実行手段が実行可能な先読み予告演出パターンと、前記第2特別状態において前記演出実行手段が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通である(例えば、時短状態A及び確変状態において演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通(例えば、「図柄チャンス目予告」)である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1660】

(SG2020-080)形態2-18の遊技機は、形態2-1~形態1-17のいずれかに記載の遊技機であって、

30

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分)と、

40

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

遊技に関する情報(例えば、演出制御コマンド)を送信可能な情報送信手段(例えば、CPU103)と、

前記情報送信手段から受信した情報にもとづいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が先読み予告演出を実行可能な部分)と、

を備え、

50

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターン（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」）のうちから1の先読み予告演出パターンを決定可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第2特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少ないとともに前記第3特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく（例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0個）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4個）よりも少ない部分）、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い（例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、0%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、30%）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、40%）よりも低い部分。図284-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示では、先読み予告演出パターンの数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1661】

形態2-19の遊技機は、形態2-1～形態2-18のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、前記第1特別状態と前記第3特別状態とのうち少なくとも一方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1662】

形態2-20の遊技機は、形態2-1～形態2-19のいずれかに記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記第 2 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、前記第 1 特別状態及び前記第 3 特別状態双方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A 及び確変状態双方において演出制御用 CPU 120 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な第 2 特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1663】

形態 2 - 21 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 20 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数は、前記第 1 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数よりも少なく、前記第 1 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数は、前記第 3 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数よりも少ない（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0 個）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4 個）よりも少ない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では決定可能な先読み予告演出パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第 3 特別状態では決定可能な先読み予告演出パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【1664】

(SG2020-081) 形態 1 - 31 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 30 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用 CPU 120、プッシュセンサ 35B）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、特定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記第 2 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第 1 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで 10%、はずれで 5%）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで 80%、はずれで 20%）よりも低いとともに、「確

10

20

30

40

50

変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで30%）よりも低い部分。図284-50参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1665】

形態1-32の遊技機は、形態1-1～形態1-31のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2特別状態において、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Bにおいて、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、10%）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、5%）よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態において動作促進演出が実行されることに注目させて興味を向上させることができる。

【1666】

形態1-33の遊技機は、形態1-1～形態1-32のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が実行可能な動作促進演出パターンとして、第1動作促進演出パターンと、該第1動作促進演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2動作促進演出パターンと、があり、

前記第2特別状態において前記第2動作促進演出パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記第2動作促進演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合（例えば、10%）は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、40%）よりも低い、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態において動作促進演出が実行される場合は第2動作促進演出パターンとなることが多いため、興味を向上させることができる。

【1667】

形態1-34の遊技機は、形態1-1～形態1-33のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1特別状態において前記動作促進演出が実行される期間と、前記第2特別状態において前記動作促進演出が実行される期間と、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態Bにおいて「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進演出の実行期間を第1特別状態と第2特別状態とで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【1668】

形態1-35の遊技機は、形態1-1～形態1-34のいずれかに記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

て、

前記演出実行手段は、前記動作促進演出を実行する前に動作促進準備演出を実行可能であり、

前記第1特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、前記第2特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通である（例えば、演出制御用CPU120は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン31Bがフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態Aや確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態Bにおいて前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましい）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進準備演出の実行期間を第1特別状態と第2特別状態とで共通化することで、開発コストを低減することができるとともに、動作促進演出が実行されることを好適に報知することができる。

【1669】

(SG2020-082)形態2-22の遊技機は、形態2-1～形態2-21のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

20

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用CPU120、プッシュセンサ35B）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

30

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで10%、はずれで5%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで80%、はずれで20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで80%、はずれで30%）よりも低い部分。図284-50参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1670】

(SG2020-083)形態1-36の遊技機は、形態1-1～形態1-35のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表

50

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用 CPU 120、プッシュセンサ 35B）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、「当否ボタン演出」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、特定回数（例えば、900 回）の変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記演出実行手段が 1 の変表示において実行可能な前記動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第 1 演出実行パターン（例えば、「パターン A - 2、A - 3」と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第 2 演出実行パターン（例えば、「パターン A - 1」と、があり、

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態 B において S P リーチ D 大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合（例えば、90%）は、時短状態 A において S P リーチ D 大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態において S P リーチ D 大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い部分。図 284 - 69 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されたことが報知される場合に遊技者に動作を促すことが少なくなるので、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【1671】

（S G 2020 - 084）形態 2 - 23 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 22 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄

10

20

30

40

50

通常処理におけるステップ 069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、演出制御用CPU120、プッシュセンサ35B)と、

遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されること報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が、「ボタン予告」と「当否ボタン演出」とを実行可能な部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記演出実行手段が1の変表示において実行可能な前記動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第1演出実行パターン(例えば、「パターンA-2、A-3」と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第2演出実行パターン(例えば、「パターンA-1」と、があり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い(例えば、時短状態BにおいてSPリーチD大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合(例えば、90%)は、時短状態AにおいてSPリーチD大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合(例えば、0%)よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合(例えば、0%)よりも高い部分。図284-69参照)、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されたことが報知される場合に遊技者に動作を促すことが少なくなるので、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1672】

(SG2020-085)形態1-37の遊技機は、形態1-1~形態1-36のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、演出制御用CPU120、プッシュセンサ35B)と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「ボタン予告」を実行可能な部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、

10

20

30

40

50

900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記演出実行手段が実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出(例えば、「一撃」操作の操作促進表示)と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出(例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示)と、があり、

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記第1動作促進演出と前記第2動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第2特別状態において前記第1動作促進演出を実行可能である一方で前記第2動作促進演出を実行しない(例えば、演出制御用CPU120は、「確変状態」及び「時短状態A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図284-50参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定の動作期間に亘って動作するといった煩わしい動作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1673】

(SG2020-086)形態2-24の遊技機は、形態2-1~形態2-23のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、演出制御用CPU120、プッシュセンサ35B)と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「ボタン予告」を実行可能な部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記演出実行手段が実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出(例えば、「一撃」操作の操作促進表示)と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出(例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示)と、があり、

前記演出実行手段は、前記第1特別状態及び前記第3特別状態において前記第1動作促進演出と前記第2動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第2特別状態において前記第1動作促進演出を実行可能である一方で前記第2動作促進演出を実行しない(例えば、演出制御用CPU120は、「確変状態」及び「時短状態A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図284-50参照)、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定の動作期間に亘って動作するといった煩わしい動作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1674】

(SG2020-087)形態1-38の遊技機は、形態1-1～形態1-37のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

10

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「可動体予告」を実行可能な部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

20

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第1示唆演出(例えば、「振動(小)」)と、該第1示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2示唆演出(例えば、「振動(大)」)と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い(例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合(例えば、大当り0%、はずれ0%)は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合(例えば、大当り90%、はずれ30%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合(例えば、大当り90%、はずれ40%)よりも低い部分。図284-50参照)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御されることが示唆される回数が少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1675】

形態1-39の遊技機は、形態1-1～形態1-38のいずれかに記載の遊技機であって、

40

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第2特別状態において前記示唆演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第1特別状態において前記示唆演出が実行される割合よりも高い(例えば、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Bにおいて「可動体予告」が実行される割合(例えば、0%)は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Aや確変状態において「可動体予告」が実行される割合(例えば、90%)よりも低い、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Bにおいて「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Aや確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい)、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで示唆演出に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【1676】

形態1-40の遊技機は、形態1-1～形態1-39のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第2特別状態において前記第1示唆演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第1特別状態において前記第1示唆演出が実行される割合よりも高い(例えば、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Bにおいて「振動(小)」パターンが実行される割合(例えば、0%)は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Aや確変状態において「振動(小)」パターンが実行される割合(例えば、30%)よりも低いが、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Bにおいて「振動(小)」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Aや確変状態において「振動(小)」パターンが実行される割合(例えば、30%)よりも高くなるようにしてもよい部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで示唆演出に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【1677】

(SG2020-088)形態2-25の遊技機は、形態2-1～形態2-24のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「可動体予告」を実行可能な部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第1示唆演出(例えば、「振動(小)」)と、該第1示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2示唆演出(例えば、「振動(大)」)と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い(例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合(例えば、大当たり0%、はずれ0%)は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合(例えば、大当たり90%、はずれ30%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合(例えば、大当たり90%、は

10

20

30

40

50

ずれ40%)よりも低い。図284-50参照)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御されることが示唆される回数が少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1678】

(SG2020-089)形態1-41の遊技機は、形態1-1~形態1-40のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段(例えば、演出制御用CPU120が第1特別図柄や第2特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分)と、

装飾識別情報の可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を実行可能な部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い(例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当り10%、はずれ5%)は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当り80%、はずれ20%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当り80%、はずれ30%)よりも低い。また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、20%)は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、40%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、50%)よりも低い部分。図284-50参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特定表示を表示するか否かが煽られる回数が少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1679】

(SG2020-090)形態2-26の遊技機は、形態2-1~形態2-25のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な

10

20

30

40

50

状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用CPU120が第1特別図柄や第2特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

装飾識別情報の可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を実行可能な部分）と、

10

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり10%、はずれ5%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり80%、はずれ20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり80%、はずれ30%）よりも低い。また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、20%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、40%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、50%）よりも低い部分。図284-50参照）、

20

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特定表示を表示するか否かが煽られる回数が少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1680】

(SG2020-091)形態1-42の遊技機は、形態1-1~形態1-41のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

40

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

動作可能な可動体（例えば、可動体32）と、

前記可動体を動作させる可動体演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「可動体予告」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

50

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記演出実行手段が1の変表示において実行可能な前記可動体演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行するとともに、前記特定演出の実行期間にも前記可動体演出を実行する第1演出実行パターン（例えば、「パターンA-2、A-3」と、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行せず、前記特定演出の実行期間に前記可動体演出を実行する第2演出実行パターン（例えば、「パターンA-1」と、があり、

10

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い部分。図284-50参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された場合は、特定演出の前にもいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

20

【1681】

形態1-43の遊技機は、形態1-1～形態1-42のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体32や押しボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」で可動体32や押しボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である）、ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで可動体の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【1682】

形態1-44の遊技機は、形態1-1～形態1-43のいずれかに記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段を備え、

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して発光させる可動体LED208やや枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御データ

40

50

)と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データ(例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御データ)と、は共通である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで可動体演出に連動して発光される発光手段の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【1683】

形態1-45の遊技機は、形態1-1～形態1-44のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体を強調するためのエフェクト画像を表示可能な表示手段を備え、

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、は共通である(例えば、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して表示されるエフェクト画像(図284-59(D1))の可動体演出画像069SG456参照)と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して表示されるエフェクト画像(図284-59(D1))の可動体演出画像069SG456参照)と、は共通である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで可動体演出に連動して表示されるエフェクト画像を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【1684】

形態1-46の遊技機は、形態1-1～形態1-45のいずれかに記載の遊技機であって、

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である(例えば、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、は共通である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで可動体演出に連動して実行される振動態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【1685】

形態1-47の遊技機は、形態1-1～形態1-46のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第1演出実行パターンが実行される割合は、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第1演出実行パターンが実行される割合よりも高い(例えば、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に「パターンA-2、A-3(第1演出実行パターン)」が実行される割合(例えば、80～90%)は、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当りである場合に「パターンA-2、A-3(第1演出実行パターン)」が実行される割合(例えば

10

20

30

40

50

、 10%) よりも高い)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態では、可動体が動作するか否かに注目させて興趣を向上させることができる。

【1686】

形態1-48の遊技機は、形態1-1～形態1-47のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2特別状態における前記可動体演出の実行頻度は、前記第1特別状態における前記可動体演出の実行頻度よりも低い(例えば、時短状態Bにおける「可動体演出」の実行頻度(例えば、約10%)は、時短状態Aや確変状態における「可動体演出」の実行頻度(例えば、80～90%)よりも低い部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態ではいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1687】

(SG2020-092)形態2-27の遊技機は、形態2-1～形態2-15のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

20

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

動作可能な可動体(例えば、可動体32)と、

前記可動体を動作させる可動体演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「可動体予告」と「可動体演出」とを実行可能な部分)と、

30

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記演出実行手段が1の可変表示において実行可能な前記可動体演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行するとともに、前記特定演出の実行期間にも前記可動体演出を実行する第1演出実行パターン(例えば、「パターンA-2、A-3」と、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行せず、前記特定演出の実行期間に前記可動体演出を実行する第2演出実行パターン(例えば、「パターンA-1」と、があり、

40

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い(例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合(例えば、90%)は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合(例えば、10%)よりも高

50

いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い部分。図 284 - 50 参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された場合は、特定演出の前にもいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【1688】

(SG2020-093) 形態 1 - 49 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 48 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103 が、ステップ 069 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120 が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、特定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 40 秒）は、「時短状態 A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 62.8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 51.1 秒）よりも少ない部分。図 284 - 50 参照）、

前記事後演出の演出態様は、前記第 1 特別状態において前記事後演出が実行される場合

10

20

30

40

50

と、前記第 2 特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、S P リーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図 2 8 4 - 6 0 に示すように「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」とで共通である部分。図 2 8 4 - 5 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第 1 特別状態と共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

10

【 1 6 8 9 】

形態 1 - 5 0 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態 B において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である部分。図 2 8 4 - 5 9 (D 1) 参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで特定演出を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【 1 6 9 0 】

形態 1 - 5 1 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 5 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段を備え、

前記第 1 特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第 2 特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体 L E D 2 0 8 の制御に用いる制御データと、時短状態 B における「事後演出」に連動して発光させる可動体 L E D 2 0 8 の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンド D 3 0 0 にもとづいて実行される発光制御データ）部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで事後演出に連動して発光させる発光手段の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【 1 6 9 1 】

40

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

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第 1 特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第 2 特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、時短状態 B における「事後演出」に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンド S 3 0 0 にもとづいて実行される振動制御データ）部分）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで事後演出に連動して実行される振動態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【1692】

(SG2020-094)形態2-28の遊技機は、形態2-1～形態2-27のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報(例えば、予定出球数)を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第3特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく(例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能な大当たり変動パターンの数(例えば、1個)は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数(例えば、2個)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、3個)よりも少ない部分)、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く(例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約40秒)は、「時短状態A」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約62.8秒)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約51.1秒)よりも少ない部分。図284-50参照)、

前記事後演出の演出態様は、前記第1特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第2特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第3特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である(例えば、SPリーチ演出にて大当たり

10

20

30

40

50

遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図284-60に示すように「時短状態B」、「確変状態」、「時短状態A」とで共通である部分。図284-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第1特別状態と第3特別状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な第2特別状態を提供することができる。

10

【1693】

(SG2020-095)形態1-53の遊技機は、形態1-1～形態1-52のいずれかに記載の遊技機であって、

第1始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の第1始動入賞口への入賞)にもとづいて第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示を行い、第2始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の第2始動入賞口への入賞)にもとづいて第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第2始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

20

第1識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分)と、

第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、

30

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、

40

前記第1特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第2保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン(例えば、「非リーチ」)を決定可能であり、

前記第2特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である(例えば、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のS

50

プリーチ変動など)を決定可能である一方で、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSプリーチ変動など)よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン(例えば、変動時間が1.5秒の短縮非リーチや3秒の短縮非リーチA)を決定可能である部分。図284-69参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

10

【1694】

(SG2020-096)形態2-29の遊技機は、形態2-1~形態2-28のいずれかに記載の遊技機であって、

第1始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の第1始動入賞口への入賞)にもとづいて第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示を行い、第2始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の第2始動入賞口への入賞)にもとづいて第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第2始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

20

第1識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分)と、

第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

30

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

40

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第1特別状態または前記第3特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第2保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン(例えば、「非リーチ」)を決定可能であり、

前記第2特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である(例えば、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはず

50

れ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチや3秒の短縮非リーチA）を決定可能である。図284-69参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下する

10

【1695】

(SG2020-097)形態1-54の遊技機は、形態1-1～形態1-53のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御

20

可能な部分）と、前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「突入演出」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記演出実行手段は、

30

前記第1特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、

前記第2特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第1特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態Aの制御が開始されるときに、時短突入演出Aにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像069SG470と確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472を表示する一方で、時短状態Bの制御が開始されるときは、時短突入演出Bにおいて、時短状態A及び確変状態に突入するときに表示される突入画像069SG470と共通の突入画像069SG470を表示するとともに、確

40

変状態や時短状態Aの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bを表示する部分。図284-50、図284-63、図284-64参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第1特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第1特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第2特別状態の開始を盛り上げることができる。

【1696】

50

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

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記第 2 特別状態の制御が開始された可変表示において、前記特別状態開始演出を実行可能な可変表示期間の特殊可変表示パターンを決定可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態開始演出を好適に実行することができる。

【 1 6 9 7 】

(S G 2 0 2 0 - 0 9 8) 形態 2 - 3 0 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 2 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が「突入演出」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A ）と、特定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B ）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第 3 特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、

前記第 2 特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第 3 特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態 A の制御が開始されるときに、時短突入演出 A において突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 と確変用画像 0 6 9 S G 4 7 1 とからなる突入画像 0 6 9 S G 4 7 2 を表示する一方で、時短状態 B の制御が開始されるときは、時短突入演出 B において、時短状態 A 及び確変状態に突入するときに表示される突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 と共通の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B を表示する部分。図 2 8 4 - 5 0、図 2 8 4 - 6 3、図 2 8 4 - 6 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態

10

20

30

40

50

に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第3特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第3特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第2特別状態の開始を盛り上げることができる。

【1698】

(SG2020-119)形態1-56の遊技機は、形態1-1～形態1-55のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

10

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

20

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段(例えば、演出制御用CPU120が第1特別図柄や第2特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記有利状態は、第1有利状態(例えば、大当りA(6R)、大当りB(6R))と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2有利状態(例えば、大当りC(10R))と、を含み、

30

前記装飾可変表示手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された装飾識別情報の可変表示の表示結果として表示される特定表示結果を所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別装飾可変表示(例えば、SPリーチD(全回転))を実行可能であり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い(例えば、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、100%)は、時短状態Aにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD(全回転)」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD(全回転)」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高い部分。図284-69参照)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態

50

に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利度が高い第2有利状態に制御することが決定された場合は特別な可変表示が実行されやすくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1699】

(SG2020-120)形態2-31の遊技機は、形態2-1～形態2-30のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果にもとづいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段(例えば、演出制御用CPU120が第1特別図柄や第2特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記有利状態は、第1有利状態(例えば、大当りA(6R)、大当りB(6R))と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2有利状態(例えば、大当りC(10R))と、を含み、

前記装飾可変表示手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された装飾識別情報の可変表示の表示結果として表示される特定表示結果を所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別装飾可変表示(例えば、SPリーチD(全回転))を実行可能であり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い(例えば、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、100%)は、時短状態Aにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD(全回転)」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD(全回転)」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高い部分。図284-69参照)、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利度が高い第2有利状態に制御することが決定された場合は特別な可変表示が実行されやすくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【1700】

(特徴部099SG形態)

(SG2020-099)特徴部099SGの形態1の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

10

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

20

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図285-30に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値に110を乗算して得られる期間値よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

30

【1701】

(SG2020-100)形態2の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

40

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない

50

第3回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図285-30に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値に110を乗算して得られる期間値よりも小さく、且つ期間値は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値に110を乗算して得られる期間値よりも小さい部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1702】

（SG2020-101）形態3の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

20

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数（例えば、1100回）の可変表示が実行されたことを含み、

30

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図285-30に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値に1100を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値に1100を乗算して得られる期間値よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

40

【1703】

（SG2020-102）形態4の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御さ

50

れる第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数（例えば、1100回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない第3回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図285-30に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値に1100を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さく、且つ期間値'は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1704】

（SG2020-103）形態5の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数（例えば、1100回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B）をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図285-21に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が

10

20

30

40

50

0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さい部分)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1705】

(SG2020-104)形態6の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

10

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

20

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない第3回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B)をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図285-21に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さく、且つ、期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個

30

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1706】

(SG2020-105)形態7の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技

50

機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 279 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、特定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 285 - 22 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1707】

（SG2020 - 106）形態 8 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 279 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、特定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間

10

20

30

40

50

に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図285-22に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さく、且つ、期間値'は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さい部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数 of 可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1708】

(SG2020-107)形態9の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

20

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

30

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B)をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図285-19に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値'よりも小さい部分)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数 of 可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1709】

(SG2020-108)形態10の遊技機は、

50

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 279 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、特定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

10

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 285 - 19 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 μ は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく、且つ、期間値 μ は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 μ よりも小さい部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1710】

（SG2020-109）形態 11 の遊技機は、

40

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 279 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、特定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110

50

回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B)をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図285-20に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さい部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1711】

20

(SG2020-110)形態12の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

30

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない第3回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B)をさらに備え、

40

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図285-20に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して

50

得られる期間値 μ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 μ' よりも小さく、且つ、期間値 μ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 μ' よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1712】

(SG2020-111) 形態 13 の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103 が図 279 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態(例えば、時短状態 A)と、特定回数(例えば、900 回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態(例えば、時短状態 B)と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数(例えば、110 回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数(例えば、1100 回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B)をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 2 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 2 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図 285-17 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 μ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 μ' よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1713】

(SG2020-112) 形態 14 の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103 が図 279 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態(例えば、時短状態 A)と、特定回数(例えば、900 回)の可変表示

10

20

30

40

50

が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数（例えば、1100回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない第3回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B）をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図285-17に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さく、且つ、期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1714】

（SG2020-113）形態15の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数（例えば、1100回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B）をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手

10

20

30

40

50

段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図285-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

10

【1715】

(SG2020-114)形態16の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

20

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない第3回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

30

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B)をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図285-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さく、且つ、期間値'は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値'よりも小さい部分)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるの

50

で、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1716】

(SG2020-115)形態17の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B)をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図285-15に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1717】

(SG2020-116)形態18の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない

10

20

30

40

50

第3回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B）をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図285-15に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さく、且つ、期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さい部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

20

【1718】

（SG2020-117）形態19の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい可変表示の実行頻度が高い特別状態（例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

30

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数（例えば、1100回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B）をさらに備え、

40

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図285-16に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値よりも小さい部分）、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1719】

(SG2020-118)形態20の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

10

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、特定回数(例えば、900回)の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の変表示が実行されたことを含み、

20

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない第3回数(例えば、110回)の変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B)をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図285-16に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さく、且つ、期間値'は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さい部分)、

30

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において特定回数の変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【1720】

形態21の遊技機は、形態1～形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技媒体が流下可能な遊技領域(例えば、右遊技領域と左遊技領域)に遊技媒体を発射する遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

可変表示として、特別識別情報の可変表示と普通識別情報の可変表示とを実行可能であり(例えば、特別図柄の可変表示と普通図柄の可変表示とを実行可能である部分)、

50

前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて、遊技媒体が進入可能な第1状態（例えば、開状態）と該第1状態よりも遊技媒体が進入し難い第2状態（閉状態）とに変化される可変手段（例えば、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6B）と、

前記特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151B）と、

を備え、

前記遊技領域は、前記可変手段が設けられている特別経路（例えば、左遊技領域）と、該特別経路とは異なる非特別経路（例えば、右遊技領域）とを有し、

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとで記憶可能な保留記憶数は遊技状態にかかわらず4個である部分）、

前記特定表示結果が前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として導出表示される確率は、前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図285-2（B）に示すように、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれである場合であっても普図当り確率が同一である部分）、

前記可変手段が前記第1状態と前記第2状態とに変化する変化パターンは、前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図285-2（D）に示すように、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれである場合であっても第2始動入賞口の開放時間が3秒である部分）、

前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても前記特別経路に向けて遊技媒体を発射する（例えば、時短状態Aと時短状態Bとは共に遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで遊技性が共通化する部分を多くすることができ、同じ特別状態である第1特別状態と第2特別状態とで遊技性が大きく異なることによって遊技者が混乱してしまうことを防ぐことができる。

【1721】

形態22の遊技機は、形態21に記載の遊技機であって、

前記期間値を、各々の特別状態において前記第1回数または前記第2回数の前記有利状態に制御されない可変表示が実行されるまでに要する期間を計測して得る場合において、該計測の開始時点は、遊技媒体の発射が開始された時点を含む（例えば、可変表示結果がはずれとなる可変表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく可変表示の終了タイミングまでの期間として平均可変表示期間を算出する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、計測による期間値を適切に得ることができる。

【1722】

形態23の遊技機は、形態2、形態6、形態10、形態14、形態18のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段を備え、

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第1特別状態と前記第2特別状態と前記第3特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにて記憶可能な保留記憶数は4個までである部分）、

前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図285-6、図285-8、図285-10に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択

10

20

30

40

50

割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分)、

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である(例えば、図285-13に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が110回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【1723】

形態24の遊技機は、形態23に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が4であって(例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにて記憶可能な保留記憶数は4個までである部分)、

前記第1特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が0であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Aであるとともに該保留記憶数が0にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合aであり(例えば、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの可変表示が該時短状態Aの110回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が1であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Bであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合bであり(例えば、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの可変表示が該時短状態Aの110回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が2であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Cであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合cであり(例えば、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの可変表示が該時短状態Aの110回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が3であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Dであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合dであり(例えば、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの可変表示が該時短状態Aの110回の可変表示に占める割合である部分)、

前記第1特別状態の期間値は、前記第1回数と前記割合aと前記平均可変表示期間Aとを乗算した保留0対応値と、前記第1回数と前記割合bと前記平均可変表示期間Bとを乗算した保留1対応値と、前記第1回数と前記割合cと前記平均可変表示期間Cとを乗算した保留2対応値と、前記第1回数と前記割合dと前記平均可変表示期間Dとを乗算した保留3対応値と、の合計値である(例えば、期間値は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第1特別状態の期間値を得ることができる。

【1724】

形態25の遊技機は、形態23または形態24に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が4であって（例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにて記憶可能な保留記憶数は4個までである部分）、

前記第2特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が0であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Eであるとともに該保留記憶数が0にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合eであり（例えば、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの可変表示が該時短状態Bの110回の可変表示に占める割合である部分）、

10

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が1であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Fであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合fであり（例えば、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの可変表示が該時短状態Bの110回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が2であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Gであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合gであり（例えば、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの可変表示が該時短状態Bの110回の可変表示に占める割合である部分）、

20

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が3であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Hであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合hであり（例えば、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの可変表示が該時短状態Bの110回の可変表示に占める割合である部分）、

前記第2特別状態の期間値は、前記第1回数と前記割合eと前記平均可変表示期間Eとを乗算した保留0対応値と、前記第1回数と前記割合fと前記平均可変表示期間Fとを乗算した保留1対応値と、前記第1回数と前記割合gと前記平均可変表示期間Gとを乗算した保留2対応値と、前記第1回数と前記割合hと前記平均可変表示期間Hとを乗算した保留3対応値と、の合計値である（例えば、期間値は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第2特別状態の期間値を得ることができる。

【1725】

形態26の遊技機は、形態23～形態25のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が4であって（例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにて記憶可能な保留記憶数は4個までである部分）、

40

前記第3特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が0であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Iであるとともに該保留記憶数が0にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合iであり（例えば、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、iは確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの可変表示が該確変状態の110回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が1であるときに実行される前記有利

50

状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Jであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合jであり（例えば、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、jは確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの可変表示が該確変状態の110回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が2であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Kであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合kであり（例えば、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、kは確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの可変表示が該確変状態の110回の可変表示に占める割合である部分）、

10

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が3であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Lであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合lであり（例えば、Lは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、lは確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの可変表示が該確変状態の110回の可変表示に占める割合である部分）、

前記第3特別状態の期間値は、前記第1回数と前記割合iと前記平均可変表示期間Iとを乗算した保留0対応値と、前記第1回数と前記割合jと前記平均可変表示期間Jとを乗算した保留1対応値と、前記第1回数と前記割合kと前記平均可変表示期間Kとを乗算した保留2対応値と、前記第1回数と前記割合lと前記平均可変表示期間Lとを乗算した保留3対応値と、の合計値である（例えば、期間値は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第3特別状態の期間値を得ることができる。

【1726】

形態27の遊技機は、形態4、形態8、形態12、形態16、形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151B）を備え、

30

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第1特別状態と前記第2特別状態と前記第3特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとで記憶可能な保留記憶数は4個までである部分）、

前記可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図285-6、図285-8、図285-10に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、

40

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図285-14に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が1100回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【1727】

形態28の遊技機は、形態27に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が4であって（例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留

50

記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B にて記憶可能な保留記憶数は 4 個までである部分)、

前記第 1 特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 0 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 A であるとともに該保留記憶数が 0 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合 a' であり (例えば、A は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、a' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの可変表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 1 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 B であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合 b' であり (例えば、B は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、b' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの可変表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 2 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 C であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合 c' であり (例えば、C は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、c' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの可変表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 3 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 D であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合 d' であり (例えば、D は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、d' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの可変表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記第 1 特別状態の期間値は、前記第 2 回数と前記割合 a' と前記平均可変表示期間 A とを乗算した保留 0 対応値と、前記第 2 回数と前記割合 b' と前記平均可変表示期間 B とを乗算した保留 1 対応値と、前記第 2 回数と前記割合 c' と前記平均可変表示期間 C とを乗算した保留 2 対応値と、前記第 2 回数と前記割合 d' と前記平均可変表示期間 D とを乗算した保留 3 対応値と、の合計値である (例えば、期間値' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第 1 特別状態の期間値を得ることができる。

【 1 7 2 8 】

手段 2 9 の遊技機は、形態 2 7 または形態 2 8 に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が 4 であって (例えば、遊技状態にかかわらず第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B にて記憶可能な保留記憶数は 4 個までである部分)、

前記第 2 特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 0 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 E であるとともに該保留記憶数が 0 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合 e' であり (例えば、E は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、e' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの可変表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 1 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 F であるとともに

に該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合 f' であり（例えば、 F は時短状態 B において第2特図保留記憶数が1個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 f' は時短状態 B において第2特図保留記憶が1個であるときの可変表示が該時短状態 B の1100回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が2であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 G であるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合 g' であり（例えば、 G は時短状態 B において第2特図保留記憶数が2個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 g' は時短状態 B において第2特図保留記憶が2個であるときの可変表示が該時短状態 B の1100回の可変表示に占める割合である部分）、

10

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が3であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 H であるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合 h' であり（例えば、 H は時短状態 B において第2特図保留記憶数が3個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 h' は時短状態 B において第2特図保留記憶が3個であるときの可変表示が該時短状態 B の1100回の可変表示に占める割合である部分）、

前記第2特別状態の期間値は、前記第2回数と前記割合 e' と前記平均可変表示期間 E とを乗算した保留0対応値と、前記第2回数と前記割合 f' と前記平均可変表示期間 F とを乗算した保留1対応値と、前記第2回数と前記割合 g' と前記平均可変表示期間 G とを乗算した保留2対応値と、前記第2回数と前記割合 h' と前記平均可変表示期間 H とを乗算した保留3対応値と、の合計値である（例えば、期間値 $'$ は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第2特別状態の期間値を得ることができる。

【1729】

形態30の遊技機は、形態27～形態29のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が4であって（例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにて記憶可能な保留記憶数は4個までである部分）、

30

前記第3特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が0であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 I であるとともに該保留記憶数が0にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合 i' であり（例えば、 I は確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 i' は確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの可変表示が該確変状態の1100回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が1であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 J であるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合 j' であり（例えば、 J は確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 j' は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの可変表示が該確変状態の1100回の可変表示に占める割合である部分）、

40

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が2であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 K であるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合 k' であり（例えば、 K は確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 k' は確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの可変表示が該確変状態の1100回の可変表示に占める割合）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が3であるときに実行される前記有利

50

状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Lであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合1'であり(例えば、Lは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、1'は確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの可変表示が該確変状態の1100回の可変表示に占める割合である部分)、

前記第3特別状態の期間値は、前記第2回数と前記割合i'と前記平均可変表示期間Iとを乗算した保留0対応値と、前記第2回数と前記割合j'と前記平均可変表示期間Jとを乗算した保留1対応値と、前記第2回数と前記割合k'と前記平均可変表示期間Kとを乗算した保留2対応値と、前記第2回数と前記割合l'と前記平均可変表示期間Lとを乗算した保留3対応値と、の合計値である(例えば、期間値'は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times 10 \times l'$ の値により算出される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第3特別状態の期間値を得ることができ。

【1730】

(特徴部018SG形態)

(SG2020-018)特徴部018SG形態の形態3-1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、特徴部018SGのパチンコ遊技機1)であって、

発光体(例えば、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12など)と、

可動体(例えば、可動体32)と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させるとともに前記発光体を発光させる特別演出と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が、SPリーチ演出A~Eと、可動体演出とを実行可能な部分)と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ(例えば、敵キャラクタX-1)を表示して該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出(例えば、SPリーチ演出B)と、前記特定キャラクタを表示することなく前記有利状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出(例えば、SPリーチ演出A)と、を実行可能であり、

前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり(例えば、SPリーチ演出の実行期間(ta2~ta5のうちのta3~ta4)において可動体演出を実行可能な部分)、

前記第1特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連したエフェクト画像(例えば、エフェクト画像018SG250B)とともに前記特定キャラクタ(例えば、キャラクタ画像018SGX1)が表示され(図286-14(D2))(D4)参照)、

前記第2特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第1特定演出と共通の態様の前記可動体の動作に関連したエフェクト画像(例えば、エフェクト画像018SG250B)が表示される一方で前記特定キャラクタが表示されず(図286-14(D1)参照)、

前記特別演出における前記発光体の発光態様(例えば、発光パターンLP3-2)は、前記第1特定演出において前記特別演出が実行される場合と前記第2特定演出において前記特別演出が実行される場合とで共通である(図286-6(B)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタが表示される第1特定演出と特定キャラクタが表示されない第2特定演出とで、特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、特別演出の実行期間における特定キャラクタ

20

30

40

50

の表示の有無によって特定演出と特別演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【 1 7 3 1 】

形態 3 - 2 の遊技機は、形態 3 - 1 に記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御される割合は、前記第 2 特定演出が実行されたときよりも前記第 1 特定演出が実行されたときの方が高い（例えば、スーパーリーチの変動パターンよりもスーパーリーチの変動パターンの方が大当たり期待度は高いので、S P リーチ演出 A よりも S P リーチ演出 B や S P リーチ演出 C の方が大当たり期待度は高い（大当たり期待度：S P リーチ演出 A < S P リーチ演出 B < S P リーチ演出 C）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として第 2 特定演出が実行されるか否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 7 3 2 】

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

前記特別演出の実行期間は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで共通である（例えば、S P リーチ演出 A ~ E における「決め演出」の実行期間（ $t a 3 \sim t a 4$ ）は、S P リーチ演出 A ~ E において共通とされている（ $t a 3 \sim t a 4$ ；S P リーチ演出 A = S P リーチ演出 B = S P リーチ演出 C = S P リーチ演出 D = S P リーチ演出 E）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出の実行期間を共通とすることで、特別演出における可動体や発光体の制御データを共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【 1 7 3 3 】

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

前記特別演出の実行期間は、第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とを含み、

前記第 1 期間における演出態様は前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで共通である一方で、前記第 2 期間における演出態様は前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで異なる（例えば、可動体演出の実行期間は、第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とを含み、第 1 期間における演出態様は S P リーチ演出 B ~ E と S P リーチ演出 A とで共通である一方で（図 2 8 6 - 1 4（C）の攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 は共通）、第 2 期間における演出態様は S P リーチ演出 B ~ E と S P リーチ演出 A とで異なる。図 2 8 6 - 1 4（D 1）に示す画像と、図 2 8 6 - 1 4（D 2 ~ D 5）に示す画像とは異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第 1 期間までは第 1 特定演出と第 2 特定演出のいずれであるのかが不明となるので、特定演出の演出興趣を向上できる。

【 1 7 3 4 】

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

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記特定キャラクタとは異なる特別キャラクタ（例えば、敵キャラクタ X - 2）を表示する第 3 特定演出（例えば、S P リーチ演出 E）を実行可能であり、

前記有利状態に制御される割合は、前記第 1 特定演出が実行されたときと前記第 3 特定演出が実行されたときとで異なり（例えば、低ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合において S P リーチ演出 B に対応する S P リーチ変動パターンの決定割合は 3 0 0 / 9 9 7 であり、高ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合において S P リーチ演出 E に対応する S P リーチ変動パターンの決定割合は 8 0 0 / 9 9 7 である部分）、

前記第 3 特定演出においては、前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される前記特別演出の実行期間において前記可動体の動作に応じた前記第 1 特定演出と共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B）が表示されるととも

10

20

30

40

50

に前記特別キャラクタ（例えば、キャラクタ画像 0 1 8 S G X 2）が表示され、

前記第 3 特定演出で実行される前記特別演出における前記発光体の発光態様（例えば、発光パターン L P 3 - 2）は、前記第 1 特定演出で実行される前記特別演出における前記発光体の発光態様と共通である（図 2 8 6 - 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、各特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、有利状態に制御される割合が異なる特定演出を増やすことができ、いずれの特定演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 7 3 5 】

形態 3 - 6 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 5 のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ 3 5 B）を備え、

前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記発光体の発光終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターン L P 3 - 2 である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光体の発光終了態様を、遊技者が動作するタイミングを変化することによって変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 7 3 6 】

形態 3 - 7 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出中における前記特別演出後の後期間において後期間演出（大当り報知）を実行可能であり、

前記後期間演出が実行される前記特定演出の種類によらず発光パターンが共通である（例えば、S P リーチ演出 A ~ E の実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当り確定報知を実行可能であり、大当り確定報知においては、S P リーチ演出 A ~ E の種類によらず、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 及び可動体 L E D 2 0 8 の発光パターンが共通である（例えば、発光パターン L P 3 - 2）部分。図 2 8 6 - 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の種類によらず共通の発光パターンにて後期間演出が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【 1 7 3 7 】

形態 3 - 8 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 7 のいずれかに記載の遊技機であって、音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出において前記音出力手段から特別演出音を出力可能であり、

前記特別演出音の出力パターンは、いずれの種類の前記特定演出でも共通である（例えば、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類の前記特定演出 A ~ E でも共通である（音パターン B P 0 - 1 ~ 3）部分。図 2 8 6 - 6（C）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出音の出力パターンを共通とすることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【 1 7 3 8 】

形態 3 - 9 の遊技機は、形態 3 - 8 に記載の遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ 3 5 B）を備え、

前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間に

10

20

30

40

50

において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記特別演出音の出力終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターン B P 2 - 1 ~ 4 である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出音の出力終了態様を、遊技者が動作するタイミングを変化することによって変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 7 3 9 】

形態 3 - 1 0 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 9 のいずれかに記載の遊技機であって、前記第 1 特定演出で実行される前記特別演出において表示される前記特定キャラクタは、前記エフェクト画像に類似した態様で表示される（例えば、図 2 8 6 - 1 4 (D 2 ~ D 5) において、可動体 3 2 の振動に応じて表示されるエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B は、同時期に表示されているキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1、0 1 8 S G X 2 の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、特別演出の演出効果を高めることができる。

【 1 7 4 0 】

(S G 2 0 2 0 - 0 1 9) 形態 3 - 1 1 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部 0 1 8 S G のパチンコ遊技機 1 ）であって、

可動体（例えば、可動体 3 2 ）と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させる特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、S P リーチ演出 A ~ E と、事後演出 A、B とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ）を表示し該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する演出を、第 1 態様（例えば、S P リーチ演出 B ）と第 2 態様（例えば、S P リーチ演出 D ）とで実行可能であり、

前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり（例えば、S P リーチ演出の実行期間（ t a 2 ~ t a 5 のうちの t a 3 ~ t a 4 ）において可動体演出を実行可能な部分）、

前記特別演出の実行期間において、前記第 1 態様と前記第 2 態様のいずれにおいても、前記可動体の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B ）とともに前記特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 ）が表示され、

前記特定演出が前記第 1 態様にて実行された場合に該第 1 態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行されず、前記特定演出が前記第 2 態様にて実行された場合に、該第 2 態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行される（例えば、S P リーチ演出 B の場合、S P リーチ演出において表示されていた敵キャラクタ X - 1 を用いた事後演出 B ではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出 A が実行される一方で（図 2 8 6 - 1 7 参照）、S P リーチ演出 D の場合、S P リーチ演出において表示されていた敵キャラクタ X - 1 を用いた事後演出 B（図 2 8 6 - 1 8、図 2 8 6 - 1 9 参照）が実行される部分）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、第1態様と第2態様とで、特定キャラクタや特別演出における可動体の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の特定キャラクタを異なる演出で表示することで、特定演出と特別演出及び特定演出と事後演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【1741】

形態3-12の遊技機は、形態3-11に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出で実行される前記特別演出の後において、前記特定キャラクタを特殊態様に变化させる特殊演出を実行可能であり、

前記特定演出が前記第2態様にて実行されたときの前記特殊演出は、前記事後演出の後に実行される（例えば、SPリーチ演出Bでは、事後演出Aの前の大当り報知において、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像018SGX1Zが表示され（図286-15（E2）参照）、SPリーチ演出Dでは、事後演出Bにおいて、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZが表示される（図286-19（G1-5）参照）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の態様に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

【1742】

形態3-13の遊技機は、形態3-11または形態3-12に記載の遊技機であって、

可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記演出実行手段は、1の可変表示が実行されている可変表示期間中に前記事後演出を実行可能であり、

前記事後演出においては、該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることが報知された有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報が報知される（例えば、SPリーチ、における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）において、SPリーチ演出A～Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a5} から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング t_{a7} まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技価値情報が報知される事後演出に対する注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【1743】

形態3-14の遊技機は、形態3-11または形態3-12に記載の遊技機であって、

可変表示の結果として特定表示結果が導出表示されたことによって前記有利状態に制御されることが報知される遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定表示結果が導出表示されたことを契機に前記事後演出を実行可能である（例えば、SPリーチ、における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）において、SPリーチ演出A～Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a5} から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング t_{a7} まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるので、事後演出への注目を高めることができる。

【1744】

形態3-15の遊技機は、形態3-11～形態3-14のいずれかに記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記有利状態は、第1有利状態と該第1有利状態よりも付与される遊技価値が大きい第2有利状態とを含み、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第2態様の特定演出が実行されたときの方が前記第1態様の特定演出が実行されたときよりも高い（例えば、低ベース状態においてSPリーチ 大当り変動パターンが決定されたときにSPリーチ演出Bが実行された場合、「大当りA(6R)」(第1有利状態)よりも遊技者にとって有利な「大当りB(6R)」(第2有利状態)に制御される割合は30%であり、高ベース状態においてSPリーチ 大当り変動パターンが決定されたときにSPリーチ演出Dが実行された場合、「大当りB(6R)」(第1有利状態)よりも遊技者にとって有利な「大当りC(10R)」(第2有利状態)に制御される割合は40%である部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が第1態様と第2態様のいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1745】

形態3-16の遊技機は、形態3-11～形態3-15のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を前記第1態様にて実行したときは、前記特定キャラクタが表示されない態様にて前記事後演出を実行可能である（例えば、SPリーチ演出Aの事後演出Aでは、SPリーチ演出Aにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Aにおいてもキャラクタは登場しない。また、SPリーチ演出B、Cの事後演出Aでは、SPリーチ演出B、Cにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Aにおいてキャラクタは登場しない部分)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1態様の特定演出が実行されたときにも事後演出が実行されるので、演出効果を高めることができる。

【1746】

形態3-17の遊技機は、形態3-11～形態3-16のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を1の可変表示中において実行可能であり、

30

前記特定演出が前記第2態様にて実行される可変表示の可変表示期間は、前記特定演出が前記第1態様にて実行される可変表示の可変表示期間よりも短く、

前記第2態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間は、前記第1態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間よりも長い（例えば、高ベース用のSPリーチの可変表示期間は、低ベース用のSPリーチの可変表示期間よりも短く（ $t_{a0} \sim t_{a7}$: SPリーチ < SPリーチ）、SPリーチにおいて「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）は、SPリーチにおいて「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）よりも長い（ $t_{a4} \sim t_{a7}$; SPリーチ > SPリーチ））、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、短い可変表示期間において実行される第2態様の特定演出では、特別演出の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても、該可変表示の印象を高めることができる。

【1747】

(SG2020-020)形態3-18の遊技機は、形態3-1～形態3-17のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例え

50

ば、特徴部 018SG のパチンコ遊技機 1) であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、SPリーチ演出 A～E と、可動体演出と、事後演出 A、B と、を実行可能な部分）を備え、前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ X - 1）と特別キャラクタ（味方キャラクタ A - 1）とを表示し該特定キャラクタと特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 1 特定演出（例えば、SPリーチ演出 D）と、前記特定キャラクタとは異なる特殊キャラクタ（敵キャラクタ X - 2）と前記特別キャラクタ（味方キャラクタ A - 1）とを表示し該特殊キャラクタと該特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 2 特定演出（例えば、SPリーチ演出 E）と、を実行可能であり、

10

前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記特別演出を実行したときに、該第 1 特定演出にて表示した前記特定キャラクタと前記特別キャラクタとを表示して動作させることにより、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する第 1 事後演出（例えば、事後演出 B）を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 2 特定演出において前記特別演出を実行したときに、該第 2 特定演出にて表示した前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを表示して動作させることにより、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する第 2 事後演出（例えば、事後演出 B）を実行可能であり、

20

少なくとも前記特別キャラクタの動作態様は、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とで共通である（図 286 - 18、図 286 - 19 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出と事後演出において共通のキャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、特定演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

【1748】

形態 3 - 19 の遊技機は、形態 3 - 18 に記載の遊技機であって、

前記第 2 事後演出の実行期間は、前記第 1 事後演出の実行期間と共通である（例えば、SPリーチ演出 D、E 各々に対応する「事後演出 B」の実行期間（t a 5 ~ t a 7）は全て共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行期間を共通化することで、事後演出の制御データ、特に、特別キャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1749】

形態 3 - 20 の遊技機は、形態 3 - 18 または形態 3 - 19 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事後演出において発光体を発光させることが可能であって、前記発光体の発光パターンは、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とで共通である（例えば、事後演出 B の予定出球加算パートにおける可動体 LED 208 や枠 LED 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターンは、SPリーチ演出 D と SPリーチ演出 E とで共通である（発光パターン LP 4 - 4））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1750】

形態 3 - 21 の遊技機は、形態 3 - 18 ~ 形態 3 - 20 のいずれかに記載の遊技機であ

30

40

50

って、

前記演出実行手段は、前記事後演出において背景画像を表示可能であって、

前記背景画像は、前記第1事後演出と前記第2事後演出とで共通である（例えば、宇宙を表す背景画像018SG280は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図286-18～図286-19参照））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1751】

形態3-22の遊技機は、形態3-18～形態3-21のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特別キャラクタは、前記第1事後演出と前記第2事後演出とで共通である（例えば、味方キャラクタA-1は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図286-18～図286-19参照））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1752】

形態3-23の遊技機は、形態3-18～形態3-22のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第1事後演出において、前記特定キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能であり、

前記第2事後演出において、前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能である（例えば、SPリーチ演出Dに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示され、SPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示される（図286-18～図286-19参照））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出の印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【1753】

形態3-24の遊技機は、形態3-18～形態3-23のいずれかに記載の遊技機であって、

前記事後演出の演出期間は、第1演出期間と該第1演出期間よりも後の第2演出期間とを含み、

前記演出実行手段は、

前記第1演出期間においては、当該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさに関する示唆表示と該示唆表示に加算する遊技価値の大きさを示す加算表示とを表示し（例えば、SPリーチ演出D、Eに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート）、

前記第2演出期間においては、前記加算表示にて示された遊技価値の大きさが前記示唆表示にて示された遊技価値に加算された付与遊技価値を、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさとして報知する（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事後演出において、示唆表示と加算表示が表示されてから有利状態において付与される遊技価値の大きさが報知されるので、事後演出の演出効果を高めるこ

10

20

30

40

50

とができる。

【 1 7 5 4 】

(S G 2 0 2 0 - 0 2 1) 形態 3 - 2 5 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 2 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、特徴部 0 1 8 S G のパチンコ遊技機 1) であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、S P リーチ演出 A ~ E と、可動体演出と、事後演出 A、B と、を実行可能な部分) を備え、

10

前記有利状態は、第 1 有利状態 (例えば、低ベース状態では「大当り A (6 R) 」 / 高ベース状態では「大当り B (6 R) 」) と、該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態 (例えば、低ベース状態では「大当り B (6 R) 」 / 高ベース状態では「大当り C (1 0 R) 」) と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、第 1 特定演出 (例えば、S P リーチ演出 D) と、該第 1 特定演出とは演出態様が異なる第 2 特定演出 (例えば、S P リーチ演出 E) と、前記第 1 特定演出及び前記第 2 特定演出とは演出態様が異なる第 3 特定演出 (例えば、S P リーチ演出 A) と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記特別演出を実行したときに該第 1 特定演出に関連した演出態様の第 1 事後演出 (例えば、味方 A - 1 と敵 X - 1 とが登場する事後演出 B) を実行可能であり、

20

前記事後演出として、前記第 2 特定演出において前記特別演出を実行したときに該第 2 特定演出に関連した演出態様の第 2 事後演出 (例えば、味方 A - 1 と敵 X - 2 とが登場する事後演出 B) を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 3 特定演出において前記特別演出を実行したときに該第 3 特定演出に関連した演出態様の第 3 事後演出 (例えば、事後演出 A) を実行可能であり、

前記第 2 有利状態に制御される割合は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出と前記第 3 特定演出のいずれが実行されるかによって異なる (例えば、高ベース状態において S P リーチ 大当り変動パターンが決定されたときに、「大当り B (6 R) 」 (第 1 有利状態) よりも遊技者にとって有利な「大当り C (1 0 R) 」 (第 2 有利状態) に制御される割合は、S P リーチ演出 D が実行された場合は 4 0 %、S P リーチ演出 E が実行された場合は 6 0 % であり、低ベース状態において S P リーチ 大当り変動パターンが決定されたときに、「大当り A (6 R) 」 (第 1 有利状態) よりも遊技者にとって有利な「大当り B (6 R) 」 (第 2 有利状態) に制御される割合は、S P リーチ演出 A が実行された場合は 1 0 0 % である部分)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出により有利状態に制御されることが報知されるだけでなく、いずれの特定演出が実行されるかによって第 2 有利状態に制御される割合が異なるため、特定演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

40

【 1 7 5 5 】

形態 3 - 2 6 の遊技機は、形態 3 - 2 5 に記載の遊技機であって、

前記第 1 事後演出の演出期間と前記第 2 事後演出の演出期間は共通である一方、

前記第 3 事後演出の演出期間は、前記第 1 事後演出及び前記第 2 事後演出の演出期間と異なる (例えば、S P リーチ演出 A ~ C 各々に対応する「事後演出 A」の実行期間 (t a 5 ~ t a 7) は全て共通であり、S P リーチ演出 D、E 各々に対応する「事後演出 B」の実行期間 (t a 5 ~ t a 7) は全て共通である一方で、「事後演出 A」の実行期間 (1 0 秒) と「事後演出 B」の実行期間 (1 5 秒) とは異なる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 事後演出の演出期間と第 2 事後演出の演出期間を共通とするこ

50

とで、第1事後演出と第2事後演出とで演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる第3事後演出を実行することで、事後演出が単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

【1756】

形態3-27の遊技機は、形態3-25または形態3-26に記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、前記事後演出において前記発光体を発光させることが可能であって、

前記第1事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第2事後演出における前記発光体の発光パターンと共通である一方、

前記第3事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第1事後演出と前記第2事後演出における前記発光体の発光パターンと異なる（例えば、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bの予定出球報知パートにおける可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターン（発光パターンLP4-5、LP4-6）は共通である一方、SPリーチ演出Aに対応する事後演出Aの可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターン（発光パターンLP4-2、LP4-3）と、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおける可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターン（発光パターンLP4-5、LP4-6）と、は異なる部分。図286-6参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1事後演出の発光パターンと第2事後演出の発光パターンを共通とすることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる第3事後演出を実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

【1757】

（基本説明）

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

【1758】

（パチンコ遊技機1の構成等）

図274は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【1759】

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

【1760】

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

【 1 7 6 1 】

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

【 1 7 6 2 】

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

10

【 1 7 6 3 】

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

【 1 7 6 4 】

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

20

【 1 7 6 5 】

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

【 1 7 6 6 】

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

【 1 7 6 7 】

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

30

【 1 7 6 8 】

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 2 7 6 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

40

【 1 7 6 9 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 2 7 4 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が賞球として払い出される。

50

【 1 7 7 0 】

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

【 1 7 7 1 】

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

10

【 1 7 7 2 】

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

【 1 7 7 3 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口 (第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口) への入賞を始動入賞ともいう。

【 1 7 7 4 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 2 7 4 に示す例では、遊技領域の左下方) には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「 0 」 ~ 「 9 」を示す数字や「 - 」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

20

【 1 7 7 5 】

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

【 1 7 7 6 】

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

30

【 1 7 7 7 】

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

【 1 7 7 8 】

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

40

【 1 7 7 9 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 2 7 4 では画像表示装置 5 の上方位置) には、演出に応じて動作する後述する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されている。

【 1 7 8 0 】

50

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

【1781】

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

【1782】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取付けられている。スティックコントローラ 31A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35A（図 276 参照）により検出される。

10

【1783】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B に対する操作は、プッシュセンサ 35B（図 276 参照）により検出される。

【1784】

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

20

【1785】

図 275 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 201 に収納された主基板 11 が搭載されている。主基板 11 には、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 が設けられている。設定キー 51 は、設定変更状態または設定確認状態に切替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 52 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出球率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、例えば電源基板 17 の所定位置といった、主基板 11 の外部に取付けられてもよい。

30

【1786】

主基板 11 の背面中央には、表示モニタ 29 が配置され、表示モニタ 29 の側方には表示切替スイッチ 31 が配置されている。表示モニタ 29 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 29 および表示切替スイッチ 31 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。

【1787】

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

40

【1788】

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

50

視可能である。

【 1 7 8 9 】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

【 1 7 9 0 】

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合 (遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合) には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数 (例えば 4) まで保留される。

10

【 1 7 9 1 】

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

20

【 1 7 9 2 】

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

【 1 7 9 3 】

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

【 1 7 9 4 】

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

30

【 1 7 9 5 】

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

【 1 7 9 6 】

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

40

【 1 7 9 7 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間 (例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間) の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数 (例えば 9 個) に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド (ラウンド遊技) という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数 (1 5 回や 2 回) に達するまで

50

繰返し実行可能となっている。

【1798】

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

【1799】

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

10

【1800】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【1801】

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

20

【1802】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【1803】

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

30

【1804】

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

【1805】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組合せて、時短状態は低確/高ベース状態、確変状態は高確/高ベース状態、通常状態は低確/低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

40

【1806】

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

【1807】

50

(演出の進行など)

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【1808】

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

10

【1809】

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

20

【1810】

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

【1811】

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

30

【1812】

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

40

【1813】

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

【1814】

50

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

【1815】

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

10

【1816】

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

【1817】

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

【1818】

（基板構成）

20

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 276 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 17 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【1819】

電源基板 17 には、電源スイッチ 91 が接続されており、該電源スイッチ 91 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 100V といった交流電源からの電力を、電源基板 17 から主基板 11 や演出制御基板 12 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 17 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 12V や直流 5V など）に変換するための電源回路などを備えている。

30

【1820】

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

【1821】

40

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

【1822】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対

50

する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。尚、ROM101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【1823】

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

【1824】

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

10

【1825】

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

【1826】

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

20

【1827】

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

30

【1828】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ31、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【1829】

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

40

【1830】

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

50

行する機能を有する。

【1831】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【1832】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

10

【1833】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）にもとづいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【1834】

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

【1835】

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

20

【1836】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

30

【1837】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯/消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。

【1838】

尚、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【1839】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

40

【1840】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【1841】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外

50

の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 1 8 4 2 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【 1 8 4 3 】

(主基板 1 1 の主要な動作)

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 2 7 7 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

10

【 1 8 4 4 】

図 2 7 7 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する (ステップ S 1) 。続いて、必要な初期設定を行う (ステップ S 2) 。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (CTC (カウンタ / タイマ回路) 、パラレル入出力ポート等) のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 1 8 4 5 】

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

20

【 1 8 4 6 】

復旧条件が成立した場合には (ステップ S 3 ; Y e s) 、復旧処理 (ステップ S 4) を実行した後に、設定確認処理 (ステップ S 5) を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 1 0 2 の記憶内容にもとづいて作業領域の設定が行われる。RAM 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

30

【 1 8 4 7 】

復旧条件が成立しなかった場合には (ステップ S 3 ; N o) 、初期化处理 (ステップ S 6) を実行した後に、設定変更処理 (ステップ S 7) を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 1 8 4 8 】

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

40

【 1 8 4 9 】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演

50

演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 1 8 5 0 】

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

10

【 1 8 5 1 】

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

【 1 8 5 2 】

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

20

【 1 8 5 3 】

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

30

【 1 8 5 4 】

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

【 1 8 5 5 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

40

【 1 8 5 6 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を

50

初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS 8）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS 9）、割込みを許可する（ステップS 10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【1857】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図278のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図278に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウンタスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS 21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS 22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS 23）。

【1858】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS 24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS 25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【1859】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS 26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【1860】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS 27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS 27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【1861】

図279は、特別図柄プロセス処理として、図278に示すステップS 25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS 101）。

【1862】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値にもとづいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に

10

20

30

40

50

始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図277に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1863】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

10

【1864】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などにもとづいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

20

【1865】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【1866】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

30

【1867】

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

40

【1868】

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

【1869】

50

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

【 1 8 7 0 】

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

10

【 1 8 7 1 】

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

20

【 1 8 7 2 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

30

【 1 8 7 3 】

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

40

【 1 8 7 4 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出球率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出球率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ~ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当たりの当選確率が変われば、出球率も設定値に応じて変わってもよい。

50

大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【 1 8 7 5 】

図 2 8 0 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 2 8 0 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 2 8 0 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

10

【 1 8 7 6 】

図 2 8 0 (A) に示すように、変動特図が第 1 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第 1 特図における設定値が 2 ~ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 2 8 0 (A) に示す通りである。

20

【 1 8 7 7 】

図 2 8 0 (B) に示すように、変動特図が第 2 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ~ 6 5 4 2 5 までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第 2 特図における設定値が 2 ~ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 2 8 0 (B) に示す通りである。

30

【 1 8 7 8 】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図 2 8 1 に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

40

【 1 8 7 9 】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられている) 一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ~ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ~ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ~ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 で

50

は 1 2 3 8 ~ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ~ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【 1 8 8 0 】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7) 内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

【 1 8 8 1 】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 を大当り判定値の基準値 (大当り基準値) として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【 1 8 8 2 】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値 6 の大当り判定値の範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7 を時短付きはずれの基準値 (時短付きはずれ基準値) として、6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【 1 8 8 3 】

また、遊技状態が確変状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【 1 8 8 4 】

設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられている) 一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 7 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 3 4 7 ~ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ~ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ~ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ~ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ~ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

【 1 8 8 5 】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) 内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 3 4 7 を基準として増加していく。

【 1 8 8 6 】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 を大当り判定値の基準値 (大当り基準値) として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【 1 8 8 7 】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルに

10

20

30

40

50

おいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【1888】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

10

【1889】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【1890】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことにより高くなっていく。

20

【1891】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65425までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値(時短付きはずれ基準値)として、65317～65425の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【1892】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【1893】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65535の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65425の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまふことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である65317から連続した

40

50

数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するCPU103の処理負荷を低減することができるようになっている。

【1894】

尚、本パチンコ遊技機1では、設定可能な設定値を1～6までの6個としているが、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【1895】

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

【1896】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図282のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図282に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【1897】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS73; No)、ステップS73の処理を繰返し実行して待機する。

【1898】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【1899】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コ

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

【 1 9 0 0 】

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

【 1 9 0 1 】

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

【 1 9 0 2 】

図 2 8 3 は、演出制御プロセス処理として、図 2 8 2 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 8 3 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドにもとづいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 1 9 0 3 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 1 9 0 4 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 1 9 0 5 】

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

10

20

30

40

50

により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【1906】

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

10

【1907】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、演出プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【1908】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 5 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

【1909】

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

40

【1910】

（基本説明の変形例）

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

【1911】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生にもとづいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生にもとづいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【1912】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄（例えば、「 - 」を示す記号）

50

だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「-」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【1913】

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

10

【1914】

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

【1915】

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

20

【1916】

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

30

【1917】

（特徴部069SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部069SGのパチンコ遊技機1について、図284-1～図284-64にもとづいて説明する。尚、本特徴部069SGにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「069SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部069SG、099SG、018SGでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図284-1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

40

【1918】

[実施の形態1]

以下、特徴部069SGにおける実施の形態1について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機1は、図280にて説明したように、大当たり表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能ではなく、大当

50

り確率が約 1 / 3 1 9 に設定された遊技機として説明する。

【 1 9 1 9 】

また、遊技機への電源投入後（RAMクリア処理が実行された場合）や、大当たり発生後に、低確状態で連続して特定回数（本例では、900回）の可変表示が実行されても次の大当たりが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態B（救済時短状態、救済時短、遊タイムともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当たりが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本例では「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。

【 1 9 2 0 】

本実施の形態では、複数種類の大当たりのうち大当たりAに制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態A（低確／高ベース状態）において110回の可変表示が行われるので、時短状態Aの終了後から救済時短到達までの可変表示回数残り790回となる一方で、複数種類の大当たりのうち大当たりBまたは大当たりCのいずれかに制御された場合は、確変状態（高確／高ベース状態）において110回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数残り900回となる。また、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が「0」となったことに基づく時短状態B（低確／高ベース状態）における可変表示回数は1100回である。

【 1 9 2 1 】

本実施の形態では、救済時短到達時の可変表示において、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像（図284-23（B）（C）参照）を表示させることによって、救済時短到達前の可変表示において、背景画像として表示されていた通常状態に対応する第1背景画像（通常背景ともいう）（図284-23（A）参照）の視認性を低下させた後に、背景画像として救済時短に対応する第3背景画像（図284-23（D）参照）を表示させる。

【 1 9 2 2 】

本実施の形態では、パチンコ遊技機1の遊技盤2における画像表示装置5の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第1経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第2経路を流下する。

【 1 9 2 3 】

本実施の形態では、特別可変入賞球装置7には、遊技球の流下方向に沿って第1大入賞口と第2大入賞口とが形成されている。第1大入賞口は、ソレノイド069SG2A（図284-2参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第2大入賞口は、ソレノイド069SG2B（図284-3参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

【 1 9 2 4 】

更に、第1大入賞口内には、遊技球を検出可能な第1カウントスイッチ069SG023Aが設けられており、第2大入賞口内には、遊技球を検出可能な第2カウントスイッチ069SG023Bが設けられている。

【 1 9 2 5 】

つまり、左遊技領域（第1経路）を流下する遊技球は、一般入賞口10、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域（第2経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が形成する第1大入賞口又は第2大入賞口、に入賞可能となっており、ともに、通過ゲート41を通過可能となっている。

【 1 9 2 6 】

10

20

30

40

50

尚、本実施の形態におけるスイッチ回路 110 には、第 1 カウントスイッチ 069SG023A と第 2 カウントスイッチ 069SG023B 及び大当り開始ゲート 069SG042 に内蔵されている大当り開始スイッチ 069SG024 が接続されている。

【1927】

入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘が配設されている。このため、左遊技領域を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【1928】

図 284 - 2 に示すように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 069SG004A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 069SG004B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 069SG025A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 069SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 069SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 069SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 069SG131、大当り遊技状態、高確 / 高ベース状態（確変状態）、低確 / 高ベース状態（時短状態）等の遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 069SG132、高確 / 高ベース状態（確変状態）であるとき点灯する確変ランプ 069SG133、高確 / 高ベース状態（確変状態）と低確 / 高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 069SG134 が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ 069SG132 は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

【1929】

図 284 - 2 に示すように、主基板 11 には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。

【1930】

本実施の形態では、第 2 大入賞口内には、V 入賞口と、該 V 入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、V 入賞口の上流側には可変 V 入賞球装置（V フタ）が設けられている。可変 V 入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、第 2 大入賞口内を流下する遊技球は、可変 V 入賞球装置が開放状態であるときに V 入賞口を通過可能であり、可変 V 入賞球装置が閉鎖状態であるときに V 入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

【1931】

図 284 - 2 に示すように、主基板 11 には、スイッチ回路 110 を介して、第 2 大入賞口の下流に備えられた V 入賞口を遊技球が通過したことを検出可能な V スwitch 069SG023B1 と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スwitch 069SG023B2 と、が設けられている。

【1932】

また、演出制御基板 12 には、プッシュボタン 31B に内蔵された振動モータ 61 と、可動体 32 を動作させるための可動体モータ 207 とが接続されている。また、ランプ制御基板 14 には、右打ち操作を促すための右打ち LED 069SG031 と、第 1 特別図柄の可変表示中に点灯する第 1 特図用 LED 069SG032 と、第 2 特別図柄の可変表示中に点灯する第 2 特図用 LED 069SG033 と、第 1 保留記憶数が 1 ~ 2 の場合に点灯する第 1 保留用 LED 069SG034A と、第 1 保留記憶数が 3 ~ 4 の場合に点灯する第 1 保留用 LED 069SG034B と、第 2 保留記憶数が 1 ~ 2 の場合に点灯する第 2 保留用 LED 069SG035A と、第 2 保留記憶数が 3 ~ 4 の場合に点灯する第 2 保留用 LED 069SG035B と、プッシュボタン 31B に内蔵されるボタン LED 6

10

20

30

40

50

2と、可動体32に内蔵される可動体LED208と、遊技機用枠3に設けられる枠LED9L1~9L12、9R1~9R12と、が接続されている。

【1933】

図284-3(A)は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図284-3(A)に示すように、本実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【1934】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図284-3(A)に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

20

【1935】

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

【1936】

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

30

【1937】

図284-3(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部069SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

【1938】

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

【1939】

本特徴部069SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態(低確状態)であるか、確変状態(高確状態)であ

50

るかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1940】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部069SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部069SGでは約1/319.68）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部069SGでは約1/80.02）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【1941】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図280に示す第1特図用表示結果判定テーブルや第2特図用表示結果判定テーブルに加えて、図284-3(C1)に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図284-3(C2)に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

20

【1942】

尚、本実施の形態のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率（出球率）が変わらない構成とされているが、設定値に応じて大当たりの当選確率（出球率）が変わる構成としてもよい。

【1943】

（大当たり種別判定テーブル）

図284-3(C1)及び図284-3(C2)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図284-3(C1)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図284-3(C1)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

30

【1944】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（MR2）にもとづいて、大当たりの種別を大当たりA～大当たりCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

40

【1945】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図284-3(D)を用いて説明する。本実施の形態では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当たりA、大当たりB、大当たりCが設けられている。また、これら大当たりA、大当たりB、大当たりCは、大当たり遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当たり遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当たりでもある。

【1946】

本実施の形態では、可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間

50

が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15秒）とがある。大当りAは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当りB及び大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【1947】

「大当りA」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

10

【1948】

「大当りB」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りB」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【1949】

「大当りC」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～10ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りC」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

20

【1950】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りA～大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【1951】

また、図284-3(C1)に示すように、大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当りAに割り当てられており、150～299までが大当りBに割り当てられている。一方で、図284-3(C2)に示すように、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りBに割り当てられており、100～299までが大当りCに割り当てられている。

30

【1952】

つまり、本実施の形態では、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

40

【1953】

本例では、大当りAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当りAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当りBおよび大当りCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当りBおよび大当りCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

50

【 1 9 5 4 】

尚、本実施の形態では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【 1 9 5 5 】

また、本実施の形態では、例えば、第2特別図柄用の大当り種別として、大当り遊技状態の終了後に110回の確変制御及び時短制御が実行可能な大当りB、Cを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態の終了後に時短制御が1009回（確変状態：110回+時短状態A：899回）行われる大当りD等を設けてもよく、このようにすることで、ほぼ次回大当り濃厚であるため興趣向上するとともに、大当りDの終了後、110回の確変状態において大当りが発生せずに確変制御が終了した場合でも、時短状態A（低確/高ペース状態）で大当りが発生せずに899回の可変表示を実行した後、通常状態で1回の可変表示を実行するだけでさらに後述する時短状態B（救済時短状態）に制御されるため、興趣が向上する。

【 1 9 5 6 】

（時短回数）

図284-4は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図284-4に示すように、本例では、大当りAが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）低確制御が110回行われる時短状態A（本例では、時短回数110回のバトルラッシュ（BATTLE RUSH））に制御される。また、大当りBまたは大当りCのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）確変制御が110回行われる確変状態（本例では、時短回数110回の極バトルラッシュ（極・BATTLE RUSH））に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、（1）時短制御が1100回行われ、且つ、（2）低確制御が1100回行われる時短状態B（本例では、時短回数1100回の遊・1100バトルラッシュ（遊・1100 BATTLE RUSH））に制御される。ただし、時短状態Bの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び900回の変動を行った場合であっても、これにもとづいて再び時短状態Bに制御されることはない。

【 1 9 5 7 】

尚、通常状態において時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、（1）時短制御が1100回行われ、且つ、（2）低確制御が1100回行われる時短状態B（本例では、時短回数1100回の遊・1100バトルラッシュ）に制御されるようにしてもよい。この場合、高ペース状態（確変状態、時短状態）において時短付きはずれ図柄が停止表示されても遊技状態の移行制御は行われぬ（時短回数1100回の時短状態に制御しない）ものである。これは、遊技者の救済度合を低下させないためである。例えば、仮に、大当りとなりやすい確変状態に制御されているときに時短付きはずれ図柄が停止表示されることにもとづいて、時短回数1100回の時短状態に制御し直す構成とした場合には、遊技者にとって有利な状態から不利な状態へ制御することとなるため、好ましくない。そこで、時短付きはずれ図柄が停止表示された際に制御されていた遊技状態が通常状態である場合にのみ、時短回数1100回の時短状態に制御するよう構成すればよい。

【 1 9 5 8 】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当り遊技状態に制御されることなくn回（本例では900回）の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Kは、以下のようにして算出できる。

【 1 9 5 9 】

$$K = \{ (1 - ML)^n \} \times 100$$

（K = 救済時短到達率、ML = 大当り確率、n = 可変表示回数）

【 1 9 6 0 】

10

20

30

40

50

具体的には、例えば、本実施の形態における大当たり確率MLが約1/319であれば救済時短到達率Kは5.9%となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当たり確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当たり確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【1961】

(変動パターン)

図284-5～図284-8は、本実施の形態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【1962】

図284-5は、(A)は通常状態における保留記憶数が0～2の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0～3の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

10

【1963】

図284-5(A)に示すように、保留記憶数が0～2の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチBに97個の判定値が割り当てられており、SPリーチAに2個の判定値が割り当てられ、SPリーチBに1個の判定値が割り当てられている。また、図284-5(B)に示すように、保留記憶数が3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチBに97個の判定値が割り当てられており、SPリーチAに2個の判定値が割り当てられており、SPリーチBに1個の判定値が割り当てられて

20

【1964】

一方、図284-5(C)に示すように、保留記憶数が0～3の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルでは、SP非経由Bに10個の判定値が割り当てられており、SPリーチAに40個の判定値が割り当てられ、SPリーチBに50個の判定値が割り当てられている。

【1965】

また、図284-6は、(A)は確変状態における保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0～3の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

30

【1966】

図284-6(A)に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチAに95個の判定値が割り当てられており、SPリーチCに2個の判定値が割り当てられ、SPリーチDに3個の判定値が割り当てられている。また、図284-6(B)に示すように、保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチAに85個の判定値が割り当てられており、非リーチAに10個の判定値が割り当てられており、SPリーチCに2個の判定値が割り当てられており、SPリーチDに3個の判定値が割り当てられている。

【1967】

一方、図284-6(C)に示すように、保留記憶数が0の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルでは、SP非経由Aに5個の判定値が割り当てられており、SPリーチCに80個の判定値が割り当てられ、SPリーチDに15個の判定値が割り当てられている。

40

【1968】

また、図284-7は、(A)は時短状態Aにおける保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0～3の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【1969】

50

図 2 8 4 - 7 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 9 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ E に 5 個の判定値が割り当てられている。また、図 2 8 4 - 7 (B) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ A に 9 0 個の判定値が割り当てられており、非リーチ A に 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ E に 5 個の判定値が割り当てられている。

【 1 9 7 0 】

一方、図 2 8 4 - 7 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P 非経由 A に 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ E に 9 5 個の判定値が割り当てられている。

10

【 1 9 7 1 】

また、図 2 8 4 - 8 は、(A) は時短状態 B (救済時短状態) における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C) 保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【 1 9 7 2 】

図 2 8 4 - 8 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 9 7 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。また、図 2 8 4 - 8 (B) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに 9 7 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。

20

【 1 9 7 3 】

一方、図 2 8 4 - 8 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P リーチ D に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。

【 1 9 7 4 】

図 2 8 4 - 6 (A) (B) に示すように、確変状態において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 8 . 2 秒 { ((7 s × 9 5) + (4 0 s × 2) + (2 5 s × 3)) ÷ 1 0 0 = 8 . 2 }、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4 . 8 秒 { ((3 s × 8 5) + (7 s × 1 0) + (4 0 s × 2) + (2 5 s × 3)) ÷ 1 0 0 = 4 . 8 } である。

30

【 1 9 7 5 】

ここで、確変状態が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 1 1 0 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4 . 8 3 秒 { (8 . 2 + (4 . 8 × 1 0 9)) ÷ 1 1 0 = 4 . 8 3 } となる。

【 1 9 7 6 】

また、図 2 8 4 - 6 (C) に示すように、確変状態において保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 1 . 1 秒 { ((2 2 s × 5) + (5 5 s × 8 0) + (4 0 s × 1 5)) ÷ 1 0 0 = 5 1 . 1 } であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 1 . 1 秒である。

40

【 1 9 7 7 】

図 2 8 4 - 7 (A) (B) に示すように、時短状態 A において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 9 . 1 5 秒 { ((7 s × 9 5) + (5 0 s × 5)) ÷ 1 0 0 = 9 . 1 5 }、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 . 5 5 秒 { ((3 s × 9 0) + (7 s × 5) + (5 0 s × 5)) ÷ 1 0 0 = 5 . 5 5 } である。

【 1 9 7 8 】

ここで、時短状態 A が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 1 1 0

50

回の可変表示は保留記憶数が1～3となると仮定すると、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約5.58秒 $\{ (9.15 + (5.55 \times 109)) \div 110 = 5.58 \}$ となる。

【1979】

また、図284-7(C)に示すように、時短状態Aにおいて保留記憶数が0～3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約62.8秒 $\{ ((22s \times 5) + (55s \times 95)) \div 100 = 62.85 \}$ である。

【1980】

図284-8(A)(B)に示すように、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約7.54秒 $\{ ((7s \times 97) + (25s \times 3)) \div 100 = 7.54 \}$ 、保留記憶数が1～3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.205秒 $\{ ((1.5s \times 97) + (25s \times 3)) \div 100 = 2.205 \}$ である。

10

【1981】

ここで、時短状態Bが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2～1100回の可変表示は保留記憶数が1～3となると仮定すると、時短状態Bにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.2秒 $\{ (7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985 \}$ となる。

【1982】

また、図284-8(C)に示すように、時短状態Bにおいて保留記憶数が0～3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約40秒であるため、時短状態Bにおいて決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約40秒である。

20

【1983】

このように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は3つ、時短状態Aは2つ、時短状態Bは2つであり、保留記憶数が1～3の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は4つ、時短状態Aは3つ、時短状態Bは2つである。

【1984】

また、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は4.83秒、時短状態Aは5.58秒、時短状態Bは2.2秒である。

30

【1985】

また、保留記憶数が0～3の場合に決定可能な大当り用変動パターン数は、確変状態は3つ、時短状態Aは2つ、時短状態Bは1つである。

【1986】

また、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は51.1秒、時短状態Aは62.8秒、時短状態Bは40秒である。

【1987】

すなわち、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に少なくなり(確変状態>時短状態A>時短状態B)、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に短くなる(確変状態>時短状態A>時短状態B)。

40

【1988】

また、決定可能な大当り用変動パターンの種別は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に少なくなり(確変状態>時短状態A>時短状態B)、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に短くなる(確変状態>時短状態A>時短状態B)。このように、時短状態Bは、確変状態や時短状態Aに比べて、変動パターン種別が少ないとともに、1の可変表示期間が短い。つまり、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【1989】

50

尚、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数や大当り用変動パターンの種別数は、確変状態の方が時短状態 A よりも多い形態を例示したが、時短状態 A の方が確変状態よりも多くてもよいし、確変状態と時短状態 A とで同じであってもよい。

【1990】

また、図 284 - 5 ~ 図 284 - 8 に示す各種変動パターン判定テーブルは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通に用いられるものである。特に時短状態 B においては、図 284 - 8 に示す変動パターン判定テーブルが第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通に用いられることで、時短状態 B において第 1 始動入賞が発生した場合でも、確変状態や時短状態 A に比べて決定可能な変動パターン種別数が少なく、可変表示時間の平均時間が短いため、単調で効率が良い可変表示が行われる。

10

【1991】

尚、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで異なる変動パターン判定テーブルが用いられるようにしてもよい。

【1992】

尚、「大当り A」による大当り遊技状態において V 入賞が発生した場合は、「大当り B」や「大当り C」と同様に、大当り遊技状態の終了後に確変制御及び時短制御が実行される確変状態に制御されるため、変動パターンについては、図 284 - 6 に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。また、「大当り B」や「大当り C」による大当り遊技状態において V 入賞が発生しなかった場合は、「大当り A」と同様に、大当り遊技状態の終了後に時短制御のみが実行される時短状態 A に制御されるため、変動パターンについては、図 284 - 7 に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。つまり、変動パターン判定テーブルは、大当り種別に応じた変動パターン判定テーブルが用いられるわけではなく、大当り遊技状態においてイレギュラーな状態が発生することがあるため、大当り遊技状態の終了後の状態に紐づいた変動パターン判定テーブルが用いられる。

20

【1993】

つまり、有利状態（例えば、大当り遊技状態）において特定領域（例えば、V 入賞口など）を遊技球が通過したことにもとづいて該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御可能な遊技機において、V 入賞が可能な大当り遊技状態において V 入賞が発生した場合は該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される一方で、V 入賞が可能な大当り遊技状態で V 入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第 1 時短状態に制御され、V 入賞が困難な大当り遊技状態において V 入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第 2 時短状態に制御されるものにおいて、第 1 時短状態と第 2 時短状態とは共通の時短状態であって、第 1 時短状態と第 2 時短状態とにおける 1 の可変表示期間は、本実施の形態の時短状態 B における 1 の可変表示期間よりも短いことが好ましい。

30

【1994】

（リーチを伴わない変動パターン）

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターン（「短縮非リーチ A、短縮非リーチ B」、「超短縮非リーチ」、「非リーチ A、非リーチ B」、「SP 非経由 A、SP 非経由 B」）とは、可変表示が開始された後にリーチが成立せずに可変表示結果が「はずれ」または「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される変動パターンである。「短縮非リーチ A、短縮非リーチ B」、「超短縮非リーチ」、「非リーチ A、非リーチ B」、「SP 非経由 A、SP 非経由 B」をまとめて単に「非リーチ」または「非リーチ変動パターン」ともいう。尚、「SP 非経由 A、SP 非経由 B」は、リーチや SP リーチが成立せずに大当りとなる大当り用の非リーチ変動パターンである。

40

【1995】

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチ A」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 7000ms であり、「SP 非経由 A」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 7000 + 15000ms であり、「非リーチ B」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 12000ms であり、「SP 非経由 B」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 12000 + 15000

50

msであり、「短縮非リーチA」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は3000msであり、「短縮非リーチB」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は5000msであり、「超短縮非リーチ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は1500msである。このうち「超短縮非リーチ」の変動パターンは、時短状態Bでのみ決定可能な変動パターンであり、時短制御が実行される他の遊技状態（時短状態A、確変状態）に制御されているときに決定される何れの変動パターンよりも可変表示期間が短い。

【1996】

（スーパーリーチを伴う変動パターン）

本実施の形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「SPリーチA」、「SPリーチB」、「SPリーチC」、「SPリーチD」、「SPリーチE」）では、リーチ状態が成立した後に、SPリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するボーリング演出（SPリーチA）や、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出（SPリーチB～E）が実行され、ボーリング演出やバトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行されるか、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行された後に、味方キャラクタが敵キャラクタに復活勝利する演出（復活演出）が実行される。

【1997】

尚、「リーチを伴わない変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンである。尚、後述する「リーチ予告」のようなリーチ煽りがあっても、最終的にリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンを含む。また、「スーパーリーチを伴う変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となった後、リーチ演出が発展してSPリーチ演出が実行されてから表示結果が表示される変動パターンである。

【1998】

また、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）は、飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートと、可変表示パートの勝利演出及び復活演出の終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートと、が含まれる。

【1999】

可変表示パートの可変表示期間は、SPリーチAは45000ms、SPリーチBは80000ms、SPリーチCは40000ms、SPリーチDは25000ms、SPリーチEは50000msであり、SPリーチA～Eの種別ごとに異なっている。一方、事後演出パートの実行期間は、SPリーチA～Eで共通の15000msとなっている。本実施の形態では、事後演出パートは、可変表示期間における所定期間（例えば、15000ms）が割り当てられているが、SPリーチの種別に応じて所定期間が異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態におけるファンファーレ期間などを事後演出パートに割り当ててもよい。

【2000】

尚、本実施の形態では、リーチを伴う変動パターンは全てスーパーリーチ変動パターンとされ、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていてもよい。

【2001】

（演出制御コマンド）

図284-9(A)は、本実施の形態における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（

10

20

30

40

50

コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図284-9(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってよいし、3以上の複数であってよい。

【2002】

図284-9(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

10

【2003】

コマンド8C00Hは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図284-9(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか(「時短付きはずれ」であるか)の決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当りとなる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当り種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

【2004】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図284-9(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

30

【2005】

コマンド8FXXHは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の可変表示の停止(確定)と、次の可変表示を開始するまでの図柄確定期間を指定する図柄確定指定コマンドである。

【2006】

図柄確定指定コマンドでは、例えば、図284-9(C)に示すように、コマンド8F00Hは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が0.5秒となる図柄確定A指定コマンドである。コマンド8F01Hは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が2.0秒となる図柄確定B指定コマンドである。

40

【2007】

本実施の形態では、(i)RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合と、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合とで、救済時短到達変動において異なるEXTデータが設定された図柄確定指定コマンドが送信される。具体的には、(i)RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が0.5秒となる図柄確定A指定コマンドが送信される。また、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合には、救済

50

時短到達変動において図柄確定期間が20秒となる図柄確定B指定コマンドが送信される。

【2008】

コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

【2009】

コマンドE1XXHは、救済時短を除いた時短状態（時短状態A）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンドE2XXHは、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

10

【2010】

コマンドF100Hは、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドである。コマンドF101Hは、右打ちLED069SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドである。

【2011】

コマンド91XXHは、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図284-9(D)に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値（4桁の値）の各位（1桁目、2桁目、3桁目、4桁目）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

【2012】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図284-9(D)に示すように、コマンド9100H～コマンド910FHは、救済時短回数の値の1桁目を指定する復旧時救済時短回数指定1コマンドである。コマンド9110H～コマンド911FHは、救済時短回数の値の2桁目を指定する復旧時救済時短回数指定2コマンドである。コマンド9130H～コマンド913FHは、救済時短回数の値の3桁目を指定する復旧時救済時短回数指定3コマンドである。コマンド9140H～コマンド914FHは、救済時短回数の値の4桁目を指定する復旧時救済時短回数指定4コマンドである。

30

【2013】

コマンド94XXHは、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図284-9(E)に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126回以下の回数）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【2014】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図284-9(E)に示すように、コマンド9400Hは、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドである。コマンド9401Hは、救済時短に到達するまで残り1～125回であることを指定する救済時短回数B指定コマンドである。コマンド947EHは、救済時短に到達するまで残り126回であることを指定する救済時短回数C指定コマンドである。コマンド947FHは、救済時短に到達するまで残り127回以上であることを指定する救済時短回数D指定コマンドである。

40

【2015】

コマンド96XXHは、救済時短回数2指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（100回単位の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数2指定コマンドでは、例えば、救済時短回数2指定コマンドのEXTデータに救済時短となるまでの残りの可変表示回数（100回単位の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が100回である場合には、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601Hが送信され、残りの可変表示回数が700

50

回である場合には、救済時短回数 1 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 7 H が送信される。コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。なお、客待ちデモ表示指定コマンドは、保留がないときに、送信されるコマンドである。

【 2 0 1 6 】

(遊技制御メイン処理)

図 2 8 4 - 1 0 は、本実施の形態における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップ S 1 ~ S 7 の処理、ステップ S 8 ~ S 9 の処理、およびステップ S 1 0 ~ S 1 2 の処理は、図 2 7 7 で示したそれらの処理と同様である。

【 2 0 1 7 】

本例では、ステップ S 7 において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU 1 0 3 は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を 1 6 進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 3) 。

【 2 0 1 8 】

次いで、CPU 1 0 3 は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 4) 。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が 1 ~ 1 2 5 回である場合には、CPU 1 0 3 は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 4 0 1 H を送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

【 2 0 1 9 】

尚、本例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ S 7 で送信される復旧時のコマンド (例えば、電源投入指定コマンド) の EXT データに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。

【 2 0 2 0 】

また、ステップ S 3 において RAM クリアが要求されたとき、ステップ S 4 においてバックアップデータがない場合、ステップ S 5 においてバックアップ RAM に異常があったときに、ステップ S 8 の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。

【 2 0 2 1 】

また、ステップ S 9 において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU 1 0 3 は、救済時短回数カウンタに「 9 0 0 」をセットする (ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 5) 。従って、本例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「 9 0 0 」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行された後、9 0 0 回の可変表示を実行しても大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態 B に制御されることになる。尚、本例では、ステップ S 9 において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値 (「 9 0 0 」) とが対応しているため、CPU 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

【 2 0 2 2 】

次いで、CPU 1 0 3 は、救済時短回数カウンタの値 (本例では「 9 0 0 」となっている) を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を 1 6 進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 6) 。

10

20

30

40

50

【 2 0 2 3 】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

【 2 0 2 4 】

尚、本例では、遊技機への電源投入時に R A M クリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「 9 0 0 」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、R A M クリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

10

【 2 0 2 5 】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出 (ステップ S 3 ; Y e s) して R A M クリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、R A M 異常を検出 (ステップ S 4 , S 5 ; N o) して R A M クリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【 2 0 2 6 】

(時短フラグ、確変フラグ)

本実施の形態では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグ A と、時短フラグ B とがある。尚、以下の説明において、フラグを消去 (又はクリア) することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

20

【 2 0 2 7 】

時短フラグ A は、大当り A 経由の時短状態 A に制御されているときにセットされている。この時短フラグ A は、大当り A の大当り遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態 A が終了するとき (時短状態 A 中に大当りとなったタイミング、1 1 0 回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング) で消去される。

【 2 0 2 8 】

時短フラグ B は、救済時短経由で制御された時短状態 B に制御されているときにセットされている。この時短フラグ B は、R A M クリアから表示結果が大当り図柄とならない 9 0 0 回の可変表示が実行されたとき、又は、大当り遊技状態終了後に低確状態で表示結果が大当り図柄とならない 9 0 0 回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態 B が終了するとき (時短状態 B 中に大当りとなったタイミング、1 1 0 0 回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等) で消去される。

30

【 2 0 2 9 】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施の形態では、大当り遊技の 1 ラウンド目に V 入賞した場合に、当該大当り遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング (確変状態中に大当りとなったタイミング、1 1 0 回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等) で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図 2 8 4 - 1 2 のステップ 0 6 9 S G S 6 9 A で Y E S と判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから 1 1 0 回目であることにともづいて消去される。

40

【 2 0 3 0 】

(特別図柄通常処理)

図 2 8 4 - 1 1 および図 2 8 4 - 1 2 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理 (ステップ S 1 1 0) を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、合算保留記憶数の値を確認する (ステップ 0 6 9 S G S 5 1)。具体的には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カ

50

ウンタのカウンタ値を確認する。合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ069SGS52)。具体的には、第2保留記憶数をカウンタするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップ069SGS53)。第2保留記憶数が0であれば(すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合)には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップ069SGS54)。

【2031】

本実施の形態では、ステップ069SGS52～54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示に対して、第2特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の可変表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の可変表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【2032】

尚、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球が入賞した順に第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示を実行するように構成してもよい。

【2033】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する(ステップ069SGS55)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

【2034】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ069SGS56)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【2035】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。

【2036】

よって、各第1保留記憶数(または、各第2保留記憶数)に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数(または、第2保留記憶数)=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【2037】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算する(ステップ069SGS57)。尚、CPU103は

10

20

30

40

50

、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【2038】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ069SGS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ069SGS62）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

10

【2039】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ069SGS63；Yes）、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ069SGS64）そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当りA、大当りB、大当りC）を大当りの種別に決定する（ステップ069SGS65）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ069SGS70に移行する。一方、大当りとすることに決定しなかった場合には（ステップ069SGS63；No）、ステップ069SGS66に移行する。

20

【2040】

本例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当り、はずれ）にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件（救済時短回数カウンタの値を減算して「0」となること）が発生し得る構成となっている。本例では、大当りAとなったことにもとづいて時短状態Aに、特定回数（本例では、900回）の可変表示を終了しても次の大当りが発生しなかったことにもとづいて時短状態Bに制御されるようになってはいるが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合には、大当りとなることにもとづく時短状態Aに制御するよう構成されている。

30

【2041】

次いで、CPU103は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ069SGS66）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算し（ステップ069SGS67）、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ069SGS68）。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ069SGS69）。

40

【2042】

尚、本例では、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ069SGS66～069SGS69を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後、時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「110」をセット（ステップ069SGS172参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの

50

値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「111」をセットするように構成してもよい。

【2043】

次いで、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS69A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ069SGS84に移行する。本例では、ステップ069SGS69Aの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ069SGS70以降の処理（特にステップ069SGSS71の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ069SGSS70に移行する。

10

【2044】

尚、本実施の形態では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGSS70以降の処理が実行されることなく、ステップ069SGS84に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGSS70に移行するものの、ステップ069SGSS71の処理は実行されないようにしてもよい。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドが送信されるようにしてもよい。

20

【2045】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ069SGS70；Yes）。救済時短回数カウンタの値が0である場合には（ステップ069SGS70；Yes）、ステップ069SGS84へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が0である場合とは、既に救済時短経由の時短状態（時短状態B）に制御された後のタイミング（時短状態Bに制御されているか、または時短状態Bにおいて1100回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング）であり、救済時短回数カウンタに900がセットされる契機である大当たりが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が0でない場合には（ステップ069SGS70；No）、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ069SGS71）。また、本例では、ステップ069SGS71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第2特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

30

【2046】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ069SGS72）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ069SGS72；No）、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS73）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド947EHを送信する制御を行う。

40

【2047】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ069SGS74）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ069SGS84に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Bに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ069SGS75）。そして、ステップ069SGS84に移行する。

50

【2048】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ069SGS72；Yes）、CPU103は、EXTデータとして一律に7FHをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド957FHを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS76）。次いで、CPU103は、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数（本例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、又は800回）となっているか否かを確認する（ステップ069SGS77）。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS78）。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が800である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608Hを送信する制御を行う。そして、ステップ069SGS84に移行する。

10

【2049】

尚、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用CPU120側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。

20

【2050】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「900」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信するように構成し、2回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【2051】

次いで、CPU103は、大当り種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ069SGS84）。この場合、例えば、大当りAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、大当りBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、大当りCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ069SGS85）。

30

【2052】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ069SGS86）。

40

【2053】

（特別図柄停止処理）

図284-13および図284-14は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマの値を1減算し（ステップ069SGS131）、減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ069SGS132）。

【2054】

減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていなければ（すなわち、まだ第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理

50

を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていれば(すなわち、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば)、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ069SGS133)。大当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグA、時短フラグB、救済時短決定フラグ、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする(ステップ069SGS134)。

【2055】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする(ステップ069SGS135)。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「900」がセットされ、大当り遊技終了後に低確状態において900回の可変表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。

10

【2056】

尚、本例では、ステップ069SGS135の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「900」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定するように構成してもよい。

20

【2057】

次いで、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を開始する制御を行う(ステップ069SGS136)。また、CPU103は、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ069SGS137)。

【2058】

次いで、CPU103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ069SGS138)。次いで、CPU103は、第1大入賞口069SG007Aや第2大入賞口069SG007Bを開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間(ファンファーレ時間)を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする(ステップ069SGS139)。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(ステップS144)に対応した値に更新する(ステップ069SGS140)。

30

【2059】

大当りフラグがセットされていなければ(ステップ069SGS133;No)、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ069SGS170)。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU103は、救済時短決定フラグをリセットし(ステップ069SGS171)、セットされている場合には、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する(ステップ069SGS171A)。そして、時短回数カウンタに「1100」をセットする(ステップ069SGS172)。

40

【2060】

また、CPU103は、時短状態B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ069SGS174)。また、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を開始する制御を行うとともに(ステップ069SGS174A)、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ069SGS174B)。その後、ステップ069SGS175へ移行する。

【2061】

尚、本例では、救済時短となったタイミングでは時短状態Bに制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わない例を示しているが、そのような態様にかぎられない。例え

50

ば、救済時短となったタイミングで時短状態 B に制御するとともに救済時短回数カウンタの設定（「900」をセット）も行うように構成してもよい。そのような構成によれば、救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当りが発生するまで時短状態を継続するように構成することができる。

【2062】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「900」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「0」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタを設定する際に「0」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「900」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

10

【2063】

また、本例では、ステップ069SGS172の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの可変表示回数（900回）よりも多い値の1100回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ069SGS172において時短回数カウンタに「900」と同じ値や少ない値をセットしてもよい。

【2064】

また、ステップ069SGS172において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「110」をセットし、2回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「1100」をセットするように構成してもよい。

20

【2065】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ069SGS172において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、10%の確率で110回と決定し、90%の確率で1100回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当り種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

30

【2066】

また、ステップ069SGS170において救済時短決定フラグがセットされていなければ、CPU103は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS141）。時短終了フラグがセットされていれば、CPU103は、時短終了フラグをリセットする（ステップ069SGS142）。

【2067】

次いで、CPU103は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグA～Bのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ069SGS145）。そして、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を終了する制御を行う（ステップ069SGS150）。また、CPU103は、右打ちLED069SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS151）。また、CPU103は、通常状態指定コマンド（遊技状態指定コマンドの一種）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS152）。そして、ステップ069SGS175に移行する。

40

【2068】

尚、本例では、ステップ069SGS141～S152の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了す

50

るように構成してもよい。

【2069】

また、ステップ069SGS141において、時短終了フラグがセットされていなければ（ステップ069SGS141；No）、ステップ069SGS175に移行する。

【2070】

ステップ069SGS175では、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新する（ステップ069SGS175）。

【2071】

（状態遷移）

次に、本実施の形態における状態遷移について説明する。図284-15は、本実施の形態における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【2072】

図284-15に示すように、通常状態（低確/低ベース状態）において、大当りBが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当りAが発生した場合には、時短状態A（大当り経由の時短状態（低確/高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当りBが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（P）（P-1）RAMクリア処理後や、（P-2）確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は（Q）（Q-1）時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合）には時短状態B（救済時短経由の時短状態（低確/高ベース状態））に制御される。

【2073】

また、図284-15に示すように、確変状態（高確/高ベース状態）において、大当りBまたは大当りCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りBまたは大当りCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される。

【2074】

また、図284-15に示すように、時短状態A（低確/高ベース状態）において、大当りBまたは大当りCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りBまたは大当りCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Aにおいて、大当りが発生することなく110回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。

【2075】

また、図284-15に示すように、時短状態B（低確/高ベース状態）において、大当りBまたは大当りCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りBまたは大当りCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Bにおいて、大当りが発生することなく1100回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（P）（P-1）RAMクリア処理後や、（P-2）確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は（Q）（Q-1）時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合）には時短状態B（救済時短経由の時短状態）に制御される。

【2076】

尚、本例では、時短状態B中に大当りが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場

10

20

30

40

50

合に一律に時短状態 A に移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に対応した時短回数（本例では、110回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態 B を継続するように構成してもよい。

【2077】

尚、本例では、時短状態中や確変状態中に第1特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第1特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

【2078】

（遊タイムの説明）

次に、本実施の形態における時短状態 B（救済時短状態）である「遊タイム」の特徴について、図284-16～図284-18にもとづいて説明する。図284-16は、（A1）（A2）は「遊タイム」非搭載の場合の一例を示す図、（B1）（B2）は「遊タイム」搭載の場合の一例を示す図である。図284-17は、（A）～（D）は通常状態におけるはずれ変動の一例を示す図である。図284-18は、（E1）（E2）は変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの説明図、（F1）～（F4）は変動効率が通常状態よりも高い本件の遊タイムの説明図である。尚、図284-16～図284-18においては、「遊タイム」の特徴を説明する便宜上、以下において説明する演出画像とは異なる説明用の画像を用いて説明することとする。

【2079】

まず、本実施の形態の「遊タイム」が非搭載のパチンコ遊技機の場合、例えば、図284-16（A1）（A2）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確/低ベース状態））で大当りに制御されることなく特定回数（例えば、大当り確率が約1/300の場合で900回など、大当り確率分母の約3倍）の可変表示が行われた場合でも、「遊タイム」、つまり、時短状態に制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約3倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態（低確/低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【2080】

一方、本実施の形態の「遊タイム」が搭載のパチンコ遊技機の場合、図284-16（B1）（B2）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確/低ベース状態））で大当りに制御されることなく特定回数（例えば、大当り確率分母の約2.5～3倍）の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、時短状態 B に対応する回数（例えば、1100回など、最大で大当り確率分母の約3.8倍など）の可変表示にわたり時短状態 B に制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約3倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「遊タイム」、つまり、時短状態 B に制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【2081】

また、図284-17（A）～（D）に示すように、遊技者は、大当りの終了後から「遊タイム」に制御されるまでの期間にわたり、大当りがない状態で遊技を続けており（「はまっている」）、その期間には様々な予告演出が実行されて煽られ続けている。また、900回の可変表示となると、例えば、大当り終了後から可変表示が第1回数（例えば、105回）実行されたとき（図284-17（A）参照）、可変表示が第2回数（例えば、213回）実行されたとき（図284-17（B）参照）、可変表示が第3回数（例えば、506回）実行されたとき（図284-17（C）参照）、可変表示が第4回数（例えば、882回）実行されたときなど（図284-17（D）参照）、少なくともSPリーチといった大当り期待度の高い演出（例えば、「激熱」のSPリーチ演出など）が複数回実行され、これらSPリーチ演出がことごとくはずれ続けているため、かなり気が滅入

10

20

30

40

50

っている可能性が高い。

【2082】

よって、図284-18(E1)(E2)に示すように、900回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」(時短状態B)に制御される場合でも、この時短状態Bが、通常状態(低確/低ペース状態)のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、900回の可変表示においてSPリーチ演出がことごとくはずされてかなり気が滅入っているため、「遊タイム」においても煽り演出が頻発すると遊技意欲が低下してしまう。

【2083】

そこで、図284-18(F1)~(F4)に示すように、本実施の形態の「遊タイム」(時短状態B)は、通常状態(低確/低ペース状態)よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示が時短状態Bに対応する回数(例えば、1100回など、最大で大当たり確率の約3.8倍の回数)実行されることで、時短状態Bに制御されている期間に大当たりで制御される確率が高い(例えば、約97%など)ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当たり確率が1/319.9である場合、1回の可変表示で大当たりにならない確率は約99%{(319.9-1)÷319.9=0.996874}であり、1100回転以内に大当たりにならない確率は約3%(0.996874¹¹⁰⁰=0.031937)になる。よって、1100回転以内に大当たりになる確率は約97%(1-0.031937=0.968063)である。

【2084】

さらに、「遊タイム」では、選択される変動パターンの可変表示期間が短いので他の時短状態よりも変動効率が高いため、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当たりを引く可能性が高いとともに、右打ち遊技により第2特図ゲームでの大当たりとなることで、遊技者にとって有利な大当たり(例えば、大当たりBや大当たりCなど)が付与される可能性が高い有利な状態である。また、後述するような予告演出やSPリーチ演出などが実行されにくく、はずれ演出で煽られる機会が少ないため、遊技意欲の低下を好適に抑制することができる。つまり、本実施の形態の「遊タイム」は、確変状態や時短状態Aのように、演出などを楽しみながら次の大当たりを待つための遊技状態とは異なり、演出を楽しむことよりもはずれ変動を効率よく消化して次の大当たりを引き当てることを優先する遊技状態である。尚、本実施の形態の「遊タイム」(時短状態B)の詳細については、以下説明する。

【2085】

(バトルラッシュ)

本実施の形態では、大当たりA経由の時短状態Aに制御される場合に、演出モードが「バトルラッシュ」に制御される。図284-19(A)は、演出モードが「バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【2086】

図284-19(A1)に示すように、遊技状態が低確/高ペース状態(時短状態A)に制御されており、時短回数カウンタの値が0~110である場合に、演出モードが「バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第2背景画像069SG320が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG221が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、低確/高ペース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=0~110)が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。

【2087】

このとき、第2特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域069SG013にアクティブ表示069SG003が表示されており、第2保留記


10

20

30

40

50

憶数の値が4であることに対応して、第2保留表示領域069SG012に第2保留表示069SG002が4つ表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数(例えば、数字の「0」など)、第2保留記憶数(例えば、数字の「4」など)及び飾り図柄に対応する小図柄(例えば、矢印「」)を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【2088】

尚、上記第1保留記憶数、第2保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機1に生じたエラー状態を示すエラー表示(図示略)や、時短残表示069SG201、右打ち報知画像069SG400などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側(上位レイヤー)に表示することで、演出画像が重複して第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側(下位レイヤー)に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

10

【2089】

尚、上記小図柄は、第4図柄とも言う。第4図柄は、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される(図284-19(A1)に示す表示領域5SLに表示される小図柄など参照)。第4図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体32が画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPUは、第1可変表示開始コマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置5を動作させることにより、第1特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。また、演出制御用CPUは、第2可変表示開始コマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置5を動作させることにより、第2特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。

20

【2090】

また、第1特図用LED069SG032や第2特図用LED069SG033など、画像表示装置5以外の個所(例えば、遊技盤2の所定個所である特別可変入賞球装置7など)に設けた第4図柄表示装置にて表示される図柄を第4図柄とも言う。

30

【2091】

次いで、図284-19(A2)に示すように、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの110回目の可変表示が終了した後、低確/低ベース状態(通常状態)に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として昼の街の風景をあらわした第1背景画像069SG310が表示され、画像表示装置5の画面右下部に、低確/低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示069SG202(本例では、「ゲーム0回」の文字)が表示されている。このとき、画像表示装置5の画面上部の演出モード表示069SG221、画像表示装置5の画面左下部の時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、 $XX = 0 \sim 100$)、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

40

【2092】

尚、低確/低ベース状態(通常状態)に制御されている場合に、救済時短回数カウンタの値が300以下である場合には、後述するカウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示069SG203(本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の文字、及び三角形のオブジェクト、 $XXX = 1 \sim 300$)が表示される。

【2093】

(遊・1100バトルラッシュ[遊タイム])

本実施の形態では、救済時短経由の時短状態Bに制御される場合に、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」(「遊タイム」ともいう)に制御される。図284-19(

50

B)は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【2094】

図284-19(B1)に示すように、遊技状態が低確/高ベース状態(時短状態B)に制御されており、時短回数カウンタの値が0~1100である場合に、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第3背景画像069SG330が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部には、低確/高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて、時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=0~1100)が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数(例えば、数字の「0」など)、第2保留記憶数(例えば、数字の「4」など)及び飾り図柄に対応する小図柄(例えば、矢印「」)を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

10

【2095】

尚、時短残表示069SG201については、表示態様(例えば、デザイン、フォント、色味など)が確変状態と時短状態Aと時短状態Bとで共通とされていることで、コストを低減することができる。

20

【2096】

次いで、図284-19(B2)に示すように、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後、低確/低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310が表示される。このとき、画像表示装置5の画面上部の「遊・1100BATTLE RUSH」の文字、画像表示装置5の画面左下部の時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=0~1100)、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

【2097】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて大当たりが発生せずに1100回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに900回の可変表示が実行されても時短状態Bに制御されることはない。よって、時短状態Aや後述する確変状態において大当たりが発生せずに110回目の可変表示が終了した後に、画像表示装置5の画面右下部に可変表示回数表示069SG202が表示されるようになっている一方で、時短状態Bにおいて大当たりが発生せずに1100回目の可変表示が終了した後は、画像表示装置5に可変表示回数表示069SG202が表示されないようにしている。このようにすることで、時短状態Bにおいて大当たりが発生せずに1100回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに900回の可変表示が実行されれば時短状態Bに制御されると思わせてしまうことを防止できる。

30

【2098】

また、本実施の形態では、図284-19(B1)に示すように、時短状態Bに制御されている期間において、アクティブ表示領域069SG013にアクティブ表示069SG003が表示され、第2保留表示領域069SG012に第2保留表示069SG002が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bに制御されている期間においては、アクティブ表示069SG003や第2保留表示069SG002が表示されないようにしてもよい。尚、時短状態Aや確変状態においては、アクティブ表示069SG003や第2保留表示069SG002が表示されるようにしてもよいし、表示されないようにしてもよい。

40

【2099】

また、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの110回目の可変表示が終了した

50

後、低確/低ベース状態に制御される場合に、例えば、「BATTLE RUSH終了」などの文字を表示してから低確/低ベース状態に制御するようにしてもよい。一方、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後、低確/低ベース状態に制御される場合に、上記したような「BATTLE RUSH終了」などの文字を表示しないようにすることが好ましい。

【2100】

また、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後、低確/低ベース状態に制御される場合に、時短状態Bへの移行時に行われるシャッター演出(図284-23(B)参照)を行ってから低確/低ベース状態に制御するようにしてもよい。

【2101】

また、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの101回目の可変表示が開始したときに、時短回数が残りの10回であることを示唆するカウントダウン報知を行う一方で、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1091回目の可変表示が開始してもカウントダウン報知を行わないようにしてもよく、このようにすることで、時短状態B(遊タイム)が終了しそうなのに煽りを入れてしまうことを防止できる。

【2102】

(極・バトルラッシュ)

本実施の形態では、大当たりB又は大当たりC経由の確変状態に制御される場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御される。図284-20は、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【2103】

図284-20(A)に示すように、遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)に制御されており、時短回数カウンタの値が11~110である場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第4背景画像069SG340が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「極・BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG223が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、高確/高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=11~110)が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数(例えば、数字の「0」など)、第2保留記憶数(例えば、数字の「4」など)及び飾り図柄に対応する小図柄(例えば、矢印「」)を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【2104】

次いで、図284-20(B)に示すように、遊技状態が高確/高ベース状態に制御されており、時短回数カウンタの値が0~10である場合に、画像表示装置5の画面左下部に、時短回数カウンタの値が11~110であった場合の時短残表示069SG201よりも拡大した態様の強調時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=0~10)が表示されている。尚、強調時短残表示069SG201は、時短残表示069SG201を拡大した態様に限らず、時短残表示069SG201の表示色を変えたり、時短残表示069SG201にエフェクト表示を付加したりしてもよい。また、時短残表示069SG201から強調時短残表示069SG201に切り替わるタイミングで、スピーカから専用の効果音を再生出力させてもよい。

【2105】

また、時短状態Aや時短状態Bにおいても、確変状態と同じような態様で時短残表示を表示してもよい。また、時短状態Bについては、強調時短残表示を行わないようにすることで、遊技者にストレスを与えないようにしてもよい。

【2106】

10

20

30

40

50

次いで、図 284 - 20 (C) に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態に制御されている場合に、表示結果が「はずれ」となる 110 回目の可変表示が実行されているときに、画像表示装置 5 の画面全体にリザルト画像 069SG500 が表示されている。リザルト画像 069SG500 には、極・バトルラッシュが終了したことを報知する「極・BATTLE RUSH 終了」の文字と、大当たり回数を示す「BONUS x ○ 回」の文字 (○は大当たり回数) と、付与された遊技球の総数を示す「XXXX pt」の文字 (XXXX は付与された遊技球の総数) とが含まれている。

【2107】

尚、このリザルト画像 069SG500 に含まれる大当たり回数とは、高確状態での可変表示に基づく大当たりが連続した回数 (所謂連荘回数) であり、付与された遊技球の総数とは、連荘回数的大当たりにおいて付与された賞球数を含むものである。

10

【2108】

次いで、図 284 - 20 (D) に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態に制御されているときの 110 回の可変表示が終了した後に、低確 / 低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第 1 背景画像 069SG310 が表示され、画像表示装置 5 の画面右下部に低確 / 低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示 069SG202 (本例では、「ゲーム 0 回」の文字) が表示されている。このとき、画像表示装置 5 の画面上部の演出モード表示 069SG223、画像表示装置 5 の画面左下部の強調時短残表示 069SG201 (本例では、「残り XX 回」の文字、X = 0 ~ 10)、画像表示装置 5 の画面右下部の右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字は消去される。

20

【2109】

尚、遊技状態が確変状態、時短状態 A、時短状態 B から通常状態に制御されたときに、時短制御が終了したことにともづいて左打ちを指示する左打ち報知演出を実行してもよい。左打ち報知演出は、画像表示装置 5 の画面中央部に左打ち報知画像と「左打ち」の文字や矢印画像が表示され、スピーカ 8L、8R から「左打ちしてください」の音声再生出力される。

【2110】

また、図 284 - 19 (A2) に示すように時短状態 A に制御されているときの 110 回目の可変表示が終了した後や、図 284 - 19 (B2) に示すように時短状態 B に制御されているときの 1100 回目の可変表示が終了した後や、図 284 - 20 (D) に示すように確変状態に制御されているときの 110 回目の可変表示が終了した後のいずれにおいても、低確 / 低ベース状態 (通常状態) の制御が開始されるときに可変表示回数表示 069SG202 の可変表示回数を共通の「0 回」と表示することで、パチンコ遊技機 1 の状態 (前回大当たりの種別や、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の何れに制御されていたかなど) を容易に把握できないようにし、時短状態 B に制御されることに対する期待感を高めることができる。

30

【2111】

尚、低確 / 低ベース状態 (通常状態) の制御が開始されるときに、可変表示回数表示 069SG202 にて表示する可変表示回数として、時短状態 A の制御が終了した場合は「110 回」、時短状態 B の制御が終了した場合は「1100 回」、確変状態の制御が終了した場合は「110 回」など、各状態において実行された可変表示回数を表示するようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 の状態 (前回大当たりの種類、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の何れに制御されていたか) を概ね確認することができ、それによって時短状態 B に制御されるまでの可変表示回数を予測しやすくなるので、遊技意欲の向上につなげることができる。

40

【2112】

また、時短状態 A と時短状態 B とにおいて、共通の楽曲 (例えば、楽曲 A) が BGM として固定で再生され、確変状態においては、楽曲 A を含む複数の楽曲 (例えば、楽曲 A ~ X など) のうちからいずれかが選択可能とされ、選択された楽曲を再生可能となっていて

50

もよい。

【2113】

また、時短状態Aと確変状態とにおいて楽曲Aが流れる場合、該楽曲Aに対応した発光パターン（楽曲の韻に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ9や可動体LED208などが発光されるようにしてもよい。

【2114】

また、時短状態Bにおいて楽曲Aが流れる場合、時短状態A、確変状態において楽曲Aが流れるときとは異なる発光パターン（背景画像に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ9や可動体LED208などが発光されるようにしてもよい。

また、時短状態Aや確変状態における遊技効果ランプ9や可動体LED208などの発光パターン（楽曲の韻に合わせたパターン）の方が、時短状態Bにおける遊技効果ランプ9や可動体LED208などの発光パターン（背景画像に合わせたパターン）よりも発光のパターンが強調され、時短状態Bにおける遊技効果ランプ9や可動体LED208などの発光パターンは落ち着いた発光パターンとなる。尚、強調される発光パターンは、落ち着いた発光パターンよりも輝度が高いパターン、発光データの切り替え間隔が短いパターン、点滅周期が短いパターン等を含む。このようにすることで、時短状態Bでは、上記の流れで説明した通り、遊技者は気が滅入っている可能性があるため、遊技効果ランプ9や可動体LED208などの発光パターンを強調しすぎずに落ち着かせることで、遊技者が不満を持つことを抑制できる。

【2115】

また、例えば、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、共通の背景画像を表示するが、時短状態Bでは、該背景画像の遠近感（視認性）を時短状態Aと異ならせることにより、同じ背景画像の流用でも全く異なった状態であることが分かる（異なった印象を与える）ようにしてもよい。

【2116】

また、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、飾り図柄の大きさも異ならせ（例えば、時短状態A：普通、時短状態B：大きい）、背景画像を流用していても全く異なった状態であることが分かる（印象を与える）ようにしてもよい。

【2117】

また、確変突入演出・時短突入演出Aの実行後に、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示を行うようにしてもよい。この場合、時短突入演出Bの実行後においては、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示は行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、大当りを經由しない時短状態Bの突入時において上記表示を行うことにより遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制できる。

【2118】

（可変表示回数表示、特別回数表示）

本実施の形態では、遊技状態が低確/低ベース状態（通常状態）に制御されているときに、画像表示装置5の画面右下部に、低確/低ベース状態に制御されてから実行された可変表示の回数に対応した可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲームXXX回」の文字等）と、救済時短到達までの可変表示の残り回数に対応した特別回数表示069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の文字、及び三角形のオブジェクト等）とが表示可能である。本実施の形態では、特別回数表示が表示される演出をカウントダウン演出と称するものとする。

【2119】

本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値に応じて、可変表示回数表示と特別回数表示のいずれが表示されるかが決定される。また、救済時短回数カウンタの値に応じて特別回数表示の表示態様を変化可能である。図284-21は、可変表示回数表示又は特別回数表示が表示されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【2120】

図284-21(A)に示すように、救済時短回数カウンタの値が301~900であ

10

20

30

40

50

る場合には、画像表示装置 5 の画面右下部に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 (本例では、「ゲーム X X X 回」の文字、X X X = 0 ~ 6 9 9 など)が表示される。可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 の数字 (X X X) は、可変表示が実行されるごとに加算表示される。

【 2 1 2 1 】

図 2 8 4 - 2 1 (B) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 3 1 ~ 3 0 0 である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面右下部に白色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の白色文字、及び白色の三角形のオブジェクト、X X X = 3 1 ~ 3 0 0) が表示される。

【 2 1 2 2 】

図 2 8 4 - 2 1 (C) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 3 0 である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面中央部に赤色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、X X X = 3 0) が所定期間 (例えば、約 3 秒) 拡大表示された後、図 2 8 4 - 2 1 (D) に示すように、画像表示装置 5 の画面右下部に移行して縮小表示される。そして、救済時短回数カウンタの値が 1 ~ 3 0 である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面右下部に赤色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、X X X = 1 ~ 3 0) が表示される。

【 2 1 2 3 】

尚、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が 0 となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示しないものとするが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が 0 となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示してもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値が 1 となる可変表示において、赤色態様の特別回数表示が表示された後に、救済時短回数カウンタの値が 0 となる可変表示が実行されると、金色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと 0 回」の金色文字、及び金色の三角形のオブジェクト等) が表示されてもよい。

【 2 1 2 4 】

また、本実施の形態では、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 が表示されている期間においては、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を表示したまま特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を表示し、可変表示に伴い、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 の加算表示と特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の減算表示とを実行するようにしてもよい。尚、この場合、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示態様よりも視認性が低い態様で表示する (例えば、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 よりも縮小表示するなど目立たない態様で表示する) ことが好ましい。

【 2 1 2 5 】

また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を開始する契機は、時短状態 B に制御されるまでの残り可変表示回数が残りの 5 0 回となった可変表示が開始されるときなどの一定のタイミングであってもよいし、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示開始抽選を実行して当選したタイミングや、S P リーチはずれの変動パターンが終了したタイミングや、あるいは、時短状態 B に制御されるまでの残り可変表示回数が残りの 5 0 回となったことが残回数示唆演出などの実行により示唆された場合など、不定期なタイミングであってもよい。また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を開始するときには、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を全画面表示するなどして強調表示するようにしてもよい。また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を表示する代わりに、専用の演出モード (例えば、「リーチしたら激熱」など) に切り替える専用の背景演出を実行可能としてもよい。

10

20

30

40

50

【 2 1 2 6 】

また、救済時短回数カウンタの値が301～900となった場合、救済時短回数カウンタの値が301～900となる前のよりもSリーチの変動パターンが決定されにくくなる変動パターンテーブルに切り替わるようにしてもよい。このようにすることで、早く救済時短に突入させたい遊技者の意図を汲んだ可変表示にて遊技させることが可能となる。

【 2 1 2 7 】

また、特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）においては、後述する各種予告演出の実行を制限（例えば、実行しない、または、目立たない態様で表示するなど）してもよい。また、予告演出の実行時期と特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、特別回数表示069SG203を強調表示しない態様で表示したり、後述する先読み予告演出の実行時期と特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、先読み予告演出が終了した後の可変表示が開始されたときに特別回数表示069SG203を表示したり、特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）における所定の可変表示が大当たりとなる場合には、特別回数表示069SG203の表示を制限（例えば、表示しない、または、目立たない態様で表示するなど）するようにしてもよい。

【 2 1 2 8 】

（救済時短到達時の演出例）

前述したように、（i）RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合（RAMクリア後に1度も大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が0.5秒となる図柄確定A指定コマンドが送信され、（ii）大当たり後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合（1度大当たりし、その後大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が20秒となる図柄確定B指定コマンドが送信される。本実施の形態では、前記（i）の場合と前記（ii）の場合とでは図柄確定期間が異なるため、低確/低ベース状態における救済時短到達変動が終了してから低確/高ベース状態（時短状態B）に制御され救済時短遊技が開始するまでの期間（即ち、図柄確定期間）の演出態様が異なっている。

【 2 1 2 9 】

次に、（i）RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合の演出例に関して、図284-22～図284-25を用いて説明する。本例では、（i）RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」であるときについて説明する。

【 2 1 3 0 】

（（i）の場合の演出例）

図284-22は、RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図284-23は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【 2 1 3 1 】

まず、図284-23（A）に示すように、遊技状態が通常状態（低確/低ベース状態）に制御されているときに、CPU103が第1特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が1である場合の可変表示）を終了させるタイミングで（図284-22に示すT1のタイミングで）、図柄確定A指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の組合せ（本例では、「146」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せを確定停止させる。

【 2 1 3 2 】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域069SG013内にアクティブ表示069SG003を表示させており、第1保留記憶数が1であることにもとづ

10

20

30

40

50

いて、第1保留表示領域069SG011に保留表示069SG001を表示させている。また、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態であることにもとづいて、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310を表示させている。

【2133】

また、演出制御用CPU120は、表示領域5SLに、第1保留記憶数が1であるので「1」の文字を表示させ、第2保留記憶数が0であるので「0」の文字を表示させている。また、小図柄表示領域に小図柄の組み合わせ（本例では、「146」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組み合わせを確定停止させる。

【2134】

次いで、図284-23(B)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図284-22に示すT2のタイミングで）、演出制御用CPU120は、シャッター演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示させる。

10

【2135】

次いで、図284-23(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図284-22に示すT3のタイミングで）、図柄確定A指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示領域に最終的な小図柄の組み合わせ（本例では、「234」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組み合わせを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像069SG250が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興味が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像069SG400を表示した後、右打ち報知画像069SG401をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

20

【2136】

次いで、図284-23(D)に示すように、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで（図284-22に示すT4のタイミングで）、遊技状態が時短状態B（低確/高ベース状態）に制御されると、演出制御用CPU120は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第3背景画像069SG330を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222を表示させ、画像表示装置5の画面左下部に時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=1100）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された飾り図柄の組み合わせ（本例では、「234」）を表示させる。また、小図柄表示領域に直前に実行された小図柄の組み合わせ（本例では、「234」）を表示させる。

30

40

【2137】

次に、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合の演出例に関して、図284-24(A)及び図284-25を用いて説明する。本例では、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」であるときについて説明する。

【2138】

((ii)の場合の演出例)

図284-24は、(A)は大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャート、(B)は時短突入演出Bの変形

50

例を示すタイムチャートである。図 284 - 25 は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【2139】

まず、図 284 - 25 (A) 及び (B) における演出構成は、図 284 - 23 (A) 及び (B) に示した、RAM クリア処理後に救済時短に到達した場合の「非リーチ (短縮非リーチまたは非リーチ) はずれ」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【2140】

次いで、図 284 - 25 (C) に示すように、CPU 103 が第 1 特別図柄の変表示を終了させるタイミングで (図 284 - 24 (A) に示す T3 のタイミングで)、図柄確定 B 指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示領域において最終的な小図柄の組合せ (本例では、「234」) を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置 5 の画面右下部分におけるシャッター画像 069SG250 の手前側に、右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 069SG400 よりも大きな右打ち報知画像 069SG401 と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像 069SG250 が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興趣が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像 069SG400 を表示した後、右打ち報知画像 069SG401 をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

【2141】

次いで、図 284 - 25 (D) に示すように、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (20 秒) のうち 0.5 秒が経過したタイミングで (図 284 - 24 (A) に示す T4 のタイミングで)、演出制御用 CPU 120 は、シャッター演出を終了し、画像表示装置 5 の画面全体からシャッター画像 069SG250 を消去するとともに、右打ち報知画像 069SG400 を表示したまま右打ち報知画像 069SG401 をフェードアウト表示した後、時短突入演出 B を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に後述する突入画像 069SG473 (本例では、「遊・1100 BATTLE RUSH 突入」の文字を含む画像) を表示させる。時短突入演出 B では、「遊・1100 BATTLE RUSH 突入」の文字を含む突入画像 069SG473 を表示することにより遊技状態が時短状態 B (低確 / 高ベース状態) に制御されることを遊技者に報知している。

【2142】

また、突入画像 069SG473 は、時短状態 A 及び確変状態の制御が開始されるときにも共通に表示される突入画像 069SG470 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0% で表示される「1100」の文字からなる遊タイム用画像 069SG473A と、「遊」の文字からなる遊タイム用画像 069SG473B と、から構成されている。

【2143】

次いで、図 284 - 25 (E) に示すように、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (20 秒) が経過したタイミングで (図 284 - 24 (A) に示す T5 のタイミングで)、遊技状態が時短状態 B (低確 / 高ベース状態) に制御されると、演出制御用 CPU 120 は、演出モードが「遊・1100 バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第 3 背景画像 069SG330 を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面上部に「遊・1100 BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示 069SG222 を表示させ、画像表示装置 5 の画面左下部に時短残表示 069SG201 (本例では、「残り XX 回」の文字、XX = 1100) を表示させ、画像表示装置 5 の画面右下部分に右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、直前に実行された飾り図柄の組合せ (本例では、「234」) を表示させる。また、小図柄表示領域において直前に実行された

小図柄の組合せ（本例では、「234」）を表示させる。

【2144】

尚、図284-24(A)及び図284-25の例では、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)が経過して遊技状態が時短状態Bに制御されるタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示される例を示しているが、このような形態に限らず、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)が経過して遊技状態が時短状態Bに制御されるタイミングとは異なるタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。例えば、遊技状態が時短状態Bに制御された後、(A)客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B)時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されたタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。また、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)のうち、0.5秒が経過したタイミング(本例では図柄確定A指定コマンドにより指定される図柄確定期間)が経過したタイミング(本例では、T4のタイミング)で、時短突入演出B(図284-25(D))が実行されることなく、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。

10

【2145】

また、図284-23(B)や図284-25(B)においてシャッター画像069SG250を表示するとき、時短状態Bに制御されることを示唆する画像(例えば、「遊」の文字など)を表示してもよい。このようにすることで、時短状態Bに制御されるタイミングと、時短状態Bに制御されるタイミング以外のタイミング(例えば、演出モードが切り替わるタイミングなど)とにおいてシャッター画像069SG250を共通に表示する場合において、区別しやすくなる。

20

【2146】

また、本実施の形態では、図284-22~図284-25で説明したように、(i)RAMクリア後に救済時短に到達するときと、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達するときとで、演出態様が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記(i)のときと前記(ii)のときとで共通の態様の演出が実行されるようにしてもよい。つまり、前記(i)のときと前記(ii)のときとで時短突入演出Bを実行するようにしてもよいし、前記(i)のときと前記(ii)のときとで時短突入演出Bを実行しないようにしてもよい。また、前記(i)のときと前記(ii)のときとで、態様が異なる時短突入演出Bを実行するようにしてもよい。

30

【2147】

また、図284-24(A)及び図284-25の例では、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)に時短突入演出Bを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時短状態Bに制御されてから時短突入演出Bを開始するようにしてもよい。以下、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングの変形例について、図284-24(B)及び図284-26、図284-27にもとづいて説明する。

40

【2148】

図284-24(B)は、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングを示す変形例としてのタイムチャートである。図284-26は、救済時短に到達したときに保留記憶数が0の場合の演出動作例を示す説明図である。

【2149】

まず、図284-26(A)における演出構成は、図284-25(A)に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。次いで、図284-26(B)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示(救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示)を開始させるタイミングで(図284-24(B)に示すT2のタイミングで)

50

、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示を開始する。

【2150】

次いで、図284-26(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで(図284-24(B)に示すT3のタイミングで)、図柄確定B指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「234」)を確定停止させるとともに、画像表示装置5の表示領域5SLにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図284-26(D)に示すように、右打ちLED点灯通知コマンドの受信にもとづいて、右打ちLED069SG031を点灯し、特別回数表示069SG203を非表示とし、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

10

【2151】

次いで、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5秒)が経過したタイミングで(図284-24(B)に示すT4のタイミングで)、時短状態Bの制御が開始され、可変表示が開始可能になるが、保留記憶数が0の場合、図284-26(D)に示す右打ち報知画像069SG400、069SG401の表示が維持される。

20

【2152】

その後、図284-26(E)に示すように、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞(第1始動入賞でもよい)が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで(図284-24(B)に示すT5のタイミングで)、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する。

【2153】

次いで、図284-26(F)に示すように、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了した後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで(図284-24(B)に示すT6のタイミングで)シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する。

30

【2154】

尚、時短突入演出Bは、時短状態Bにおける2回目の可変表示の開始タイミング以外のタイミング(例えば、1回目の可変表示の途中や2回目以降の可変表示の開始時など)で開始されてもよい。また、可変表示の変動パターンとして超短縮変動パターンが決定されるなど可変表示期間が短い(例えば、1500msなど)場合は、複数回の可変表示にわたり継続して実行されるようにしてもよい。この場合、時短突入演出Bの映像は、飾り図柄の可変表示によらず継続的に表示されることが好ましい。また、時短突入演出Bの実行期間中に大当りの可変表示が開始された場合は、実行中の時短突入演出Bを中断または終了し、変動パターンに応じた演出(例えば、SPリーチ演出など)に移行してもよいし、変動パターンに応じた演出を経ずに大当り報知演出を実行するようにしてもよい。

40

【2155】

次に、図284-27は、救済時短に到達したときに保留記憶数が1以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

【2156】

まず、図284-27(A)~(C)における演出構成は、図284-26(A)~(C)に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【2157】

50

次いで、図 284 - 27 (C) に示すように、CPU 103 が第 1 特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで (図 284 - 24 (B) に示す T3 のタイミングで)、図柄確定 B 指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ (本例では、「234」) を確定停止させるとともに、画像表示装置 5 の表示領域 5SL において、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図 284 - 27 (D) に示すように、右打ち LED 点灯通知コマンドの受信にもとづいて、右打ち LED 069SG031 を点灯し、特別回数表示 069SG203 を非表示とし、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 069SG400 よりも大きな右打ち報知画像 069SG401 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

10

【2158】

ここで、保留記憶数が 1 以上の場合、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (0.5 秒) が経過したタイミングで (図 284 - 24 (B) に示す T4 のタイミングで)、時短状態 B の制御が開始されるとともに、1 回目の可変表示が開始されるため、図 284 - 27 (D) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 069SG250 を表示する。また、右打ち報知画像 069SG400、069SG401 はシャッター画像 069SG250 の手前側に表示された状態を維持する。

20

【2159】

その後、図 284 - 27 (E) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、1 回目の可変表示が終了した後、2 回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像 069SG250 と右打ち報知画像 069SG401 とを非表示とした後、突入画像 069SG473 を表示して時短突入演出 B を開始する。

【2160】

このように、演出制御用 CPU 120 は、救済時短到達変動の可変表示が終了したときに、右打ち LED 点灯通知コマンドの受信にもとづいて、右打ち LED 069SG031 を点灯し、画像表示装置 5 の表示画面に右打ち報知画像 069SG400、069SG401 と「右打ち」の文字を表示して右打ち報知を開始するため、時短状態 B の制御が開始されてから可変表示が開始されないことで、時短状態 B の制御が開始されることを示すシャッター演出や時短突入演出 B が開始されない場合でも、時短状態 B に制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

30

【2161】

また、上記の実施の形態では、RAM クリア後に救済時短に到達したときは図柄確定期間として 0.5 秒が設定され、大当り後、900 回の可変表示で救済時短に到達したときは図柄確定期間として 2.0 秒が設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように、RAM クリア後に救済時短に到達したときと、大当り後、900 回の可変表示で救済時短に到達したときとで、共通の図柄確定期間 (例えば、0.5 秒) が設定されるようにしてもよい。また、このようにした場合でも、右打ち報知や時短突入演出 B を、時短状態 B の制御が開始された後の可変表示が開始されてから実行することで、時短状態 B に制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

40

【2162】

上記の実施の形態では、RAM クリア後に救済時短に到達するときに、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (0.5 秒) が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像 069SG250 の表示を終了するとともに遊・1100 バトルラッシュの背景画像を表示する例を示している。ここで、演出制御用 CPU 120 が、図柄確定 A 指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、CPU 103 から送信された図柄確定 A 指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定 A 指定コマンドの

50

コマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定A指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、(A)客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B)時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド(例えば、可変表示開始コマンド(第1可変表示開始コマンド、第2可変表示開始コマンド)、変動パターン指定コマンド等)を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。尚、時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示に対応する他のコマンド(例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等)を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示するよう

10

【2163】

また、上記の実施の形態では、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達するときに、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)のうち0.5秒が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに時短突入演出を実行する例を示している。ここで、演出制御用CPU120が、図柄確定B指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、CPU103から送信された図柄確定B指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定B指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定B指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、(A)客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B)時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド(例えば、可変表示開始コマンド(第1可変表示開始コマンド、第2可変表示開始コマンド)、変動パターン指定コマンド等)を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに時短突入演出Bを実行するようにしてもよい。尚、時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示に対応する他のコマンド(例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等)を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに時短突入演出Bを実行するようにしてもよい。

20

【2164】

また、図284-22~図284-25では、RAMクリア後に救済時短に到達する場合と、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達する場合とにおいて、変動パターンが「非リーチ(短縮非リーチBまたは非リーチB)はずれ」に決定されたときに実行される各演出について説明したが、特に図示はしないが、変動パターンが「SPリーチAはずれまたはSPリーチBはずれ」に決定されたときは、SPリーチ種別に対応するSPリーチ演出(例えば、SPリーチAであればボーリング演出、SPリーチBであればバトル演出)が実行され、ボーリング演出やバトル演出で味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像を表示して可変表示結果がはずれとなることが報知された後に、シャッター演出を開始するとともに、シャッター演出の終了後の図柄確定期間に時短突入演出Bを開始するようにしてもよい。

30

【2165】

また、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示(救済時短到達変動)が大当りである場合、以下の(1)~(3)のようにしてもよい。

40

【2166】

(1)救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示において大当り用変動パターン「SPリーチB(バトルSP)」が決定されていた場合、当該可変表示開始時にシャッター演出が行われ(例えば、図284-23(B)と同じ)、例えば、SPリーチ演出Bに発展するタイミング(図286-11(A2)のタイミング参照)でシャッター演出が終了し、その後、SPリーチ演出Bが実行され、大当りが報知されるようにしてもよい。

【2167】

(2)救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示において大当り用変動パターン「

50

SPリーチB(バトルSP)」が決定されていた場合、特別回数表示が「1」のままシャッター演出も行われずにSPリーチ演出Bが実行されるといった当確演出を実行してもよい。

【2168】

(3) 救済時短回数カウンタの値が0のとき専用の大当り用変動パターン(例えば、シャッター閉じる 飾り図柄が揃った状態でシャッター開く 大当り)を設けてもよい。

【2169】

また、救済時短回数カウンタの値が0まで残り特定値となった場合における後述する先読み演出の実行や、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示における先読み演出の実行を制限するようにすることが好ましい。

10

【2170】

(客待ち画面例)

本実施の形態では、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120が受信すると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される客待ちデモ演出が実行される。図284-28(A)は、客待ち状態の画面の一例を示す説明図である。

【2171】

図284-28(A)に示すように、このデモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a(本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像)とが含まれている。また、救済時短回数カウンタの値が1~300である場合には、デモ画像069SG700には、前述した各種画像(味方キャラクタ、「デモ映像」の文字等)に加えて、特別回数表示069SG203(本例では、白色態様の特別回数表示)がさらに含まれる。

20

【2172】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない(本例では、救済時短回数カウンタの値が300以下である)ことを客待ち状態中に遊技者に報知することができ、稼働を促進することができる。

【2173】

(客待ち画面の変形例)

図284-28(A)の例では、救済時短回数カウンタの値が1~300である場合に、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、救済時短回数カウンタの値が301以上の場合と、300以下の場合の何れの場合にも、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれないようにしてもよい。

30

【2174】

例えば、図284-28(B)に示すように、客待ちデモ演出が実行されると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される。このとき、デモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a(本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像)とが含まれているものの、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、特別回数表示は含まれていない。

40

【2175】

次いで、図284-28(C)に示すように、新たに始動入賞が発生し、第1特別図柄の可変表示が開始したタイミングで、客待ちデモ演出が終了し、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示069SG203が表示される。

【2176】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数を客待ち状態中に遊技者に報知しないことにより、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない遊技機ばかりが選択されてしまうことを防止し、遊技機の稼働に過度な偏りが生じることを抑制するこ

50

とができる。

【 2 1 7 7 】

尚、電源投入時における R A M クリア処理の実行有無にかかわらず、電源投入後に 5 0 回の可変表示が実行されるまでは、可変表示回数表示や特別回数表示を非表示としてもよい。

【 2 1 7 8 】

例えば、電源投入時に R A M クリア処理が実行されていない場合に、該電源投入時の救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 以上のときと、3 0 0 以下のときの何れの場合にも、5 0 回の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、救済時短のみを目的とする遊技者の遊技を抑制することができる。また、電源投入時に R A M クリア処理が実行されている場合に、電断時の救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 以上のときと、3 0 0 以下のときの何れの場合にも、5 0 回の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、遊技者の遊技の敬遠を抑制することができる。

10

【 2 1 7 9 】

このような構成によれば、開店の際の電源投入時に R A M クリア処理が実行されていない場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が少ない遊技機を選択して遊技を行うことを抑制することができる。また、開店の際の電源投入時に R A M クリア処理が実行されている場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が多い遊技機での遊技を敬遠することを抑制することもできる。

20

【 2 1 8 0 】

尚、上記の形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が特定値となった場合には、電源投入後から 5 0 回の可変表示が実行されていないときであっても、可変表示回数表示や特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【 2 1 8 1 】

例えば、電源投入時に R A M クリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が所定値（例えば 5 0）より少ない特定値（例えば 2 0 以下）である場合には、該電源投入後の客待ち状態中や、特別図柄の可変表示が実行されているときに、特別回数表示を表示するようにしてもよい。また、電源投入時に R A M クリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が特定値とはなっていないものの、該電源投入後に実行された可変表示により救済時短回数カウンタの値が特定値（例えば 2 0 以下）となった場合に、救済時短回数カウンタの値が所定値となっていないときであっても、特別回数表示を表示するようにしてもよい。

30

【 2 1 8 2 】

（特徴部 0 6 9 S G 変形例 1）

次に、特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 について説明する。図 2 8 4 - 2 9 は、特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。図 2 8 4 - 3 0 は、特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

40

【 2 1 8 3 】

まず、本実施形態における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図 2 8 4 - 2 9（A 1）に示すように、例えば、通常状態（低確 / 低ベース状態）において図柄の可変表示が停止してから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約 3 0 0 0 0 m s など）が経過したとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置 5 にデモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 を表示して客待ちデモ演出を実行する（図 2 8 4 - 2 9（A 2）参照）。その後、始動入賞が発生すると、デモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 を非表示として可変表示を開始する（図 2 8 4 - 2 9（A 3）参照）。

50

【 2 1 8 4 】

次に、救済時短到達後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図 2 8 4 - 2 9 (B 1) に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が 0 の場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示の終了に応じて右打ち LED 点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ち LED 0 6 9 S G 0 3 1 を点灯し、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きな右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (0 . 5 秒) が経過したタイミングで、時短状態 B の制御が開始される (図 2 8 4 - 2 9 (B 2) 参照)。

10

【 2 1 8 5 】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間 (例えば、約 3 0 0 0 0 m s など) が経過したとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置 5 にデモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 を表示した状態を維持する (図 2 8 4 - 2 9 (B 3) 参照)。

【 2 1 8 6 】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短状態 B において右打ち遊技が開始されて第 2 始動入賞 (第 1 始動入賞でもよい) が発生したことに基づき 1 回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 を表示する。尚、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 はシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 の手前側に表示した状態を維持する (図 2 8 4 - 2 9 (B 4) 参照)。

20

【 2 1 8 7 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、1 回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 と右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 とを非表示とした後、2 回目の可変表示が開始されたタイミングで (図 2 8 4 - 2 4 (B) に示す T 6 のタイミングで)、突入画像 0 6 9 S G 4 7 3 を表示して時短突入演出 B を開始する (図 2 8 4 - 2 9 (B 5) 参照)。

30

【 2 1 8 8 】

次に、右打ち報知開始後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図 2 8 4 - 2 9 (C 1) に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が 1 以上 (例えば、1) の場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示の終了に応じて右打ち LED 点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ち LED 0 6 9 S G 0 3 1 を点灯し、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きな右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字を、シャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (0 . 5 秒) が経過したタイミングで、時短状態 B の制御が開始されるとともに、第 1 保留記憶を消化して 1 回目の可変表示が開始されるため、演出制御用 CPU 1 2 0 は、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 を表示する。尚、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 をシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 の手前側に表示した状態を維持する (図 2 8 4 - 2 9 (C 2) 参照)。

40

【 2 1 8 9 】

その後、1 回目の可変表示が終了して第 1 保留記憶が 0 になった場合、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 をシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 の手前側に表示

50

した状態を維持する（図 284 - 29（C3）参照）。

【2190】

そして、時短状態 B の制御が開始されてから 1 回目の可変表示において図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約 30000ms など）が経過したとき、演出制御用 CPU 120 は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置 5 にデモ画像 069SG700 を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像 069SG400、069SG401 をシャッター画像 069SG250 の手前側に表示した状態を維持する（図 284 - 29（C4）参照）。

【2191】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用 CPU 120 は、時短状態 B において右打ち遊技が開始されて第 2 始動入賞（第 1 始動入賞でもよい）が発生したことに基づき 2 回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像 069SG250 と右打ち報知画像 069SG401 とを非表示とした後、突入画像 069SG473 を表示して時短突入演出 B を開始する（図 284 - 29（C5）参照）。

【2192】

このように、特徴部 069SG 変形例 1 においては、演出制御用 CPU 120 は、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間においては、客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行することで、右打ち報知画像 069SG400 や右打ち報知画像 069SG400 よりも大きく表示される右打ち報知画像 069SG401 の表示が消えることがないため、図 284 - 29（A2）に示すように、デモ画像 069SG700 が表示されることで、時短状態 B に制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【2193】

また、本変形例では、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間において客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間において、CPU 103 が客待ちデモ表示指定コマンドを送信しないことで客待ちデモ演出の実行を制限するようにしてもよい。

【2194】

次に、救済時短に到達したときの客待ち画面への移行に関する演出動作例のさらに他の変形例について説明する。

【2195】

図 284 - 30（D1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときにおいて、保留記憶数が 0 の場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示の終了に応じて右打ち LED 点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ち LED 069SG031 を点灯し、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 069SG400 よりも大きな右打ち報知画像 069SG401 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5 秒）が経過したタイミングで、時短状態 B の制御が開始される（図 284 - 30（D2）参照）。

【2196】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止して時短状態 B に制御されてから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約 30000ms など）が経過したとき、演出制御用 CPU 120 は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置 5 にデモ画像 069SG700 を表示して客待ちデモ演出を実行するとともに、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字を表示する（図 284 - 30（D3）参照）。

10

20

30

40

50

【2197】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図284-30（D4）参照）。

【2198】

尚、図284-30（D3）に示すように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行しているときに、遊技者が打球操作ハンドル30のタッチリングに触れたタイミングで、デモ画像069SG700を非表示として客待ちデモ演出を終了し、図284-30（D2）に示す右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示し、その後1回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を開始するようにしてもよい。

【2199】

そして、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する（図284-30（D5）参照）。

【2200】

このように、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において、デモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行可能としてもよいが、デモ画像069SG700とともに右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示することで右打ち報知を実行してもよい。このように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する制御については、通常状態と共通とすることで処理負担を軽減する一方で、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を画像表示装置5の画面右下部に表示することで、遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【2201】

また、例えば、デモ画像069SG700の手前側に右打ち報知画像069SG400よりも大きい右打ち報知画像069SG401を重複して表示するなど、右打ち報知画像069SG400をデモ画像069SG700よりも視認性が高い状態で表示するようにしてもよい。

【2202】

（特徴部069SG変形例2）

次に、特徴部069SG変形例2について説明する。図284-31は、特徴部069SG変形例2としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図284-32は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図284-33は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図284-34は、特徴部069SG変形例2としての表示処理を示すフローチャートである。

【2203】

上記実施の形態では、図284-13及び図284-14に示すように、特別図柄停止処理内において右打ちランプ069SG132の点灯・消灯と、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら右打ちランプ069SG132の点灯・消灯を行う処理や、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行う処理は、特別図柄停止処理外にて実行してもよい。また、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄通常処理にて実行し、救済時短に到達したときに救済時短決定フラグをオン状態にする形態を例示したが、救済時短回数カウン

10

20

30

40

50

タの値の減算を特別図柄停止処理にて実行して救済時短決定フラグを用いず右打ちランプ069SG132の点灯・消灯と、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行うようにしてもよい。

【2204】

例えば、特徴部069SG変形例2としての図284-31に示すように、遊技制御タイム割込み処理においてCPU103は、遊技用乱数更新処理(ステップS24)の実行後に右打ちランプ069SG132を点灯・消灯するための設定処理や、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信処理を含む表示処理(ステップ069SGS24A)を実行するとともに、普通図柄プロセス処理(ステップS26)の実行後に表示処理にて行った設定処理に従って右打ちランプ069SG132を点灯・消灯する表示制御処理(ステップ069SGS26A)を実行すればよい。

10

【2205】

特徴部069SG変形例2では、前述した表示処理(ステップ069SGS24A)や表示制御処理(ステップ069SGS26A)を実行するために、CPU103は、図284-32及び図284-33に示す特別図柄停止処理を実行する。

【2206】

図284-32及び図284-33に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、先ず、大当りフラグがセットされている場合は、図284-13及び図284-14に示す特別図柄停止処理と同様に、ステップ069SGS131~ステップ069SGS135の処理を実行する。そして、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯開始や右打ちLED点灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ069SGS138及びステップ069SGS139の処理を実行した後に、後述する時短フラグA及び時短フラグBの状態の記憶をクリアし(ステップ069SGS139a)、ステップ069SGS140の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

20

【2207】

一方で、CPU103は、大当りフラグがセットされていない場合は、ステップ069SGS131~ステップ069SGS133の処理を実行した後に、そのときの時短フラグA及び時短フラグBの状態を特定し、これら時短フラグA及び時短フラグBの状態を更新記憶する(ステップ069SGS160)。また、確変フラグがセットされているか否かを判定する(ステップ069SGS161)。確変フラグがセットされている場合(ステップ069SGS161; Yes)はステップ069SGS174Eに進み、確変フラグがセットされていない場合(ステップ069SGS161; No)は、更に救済時短回数カウンタの値が既に0であるか否かを判定する(ステップ069SGS162)。

30

【2208】

救済時短回数カウンタの値が既に0である場合、つまり、既に時短状態Bである場合(ステップ069SGS162; Yes)はステップ069SGS174Eに進み、救済時短回数カウンタの値が0ではない場合(ステップ069SGS162; No)は、救済時短回数カウンタの値を-1し(ステップ069SGS163)、該値を-1した後の救済時短回数カウンタの値が0となったか否かを判定する(ステップ069SGS164)。

40

【2209】

救済時短回数カウンタの値が0となっていない場合(ステップ069SGS164; No)、CPU103は、ステップ069SGS141~ステップ069SGS145の処理を実行した後に、右打ちランプ069SG132の点灯終了や右打ちLED消灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ069SGS152の処理を実行した後に、ステップ069SGS174Eに進む。

【2210】

また、救済時短回数カウンタの値が0となった場合(ステップ069SGS164; Yes)、CPU103は、ステップ069SGS172~ステップ069SGS174の処理を実行した後、右打ちランプ069SG132の点灯開始や右打ちLED開始通知コ

50

マンドの送信を実行することなく、可変表示結果が大当たりとなることなく可変表示回数が900回に到達したことを示す特定回数到達情報を、図示しない外部出力端子からホール管理用コンピュータ等に向けて出力する回数を示す特定回数到達情報出力回数カウンタに特定数（例えば、4）をセットするとともに、該特定回数到達情報の1回あたりの出力期間を示す特定回数到達情報出力期間タイマをセットしてステップ069SGS174Eに進む（ステップ069SGS174C、ステップSGS174D）。

【2211】

尚、CPU103は、次の割込み時の情報出力処理（ステップS23）において、特定回数到達情報出力期間タイマにセットされた期間に亘る特定回数到達情報の出力を、特定回数到達情報出力回数カウンタにセットされた回数実行すればよい。

10

【2212】

そして、CPU103は、ステップ069SGS174Eにおいて、次の割込み時に表示処理（ステップ069SGS24A）内にて右打ちランプ069SG132の点灯・消灯や右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を実行するための移行フラグをセットした後、ステップ069SGS175の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【2213】

また、図284-34に示すようにCPU103は、表示処理において、先ず、移行フラグがセットされているか否か、つまり、前回の割込み時に可変表示結果がはずれとなる特別図柄停止処理が実行されたか否かを判定する（ステップ069SGS181）。移行フラグがセットされていない場合（ステップ069SGS181；No）は表示処理を終了し、移行フラグがセットされている場合（ステップ069SGS181；Yes）は、該移行フラグをクリアするとともに（ステップ069SGS182）、記憶されている時短フラグA及び時短フラグBの状態と現在の時短フラグAと時短フラグBの状態を比較し（ステップ069SGS183）、時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態（セットされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ069SGS184）。

20

【2214】

時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Aまたは時短状態Bに制御された場合（ステップ069SGS184；Yes）は、右打ちランプ069SG132及び時短ランプ069SG134の点灯設定を行うとともに、演出制御基板12に対して右打ちLED点灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ069SGS185、ステップ069SGS186）。

30

【2215】

また、時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態に変化していない場合（ステップ069SGS184；No）は、更に時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態（クリアされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ069SGS187）。時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態に変化していない場合（ステップ069SGS187；N）は表示処理を終了し、時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Aまたは時短状態Bから通常状態に制御された場合（ステップ069SGS187；Yes）は、右打ちランプ069SG132及び時短ランプ069SG134の消灯設定を行うとともに演出制御基板12に対して右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ069SGS188、ステップ069SGS189）。

40

【2216】

尚、CPU103は、表示制御処理（ステップ069SGS16A）において、ステップ069SGS185の点灯設定またはステップ069SGS188の処理の消灯設定に従って右打ちランプ069SG132や時短ランプ069SG134の点灯・消灯を実行すればよい。

【2217】

更に、演出制御用CPU120は、CPU103から右打ちLED点灯通知コマンドを

50

受信したことに応じて画像表示装置5の画面において右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字の表示を開始し、CPU103から右打ちLED消灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置5の画面中央部における右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字の表示を終了すればよい。

【2218】

(特徴部069SG変形例3)

上記の実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合に、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示を表示することによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する演出構成であったが、このような形態に限らず、特別回数表示とは異なる演出であって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する救済時短示唆演出を実行してもよい。

10

【2219】

まず、図284-35(A)及び(B)における演出構成は、図284-21(A)及び(B)に示した可変表示回数表示及び特別回数表示(白色態様)に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。また、図284-35(C)及び(D)における救済時短示唆演出以外の演出構成は、図284-21(C)に示した特別回数表示(赤色態様)に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【2220】

図284-35(C)に示すように、救済時短回数カウンタの値が11～30であるときに、救済時短示唆演出における第1段階が実行されると、第1示唆画像(本例では、背景画像の上部1/4の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像069SG250に関連した第1示唆画像069SG800A)が第1背景画像069SG310に重畳表示される。第1示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える)画像である。そのため、遊技者からは、第1示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第1示唆画像069SG800Aを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

20

【2221】

次いで、図284-35(D)に示すように、救済時短回数カウンタの値が1～10であるときに、救済時短示唆演出における第2段階が実行されると、第2示唆画像(本例では、背景画像の上部1/2の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像069SG250に関連した第2示唆画像069SG800B)が第1背景画像069SG310に重畳表示される。第2示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える)画像である。そのため、遊技者からは、第2示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第2示唆画像069SG800Bを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

30

【2222】

本実施の形態では、救済時短示唆演出による示唆画像(第1示唆画像、第2示唆画像)を含む背景画像は、特別図柄の可変表示が実行されていないときも画像表示装置5に背景画像として表示される。このように、特別図柄の可変表示の実行有無にかかわらず画像表示装置5の画面上に表示されているインターフェイス画像の表示態様を、救済時短回数カウンタの値に応じて異ならせることによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆可能であるとともに、興趣を向上できる。

40

【2223】

尚、本例では、インターフェイス画像を変化させる画像として、救済時短到達時のシャッター画像に関連する示唆画像(第1示唆画像、第2示唆画像)を背景画像に重畳表示させる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短到達時のシャッター画像に関連しない画像を背景画像に重畳表示させてもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値に応じて表示領域や表示色が異なるエフェクト画像を重畳表示させるようにしてもよく、救済時

50

短回数カウンタの値が21以上のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域（例えば、画面の25%）であり表示色が青色であるが、救済時短回数カウンタの値が20以下のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域よりも広い第2領域（例えば、画面の50%）となり表示色が赤色となるようにしてもよい。

【2224】

（各種演出の説明）

次に、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出について、図284-36～図284-50にもとづいて説明する。図284-36は、各種演出の内容を説明するための図である。図284-37は、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図284-38は、同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図284-39は、保留変化予告の演出動作例を示す図である。図284-40は、図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。図284-41は、エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。図284-42は、(A)～(D)は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。図284-43は、(A)～(F)は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図284-44は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図284-45は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図284-46は、(A)はリーチ予告実行決定テーブル、(B)～(E)はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図284-47は、(A)～(D)はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。図284-48は、(A)～(D)は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。図284-49は、(A)～(D)は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。図284-50は、(A)～(C)は遊技状態別の特徴を説明するための図である。

10

20

【2225】

図284-36に示すように、演出制御用CPU120は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出として、カウントダウン予告と、保留変化予告と、図柄チャンス目予告と、エフェクト表示予告と、を実行可能である。

【2226】

また、演出制御用CPU120は、可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、可動体予告と、キャラクタ予告と、リーチ予告と、ボタン予告と、を実行可能である。

30

【2227】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、当否ボタン演出と、可動体演出と、を実行可能である。

【2228】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）に基づく可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートの終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートにて事後演出を実行可能である。

40

【2229】

また、演出制御用CPU120は、特別状態としての確変状態、時短状態A、時短状態Bのいずれかの制御が開始されるときに、状態開始表示を表示することにより各遊技状態の制御の開始を報知する突入演出を実行可能である。

【2230】

（先読み予告演出）

次に、先読み予告演出について説明する。本実施の形態では、図279におけるステップS101の始動入賞判定処理において、CPU103は、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数

50

値が抽出され、保留情報として記憶されるとともに、抽出した乱数値にもとづいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドが送信される。

【 2 2 3 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 2 8 3 の演出制御プロセス処理におけるステップ S 1 6 1 の先読み予告設定処理において、主基板 1 1 から受信した情報にもとづいて、RAM 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する先読み予告演出種別（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」のいずれにするか及び各種予告の演出パターン）とを決定する。

10

【 2 2 3 2 】

尚、本実施の形態は、先読み予告演出の実行は、保留記憶数が「4」であることを条件に決定されるようにしているが、保留記憶数が「4」以外である場合にも決定可能としてもよい。また、実行する先読み予告演出の種別は、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告のうちいずれか1つに決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の予告を同時に実行可能としてもよい。

【 2 2 3 3 】

「カウントダウン予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（以下、ターゲット保留ともいう）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示を開始するごとに、「3」「2」「1」「0」といったカウントダウンを実行する演出である。

20

【 2 2 3 4 】

本実施の形態では、カウントダウン予告の演出パターンは、カウントダウンを「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンの順に高くなる（期待度：「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」で終了）。

30

【 2 2 3 5 】

例えば、図 2 8 4 - 3 7 (A) に示すように、始動入賞の発生に伴い、カウントダウン予告の実行、及び「0」で終了するパターンが決定された場合、当該可変表示が終了した後（図 2 8 4 - 3 7 (B) 参照）、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 D と、「3」を示すカウントダウン表示 0 6 9 S G 4 1 1 と、が表示され（図 2 8 4 - 3 7 (C) 参照）、当該可変表示が終了する（図 2 8 4 - 3 7 (D) 参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 D とは異なるキャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 C と、「2」を示すカウントダウン表示 0 6 9 S G 4 1 2 と、が表示され（図 2 8 4 - 3 7 (E) 参照）、当該可変表示が終了する（図 2 8 4 - 3 7 (F) 参照）。

40

【 2 2 3 6 】

次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 D、0 6 9 S G 1 0 0 C とは異なるキャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 A と、「1」を示すカウントダウン表示 0 6 9 S G 4 1 3 と、が表示され（図 2 8 4 - 3 8 (G) 参照）、当該可変表示が終了する（図 2 8 4 - 3 8 (H) 参照）。次いで、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときに、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 D ~ 0 6 9 S G 1 0 0 A とは異なるキャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 B と、「0」を示すカウントダウン表示 0 6 9 S G 4 1 4 と、が表示され（図 2 8 4 - 3 8 (I) 参照）、カウントダウン予告が終了する。

【 2 2 3 7 】

50

尚、特に図示しないが、「3」のパターンが決定された場合は、図284-37(C)でキャラクタ画像069SG100Dと「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「2」のパターンが決定された場合は、図284-37(E)でキャラクタ画像069SG100Cと「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「1」のパターンが決定された場合は、図284-38(G)でキャラクタ画像069SG100Aと「1」を示すカウントダウン表示069SG413と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了する。

【2238】

また、カウントダウンの演出パターンは任意であり、5種類以上の演出パターンが設定されていてもよい。また、「3」以外の数字からカウントダウンを開始可能としてもよい。また、「0」「1」「2」「3」といったようにカウントアップとしてもよい。

10

【2239】

「保留変化予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶(ターゲット保留)の可変表示において大当たりになるか否かが報知されるまでに、該ターゲット保留の保留表示の表示色を変化させる演出である。

【2240】

本実施の形態では、保留変化予告の演出パターンは、保留表示の表示色が最終的に「青色」になるパターン、「緑色」になるパターン、「赤色」になるパターン、「金色」になるパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、保留表示の表示色の変化態様(例えば、始動入賞時、保留記憶消化時、ターゲット保留の可変表示期間などいずれのタイミングで変化させるかや、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」「緑色」「赤色」のように段階的に変化させるかなど)については任意に決定可能である。期待度は「青色」「緑色」「赤色」「金色」の順に高くなる(期待度:「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」)。

20

【2241】

例えば、図284-39(A)に示すように、始動入賞の発生に伴い、保留変化予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、保留変化予告の対象となったターゲット保留の保留表示が白色にて表示された後、当該可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」に変化し(図284-39(B)参照)、可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」から「赤色」に変化し(図284-39(C)参照)、可変表示が終了する。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示(例えば、スーパーリーチ変動パターン)が開始される。

30

【2242】

尚、保留変化予告の演出パターン数は任意であり、5種類以上のパターンを有していてもよい。また、保留変化は、上記のように色に変化するものだけでなく、キャラクタやアイテムなどに変化するようによい。

【2243】

「図柄チャンス目予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶(ターゲット保留)の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示において、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」または「奇数図柄の組合せ」で停止表示される演出である。

40

【2244】

本実施の形態では、図柄チャンス目予告の演出パターンは、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」(例えば、「264」など)で停止表示されるパターンと、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」(例えば、「135」など)で停止表示されるパターンとがあり、可変表示結果にもとづいて、はずれ図柄を「偶数図柄の組合せ」と「奇数図柄の組合せ」のいずれにするかが決定される。また、「偶数図柄の組合せ」や「奇数図柄の組合せ」の図柄組

50

合せが複数種類のうちからいずれかに決定されるようにしてもよい。また、飾り図柄を構成する後述する台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 の表示色が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」よりも「奇数図柄の組合せ」の方が高い。また、台座表示部は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」）。

【 2 2 4 5 】

例えば、図 2 8 4 - 4 0 (A) に示すように、始動入賞の発生に伴い、図柄チャンス目予告の実行及び演出パターンが決定された場合、当該可変表示が終了して、次の可変表示から図柄チャンス目予告を開始する。

【 2 2 4 6 】

はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」に決定され、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が「青色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「 2 4 6 」の偶数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が「青色」で表示される（図 2 8 4 - 4 0 (B 1) (B 2) 参照）。一方、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」で台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が「赤色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「 3 7 5 」の奇数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が「赤色」で表示される（図 2 8 4 - 4 0 (C 1) (C 2) 参照）。

【 2 2 4 7 】

尚、本実施の形態では、飾り図柄は、「 1 」～「 9 」の数字からなる数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 と、数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 と、から構成される。台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 は、数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 に表示される「 1 」～「 9 」の数字の周囲を囲むように略四角形状に形成され、所定の表示色（例えば、白色など）にて表示されており、全ての数字（「 1 」～「 9 」）に共通な表示態様とされている。

【 2 2 4 8 】

尚、図柄チャンス目予告の演出パターン数は任意であり、図柄の組合せ数や台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 の表示色などは 5 種類以上のパターンを有していてもよい。尚、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 には、キャラクタ画像や装飾画像などが表示されていてもよい。また、例えば、数字（「 1 」～「 9 」）各々に対応した個別のキャラクタ画像が表示されていてもよい。

【 2 2 4 9 】

「エフェクト表示予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示が開始されるときに、画像表示装置 5 の表示画面における可動体 3 2 の下方領域にエフェクト画像が表示される演出である。

【 2 2 5 0 】

本実施の形態では、エフェクト表示予告の演出パターンは、エフェクト画像が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、エフェクト画像の表示色の変化態様（例えば、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」「緑色」「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」）。

【 2 2 5 1 】

例えば、図 2 8 4 - 4 1 (A) に示すように、始動入賞の発生に伴い、エフェクト表示予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、当該可変表示が終了し（図 2 8 4 - 4 1 (B) 参照）、次の可変表示が開始された後（図 2 8 4 - 4 1 (C) 参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置 5 の表示画面における可動体 3 2 の下方領域に「青色」のエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 が表示される（図 2 8 4 - 4 1 (D) 参照

10

20

30

40

50

）。次いで、次の可変表示が開始されたときにエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 が非表示となり（図 2 8 4 - 4 1（E）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置 5 の表示画面における可動体 3 2 の下方領域に「赤色」のエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 が表示される（図 2 8 4 - 4 1（F）参照）。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときにエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 が非表示となる（図 2 8 4 - 4 1（G）参照）。

【 2 2 5 2 】

尚、エフェクト表示予告の演出パターン数は任意であり、5 種類以上の演出パターンを有していてもよい。また、期待度に応じてエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 の大きさを異ならせるようにしてもよい。また、エフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 は可変表示の終了時だけでなく、可変表示の開始時やそれ以外の期間に表示されるようにしてもよい。

10

【 2 2 5 3 】

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 が、ステップ S 1 6 1 の先読み予告設定処理において、主基板 1 1 から受信した情報にもとづいて、RAM 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留記憶について大当たり遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するかどうかと、実行を決定した場合に実行する先読み予告演出種別と、を決定する際に用いる先読み予告演出種別決定テーブル A ~ D について説明する。図 2 8 4 - 4 2 は、（A）は通常状態にて用いる予告演出種別決定テーブル A、（B）は確変状態にて用いる予告演出種別決定テーブル B、（C）は時短状態 A にて用いる予告演出種別決定テーブル C、（D）は時短状態 B にて用いる予告演出種別決定テーブル D である。尚、以下において、各種演出種別決定用の乱数値として 0 ~ 9 9 の乱数値が用いられる。

20

【 2 2 5 4 】

図 2 8 4 - 4 2（A）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル A では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に 5 0 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 1 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 1 0 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 1 5 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 1 5 個の判定値が割り当てられている。

30

【 2 2 5 5 】

図 2 8 4 - 4 2（B）に示すように、遊技状態が確変状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル B では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に 6 0 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 5 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 5 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 1 5 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 1 5 個の判定値が割り当てられている。

40

【 2 2 5 6 】

図 2 8 4 - 4 2（C）に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル C では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に 4 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に 7 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 1 0

50

個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に10個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に10個の判定値が割り当てられている。

【2257】

図284-42(D)に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に30個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に100個の判定値が割り当てられている。

【2258】

このように、先読み予告演出は、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」の割合が、通常状態、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に高くなる。つまり、確変状態において最も実行されやすく、時短状態Bにおいては実行されない（最も実行されにくい）。また、「カウントダウン予告」は、時短状態A及び時短状態Bにおいて実行されない予告とされ、「保留変化予告」及び「エフェクト表示予告」は、時短状態Bにおいて実行されない予告とされている。

10

【2259】

ここで、先読み予告演出種別の決定について、時短制御が実行される3つの遊技状態（確変状態、時短状態A、時短状態B）で比較する。

【2260】

まず、可変表示結果が「大当たり」である場合における先読み予告演出の実行割合は、確変状態では80%、時短状態Aでは60%、時短状態Bでは30%とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では40%、時短状態Aでは30%、時短状態Bでは0%（非実行）とされている。

20

【2261】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「2種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「0種類（非実行）」とされている。

【2262】

このように、時短状態Bでは、可変表示結果が「大当たり」となる場合に「図柄チャンス目予告」が実行可能とされているだけで、他の先読み予告演出が実行されることはなく、また、可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない。つまり、時短状態Bでは、確変状態や時短状態Aよりも先読み予告演出の実行割合が低く、かつ、決定可能な演出種別数が少ない。

30

【2263】

また、時短状態Bにおいて、先読み予告演出として「図柄チャンス目予告」を実行可能としている。これは、時短状態Bでは、可変表示時間が短い変動パターン（例えば、超短縮非リーチなど）が決定されやすいことで、1の可変表示において先読み演出を実行する場合は時間が短くなるため、例えば、「保留変化予告」などの小さな保留表示領域での色の变化を見逃しやすくなる。また、「カウントダウン予告」は複数の可変表示にて実行されるが、1の可変表示においてカウントを表示する期間が短いためカウントの変化に気が付きにくい。これに対し「図柄チャンス目予告」は、複数の可変表示にて実行されるとともに、飾り図柄と台座部の表示色の变化を飾り図柄の停止表示時に好適に見せることができるため、時短状態Bにおいて実行するに適した先読み予告演出であるといえる。

40

【2264】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合が、確変状態や時短状態Aにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割

50

合よりも低ければ、時短状態 B において可変表示結果が「はずれ」の場合に先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態や時短状態 A よりも少なければ、時短状態 B において 2 種類以上の先読み予告演出が実行可能とされてもよい。

【 2 2 6 5 】

次に、演出制御用 CPU 120 が、実行を決定した先読み予告演出の演出パターンを決定する際に用いる演出パターン決定テーブル A ~ F について説明する。図 284 - 43 は、(A) は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブル A、(B) は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブル B、(C) は時短状態 A にて用いる演出パターン決定テーブル C、(D) は時短状態 B にて用いる演出パターン決定テーブル D、(E) は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブル E、(F) は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブル F である。

10

【 2 2 6 6 】

図 284 - 43 (A) に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル A では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 50 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 20 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に 65 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 5 個の判定値が割り当てられている。

20

【 2 2 6 7 】

図 284 - 43 (B) に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル B では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 50 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 20 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に 65 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 5 個の判定値が割り当てられている。

30

【 2 2 6 8 】

図 284 - 43 (C) に示すように、遊技状態が時短状態 A であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル C では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 70 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に 70 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 10 個の判定値が割り当てられている。

【 2 2 6 9 】

図 284 - 43 (D) に示すように、遊技状態が時短状態 B であるときに図柄チャンス目予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブル D では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「赤色」に 90 個の判定値が割り当てられ、「金色」に 10 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は「図柄チャンス目予告」は実行されないため、いずれの演出パターンにも判定値は割り当てられていない。

40

【 2 2 7 0 】

また、図 284 - 43 (E) に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブル E では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「3」で終了するパターンに 5 個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに 5 個の判定値が割り当てられており、「

50

「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに65個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに10個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられている。

【2271】

図284-43(F)に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルFでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「3」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに50個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに10個の判定値が割り当てられている。

10

【2272】

このように、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告における演出パターンは、期待度が「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなるように設定されている(期待度:「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」)。また、カウントダウン予告における演出パターンは、期待度が「3」で終了、「2」で終了、「1」で終了、「0」までの順に高くなるように設定されている(期待度:「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」まで)。

20

【2273】

ここで、各種予告の演出パターンの決定について、時短制御が実行される3つの遊技状態(確変状態、時短状態A、時短状態B)で比較する。

【2274】

また、可変表示結果が「大当り」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「2種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「0種類(非実行)」とされている。

30

【2275】

このように、時短状態Bでは、可変表示結果が「大当り」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとして「赤色」か「金色」の2種類のうちからいずれかが決定可能とされているだけであり、また、可変表示結果が「はずれ」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとしていずれの決定されない(非実行)。つまり、時短状態Bでは、確変状態や時短状態Aよりも決定可能な演出パターン数が少ない。

【2276】

(予告演出)

次に、予告演出について説明する。図284-36に示すように、予告演出としての「可動体予告」と、「キャラクタ予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」とは、非リーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおける所定の時期に実行可能とされ、演出制御用CPU120は、図284-44に示す可変表示開始設定処理において、各種予告演出について実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する予告演出の演出パターンとを決定する。

40

【2277】

「可動体予告」は、可変表示が開始されたときに、可動体32を上下に振動させることにより大当りに制御されることを示唆する演出である(図284-57(A1)(B1))

50

参照)。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動(小)パターン」と、上下の振動幅が振動(小)よりも大きい「振動(大)パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動(小)パターン」、「振動(大)パターン」のいずれかが決定される。

【2278】

尚、可動体32は、画像表示装置5の表示画面上方の原点位置と、表示画面略中央の演出位置と、の間で上下方向に移動可能であり、原点位置から演出位置までは自重により落下可能とされている。可動体予告における振動は、原点位置と、該原点位置と演出位置との間の所定位置との間で可動体32を上下に振動させる演出とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよい。

10

【2279】

「キャラクタ予告」は、可変表示が開始されてから飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるまでの期間に所定のキャラクタが出現し、該キャラクタのセリフが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから表示されたセリフの音声が出力されることによりリーチ態様となるか否かを煽る演出である(図284-57(A2)(B2)参照)。リーチ予告の演出パターンは、キャラクタのセリフが「リーチ?」の「セリフAパターン」と、キャラクタのセリフが「リーチかも!!」の「セリフBパターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「セリフAパターン」、「セリフBパターン」のいずれかが決定される。セリフ内容は任意であり、上記以外のセリフとしてもよい。

【2280】

20

尚、キャラクタのセリフパターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよい。また、キャラクタの種別は変わらないが、可変表示結果に応じて複数種類のうちからいずれかのキャラクタを選択可能としてもよい。

【2281】

「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である(図284-57(A3~A5)、(B3~B5)参照)。

【2282】

30

具体的には、左飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、可変表示されている右飾り図柄表示エリア5Rにおける停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される(図284-57(A4)、(B4)参照)。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され(図284-57(A5)、(B5)参照)、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される。

40

【2283】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄(識別情報)の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当たり表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ(例えば、「333」など)のうち一の飾り図柄(例えば、中図柄など)を除く飾り図柄(例えば、左図柄と右図柄など)を停止表示した状態で該一の飾り図柄(例えば、中図柄など)の可変表示を行う態様(リーチ演出とも言う)である。

【2284】

演出制御用CPU120は、変動パターンが非リーチまたはSPリーチの場合、後述するステップ069SGS278のリーチ予告実行決定処理において、可変表示結果が大当たり表示結果となるか否かにかかわらず、リーチ予告を実行するか否かを抽選により決定し

50

、決定内容に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）をセットする。また、変動パターンが非リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様にはならず、変動パターンがS Pリーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様となり、S Pリーチ演出が実行される。

【2285】

「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア5 Rにおいて左飾り図柄表示エリア5 Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行される演出である（図284 - 57（A4）（B4）参照）。具体的には、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン31 Bの操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、プッシュボタン31 Bを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン31 Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

10

【2286】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン31 Bの長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン31 Bを連打操作させる「連打パターン」と、プッシュボタン31 Bの一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、4種類以上設定してもよいし、2種類以下が設定されていてもよい。

20

【2287】

操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「一撃！」となる。

【2288】

（決め演出）

次に、決め演出について説明する。図284 - 36に示すように、決め演出は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、S Pリーチ演出の終盤にて大当りに制御されるか否かを報知する前に実行される演出（図284 - 58（C4～C8）、図284 - 59（A10～D3）、（B7～D3）参照）であり、所定の操作有効期間において実行される「当否ボタン演出」と、「当否ボタン演出」の後に実行される「可動体演出」と、がある。

30

【2289】

「当否ボタン演出」は、所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン31 Bの操作を促す操作促進演出であり、「放せ！！」や「押せ！！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン31 Bを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン31 Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する（図284 - 58（C4）、図284 - 59（A8～A10）、（B7）参照）。

【2290】

尚、演出パターンは、ボタンLED62が白色発光し、ボタン画像が白色表示になる「白色パターン」と、ボタンLED62が赤色発光し、ボタン画像が赤色表示になる「赤色パターン」とがあり、後述する「可動体動作パターン決定処理」において、「パターンA - 1」、「パターンA - 2」、「パターンB - 1」、「パターンB - 2」が決定された場合は、「白色パターン」が決定され、「パターンB - 3」が決定された場合は、「赤色パターン」が決定される。尚、「可動体動作パターン決定処理」によらず、可変表示結果に応じて「白色パターン」、「赤色パターン」のいずれかが決定されるようにしてもよい。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよいし、1種類のみが設定されていてもよい。

40

【2291】

50

「可動体演出」は、可動体 3 2 を原点位置から演出位置に落下させるか否かにより大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出である。具体的には、「当否ボタン演出」において操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに実行され、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下した場合には大当り遊技状態に制御されることが報知され、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下しない場合には大当り遊技状態に制御されない、つまり、はずれであることが報知される（図 2 8 4 - 5 8 (C 6)、図 2 8 4 - 5 9 (D 1) 参照）。

【 2 2 9 2 】

尚、可動体 3 2 が落下したときは、可動体 3 2 に内蔵された可動体 L E D 2 0 8 や遊技効果ランプ 9 が所定態様で点灯するとともに、画像表示装置 5 の表示画面に、敵キャラクタが倒される画像や、可動体 3 2 を強調するエフェクト画像などが表示され、可動体 3 2 が落下しないときは、可動体 L E D 2 0 8 や遊技効果ランプ 9 の点灯、敵キャラクタが倒される画像やエフェクト画像の表示などは実行されない。

10

【 2 2 9 3 】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【 2 2 9 4 】

（事後演出）

次に、事後演出について説明する。図 2 8 4 - 3 6 に示すように、事後演出は、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後の事後演出パートにおいて、該大当り遊技状態において付与される予定出球数が特定可能に報知される演出（図 2 8 4 - 6 0 (D 4 ~ D 1 0) 参照）である。

20

【 2 2 9 5 】

可変表示パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示が開始されてから可変表示結果が報知されるまでの期間であり、事後演出パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示パートの終了後から可変表示が終了するまでの期間とされている。つまり、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間は、可変表示パート期間と事後演出パート期間とを含む。尚、事後演出は、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示において飾り図柄が停止表示された後の図柄確定期間に行うようにしてもよい。

30

【 2 2 9 6 】

事後演出では、S P リーチ演出にて登場した味方キャラクタ及び敵キャラクタと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を示す予定出球数カウンタ表示と、が表示され、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を加えるごとに予定出球数カウンタ表示が増加していく。次いで、所定の操作有効期間において「押せ！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像とが表示され、操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、味方キャラクタが敵キャラクタを倒し、予定出球数カウンタ表示に所定の数字（例えば、1 0 0 0 または 1 5 0 0 など）が表示され、大当り中の予定出球数が報知される。そして、事後演出の終了後、大当り遊技状態が開始される。

40

【 2 2 9 7 】

（突入演出）

次に、突入演出について説明する。図 2 8 4 - 3 6 に示すように、突入演出は、「確変突入演出」及び「時短突入演出 A」の開始前に実行される「突入導入演出」と、大当り遊技状態の終了後に確変状態の制御が開始されるときに実行される「確変突入演出」と、大当り遊技状態の終了後に時短状態 A の制御が開始されるときに実行される「時短突入演出

50

A」と、低確状態において大当り遊技状態に制御されることなく900回の可変表示が実行されたことにより時短状態Bの制御が開始されるときに実行される「時短突入演出B」と、がある。また、「時短突入演出B」が実行される救済時短到達変動（救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示）を開始させるタイミング、つまり、「時短突入演出B」の実行前に「シャッター演出」（図284-23（B）（C）、図284-25（B）（C）参照）が実行される。

【2298】

具体的には、「確変突入演出」と「時短突入演出A」は、大当り遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出B」は、時短状態Bの制御の開始条件が成立する900回目の可変表示（救済時短到達変動）が終了した後の図柄確定期間（例えば、20秒など）に実行される。

10

【2299】

「時短突入演出A」は、突入導入演出（図284-63（A）～（C）参照）が実行された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字が表示されることにより、時短状態Aの制御が開始されることを報知する演出である（図284-63（D）参照）。

【2300】

「確変突入演出」は、突入導入演出（図284-63（A）～（C）参照）が表示された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「極」の文字が表示されることにより、確変状態の制御が開始されることを報知する演出である（図284-63（D）、図284-64（A1～A4）参照）。

20

【2301】

「時短突入演出B」は、突入導入演出（図284-63（A）～（C）参照）は表示されることなく、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「遊・1100」の文字が表示されることにより、時短状態Bの制御が開始されることを報知する演出である（図284-63（D）、図284-64（B1～B4）参照）。

【2302】

また、確変突入演出・時短突入演出Bについては、「極」や「遊・1100」の文字を表示した後に「BATTLE RUSH 突入！！」の文字を表示するようにしてもよい。

【2303】

（可変表示開始設定処理）

30

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図284-44は、図280に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS271）。第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS271；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ069SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

40

【2304】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【2305】

50

また、ステップ069SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない(オフ状態である)場合は(ステップ069SGS271; No)、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ069SGS273)。第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は(ステップ069SGS273; No)、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ069SGS273; Yes)、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」~「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ069SGS274)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【2306】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【2307】

ステップ069SGS272またはステップ069SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(ステップ069SGS275)。尚、変動パターン指定コマンドは、図279に示すコマンド解析処理(S75)において、該変動パターン指定コマンドの受信に応じて変動パターン指定コマンド格納領域に格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、変動パターン指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

20

【2308】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ069SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。尚、表示結果指定コマンド格納領域には、図279に示すコマンド解析処理(S75)において、表示結果指定コマンドの受信に応じて、該受信した表示結果指定コマンドが格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、表示結果指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

30

【2309】

尚、本特徴部069SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として、「7」以外の偶数図柄の複数の組合せ(例えば「222」、「444」、「666」、「888」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ(例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が揃いとなる飾り図柄を決定する。

40

【2310】

50

また、図 2 8 3 の演出制御プロセス処理におけるステップ S 1 6 1 の先読み予告設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 が前述した図柄チャンス目予告の実行を決定した場合、ターゲット保留の可変表示が開始されるまでの可変表示の停止図柄を、偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せのいずれに決定する。

【 2 3 1 1 】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

10

【 2 3 1 2 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、コマンド格納領域に救済時短に到達していることを指定する救済時短回数 A 指定コマンドが格納されているか否か、つまり、当該変動が救済時短到達変動であるか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 6 A）。救済時短到達変動である場合は（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 6 A；Y e s）、シャッター演出設定処理を実行し（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 6 B）、救済時短到達変動でない場合は（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 6 A；N o）、ステップ 0 6 9 S G S 2 7 7 に進む。シャッター演出設定処理では、シャッター演出開始待ちタイマに演出開始までの期間が設定され、演出開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応するシャッター演出が開始される。

【 2 3 1 3 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 7）。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンである場合は（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 7；Y e s）、ステップ 0 6 9 S G S 2 8 3 に進む。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンでない場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパリーチ変動パターンである場合は（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 7；N o）、リーチ予告実行決定処理を実行する（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 8）。

20

【 2 3 1 4 】

リーチ予告実行決定処理では、例えば、リーチ予告実行決定用乱数（0 ~ 9 9）を抽出するとともに、図 2 8 4 - 4 6（A）に示すリーチ予告実行決定テーブルを用いてリーチ予告の実行の有無を決定する。

30

【 2 3 1 5 】

リーチ予告実行決定テーブルにおいては、図 2 8 4 - 4 6（A）に示すように、「非実行」、「実行」のそれぞれに対して、遊技状態が「通常状態」の場合、「確変状態」の場合、「時短状態 A」の場合、「時短状態 B」である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図 2 8 4 - 4 6（A）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【 2 3 1 6 】

具体的には、遊技状態が「通常状態」の場合については、「非実行」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「確変状態」の場合については、「非実行」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態 A」の場合については、「非実行」に対して 6 0 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 4 0 個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態 B」の場合については、「非実行」に対して 8 0 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 2 0 個の判定値が割り当てられている。

40

【 2 3 1 7 】

このように、リーチ予告は、通常状態を除く 3 つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B）。

50

【 2 3 1 8 】

尚、本実施の形態では、時短状態 B においてリーチ予告が 20% の確率で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B においてリーチ予告は実行されないようにしてもよい。

【 2 3 1 9 】

図 284 - 44 に戻り、ステップ 069SGS279A においては、ステップ 069SGS278 においてリーチ予告の実行を決定したか否かを判定し（ステップ 069SGS279A）、リーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合は（ステップ 069SGS279A; No）、ステップ 069SGS280 に進み、リーチ予告の実行を決定したと判定した場合は（ステップ 069SGS279A; Yes）、リーチ予告に対応する演出制御パターン（プロセステーブル）を選択した後（ステップ 069SGS279B）、ボタン予告パターン決定処理を実行する（ステップ 069SGS279C）。

10

【 2 3 2 0 】

ボタン予告パターン決定処理では、例えば、ボタン予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図 284 - 46（B）～（E）に示すように、遊技状態に対応するボタン予告パターン決定テーブル A～D を用いてボタン予告パターンを決定する。

【 2 3 2 1 】

ボタン予告パターン決定テーブル A～D においては、図 284 - 46（B）～（E）に示すように、「非実行」、「一撃」、「連打」、「長押し」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「リーチはずれ」の場合、「非リーチはずれ」の場合、のそれぞれに異なる判定値が、図 284 - 46（B）～（E）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

20

【 2 3 2 2 】

具体的には、図 284 - 46（B）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブル A では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して 40 個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して 20 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して 15 個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して 5 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して 15 個の判定値が割り当てられている。

30

【 2 3 2 3 】

また、図 284 - 46（C）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブル B では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して 40 個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して 20 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して 15 個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して 5 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して 15 個の判定値が割り当てられている。

40

【 2 3 2 4 】

また、図 284 - 46（D）に示すように、遊技状態が「時短状態 A」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブル C では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して 40 個の

50

判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【2325】

また、図284-46(E)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

10

【2326】

このように、ボタン予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

20

【2327】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、非リーチまたはSPリーチの変動パターンが決定されるが、リーチ予告の実行割合が低いとともに、リーチ予告の実行された場合でも、ボタン予告は実行されることはない。

【2328】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、リーチ予告が実行されてもボタン予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるボタン予告の実行割合よりも低い割合でボタン予告を実行可能としてもよい。

30

【2329】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、リーチ予告においてボタン予告が5%の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はボタン予告を実行しないようにしてもよい。

【2330】

また、大当たりやリーチはずれの場合、遊技者に一度の操作を促す「一撃」のパターンが実行されることはあるが、実行割合は極めて低く、また、遊技者に所定の操作有効期間にわたり操作を促す「連打」や「長押し」操作、つまり、遊技者に一度の操作を促す「一撃」操作に比べて操作が煩わしい「連打」や「長押し」操作が促進されることはない。

40

【2331】

図284-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいてリーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合（ステップ069SGS279A；No）、またはステップ069SGS279Cにてボタン予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、キャラクタ予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS280）。キャラクタ予告パターン決定処理では、キャラクタ予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図284-47(A)～(D)に示すように、遊技状態に対応するキャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dを用いてキャラクタ予告パターンを決定する。

【2332】

50

キャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図284-47(A)～(D)に示すように、「非実行」、「セリフA(リーチ?)」、「セリフB(リーチかも!!)」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図284-47(A)～(D)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【2333】

具体的には、図284-47(A)に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

10

【2334】

また、図284-47(B)に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

20

【2335】

また、図284-47(C)に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して10個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【2336】

また、図284-47(D)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

30

【2337】

このように、キャラクタ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている(実行割合: 確変状態 > 時短状態A > 時短状態B)。

40

【2338】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときに可変表示結果が「はずれ」の場合には、非リーチまたはSリーチの変動パターンが決定されるが、いずれの変動パターンの可変表示においてキャラクタ予告は実行されることはない。

【2339】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、キャラクタ予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるキャラクタ予告の実行割合よりも低い割合でキ

50

キャラクタ予告を実行可能としてもよい。

【 2 3 4 0 】

また、時短状態 B において保留記憶数が「 0 」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、キャラクタ予告が 5 % の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はキャラクタ予告を実行しないようにしてもよい。

【 2 3 4 1 】

図 2 8 4 - 4 4 に戻り、ステップ 0 6 9 S G S 2 8 0 においてキャラクタ予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 2 8 1 A ）。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない場合、つまり、非リーチの変動パターンである場合は（ステップ 0 6 9 S G S 2 8 1 A ; N o ）、ステップ 0 6 9 S G S 2 8 2 に進む。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ 0 6 9 S G S 2 8 1 A ; Y e s ）、可動体動作パターン決定処理を実行する（ステップ 0 6 9 S G S 2 8 1 B ）。

【 2 3 4 2 】

可動体動作パターン決定処理では、可動体動作パターン決定用乱数（ 0 ~ 9 9 ）を抽出するとともに、図 2 8 4 - 4 8 （ A ） ~ （ D ）に示すように、遊技状態に対応する可動体動作パターン決定テーブル A ~ D を用いて可動体動作パターンを決定する。

【 2 3 4 3 】

可動体動作パターン決定テーブル A ~ D においては、図 2 8 4 - 4 8 （ A ） ~ （ D ）に示すように、可動体予告が非実行で、可動体演出（決め演出）で可動体 3 2 を落下させる大当り用の「パターン A - 1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体 3 2 を落下させる大当り用の「パターン A - 2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体 3 2 を落下させる大当り用の「パターン A - 3」、可動体予告が非実行で、決め演出の可動体演出で可動体 3 2 を落下させないはずれ用の「パターン B - 1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体 3 2 を落下させないはずれ用の「パターン B - 2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体 3 2 を落下させないはずれ用の「パターン B - 3」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図 2 8 4 - 4 8 （ A ） ~ （ D ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【 2 3 4 4 】

具体的には、図 2 8 4 - 4 8 （ A ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブル A では、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターン A - 1」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 2」に対して 2 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 3」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターン B - 1」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン B - 2」に対して 2 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン B - 3」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられている。

【 2 3 4 5 】

また、図 2 8 4 - 4 8 （ B ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブル B では、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターン A - 1」に対して 2 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 2」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 3」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターン B - 1」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン B - 2」に対して 2 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン B - 3」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられている。

【 2 3 4 6 】

また、図 2 8 4 - 4 8 （ C ）に示すように、遊技状態が「時短状態 A」である場合に用

10

20

30

40

50

いられる可動体動作パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「パターンA - 1」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA - 2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA - 3」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB - 1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンB - 2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンB - 3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【2347】

また、図284-48(D)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「パターンA - 1」に対して90個の判定値が割り当てられ、「パターンA - 2」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンA - 3」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB - 1」に対して100個の判定値が割り当てられている。

10

【2348】

このように、可変表示結果が大当たりである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、可動体予告と可動体演出との双方が実行される「パターンA - 2」、「パターンA - 3」の実行割合は、確変状態及び時短状態Aの方が時短状態Bよりも高い。一方、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターンA - 1」の実行割合は、時短状態Bの方が確変状態及び時短状態Aよりも高い。

20

【2349】

また、可変表示結果がはずれである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、可動体予告のみが実行される「パターンB - 2」、「パターンB - 3」の実行割合は、確変状態及び時短状態Aの方が時短状態B（非実行）よりも高い。

【2350】

つまり、時短状態Bの場合、確変状態及び時短状態Aに比べて可動体予告の実行割合が低くなっている（可動体予告の実行割合：確変状態 > 時短状態A > 時短状態B）。

【2351】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてスーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示が決定された場合、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターンA - 1」の実行割合は90%の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいてスーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示が決定された場合の「パターンA - 1」の実行割合よりも高ければ、90%以下でもよい。また、時短状態Bにおいてスーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示が決定された場合の実行割合は100%でもよい。

30

【2352】

図284-44に戻り、ステップ069SGS281Aにおいて変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない、つまり、非リーチの変動パターンであると判定した場合（ステップ069SGS281A; No）、演出制御用CPU120は、可動体予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS282）。可動体予告パターン決定処理では、可動体予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図284-49(A)～(D)に示すように、遊技状態に対応する可動体予告パターン決定テーブルA～Dを用いて可動体予告パターンを決定する。

40

【2353】

可動体予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図284-49(A)～(D)に示すように、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図284-49(A)～(D)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【2354】

50

具体的には、図284-49(A)に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動(小)」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動(大)」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「振動(小)」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動(大)」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【2355】

また、図284-49(B)に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動(小)」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動(大)」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「振動(小)」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動(大)」に対して10個の判定値が割り当てられている。

10

【2356】

また、図284-49(C)に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動(小)」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動(大)」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「振動(小)」に対して20個の判定値が割り当てられ、「振動(大)」に対して10個の判定値が割り当てられている。

20

【2357】

また、図284-49(D)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、スーパーリーチ変動パターンしか決定されないため、「非実行」、「振動(小)」、「振動(大)」に対していずれも判定値が割り当てられていない。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合に非リーチ変動パターンが決定された場合は、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

30

【2358】

このように、可動体予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている(実行割合: 確変状態 > 時短状態A > 時短状態B)。

【2359】

特に時短状態Bの場合、非リーチの変動パターンが決定された場合、保留記憶数が「0」のときも含め、可動体予告は実行されることはない。

【2360】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、可動体予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合における可動体予告の実行割合よりも低い割合で可動体予告を実行可能としてもよい。

40

【2361】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告が非実行の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告を実行可能としてもよい。

【2362】

尚、上記したボタン予告パターン決定処理、キャラクタ予告パターン決定処理、可動体

50

予告パターン決定処理においていずれかの演出パターンの実行が決定された場合、各種予告開始待ちタイマに予告開始までの期間が設定され、各種予告開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応する予告が開始される。

【 2 3 6 3 】

図 2 8 4 - 4 4 に戻り、ステップ 0 6 9 S G S 2 7 7 において変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチであった場合、ステップ 0 6 9 S G S 2 8 1 B の可動体動作パターン決定処理を実行した場合、ステップ 0 6 9 S G S 2 8 2 の可動体予告パターン決定処理を実行した場合は、ステップ 0 6 9 S G S 2 8 3 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセス
10

【 2 3 6 4 】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 LED の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8 L , 8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n（1 ~ N 番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【 2 3 6 5 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R、操作部（プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等））の制御を実行する（ステップ 0 6 9 S G S 2 8 5）。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R から
20

【 2 3 6 6 】

尚、この実施例では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。
30

【 2 3 6 7 】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ 0 6 9 S G S 2 8 6）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ 0 6 9 S G S 2 8 7）。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を
40

【 2 3 6 8 】

（可変表示中演出処理）

次に、図 2 8 4 - 4 5 は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を - 1 する（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 1 , ステップ 0 6 9 S G S 3 0 2 , ステップ 0 6 9 S G S 3 0 3）。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、各種の演出開始待ちタイマがセ
50

ットされている（予告演出等を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがオン状態である（予告演出の実行中である）場合には（ステップ069SGS304；Y）、各種の演出処理を実行する（ステップ069SGS305）。演出開始待ちタイムも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ069SGS305の演出処理を実施することなく、ステップ069SGS306に進む。

【2369】

ステップ069SGS306において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセステータの切り替えを行う（ステップ069SGS307）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ069SGS308）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ069SGS309a）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセステータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ069SGS309b）。

【2370】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ069SGS310）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ069SGS310；Y）、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップ069SGS311）。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ069SGS312）。

【2371】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ069SGS310；N）、ステップ069SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ069SGS313）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなければ（ステップ069SGS313；No）、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS314）。確定コマンド受信フラグがオン状態でなければ（ステップ069SGS314；No）、当該処理を終了する。

【2372】

ステップ069SGS313において可変表示時間タイマがタイマアウトしている場合（ステップ069SGS313；Yes）、またはステップ069SGS314において確定コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS314；Yes）、右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS315）。右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS315；Yes）、右打ちLED069SG031の点灯を開始するとともに、右打ち報知画像069SG400、069SG401などを表示して右打ち報知を開始した後（ステップ069SGS316）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。

【2373】

また、右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ0

10

20

30

40

50

69SGS315; No)、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ069SGS317)。右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ069SGS317; Yes)、右打ちLED069SG031の点灯を終了するとともに、右打ち報知画像069SG400などを非表示として右打ち報知を終了した後(ステップ069SGS318)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新し(ステップ069SGS319)、当該処理を終了する。また、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態でない場合は(ステップ069SGS317; No)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新し(ステップ069SGS319)、当該処理を終了する。

10

【2374】

尚、特に詳細な図示はしないが、ステップ069SGS315～ステップ069SGS318までの処理を実行した後は、確定コマンド受信フラグに基づく図柄確定指定コマンドから特定される図柄確定期間が経過してから演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する。

【2375】

また、可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時(特別図柄の可変表示終了時)に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

20

【2376】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ069SGS306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ(表示制御実行データやランプ制御実行データ等)はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【2377】

(遊技状態別の各種動作例)

次に、時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図284-50にもとづいて説明する。図284-50は、(A)は遊技状態別の変動動作例を示す図、(B)は遊技状態別の演出動作例を示す図、(C)は時短状態Bの特徴を説明するための図である。

30

【2378】

まず、図284-50(A)に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「A1」～「A5」の内容について比較する。

【2379】

<項目A1>

CPU103が選択可能なはずれ変動パターンの数について、「時短状態B」では、図284-8(A)(B)に示すように、保留記憶数が0、1～3の場合に「超短縮非リーチ」と「SPリーチD」の「2個」であり、「確変状態」では、図284-6(A)(B)に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチA」、「非リーチA」、「SPリーチC」、「SPリーチD」の「4個」であり、「時短状態A」では、図284-7(A)(B)に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチ」、「非リーチ」、「SPリーチE」の「3個」である。

40

【2380】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、2個)は、「時短状態A」において決定

50

可能な可変表示パターンの数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン数（例えば、4個）よりも少ない。

【2381】

尚、CPU103が決定可能なはずれ変動パターン数は、時短状態B、時短状態A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態Bの場合が時短状態Aと確変状態のうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【2382】

<項目A2>

CPU103が決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態B」では、図284-8(A)(B)に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約7.54秒 $\{ (7s \times 97) + (25s \times 3) \} \div 100 = 7.54$ 、保留記憶数が1~3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.205秒 $\{ (1.5s \times 97) + (25s \times 3) \} \div 100 = 2.205$ である。ここで、時短状態Bが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2~1100回の可変表示は保留記憶数が1~3となると仮定すると、時短状態Bにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.2秒 $\{ (7.54 + (2.205 \times 1099)) \} \div 1100 = 2.20985$ となる。

【2383】

「確変状態」では、図284-6(A)(B)に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約8.2秒 $\{ (7s \times 95) + (40s \times 2) + (25s \times 3) \} \div 100 = 8.2$ 、保留記憶数が1~3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約4.8秒 $\{ (3s \times 85) + (7s \times 10) + (40s \times 2) + (25s \times 3) \} \div 100 = 4.8$ である。ここで、確変状態が開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2~110回の可変表示は保留記憶数が1~3となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約4.83秒 $\{ (8.2 + (4.8 \times 109)) \} \div 110 = 4.83$ となる。

【2384】

「時短状態A」では、図284-7(A)(B)に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約9.15秒 $\{ (7s \times 95) + (50s \times 5) \} \div 100 = 9.15$ 、保留記憶数が1~3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約5.55秒 $\{ (3s \times 90) + (7s \times 5) + (50s \times 5) \} \div 100 = 5.55$ である。ここで、時短状態Aが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2~110回の可変表示は保留記憶数が1~3となると仮定すると、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約5.58秒 $\{ (9.15 + (5.55 \times 109)) \} \div 110 = 5.58$ となる。

【2385】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約2.2秒）は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約5.58秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約4.83秒）よりも少ない。

【2386】

また、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約7.54秒）は、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約9.15秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約8.2秒）よりも少な

10

20

30

40

50

い。

【 2 3 8 7 】

また、「時短状態 B」において保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2 . 2 0 5 秒）は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5 . 5 5 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4 . 8 秒）よりも少ない。

【 2 3 8 8 】

項目 (A 1) (A 2) によれば、特定回数の変動表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない変動表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態 A よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

10

【 2 3 8 9 】

尚、はずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていけば、上記時間は種々に変更可能である。

【 2 3 9 0 】

< 項目 A 3 >

C P U 1 0 3 が選択可能な大当り変動パターンの数について、「時短状態 B」では、図 2 8 4 - 8 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に「S P リーチ D」の「1 個」であり、「確変状態」では、図 2 8 4 - 6 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に最大で「S P 非経由」、「S P リーチ C」、「S P リーチ D」の「3 個」であり、「時短状態 A」では、図 2 8 4 - 7 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に最大で「S P 非経由」、「S P リーチ E」の「2 個」である。

20

【 2 3 9 1 】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合に C P U 1 0 3 が「時短状態 B」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない。

30

【 2 3 9 2 】

尚、C P U 1 0 3 が決定可能な大当り変動パターンの数は、時短状態 B、時短状態 A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態のうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【 2 3 9 3 】

< 項目 A 4 >

C P U 1 0 3 が決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態 B」では、図 2 8 4 - 8 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4 0 秒となる。

【 2 3 9 4 】

「確変状態」では、図 2 8 4 - 6 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 1 . 1 秒 { ((2 2 s × 5) + (5 5 s × 8 0) + (4 0 s × 1 5)) ÷ 1 0 0 = 5 1 . 1 } であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 1 . 1 秒となる。

40

【 2 3 9 5 】

「時短状態 A」では、図 2 8 4 - 7 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 6 2 . 8 秒 { ((2 2 s × 5) + (5 5 s × 9 5)) ÷ 1 0 0 = 6 2 . 8 5 } となる。

【 2 3 9 6 】

50

つまり、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない。

【2397】

項目(A3)(A4)によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態Aよりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

【2398】

尚、大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態B、確変状態、時短状態Aの順に長くなるか、あるいは、時短状態Bの場合が時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていけば、上記時間は種々に変更可能である。

【2399】

<項目A5>

CPU103が決定する非リーチはずれ変動パターンの決定割合について、「時短状態B」では、図284-8(A)(B)に示すように、保留記憶数が0、1~3の場合は95%であり、「確変状態」では、図284-6(A)(B)に示すように、保留記憶数が0、1~3の場合は80%であり、「時短状態A」では、図284-7(A)(B)に示すように、保留記憶数が0、1~3の場合は70%である。

20

【2400】

つまり、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97%）は、「時短状態A」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高い。

【2401】

項目(A5)によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

30

【2402】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は、時短状態Bが97%、確変状態及び時短状態Aがともに95%で、時短状態B、確変状態及び時短状態Aの順に低くなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態B（例えば、97%）、確変状態（例えば、95%）、時短状態A（例えば、94%）の順に低くなってもよいし、あるいは、時短状態Bの場合が時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方より高くなっていけば、上記割合は種々に変更可能である。

40

【2403】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は97%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は100%、つまり、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合リーチ変動パターンを決定しないようにしてもよい。

【2404】

50

また、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチA」）と、「時短状態A」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチA」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【2405】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【2406】

次に、図284-50(B)に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「B1」～「B10」の内容について比較する。

【2407】

<項目B1>

保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンの可変表示における大当たり示唆演出としての「可動体予告」、「キャラクタ予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図284-49(D)に示すように、「可動体予告」の実行割合は0%（非実行）、図284-47(D)に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は0%（非実行）であり、「確変状態」では、図284-49(B)に示すように、「可動体予告」の実行割合は40%、図284-47(B)に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は30%であり、「時短状態A」では、図284-49(C)に示すように、「可動体予告」の実行割合は30%、図284-47(C)に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は20%である。

【2408】

つまり、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない。

【2409】

項目(B1)によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が0のときに決定可能な変動パターン（例えば、短縮非リーチ以外の「非リーチ」や「SPリーチ」）の可変表示において、可動体予告やキャラクタ予告によりいたずらに煽られることがないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【2410】

詳しく説明すると、確変状態、時短状態A、時短状態Bの制御が開始される場合、それまでは通常状態での左打ち遊技を行っていたため、第1保留記憶に保留記憶が記憶されていることはあっても、第2保留記憶に保留記憶がないことが考えられる。つまり、初当りで確変状態や時短状態Aが開始されるときや、900回の可変表示の実行により時短状態Bの制御が開始されるときは、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐために、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ変動パターンは、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が2.5秒や4.0秒のSPリーチなど）が決定される割合が高い。そして、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターンが決定された場合、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行可能となる。

【2411】

しかし、時短状態Bの制御が開始される場合、遊技者は、これまでの長い遊技期間にお

10

20

30

40

50

いて様々なはずれ予告が実行されてきた可能性が高いため、時短状態 B においてもさらに「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されてしまうと煩わしさを与えてしまうため、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を非実行としている。

【 2 4 1 2 】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない形態を例示したが、例えば、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合の方が、「確変状態」や「時短状態 A」における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合よりも低くなるようにすることが好ましい。

10

【 2 4 1 3 】

また、保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときに「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行される割合は、時短状態 B における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合が、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【 2 4 1 4 】

また、時短状態 B では、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当たり変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B においては「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

20

【 2 4 1 5 】

また、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい。このようにすることで、時短状態 B においては「リーチ予告」や「ボタン予告」が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【 2 4 1 6 】

また、可変表示結果にもとづいて、第 1 示唆演出（例えば、セリフ A や振動（小））と、該第 1 示唆演出が実行された場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い第 2 示唆演出（例えば、セリフ B や振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であることで、時短状態 B においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

30

【 2 4 1 7 】

< 項目 B 2 >

可変表示結果がはずれの場合に演出制御用 CPU 1 2 0 が決定可能な先読み予告の種別数について、「時短状態 B」では、図 2 8 4 - 4 2 (D) に示すように、いずれも決定しないので「0 個」であり、「確変状態」では、図 2 8 4 - 4 2 (B) に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「4 個」であり、「時短状態 A」では、図 2 8 4 - 4 2 (C) に示すように、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「3 個」である。

40

【 2 4 1 8 】

つまり、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 1 2 0 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0 個）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 1 2 0 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 1 2 0 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4 個）よりも少ない。

50

【 2 4 1 9 】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数が 0 個である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、1 種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

【 2 4 2 0 】

また、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

10

【 2 4 2 1 】

< 項目 B 3 >

可変表示結果がはずれの場合における「先読み予告」の実行割合について、「時短状態 B」では、図 284 - 42 (D) に示すように、いずれも実行しないので「0%」であり、「確変状態」では、図 284 - 42 (B) に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合は「40%」であり、「時短状態 A」では、図 284 - 42 (C) に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合「30%」である。

20

【 2 4 2 2 】

つまり、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、0%）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、30%）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、40%）よりも低い。

【 2 4 2 3 】

項目 (B 2) (B 3) によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示では、決定可能な先読み予告演出の種別数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態 B を提供することができる。

30

【 2 4 2 4 】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が 0%、つまり、先読み予告を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、先読み予告を実行可能としてもよい。

40

【 2 4 2 5 】

また、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【 2 4 2 6 】

また、時短状態 A と時短状態 B と確変状態とで演出制御用 CPU 120 が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高

50

い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第1先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0%、図284-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10%、図284-43（C）参照）よりも低いことで、時短状態Bでは第1先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【2427】

また、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90%、図284-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、50～70%、図284-43（C）参照）よりも高いことで、時短状態Bでは第2先読み予告演出が実行されやすいので、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

【2428】

また、時短状態A及び確変状態において演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）であることで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

20

【2429】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

30

【2430】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態A及び確変状態双方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【2431】

<項目B4>

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図284-46（E）に示すように、大当りの場合は「10%」、はずれの場合は「5%」であり、「確変状態」では、図284-46（C）に示すように、大当りの場合は「80%」、リーチはずれの場合は「30%」であり、「時短状態A」では、図284-46（D）に示すように、大当りの場合は「80%」、はずれの場合は「20%」である。尚、これら実行割合は「リーチ予告」が実行される場合の割合である。

40

【2432】

つまり、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで10%、はずれで5%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで30%）よりも低い。

50

【 2 4 3 3 】

項目（ B 4 ）によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1 の可変表示において遊技者にプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出であるボタン予告の実行回数が少ないので、好適な時短状態 B を提供することができる。

【 2 4 3 4 】

また、本実施の形態では、「時短状態 B 」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態 A 」や「確変状態」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態 B 」においてボタン予告を実行しない（実行割合 0 % ）としてもよい。

10

【 2 4 3 5 】

また、「時短状態 B 」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態 A 」や「確変状態」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【 2 4 3 6 】

< 項目 B 5 >

ボタン予告において、遊技者に一度の動作を促す第 1 動作促進演出としての「一撃パターン」と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第 2 動作促進演出としての「連打パターン、長押しパターン」との実行割合について、「時短状態 B 」では、図 2 8 4 - 4 6 (E) に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「 1 0 %」、リ
ーチはずれの場合は「 5 %」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当り、はずれの場合は「 0 %（非実行）」である。

20

【 2 4 3 7 】

「確変状態」では、図 2 8 4 - 4 6 (C) に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「 4 0 %」、はずれの場合は平均で「 1 0 %」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「 4 0 %」、はずれの場合は平均で「 2 0 %」である。

【 2 4 3 8 】

「時短状態 A 」では、図 2 8 4 - 4 6 (D) に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「 4 0 %」、はずれの場合は平均「 7 . 5 %」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「 4 0 %」、はずれの場合は平均で「 1 7 . 5 %」である。

30

【 2 4 3 9 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「確変状態」及び「時短状態 A 」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態 B 」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない。

【 2 4 4 0 】

また、「時短状態 B 」における 1 の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当り、はずれで 0 %）は、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで 4 0 %、はずれで 2 0 %）よりも低いとともに、「時短状態 A 」における 1 の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで 4 0 %、はずれで 1 7 . 5 %）よりも低い。

40

【 2 4 4 1 】

項目（ B 5 ）によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、操作有効期間に亘って遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作し続けなければならない「連打パターン、長押しパターン」といった煩わしい操作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

50

【 2 4 4 2 】

尚、本実施の形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「時短状態 B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態 B」における「一撃パターン」の決定割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における「一撃パターン」の決定割合よりも低ければ、「一撃パターン」を実行可能としてもよい。

【 2 4 4 3 】

また、時短状態 B において、可変表示結果が大当たりである場合に演出制御用 CPU 1 2 0 により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、10%）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 1 2 0 により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、5%）よりも高いことで、時短状態 B において「ボタン予告」が実行されることに注目させて興味を向上させることができる。

10

【 2 4 4 4 】

また、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態 B において「一撃」パターンが実行される割合（例えば、10%）は、時短状態 A や確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、40%）よりも低い、時短状態 B において「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態 A や確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B において動作促進演出が実行される場合は「一撃」パターンとなることが多いため、興味を向上させることができる。

20

【 2 4 4 5 】

また、時短状態 A や確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態 B において「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間）ことで、「ボタン予告」の実行期間を時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【 2 4 4 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となる押しボタン 3 1 B がフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態 A や確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態 B において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましく、このようにすることで、開発コストを低減できるとともに、「ボタン予告」が実行されることを好適に報知することができる。

30

【 2 4 4 7 】

< 項目 B 6 >

大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出としての「可動体予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態 B」では、図 2 8 4 - 4 9 (D) に示すように、大当たり、はずれの場合は 0 % (非実行) であり、「確変状態」では、図 2 8 4 - 4 9 (B) に示すように、大当たりの場合は 9 0 %、はずれの場合は 4 0 % であり、「時短状態 A」では、図 2 8 4 - 4 9 (C) に示すように、大当たりの場合は 9 0 %、はずれの場合は 3 0 % である。

40

【 2 4 4 8 】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 0 %、はずれ 0 %）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 9 0 %、はずれ 3 0 %）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 9 0 %、はずれ 4 0 %）よりも低い。

50

【 2 4 4 9 】

項目（ B 6 ）によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御されることが示唆される可動体予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【 2 4 5 0 】

また、本実施の形態では、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が 0 % である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、) は、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、「時短状態 B」において「可動体予告」を実行可能としてもよい。

10

【 2 4 5 1 】

また、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合（例えば、0 %）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、90 %）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

20

【 2 4 5 2 】

また、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、0 %）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30 %）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30 %）よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

30

【 2 4 5 3 】

< 項目 B 7 >

可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「キャラクタ予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態 B」では、図 2 8 4 - 4 7 (D) に示すように、大当たりの場合は 10 %、はずれの場合は 5 % であり、「確変状態」では、図 2 8 4 - 4 7 (B) に示すように、大当たりの場合は 80 %、はずれの場合は 30 % であり、「時短状態 A」では、図 2 8 4 - 4 7 (C) に示すように、大当たりの場合は 80 %、はずれの場合は 20 % である。

【 2 4 5 4 】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり 10 %、はずれ 5 %）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり 80 %、はずれ 20 %）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり 80 %、はずれ 30 %）よりも低い。

40

【 2 4 5 5 】

また、可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「リーチ予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、図 2 8 4 - 4 6 (A) に示すように、「時短状態 B」では 20 % であり、「確変状態」では 50 % であり、「時短状態 A」では 40 % である。

【 2 4 5 6 】

50

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、20%）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、40%）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、50%）よりも低い。

【2457】

項目（B7）によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、リーチが成立するか否かが煽られるリーチ予告やボタン予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【2458】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態 A」や「可動体予告」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合を 0%、つまり、実行しないようにしてもよい。また、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態 A」や「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【2459】

<項目 B8>

演出制御用 CPU 120 が 1 の可変表示において実行可能な「可動体予告」と「可動体演出」との可動体動作パターンとして、「可動体予告」と「可動体演出」とを実行する「パターン A - 2、A - 3、B - 2、B - 3（第 1 演出実行パターン）」と、「可動体予告」を実行せず、「可動体演出」のみを実行する「パターン A - 1（第 2 演出実行パターン）」と、があるものにおいて、可変表示結果が大当たりである場合における「パターン A - 1」の実行割合について、「時短状態 B」では、図 284 - 48（D）に示すように 90% であり、「確変状態」では、図 284 - 48（B）に示すように 20% であり、「時短状態 A」では、図 284 - 48（C）に示すように 10% である。

【2460】

つまり、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い。

【2461】

項目（B8）によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された場合は、可動体 32 が落下することにより大当たりが報知される可動体演出が実行される前に、可動体予告においていたずらに可動体 32 が動作されることが少ないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【2462】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合は、「時短状態 A」や「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合を 0%、つまり、実行しないようにしてもよい。

【2463】

また、時短状態 A や確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に「パターン A - 2、A - 3、B - 2、B - 3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、80~90%）は、時短状態 B において可変表示結果が大当たりである場合に「パターン A - 2、A - 3、B - 2、B - 3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、

10

20

30

40

50

10%)よりも高いことで、時短状態Aや確変状態では、可動体32が動作するか否かに注目させて興味を向上させることができる。

【2464】

また、時短状態Bにおける「可動体演出」の実行頻度(例えば、約10%)は、時短状態Aや確変状態における「可動体演出」の実行頻度(例えば、80~90%)よりも低いことで、時短状態Bではいたずらに可動体32が動作されることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【2465】

<項目B9>

演出制御用CPU120が、SPリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図284-60に示すように「時短状態B」、「確変状態」、「時短状態A」とで共通である。

10

【2466】

項目(B9)によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当り遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態Aと確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な時短状態Bを提供することができる。

20

【2467】

また、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である(図284-59(D1)参照)ことで、開発コストを低減させることができる。

【2468】

また、時短状態Aや確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データと、時短状態Bにおける「事後演出」に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データと、は共通である(例えば、拡張コマンドD300にもとづいて実行される発光制御データ)ことで、開発コストを低減させることができる。

30

【2469】

また、時短状態Aや確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおける「事後演出」に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、は共通である(例えば、拡張コマンドS300にもとづいて実行される振動制御データ)ことで、開発コストを低減させることができる。

【2470】

<項目B10>

演出制御用CPU120が、時短制御が開始されるときに、特別状態開始表示としての突入画像069SG470(例えば、「BATTLE RUSH 突入!!」の文字など)を表示することにより時短制御の開始を報知する特別状態開始演出としての「突入演出」について、確変状態の制御が開始されるときは、確変突入演出において突入画像069SG470を表示し、時短状態Bの制御が開始されるときに、時短突入演出Bにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときに表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473B(例えば、「遊・1100」の文字など)が表示される(図284-63(D)、図284-64(A4)(B4)参照)。

40

【2471】

項目(B10)によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、突入演出においては、確変

50

状態の制御が開始されるときと共通の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 だけでなく、確変状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示である遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B が表示されるため、時短状態 B の開始を盛り上げることができる。

【 2 4 7 2 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。このようにすることで、「突入演出」を好適に実行することができる。

【 2 4 7 3 】

次に、図 2 8 4 - 5 0 (C) に示すように、「時短状態 B」と、「確変状態」及び「時短状態 A」との違いについて説明する。

【 2 4 7 4 】

< 項目 C 1 >

図 2 8 4 - 5 0 (A) に示す各項目 A 1 ~ A 5 にて説明したように、CPU 1 0 3 が決定可能なはずれ変動パターンや大当り変動パターンの数は、時短状態 B の場合が最も少なく、また、はずれ変動パターンや大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B の場合が最も短く、かつ、非リーチはずれの決定割合は、時短状態 B の場合が最も高い。よって、時短制御が行われる「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」各々における 1 の可変表示あたりの平均消化時間は、時短状態 B が最も高速であり、確変状態が中速、時短状態 A が低速である。

【 2 4 7 5 】

このように、時短制御が行われることで通常状態よりも変動効率が高くなる時短状態 B、確変状態及び時短状態 A のうち、確変状態及び時短状態 A は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態を経由して制御されるものであるのに対し、時短状態 B は、低確状態において大当りが発生することなく特定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示の実行を経由して制御されるものである。

【 2 4 7 6 】

また、確変状態や時短状態 A は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数（例えば、1 1 0 回）であるのに対し、時短状態 B は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1 1 0 0 回）である。

【 2 4 7 7 】

つまり、確変状態や時短状態 A などの時短状態の場合は、遊技者は、通常状態よりも投資を抑えつつ、リーチや種々の演出を楽しみながら次の大当りを期待して待つことができる遊技状態であるのに対し、時短状態 B の場合は、大当りがなく遊技者にとって不利な状態で長期間にわたる遊技を経て制御され、かつ、時短制御の可変表示回数が確変状態や時短状態 A よりも多い時短状態であることを考慮して、上記のように変動効率を高めることにより無駄な打球数を少なくして投資を抑えつつ、演出を楽しむことよりも、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引き当ててを優先することを特徴とすることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【 2 4 7 8 】

< 項目 C 2 >

また、図 2 8 4 - 5 0 (B) に示す各項目 B 1 ~ B 1 0 にて説明したように、前述した各種予告演出の実行割合は、時短状態 B が最も低く、確変状態が最も高く、時短状態 A が中となっている。

【 2 4 7 9 】

つまり、時短状態 B に制御されるまでの長期間にわたる遊技において、様々な予告演出が実行されては、はずれ続けていることで、遊技者はかなり気が滅入っている可能性が高いため、時短状態 B においては予告演出の実行割合が他の遊技状態よりも低くなることで、はずれ演出による遊技者の遊技意欲の低下を好適に防止できる。

【 2 4 8 0 】

< 項目 C 3 >

10

20

30

40

50

このように、時短状態 B は、同じように時短制御が行われる他の確変状態や時短状態 A に比べて、変動効率が高く、かつ、予告演出により煽られる機会が少なくなることで、追加投資や遊技意欲の低下を抑えつつ、好適に可変表示を消化して大当りを待つことを特徴とする遊技状態である。

【2481】

より詳しくは、時短状態 B は、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）などは他の確変状態や時短状態 A と共通である一方で、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を他の確変状態や時短状態 A よりも短縮させることで変動効率を高めつつ、各種演出の実行頻度を低下させていることで、演出性よりも変動効率を優先させた時短状態である。

10

【2482】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【2483】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

20

【2484】

また、時短状態 B に制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態 A に制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態 B では確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態 B を提供することができるとともに、時短状態 A では制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

30

【2485】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2個）は、時短状態 A において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少なく、時短状態 A において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4個）よりも少ないことで、時短状態 B では決定可能なはずれ変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能なはずれ変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【2486】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な大当り変動パターン（例えば、SPリーチD）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

40

【2487】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SP非経由）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

50

【 2 4 8 8 】

また、時短状態 B に制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態 A に制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態 B では確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態 B を提供することができるとともに、時短状態 A では制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【 2 4 8 9 】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、1 個）は、時短状態 A において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、2 個）よりも少なく、時短状態 A において決定可能な大当たり変動パターン（例えば、2 個）は、確変状態において決定可能な大当たり変動パターン（例えば、3 個）よりも少ないことで、時短状態 B では決定可能な大当たり変動パターン（例えば、2 個）を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能な大当たり変動パターン（例えば、3 個）を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

10

【 2 4 9 0 】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

20

【 2 4 9 1 】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【 2 4 9 2 】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチ大当たり変動パターン（例えば、SP 非経由）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当たり変動パターン（例えば、SP 非経由）と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチ大当たりを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

30

【 2 4 9 3 】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチ大当たり変動パターン（例えば、SP 非経由）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、SP 非経由）と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチ大当たりを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【 2 4 9 4 】

また、本実施の形態では、時短状態 B では、演出制御用 CPU 120 が実行可能な各種演出の実行割合が確変状態や時短状態 A よりも低くなる形態を例示したが、例えば、通常状態（低確 / 低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定値（例えば、残り 100 回や 50 回など）以下になったときに、演出制御用 CPU 120 が実行可能な各種演出の実行割合を、通常状態において演出制御用 CPU 120 が実行可能な各種演出の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。また、この場合、1 の演出の実行割合は、通常状態における実行割合よりも低い、時短状態 B における実行割合よりも低くなるようにしてもよい（1 の演出の実行割合；通常状態（残り回数 101 回以上）> 通常状態（残り回数 100 回以下）> 時短状態 B）。

40

【 2 4 9 5 】

50

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定値（例えば、残り 100 回や 50 回など）以下になったときに、上記項目 A 1 ~ A 5、B 1 ~ B 10 の内容が、時短状態 B に対応する内容に変化するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B に制御されるまでの煩わしさを抑制することができる。

【2496】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が特定値（例えば、残り 50 回や 10 回など）以下となる期間において可変表示結果が大当たりとなる場合に、期待度が低い演出（例えば、SPリーチ演出 A や、弱パターンの予告演出など）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

10

【2497】

（図柄の可変表示態様）

次に、飾り図柄及び小図柄の可変表示態様について、図 284 - 51 ~ 図 284 - 55 にもとづいて説明する。図 284 - 51 は、（A）は確変状態、時短状態 A のはずれ短縮非リーチ変動パターン、（B）は時短状態 B のはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。図 284 - 52 は、確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 284 - 53 は、確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 284 - 54 は、時短状態 B の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 284 - 55 は、SPリーチ E、SPリーチ D の演出動作例である。

20

【2498】

本実施の形態では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 R にて可変表示される各飾り図柄は、「1」～「9」の数字からなる数字表示部 069SG051 と、数字表示部 069SG051 よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部 069SG052 と、から構成される。一方、画像表示装置 5 の表示画面左上の表示領域 5 S L に表示される左小図柄、中小図柄、右小図柄は、それぞれ飾り図柄よりも小さく表示される「1」～「9」の数字のみから構成される。飾り図柄及び小図柄は、特別図柄の可変表示に同期して可変表示される。

【2499】

飾り図柄の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 R における変動パターン（例えば、非リーチ系のはずれ変動パターンなど）の可変表示態様は、通常状態、確変状態・時短状態 A である場合と、時短状態 B である場合と、で異なっている。以下、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系のはずれ変動パターン（短縮非リーチ A、非リーチ A を含む）に基づく飾り図柄の可変表示態様について、図 284 - 51（A）のタイミングチャートにもとづいて、図 284 - 52 及び図 284 - 53 を参照しながら説明する。尚、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系はずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図 284 - 52 では、確変状態における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

30

【2500】

図 284 - 51（A）に示すように、確変状態、時短状態 A における短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミング t_{a1} では、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 R の飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図 284 - 52（A）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「低速」で開始されてから所定時間が経過したタイミング t_{a2} で「中速」になり、さらに所定時間が経過したタイミング t_{a3} で最高速度である「高速」になった後は、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミング t_{a1} から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

40

【2501】

50

次いで、可変表示の終了が近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリア 5 C の順に、飾り図柄の可変表示速度が「中速」「低速」になる。そして、左飾り図柄表示エリア 5 L に所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t a 4$ で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 2 8 4 - 5 2 (B) 参照）。次いで、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 2 8 4 - 5 2 (C) 参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示される（図 2 8 4 - 5 2 (D) 参照）。

【 2 5 0 2 】

次に、右飾り図柄表示エリア 5 R に所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t a 5$ で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 2 8 4 - 5 2 (E) 参照）。次いで、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 2 8 4 - 5 2 (F) 参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示される（図 2 8 4 - 5 2 (G) 参照）。

【 2 5 0 3 】

次に、中飾り図柄表示エリア 5 C に所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t a 6$ で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 2 8 4 - 5 3 (H) 参照）。次いで、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 2 8 4 - 5 3 (I) 参照）、元の大きさに戻ったタイミング $t a 6$ で飾り図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C に仮停止表示される（図 2 8 4 - 5 3 (J) 参照）。尚、特に詳細な図示はしないが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、仮停止表示されてから図柄確定指定コマンドの受信にもとづいて停止表示されるまで仮停止表示態様（例えば、揺動態様など）で表示される。

【 2 5 0 4 】

そして、中飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t a 6$ から所定時間が経過したタイミング $t a 7$ （図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図 2 8 4 - 5 3 (K) 参照）。このように、3 個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミング $t a 7$ で、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた 3 つの飾り図柄が同時に停止表示される。

【 2 5 0 5 】

そして、小図柄が停止表示されたタイミング $t a 7$ から図柄確定期間（例えば、0 . 5 m s）が経過したタイミング $t a 8$ にて、次の可変表示が開始可能となる。

【 2 5 0 6 】

次に、時短状態 B における非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様を、図 2 8 4 - 5 1 (B) のタイミングチャートにもとづいて、図 2 8 4 - 5 4 を参照しながら説明する。尚、時短状態 B における非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図 2 8 4 - 5 4 では、時短状態 B における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【 2 5 0 7 】

図 2 8 4 - 5 1 (B) に示すように、時短状態 B における超短縮非リーチのはずれの可変表示の開始タイミング $t b 1$ では、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 R の飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図 2 8 4 - 5 4 (A) 参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「中速」で開始されてから所定時間が経過したタイミング $t b 2$ で最高速度である「高速」になった後、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミング $t b 1$ から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なっても

10

20

30

40

50

よい。

【2508】

次いで、可変表示の終了が近づくと、飾り図柄表示エリア5L、5R、5C各々の飾り図柄の可変表示速度が同時に（一斉に）「中速」になり、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにて飾り図柄が同時に（一斉に）仮停止表示されたタイミングtb3で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される（図284-54（B）参照）。尚、飾り図柄の可変表示速度は「高速」から「中速」を経ずに「低速」になってもよい。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）は行われず、各飾り図柄が仮停止表示されたタイミングtb3から所定時間が経過したタイミングtb4（図柄確定指定コマンドを受信したタイ

10

【2509】

そして、小図柄が停止表示されたタイミングtb4から図柄確定期間（例えば、0.5ms）が経過したタイミングtb5にて、次の可変表示が開始可能となる。

【2510】

また、本実施の形態では、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が加速時や減速時において「中速」となる期間は、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通であるが、時短状態Bの場合の方が確変状態、時短状態Aの場合よりも短くなるようにしてもよい。また、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が「高速」となる期間は、時短状態Bの場合の方が確変状態、時短状態Aの場合よりも短い、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通であってもよい。

20

【2511】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の停止表示態様が、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通（左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Aとにおいては、左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示する一方で、時短状態Bにおいては、左、中、右の飾り図柄が上下方向に異なる位置に停止表示されるなど、時短状態Bにおける飾り図柄の停止表示態様が確変状態や時短状態Aにおける飾り図柄の停止表示態様と異なるようにしてもよい。

30

【2512】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の可変表示態様が、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通（上下方向に可変表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Aとにおいては、上下方向に可変表示する一方で、時短状態Bにおいては左右方向に可変表示されたり、あるいは、飾り図柄の可変表示が表示領域5SRなどに縮小表示され、表示画面においては味方キャラクタや敵キャラクタなどによる特別演出が継続して表示されるなど、時短状態Bにおける可変表示態様が確変状態や時短状態Aにおける可変表示態様と異なるようにしてもよい。

40

【2513】

このように、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cの飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態Bの方が、確変状態、時短状態Aよりも短い（tb1～tb2<ta1～ta3）。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【2514】

また、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は

50

、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は左 右 中の順に停止表示され、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【 2 5 1 5 】

尚、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C のうち 1 の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

10

【 2 5 1 6 】

また、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため 3 回であり、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため 1 回である。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【 2 5 1 7 】

また、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

20

【 2 5 1 8 】

また、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない。よって、確変状態、時短状態 A においては特定動作表示で演出効果を高める一方で、時短状態 B においては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

30

【 2 5 1 9 】

また、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態 A の場合と時短状態 B とで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【 2 5 2 0 】

また、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い { $t_1 (t_{a6} \sim t_{a7}) > t_2 (t_{b3} \sim t_{b4})$ }。よって、時短状態 B においてスムーズな可変表示を実現することができる。

40

【 2 5 2 1 】

また、確変状態、時短状態 A において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $t_{a7} \sim t_{a8}$ ）と、時短状態 B において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $t_{b4} \sim t_{b5}$ ）と、は共通である。よって、飾り図柄が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

50

【 2 5 2 2 】

尚、各飾り図柄の特定動作表示は、所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る動作表示である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作態様は上記のものに限定されるものではなく、種々に変更可能である。また、特定動作表示では、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 のみ特定動作表示が行われ、数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 の特定動作表示は行われなため、識別情報の視認性を担保しつつ特定動作表示により演出効果を高めることができるが、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 とともに数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 も特定動作表示が行われてもよい。また、数字が異なる各飾り図柄により特定動作態様が異なるようにしてもよい。

【 2 5 2 3 】

また、上記では、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が異なってもよい。

【 2 5 2 4 】

また、時短状態 B における飾り図柄について、可変表示開始時と可変表示停止時とで表示位置を異ならせるようにしてもよく、このようにすることで、短い可変表示期間の中でも可変表示を好適に見せることができる。

【 2 5 2 5 】

また、本実施形態のように、飾り図柄の可変表示速度が最高速度に到達するまでを速めるのではなく、可変表示中は飾り図柄を視認困難な態様（例えば、黒っぽい態様）に変化させ、且つ、飾り図柄の停止時に視認困難な態様から通常の態様に変化させることにより、スピード感のある可変表示を実現するようにしてもよい。

【 2 5 2 6 】

次に、リーチ特定動作表示及び大当たり特定動作表示について、図 2 8 4 - 5 5 にもとづいて説明する。

【 2 5 2 7 】

まず、S Pリーチ E の大当たり変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図 2 8 4 - 5 5 (A) 参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が停止表示された後（図 2 8 4 - 5 5 (B) 参照）、右飾り図柄表示エリア 5 R に飾り図柄が減速表示されるとともに、リーチ予告及びボタン予告が実行され（図 2 8 4 - 5 5 (C) 参照）、右飾り図柄表示エリア 5 R に飾り図柄が仮停止表示された場合、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R とに仮停止表示された飾り図柄の台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻るリーチ特定動作表示が行われ（図 2 8 4 - 5 5 (D) 参照）、可変表示態様がリーチ態様となる（図 2 8 4 - 5 5 (E) 参照）。

【 2 5 2 8 】

次いで、特に図示しないが、S Pリーチ演出を経て大当たり報知が行われた場合、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図 2 8 4 - 5 5 (F) 参照）。その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当たり特定動作表示が行われてから（図 2 8 4 - 5 5 (G) 参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図 2 8 4 - 5 5 (H) 参照）。

【 2 5 2 9 】

一方、S Pリーチ D の大当たり変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図 2 8 4 - 5 5 (I) 参照）、リーチ態様が表示されることなく、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図 2 8 4 - 5 5 (F) 参照）。その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当たり特定動作表示が行われてから（図 2 8 4 - 5 5 (G) 参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図 2 8 4 - 5 5 (H) 参照）。

10

20

30

40

50

【2530】

このように、SPリーチE変動パターンの場合、可変表示態様がリーチ態様となるときに飾り図柄を特定動作させるリーチ特定動作表示と、飾り図柄を予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で停止表示するときに該飾り図柄を特定動作させる第2特定動作表示と、が実行可能であり、リーチを経由するSPリーチEの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないSPリーチDの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される。よって、時短状態Bにおいて実行可能なSPリーチDにおいては、いたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【2531】

尚、本実施の形態では、図284-55(I)に示すように可変表示が開始された後、リーチ態様が表示されることなく、図284-55(F)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が開始されてから予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されるまでに、遊技者による操作を介すことなく、可動体32が落下する「可動体演出」が実行されるようにしてもよい。

【2532】

(非リーチはずれ変動パターンの表示態様)

次に、非リーチはずれ変動パターンについて比較する。図284-56は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図284-57は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。尚、以下においては、飾り図柄が停止表示されるときに実行される特定動作表示の詳細な動作例については省略する。

【2533】

図284-56に示すように、短縮系の非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Bにて決定可能な「超短縮非リーチ」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される(図284-56(A1)参照)。飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示される(図284-56(A2)参照)。一方、確変状態、時短状態Aにて決定可能な「短縮非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される(図284-56(B1)参照)。次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示され(図284-56(B2)参照)、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が停止表示され(図284-56(B3)参照)、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停止表示される(図284-56(B4)参照)。

【2534】

このように短縮系の非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態Aでは、可変表示時間が「3秒」の短縮非リーチAであり、飾り図柄が左、右、中の順に停止表示されるのに対し、時短状態Bでは、可変表示時間が「1.5秒」の超短縮非リーチであり、飾り図柄が左、右、中ともに同時に停止表示される。

【2535】

次に、図284-57に示すように、非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、確変状態にて決定可能な「非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される。このとき、可動体32が上下動する「可動体予告」が実行されることがある(図284-57(A1)参照)。次いで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像069SG100Cと、例えば「リーチ？」などの文字からなるセリフ表示069SG431とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある(図284-57(A2)参照)。

【2536】

次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示された後(図284-57(

10

20

30

40

50

A3)参照)、右飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄が減速表示される「リーチ予告」と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG441と、例えば「長押し!」などの操作促進表示069SG442とが表示されてプッシュボタン31Bの操作を促進する「ボタン予告」が実行されることがある(図284-57(A4)参照)。その後、右飾り図柄表示エリア5Rに左図柄とは異なる飾り図柄が停止表示され(図284-57(A5)参照)、リーチ態様とならずに、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する(図284-57(A6)参照)。

【2537】

また、時短状態Aにて決定可能な「非リーチA」(図284-57(B1)~(B6)参照)は、確変状態にて決定可能な非リーチはずれ変動パターン(図284-57(A1)~(A6)参照)と流れは同様であるため、説明は省略する。

10

【2538】

一方、時短状態Bにて決定可能な「非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後(図C1参照)、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する(図284-57(C2)参照)。

【2539】

このように非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態A、時短状態Bとで、可変表示時間が「7秒」で共通であるが、確変状態、時短状態Aでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が高いのに対し、時短状態Bでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Aである場合に比べて低い(または実行されない)。

20

【2540】

(SPリーチ変動パターンの表示態様)

次に、スーパーリーチ変動パターンについて比較する。図284-58は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図284-59は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図284-60は、スーパーリーチ変動パターンにおける事後演出の演出動作例を比較する図である。

【2541】

30

以下、図284-58及び図284-59にもとづいて、スーパーリーチ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Aにて決定可能な「SPリーチE」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される(図284-58(A1)参照)。次いで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像069SG100Cと、例えば「リーチかも!!」の文字などからなるセリフ表示069SG431とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある(図284-58(A2)参照)。

【2542】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となる(図284-58(A3)参照)。尚、特に図示しないが、リーチ態様となるときに、「リーチ予告」や「ボタン予告」などが実行されることがある。

40

【2543】

次いで、キャラクタ画像と「SPリーチ演出E」といった文字表示とからなるリーチタイトル画像069SG440が表示される(図284-58(A4)参照)。また、このとき、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示されていた飾り図柄は、画像表示装置5の表示画面の右上部に設けられた表示領域5SRに縮小表示される。そして、味方キャラクタのキャラクタ画像069SG100Cと敵キャラクタのキャラクタ画像069SG100Xとが対決する「バトル演出」が開始される(図284-58(A5)参照)。

【2544】

50

次いで、バトル演出が開始されてから所定時間が経過し、最後の対決になる（図 2 8 4 - 5 9（A 6）（A 7）参照）。ここでは、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 6 9 S G 4 5 1 と、例えば「チャージ開始！」などの操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 と、ゲージ表示 0 6 9 S G 4 5 3 とが表示され、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作を促進する操作促進演出としての「当否ボタン演出」が実行される（図 2 8 4 - 5 9（A 8）参照）。尚、操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 が表示される操作有効期間内において遊技者による長押し操作が検出された場合、ゲージ表示 0 6 9 S G 4 5 3 のレベルが増加する（図 2 8 4 - 5 9（A 9）参照）。

【 2 5 4 5 】

また、当否ボタン演出の演出期間内ないし直前の期間においてプッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 6 9 S G 4 5 1 を表示する前に、事前演出（例えば、光がボタン画像 0 6 9 S G 4 5 1 を表示する位置に集まってくる集光演出など）を実行可能としてもよい。また、このような事前演出は、時短状態 B においては実行されないようにすることが好ましい。

【 2 5 4 6 】

次いで、操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 を開始してから所定時間（例えば、5 秒）が経過したときに、操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 の表示が「放せ！！」に変更されてプッシュボタン 3 1 B の操作開放が促進されるとともに、ゲージ表示 0 6 9 S G 4 5 3 により操作開放用操作時間が表示される（図 2 8 4 - 5 9（A 1 0）参照）。そして、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン 3 1 B の押圧操作の開放が検出されたタイミング、または押圧操作の開放が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃したことを表す画像 0 6 9 S G 4 5 5 が表示されるとともに、可動体 3 2 が原点位置から中間位置付近まで落下する（図 2 8 4 - 5 9（A 1 1）参照）。

【 2 5 4 7 】

次いで、可変表示結果が大当りの場合は可動体演出が実行され、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す画像及び可動体 3 2 を強調するためのエフェクト画像からなる可動体演出画像 0 6 9 S G 4 5 6 が表示されるとともに、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下した後（図 2 8 4 - 5 9（D 1）参照）、敵キャラクタが倒されて味方キャラクタがバトルに勝利したことを示す報知画像 0 6 9 S G 4 5 7 が表示され（図 2 8 4 - 5 9（D 2）参照）、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果が大当たりとなったことが報知される（図 2 8 4 - 5 9（D 3）参照）。

【 2 5 4 8 】

大当たりが報知された場合、図 2 8 4 - 6 0 に示すように、背景画像が第 5 背景画像 0 6 9 S G 3 5 0 に切り替え表示され、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 C と、大当たり遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 と、が表示されて事後演出が開始される（図 2 8 4 - 6 0（D 4）参照）。

【 2 5 4 9 】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示 0 6 9 S G 4 6 1（例えば、「+ 5 0」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されるカウンタ値に加算されていく（図 2 8 4 - 6 0（D 5）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「3 0 0」）になったときに、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 6 9 S G 4 5 1 と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 と、残り操作有効期間を示すゲージ表示 0 6 9 S G 4 5 3 とが表示され、プッシュボタン 3 1 B の単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図 2 8 4 - 6 0（D 6）参照）。

【 2 5 5 0 】

次いで、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン 3 1 B の押圧操作が検出

10

20

30

40

50

されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 のカウンタ値が可変表示され（図 2 8 4 - 6 0 (D 7) 参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図 2 8 4 - 6 0 (D 8) 参照）。そして、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6 R 大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「7 5 0」など）が停止表示される（図 2 8 4 - 6 0 (D 9) 参照）。

【 2 5 5 1 】

大当り A または大当り B（6 R 大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御され、大当り C（1 0 R 大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1 5 0 0」など）に更新表示された後（図 2 8 4 - 6 0 (D 1 0) 参照）、大当り遊技状態に制御される。

【 2 5 5 2 】

また、可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たらず、可動体 3 2 も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクタが倒されずに味方キャラクタがバトルに敗北し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にはずれ図柄の組合せが停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったことが報知される（図 2 8 4 - 5 9 (D 4) 参照）。

【 2 5 5 3 】

図 2 8 4 - 5 8 に戻って、確変状態にて決定可能な「S P リーチ C」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 2 8 4 - 5 8 (B 1) 参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図 2 8 4 - 5 8 (B 2) 参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、図 2 8 4 - 5 8、5 0 (A 3 ~ A 7) と同様の演出が行われた後（図 2 8 4 - 5 8、5 0 (B 3 ~ B 6) 参照）、図 2 8 4 - 5 9 (A 8 ~ A 9) の演出が行われることなく、図 2 8 4 - 5 9 (A 1 0 ~ A 1 1) と同様の演出が行われる（図 2 8 4 - 5 9 (B 7 ~ B 8) 参照）。そして、図 2 8 4 - 5 9 (D 1 ~ D 3) 及び図 2 8 4 - 6 0 (D 4 ~ D 1 0) の演出が行われる。

【 2 5 5 4 】

図 2 8 4 - 5 8 に戻って、時短状態 B にて決定可能な「S P リーチ D」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 2 8 4 - 5 8 (C 1) 参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図 2 8 4 - 5 8 (C 2) 参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、また、図 2 8 4 - 5 8 (A 4) 演出が行われることなく、図 2 8 4 - 5 8 (A 5) と同様の演出が行われた後（図 2 8 4 - 5 8 (C 3) 参照）、図 2 8 4 - 5 9 (A 8 ~ A 9) の演出が行われることなく、図 2 8 4 - 5 9 (A 1 0 ~ A 1 1) と同様の演出が行われる（図 2 8 4 - 5 9 (C 4 ~ C 5) 参照）。そして、前述した図 2 8 4 - 5 9 (D 1 ~ D 3) 及び図 2 8 4 - 6 0 (D 4 ~ D 1 0) の演出が行われる。

【 2 5 5 5 】

（スーパーリーチ大当り変動パターンの制御動作例）

次に、S P リーチ E、C、D の大当り変動パターンの制御動作例について、図 2 8 4 - 6 1 にもとづいて比較する。図 2 8 4 - 6 1 は、S P リーチ E、C、D における制御動作例を示すタイミングチャートである。

【 2 5 5 6 】

図 2 8 4 - 6 1 (A) ~ (C) に示すように、S P リーチ E、C、D は、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パートと、から構成される。可変表示パート

10

20

30

40

50

では、可変表示が開始されると、前述した「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」、「ボタン予告」等が実行され、リーチ態様となった後、SPリーチ演出としての「バトル演出」や「ショートバトル演出」が実行される。そして、タイミング $t a 1$ において「決め演出」において操作促進演出としての「当否ボタン演出」が開始された後、タイミング $t a 2$ において「可動体演出」が開始される。その後、「バトル演出」や「ショートバトル演出」の結果が報知された後、タイミング $t a 3$ において予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示され、大当たり特定動作表示（大当たり図柄停止アクション。図 284 - 55 (G) 参照）が行われた後、タイミング $t a 4$ において大当たり確定図柄の組合せが仮停止表示されて大当たりとなったことが報知される。その後、タイミング $t a 5 \sim t a 6$ の期間において事後演出が実行される。

10

【2557】

可変表示パートの可変表示時間（ $t a 0 \sim t a 5$ ）は、時短状態 A において決定可能な SPリーチ E では 50 秒、確変状態において決定可能な SPリーチ C では 40 秒、時短状態 B において決定可能な SPリーチ D では 25 秒である。一方、事後演出パートの時間（ $t a 5 \sim t a 6$ ）は、SPリーチ E、C、D 各々において 15 秒で共通である。

【2558】

つまり、時短状態 A 及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50 秒、40 秒）と、時短状態 B の可変表示パートの可変表示時間（25 秒）とは異なる一方で、時短状態 A 及び確変状態の事後演出パートの可変表示時間（15 秒）と、時短状態 B の事後演出パートの可変表示時間（15 秒）とは共通であることで、時短状態 A 及び確変状態と時短状態 B とで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、事後演出パートを共通化することで開発コストを低減させることができる。

20

【2559】

また、時短状態 A 及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50 秒、40 秒）と、時短状態 B の可変表示パートの可変表示時間（25 秒）とは異なる一方で、時短状態 A 及び確変状態の大当たり特定動作表示の表示時間（ $t a 3 \sim t a 4$ ）と、時短状態 B の大当たり特定動作表示の表示時間（ $t a 3 \sim t a 4$ ）とは共通であることで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、大当たり特定動作表示の表示時間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【2560】

尚、「当否ボタン演出」の実行期間（ $t a 1 \sim t a 2$ ）は、SPリーチ C、D とで共通とされ、SPリーチ E のみが異なっている。

30

【2561】

また、表示制御部 123 は、VRAM 領域における画像描画領域に描画された画像を表示画像作成領域にて画像表示装置 5 に表示するための画像データ（表示データ）として生成し、表示画像作成領域の画像データ（表示データ）をビデオ信号として出力する表示処理を行うときに、可動体 32 やプッシュボタン 31 B など動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンド $D X X X$ 、 $S X X X$ など（「X」は任意の数字））や、可動体 LED 208 や枠 LED 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 など点灯 / 消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンド $B X X X$ など（「X」は任意の数字））を生成して、演出制御用 CPU 120 に送信する。

40

【2562】

演出制御用 CPU 120 は、上記拡張コマンド $D X X X$ 、 $S X X X$ を受信したことにもとづいて、プロセスデータに記載された可動体 32 の可動体モータ 207 やプッシュボタン 31 B を振動させる振動モータ 61 の動作制御実行データに基づく動作制御とは別個に、拡張コマンド $D X X X$ 、 $S X X X$ に対応した動作パターンにて、可動体 32 の可動体モータ 207 やプッシュボタン 31 B を振動させる振動モータ 61 を動作させる動作制御を開始する。

【2563】

50

また、演出制御用CPU120は、上記拡張コマンドBXXXなどを受信したことにもとづいて、プロセスデータに記載された可動体LED208のランプ制御実行データに基づく制御とは別個に、拡張コマンドBXXXなどに対応した点灯パターン（例えば、特徴部018SGにおける図286-6（B）に示す発光パターン参照）にて、可動体LED208を点灯/消灯させる制御を開始する。

【2564】

また、これら可動体32や押しボタン31Bを動作させるための制御データや、可動体LED208を点灯させるための制御データは、ROM121に記憶されている。

【2565】

ここで、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体32や押しボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」で可動体32や押しボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【2566】

尚、本実施の形態では、可動体32や押しボタン31Bなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドDXXX、SXXXなど（「X」は任意の数字））と、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12などを点灯/消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドBXXXなど（「X」は任意の数字））とは別個に生成される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「可動体演出」などにおいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12などを点灯/消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンドB000にもとづいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の点灯/消灯制御と、可動体32や押しボタン31Bなどの可動体用制御と、が実行されるようにしてもよい。つまり、共通な制御情報（拡張コマンド）を用いて点灯制御と動作制御とが実行されるようにしてもよい。

【2567】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【2568】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して発光させる可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【2569】

また、拡張コマンドB000を可動体動作制御とLED点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【2570】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の

10

20

30

40

50

動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 284 - 59（D1）の可動体演出画像 069SG456 参照）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 32 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 284 - 59（D1）の可動体演出画像 069SG456 参照）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【2571】

（スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較）

次に、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較について、図 284 - 62 にもとづいて説明する。図 284 - 62 は、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとを比較する図である。

10

【2572】

図 284 - 62 に示すように、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（ $t_{b0} \sim t_{a4}$ ）は、非リーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（ $t_{b0} \sim t_{b4}$ ）よりも長い。

【2573】

また、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（ $t_{b0} \sim t_{b1}$ ）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の様子がリーチ状態となるまでの期間（ $t_{b0} \sim t_{b3}$ ）よりも短いことで、リーチ状態となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な時短状態 B を提供することができる。

20

【2574】

また、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ $t_{b0} \sim t_{b1}$ ）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ $t_{b0} \sim t_{b2}$ ）よりも短いことで、所定列の飾り図柄の可変表示が短い期間で終了するため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【2575】

（突入演出）

次に、突入演出の演出動作例について、図 284 - 63 及び図 284 - 64 にもとづいて説明する。図 284 - 63 は、（A）～（C）は突入導入演出、（D）は時短突入演出 A の演出動作例を示す図である。図 284 - 64 は、（A1）～（A4）は確変突入演出、（B1）～（B4）は時短突入演出 B の演出動作例を示す図である。

30

【2576】

図 284 - 63（A）～（C）に示すように、「突入導入演出」では、表示画面の中央にエフェクト画像 069SG470A が漸次拡大表示されていくとともに、「BATTLE RUSH 突入！！」を構成する文字画像 069SG470B が、所定数（例えば、1 文字）ずつ画像表示装置 5 の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく。

40

【2577】

そして、最大表示されるとともに表示色が変化したエフェクト画像 069SG470A と、表示画面の中央に集まった「BATTLE RUSH 突入！！」なる文字からなる文字画像 069SG470B とからなる突入画像 069SG470 が表示される「時短突入演出 A」が行われることで、時短状態 A の制御が開始されることが報知される。

【2578】

また、「確変突入演出」の場合は、図 284 - 63（D）の突入画像 069SG470 が表示された後、図 284 - 64（A1）に示すように、「極」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する確変用画像 069SG471 が、突入画像 069SG470 よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小し

50

ながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく（図 284 - 64（A2～A3）参照）。

【2579】

そして、突入画像 069SG470 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0% で表示される確変用画像 069SG471 とからなる突入画像 069SG472 が表示される「確変突入演出」が行われることで、確変状態の制御が開始されることが報知される（図 284 - 64（A4）参照）。

【2580】

また、「時短突入演出 B」の場合は、図 284 - 63（A）～（C）にて説明した「突入導入演出」は実行されず、時短状態 B の制御の開始条件が成立する 900 回目の可変表示が終了した後の図柄確定期間（例えば、20 秒など）が開始されたときに、図 284 - 63（D）の突入画像 069SG470 が表示された後、図 284 - 64（B1）に示すように、「1100」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する遊タイム用画像 069SG473A が、突入画像 069SG470 よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく（図 284 - 64（B2～B3）参照）。

10

【2581】

そして、突入画像 069SG470 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0% で表示される「1100」の文字からなる遊タイム用画像 069SG473A と、「遊」の文字からなる遊タイム用画像 069SG473B と、からなる突入画像 069SG473 が表示される「時短突入演出 B」が行われることで、時短状態 B の制御が開始されることが報知される（図 284 - 64（B4）参照）。

20

【2582】

このように、時短状態 A の制御が開始されるときに、時短突入演出 A において突入画像 069SG470 を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像 069SG470 と確変用画像 069SG471 とからなる突入画像 069SG472 を表示する一方で、時短状態 B の制御が開始されるときは、時短突入演出 B において、時短状態 A 及び確変状態に突入するときに表示される突入画像 069SG470 と共通の突入画像 069SG470 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 069SG473A、069SG473B を表示する。

30

【2583】

よって、特定回数の変動表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、時短突入演出 B においては、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときと共通の突入画像 069SG470 だけでなく、確変状態や時短状態 A の制御の開始されるときには表示されない遊タイム用画像 069SG473B が表示されるため、時短状態 B の開始を盛り上げることができる。

【2584】

[実施の形態 2]

次に、特徴部 069SG における実施の形態 2 について、図 284 - 65～図 284 - 69 にもとづいて説明する。図 284 - 65 は、特徴部 069SG における実施の形態 2 としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。図 284 - 66 は、特徴部 069SG における実施の形態 2 としての変動表示開始設定処理の一部を示す図である。図 284 - 67 は、変動表示演出パターン決定テーブルを示す図である。図 284 - 68 は、SPリーチ D の演出動作例である。図 284 - 69 は、遊技状態別の特徴を説明するための図である。尚、本実施の形態 2 では、前記実施の形態 1 のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

40

【2585】

図 284 - 65 は、（A）は時短状態 B（救済時短状態）における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（B）は保留記憶数が 1～3 の場合

50

のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C) 保留記憶数が 0 の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【2586】

図 284 - 65 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに 100 個の判定値が割り当てられている。また、図 284 - 65 (B) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに 100 個の判定値が割り当てられている。

【2587】

一方、図 284 - 65 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルでは、SPリーチ E に 10 個の判定値が割り当てられ、SPリーチ D に 90 個の判定値が割り当てられている。

10

【2588】

本実施の形態では、確変状態及び時短状態 A にて SPリーチ D の変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示演出として前記実施の形態 1 で説明した「ショートバトル演出」を実行する一方で、時短状態 B にて SPリーチ D の変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示演出として「ショートバトル演出」ではなく、後述する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する。

【2589】

また、確変状態及び時短状態 A にて決定可能な SPリーチ D の変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様となった後に「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであるのに対し、時短状態 B にて決定可能な SPリーチ D の変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様とならずに「即当り演出」または「全回転演出」が実行される非リーチ変動パターンである。

20

【2590】

次に、図 284 - 66 は、図 284 - 44 に示された可変表示開始設定処理を示すフローチャートの一部である。本実施の形態では、演出制御用 CPU 120 は、可変表示開始設定処理におけるステップ S069SGS271 ~ ステップ S069SGS276 の処理を実行した後、ステップ S069SGS277 において変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンではないと判定した場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は (ステップ 069SGS277; No)、ステップ 069SGS278 のリーチ予告実行決定処理を実行する前に、ステップ 069SGS277A ~ ステップ 069SGS277D の処理を実行する。

30

【2591】

具体的には、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが SPリーチ D 変動パターンであるか否かを判定し (ステップ 069SGS277A)、SPリーチ D 変動パターンである場合は (ステップ 069SGS277A; Yes)、遊技状態は時短状態 B であるか否かを判定する (ステップ 069SGS277B)。そして、遊技状態が時短状態 B であると判定した場合は (ステップ 069SGS277B; Yes)、可変表示演出パターン決定処理を実行する (ステップ 069SGS277C)。

40

【2592】

可変表示演出パターン決定処理では、例えば、可変表示演出パターン決定用乱数 (0 ~ 99) を抽出するとともに、図 284 - 67 に示す可変表示演出パターン決定テーブルを用いて可変表示演出パターンを決定する。

【2593】

可変表示演出パターン決定テーブルにおいては、図 284 - 67 に示すように、「即当り演出」、「全回転演出」のそれぞれに対して、大当たり種別が「大当たり C (10R)」の

50

場合、「大当りA、B(6R)」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図284-67に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【2594】

具体的には、大当り種別が「大当りC(10R)」の場合については、「即当り演出」に対して10個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、大当り種別が「大当りA、B(6R)」の場合については、「即当り演出」に対して70個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して30個の判定値が割り当てられている。

【2595】

このように、「即当り演出」と「全回転演出」は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態及び時短状態Aである場合は実行されず、時短状態Bである場合にのみ実行可能な可変表示演出とされており、確変状態及び時短状態Aにて決定可能なSPリーチD変動パターンを兼用して実行される。

10

【2596】

また、大当り種別が「大当りA、B(6R)」の場合における「即当り演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りC(10R)」の場合における「即当り演出」の実行割合よりも高い一方で、大当り種別が「大当りC(10R)」の場合における「全回転演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りA、B(6R)」の場合における「全回転演出」の実行割合よりも高い。つまり、大当り種別が「大当りA、B(6R)」よりも大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数が多く遊技者にとって有利な「大当りC(10R)」の場合は、「即当り演出」よりも「全回転演出」の方が高い割合で実行される。

20

【2597】

次に、「即当り演出」及び「全回転演出」の演出動作例について説明する。確変状態及び時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様となった後、バトル演出にて味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことにより可変表示結果が大当りであることが報知される「ショートバトル演出」が実行されるが(図284-58~図284-59参照)、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様とならずに可変表示結果が大当りであることが報知される「即当り演出」または「全回転演出」が実行される。

30

【2598】

「即当り演出」は、図284-65に示すように、SPリーチD大当り変動パターンにおいて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後(図284-68(A1)参照)、所定時間が経過したときに飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される(図284-68(A2)参照)。その後、「決め演出」において、押しボタン31Bを模したボタン画像、「押せ!!」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることで押しボタン31Bの操作を促進する操作促進演出が実行されることなく、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す可動体演出画像069SG456が表示されるとともに、可動体32が原点位置から中間位置付近まで落下する「可動体演出」が実行される(図284-68(A3)参照)。そして、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに確定飾り図柄が再度仮停止表示される(図284-68(A4)参照)。その後、事後演出パートにおいて、図284-60(D4~D10)にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後(図284-68(C1~C7)参照)、大当り遊技状態に制御される。

40

【2599】

「全回転演出」は、図284-65に示すように、SPリーチD大当り変動パターンにおいて、可変表示の開始とともに表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が所定期間にわたり実行された後(図284-68(B1)参照)、第3背景画像069SG330において飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開

50

始される（図284-68(B2)参照）。そして、所定時間が経過したときに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄が予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄で揃った状態で可変表示する全回転表示が開始される（図284-68(B3)参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図284-68(B4)参照）。その後、事後演出パート（図柄確定期間）において、図284-60(D4~D10)にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図284-68(C1~C7)参照）、大当たり遊技状態に制御される。

【2600】

このように、時短状態Bでは、SPリーチD大当たり変動パターンが決定された場合、可変表示が開始されてからリーチ態様を経由することなく、可変表示結果が大当たりであることが報知される可変表示演出として「即当り演出」または「全回転演出」が実行されることで、遊技者は、リーチ演出により煽られることを心配せず、安心してSPリーチ演出を楽しむことができる。

10

【2601】

また、「即当り演出」または「全回転演出」では、前記実施の形態1で説明した「ボタン予告」や「当否ボタン演出」のように、プッシュボタン31Bを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進演出や、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する必要がある操作演出が実行されないため、時短状態Bにおいて遊技者は煩わしい操作の促進や操作を行うことなく、好適に可変表示を消化することができる。

20

【2602】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、本実施の形態における時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図284-69にもとづいて説明する。図284-69は、遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。以下、図284-69に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「D1」～「D4」の内容について比較する。

【2603】

<項目D1>

まず、CPU103がリーチ態様を経由しないSPリーチD大当たり変動パターンを決定する割合について、「時短状態B」では、図284-65(C)に示すように、保留記憶数が0、1~3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SPリーチD（即当り演出または全回転演出）」の決定割合は「90%」であり、「確変状態」では、図284-6(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A（非リーチ）」の決定割合は「5%」であり、「時短状態A」では、図284-7(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A（非リーチ）」の決定割合は「5%」である。

30

【2604】

尚、確変状態、時短状態Aでは、「SPリーチD」はリーチ態様を経由して「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであり、リーチ態様を経由しない非リーチ変動パターンではない。

40

【2605】

つまり、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当たり変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90%）は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当たり変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当たり変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高い。

【2606】

項目(D1)によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり

50

遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることなく大当り遊技状態に制御されるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【2607】

尚、本実施の形態では、時短状態 B においてリーチ態様を経由しない「SPリーチ D 大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合は、時短状態 A や確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B において可変表示結果が大当りである場合は、リーチ態様を経由しない「SPリーチ D 変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が 100% の割合で決定されるようにしてもよい。

10

【2608】

<項目 D 2 >

演出制御用 CPU 120 は、遊技者の動作を促す動作促進演出として、例えば、SPリーチ演出において「当否ボタン演出」を実行可能であり、可変表示結果を報知する特定演出として、例えば、SPリーチ演出において「可動体演出」を実行可能である。

【2609】

そして、演出制御用 CPU 120 は、確変状態や時短状態 A においては、SPリーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、SPリーチ D の可変表示における「決め演出」において、「当否ボタン演出」を実行した後に「可動体演出」を実行する第 1 演出実行パターンを実行する一方で、時短状態 B においては、SPリーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、SPリーチ D の可変表示における「即当り演出」において、「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する第 2 演出実行パターンを実行する。

20

【2610】

よって、SPリーチ D 大当り変動パターンが決定された場合において「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合について、「時短状態 B」では、図 284 - 65 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合で「90%」であり、「確変状態」では、図 284 - 6 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合で「0%」であり、「時短状態 A」では、図 284 - 7 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合で「0%」である。

30

【2611】

つまり、時短状態 B において SPリーチ D 大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、90%）は、時短状態 A において SPリーチ D 大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態において SPリーチ D 大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い。

【2612】

項目 (D 2) によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されたことが報知されるときに、遊技者にプッシュボタン 31B の操作を促すことが少なくなるので、好適な時短状態 B を提供することができる。

40

【2613】

尚、本実施の形態では、時短状態 B において SPリーチ D 大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合は、時短状態 A や確変状態において SPリーチ D 大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B において SPリーチ D 大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合を 100% としてもよい。

50

【 2 6 1 4 】

< 項目 D 3 >

保留記憶数が 0 の場合に CPU 1 0 3 が短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が 1 . 5 秒の「超短縮非リーチ」や 3 秒の「短縮非リーチ A」）を決定する割合は、「時短状態 B」では、図 2 8 4 - 6 5（A）に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「1 0 0 %」であり、「確変状態」では、図 2 8 4 - 6（A）に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「0 %」であり、「時短状態 A」では、図 2 8 4 - 7（A）に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「0 %」である。

【 2 6 1 5 】

一方、保留記憶数が 0 の場合に CPU 1 0 3 が短縮非リーチ変動パターンよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチ A や変動時間が 2 5 秒や 4 0 秒の S P リーチ変動など）を決定する割合は、「時短状態 B」では、図 2 8 4 - 6 5（A）に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「0 %」であり、「確変状態」では、図 2 8 4 - 6（A）に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「1 0 0 %」であり、「時短状態 A」では、図 2 8 4 - 7（A）に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「1 0 0 %」である。

10

【 2 6 1 6 】

つまり、CPU 1 0 3 は、確変状態や時短状態 A において保留記憶数が 0 の場合に、第 2 保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチや変動時間が 2 5 秒や 4 0 秒の S P リーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチ A や変動時間が 2 5 秒や 4 0 秒の S P リーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が 1 . 5 秒の超短縮非リーチ）を決定可能である。

20

【 2 6 1 7 】

項目（D 3）によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が 0 である場合でも、短縮系の変動パターンよりも可変表示期間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチや変動時間が 2 5 秒や 4 0 秒の S P リーチ変動など）が決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、最適な時短状態 B を提供することができる。

30

【 2 6 1 8 】

< 項目 D 4 >

本実施の形態では、大当たり種別として、6 R のラウンド遊技が実行される「大当たり A」及び「大当たり B」と、「大当たり A」及び「大当たり B」よりも遊技者にとっての有利度が高い（例えば、ラウンド数、つまり、獲得可能な予定出球数が多い）「大当たり C」と、のいずれかを決定可能である（図 2 8 4 - 3（D）参照）。

【 2 6 1 9 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短状態 B において、S P リーチ D 大当たり変動パターンが決定された場合、大当たり図柄が揃った状態で所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別可変表示パターンとしての「全回転演出」を実行可能である。

40

【 2 6 2 0 】

また、S P リーチ D 大当たり変動パターンにおいて大当たり種別として「大当たり C（1 0 R）」が決定されている場合に演出制御用 CPU 1 2 0 が「全回転演出」を実行する割合は、「時短状態 B」では、図 2 8 4 - 6 7 に示すように「9 0 %」であり、「確変状態」では、図 2 8 4 - 6（C）に示すように「0 %」（「全回転演出」は非実行）であり、「時短状態 A」では、図 2 8 4 - 7（C）に示すように「0 %」（「全回転演出」は非実行）である。

【 2 6 2 1 】

つまり、時短状態 B において大当たり種別として「大当たり C（1 0 R）」が決定されてい

50

る場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、100%）は、時短状態Aにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高い。

【2622】

項目（D4）によれば、特定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当りAや大当りBよりもラウンド数が多く遊技者にとっての有利度が高い大当りCに制御することが決定された場合は、通常状態、確変状態、時短状態Aにおいては実行されない（または実行割合が低い）特別な可変表示である「全回転演出」が実行されやすくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

【2623】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合が100%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合が、時短状態Aや確変状態において大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合よりも高ければ、100%未満の割合で実行されるようにしてもよい。また、時短状態Aや確変状態において大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行可能としてもよい。

20

【2624】

（特徴部069SGの変形および応用に関する説明）

前記特徴部069SGでは、「遊技者にとって有利な有利状態」の一例として、大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態、小当り遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。

【2625】

また、前記特徴部069SGでは、大当り遊技終了後に所定期間にわたり確変状態に制御可能な所謂1種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別が確変大当りである場合に、大当り遊技終了後から次の大当りに制御されるまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよいし、大当り遊技終了後から確変転落抽選に当選するまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよい。また、大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機としてV入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂1種2種の遊技機を適用してもよく、遊技性は種々に変更可能である。

30

【2626】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態（例えば、通常状態）よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態として、時短状態A、確変状態、時短状態Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の4種類以上の遊技状態を適用してもよい。

40

【2627】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態（例えば、通常状態、低確/低ベース状態）から制御された有利状態が終了したときに制御される第1特別状態と、非特別状態において有利状態に制御されることなく特定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態として、低確高ベースの時短状態A（第1特別状態）と時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高確高ベースの確変状態（第1特別状態）と低確高ベースの時短状態B（

50

救済時短（第2特別状態））とを適用してもよい。

【2628】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態または第2特別状態から制御された有利状態が終了したときに制御される第3特別状態として、確変状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、1種2種のパチンコ遊技機であれば、第1特別状態としての時短状態とは異なる時短状態（例えば、第1特別状態よりも時短状態の実行回数が多い（制御期間が長い）時短状態など）を適用してもよい。

【2629】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態、第2特別状態、第3特別状態との少なくとも1の特別状態は、例えば、時短制御の実行回数、可変表示の実行頻度等が異なる複数種類の特別状態を有していてもよい。

10

【2630】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態として、通常状態（低確/低ベース状態）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別状態よりも可変表示の実行頻度が低い遊技状態であれば、低確/低ベース状態に限定されるものではなく、高確定ベース状態、低確/高ベース状態等であってもよい。

【2631】

また、前記特徴部069SGでは、第2特別状態としての時短状態B（救済時短状態）は、非特別状態において有利状態に制御されることなく特定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定回数は種々に変更可能である。また、上記した条件に加えて他の別の条件が成立したときに制御されるものであってもよい。

20

【2632】

また、前記特徴部069SGでは、時短状態B、時短状態A、確変状態において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）を变えることなく、時短状態Bにおける平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を、確変状態や時短状態Aよりも短縮させる制御を実行することで特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率を向上させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）のうち少なくともいずれか1つを確変状態や時短状態Aとは異ならせることで、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率をさらに向上させるようにしてもよい。

30

【2633】

また、前記特徴部069SGでは、CPU103は、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第1非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA~Eはずれ」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第2非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1非特定可変表示パターンや第2非特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。また、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第1特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA~C、E大当り」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第2非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチD（即当りまたは全回転）」、「SP非経由」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特定可変表示パターンや第2特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。

40

【2634】

また、「特定態様」とは「リーチ態様」に限定されるものではなく、例えば、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122など）」、「ノ

50

ーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」など、種々の態様を含んでいてもよい。

【2635】

また、前記特徴部069SGでは、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出であれば、例えば、停止図柄予告、擬似連予告、セリフ予告、操作予告、リーチ予告、先読み予告演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【2636】

また、前記特徴部069SGでは、保留記憶に記憶されている保留記憶について有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出として、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「連続演出」や「前兆演出」など、種々の作読み予告を含んでいてもよい。

10

【2637】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者の動作を促す動作促進演出として「ボタン予告」や「当否ボタン演出」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の演出を含んでいてもよい。また、「遊技者の動作」とは、プッシュボタン31Bの操作に限定されるものではなく、プッシュボタン31B以外に設けられた他の操作手段（例えば、タッチパネルなど）の操作を促す演出や、操作ではなく遊技者の動作（動き）を促す演出であってもよい。

20

【2638】

また、前記特徴部069SGでは、動作促進演出としての「当否ボタン」を実行した後特定演出としての「可動体演出」を実行する第1演出実行パターンの一例として「パターンA-2、A-3」を適用し、動作促進演出を実行せずに特定演出を実行する第2演出実行パターンの一例として「パターンA-1」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作促進演出として「ボタン予告」などの他の操作促進演出を適用してもよいし、特定演出として「可動体演出」以外の演出（例えば、SPリーチ演出におけるバトル結果など）を適用してもよい。

【2639】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出として、「一撃」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に一度の押し操作を促進するものでなく、遊技者に一度の引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。

30

【2640】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出として「連打」や「長押し」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の動作期間に亘って引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。また、所定の動作期間にわたる動作は、必ずしも連続して検出される動作に限定されるものではなく、間欠的に行われる操作や所定パターンに応じた操作等を含んでいてもよい。

40

【2641】

また、前記特徴部069SGでは、可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出として「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」となることを煽る演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【2642】

また、前記特徴部069SGでは、事後演出において、特定演出において制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、

50

例えば、大当り遊技状態のラウンド数（例えば、6Rや10Rなど）などが報知されるようにしてもよい。また、確変状態において大当りが発生するなど大当りが連荘している状態においては、今回の大当りにおける予定出球数と、大当り所定の連荘期間において獲得した総出球数と、を加えた予定総出球数などを表示してもよい。

【2643】

また、前記特徴部069SGでは、特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出として、突入導入演出、確変突入演出、時短突入演出A、時短突入演出B、シャッター演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の突入演出を実行可能としてもよい。また、各突入演出の演出態様は上記に限らず、種々に変更可能である。

10

【2644】

また、前記特徴部069SGでは、確変突入演出と時短突入演出Aとを別個の演出とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変突入演出と時短突入演出Aとを共通の1の突入演出としてもよい。

【2645】

また、前記特徴部069SGでは、時短突入演出Bを実行する場合は突入導入演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シャッター演出の代わりに突入導入演出を実行するようにしてもよい。また、時短突入演出Bを実行する場合にも突入導入演出を実行するようにしてもよい。この場合、演出の煩わしさを解消するために、確変突入演出や時短突入演出Aを実行する場合に比べて演出期間が短い突入導入演出とすることが好ましい。

20

【2646】

また、前記特徴部069SGでは、第1有利状態と該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2有利状態との一例として、大当り遊技状態における遊技ラウンド数が異なる大当りA、B（第1有利状態）と大当りC（第2有利状態）とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第2有利状態とは、遊技ラウンド数や獲得可能な予定出球数など、大当り遊技状態における遊技者の有利度が高い大当りだけでなく、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が遊技者に有利となる大当り（例えば、大当り遊技状態後の時短制御が長い大当りや、大当り終了後に小当り遊技状態の実行頻度が高くなる「小当りラッシュ」などに制御される大当りなど）等であってもよい。

30

【2647】

（特徴部099SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部099SGのパチンコ遊技機1について、図285-1～図285-22にもとづいて説明する。尚、本特徴部099SGでは、前記特徴部069SGのパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部099SGのパチンコ遊技機1の特徴構成を、前記特徴部069SGのパチンコ遊技機1に適用可能である。

【2648】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、図284-1に示したパチンコ遊技機1と同じく、遊技盤2における画像表示装置5の左側に、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。つまり、本特徴部099SGに係るパチンコ遊技機1において、遊技状態が通常状態であることによって発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第1経路を流下し、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれかであることによって発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第2経路を流下する。また、右遊技領域の第2経路を流下する遊技球の一部は、該第2経路上（画像表示装置5の右方）に設けられているゲート41を通過可能となっており、該ゲート41を通過したことにもとづいて普通図柄の可変表示が実行される。そして、普通図柄の可

40

50

変表示結果が当り（普図当り）となったことにもとづいて第2経路上に設けられている第2始動入賞口が閉状態から開状態に変化し、該第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。尚、本特徴部099SGでは、「可変表示」を「変動」または「変動表示」と記載する場合がある。

【2649】

図285-1(A)は、本特徴部099SGにおける主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図285-1(A)に示すように、本特徴部099SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4初期値判定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント

10

【2650】

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

【2651】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「65535」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りA」、「大当りB」、「大当りC」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「299」の範囲の値をとる。

20

【2652】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「99」の範囲の値をとる。

【2653】

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

30

【2654】

MR4初期値判定用の乱数値MR5は、乱数値MR4の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、「3」~「23」の範囲の値をとる。

【2655】

図285-1(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部099SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

【2656】

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

【2657】

本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1におけ

50

る遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【2658】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部099SGでは約1/319.68）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部099SGでは約1/80.02）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【2659】

図285-1(C1)及び図285-1(C2)は、ROM101に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。図285-1(C1)は、第1特別図柄の変表示の実行時において、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を大当たりAと大当たりBとから決定するために参照されるテーブルであり、図285-1(C2)は、第2特別図柄の変表示の実行時において、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を大当たりBと大当たりCとから決定するために参照されるテーブルである。

20

【2660】

ここで、本特徴部099SGにおける大当たり種別について、図285-1(D)を用いて説明する。本特徴部099SGでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当たりA、大当たりB、大当たりCが設けられている。また、これら大当たりA、大当たりB、大当たりCは、大当たり遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当たり遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当たりでもある。

30

【2661】

本特徴部099SGでは、可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15秒）とがある。大当たりAは、大当たり遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当たりB及び大当たりCは、大当たり遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

40

【2662】

「大当たりA」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たりA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当たりとなる。

【2663】

「大当たりB」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって

50

有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りB」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【2664】

「大当りC」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～10ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りC」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

10

【2665】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りA～大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【2666】

また、図285-3(B1)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当りAに割り当てられており、150～299までが大当りBに割り当てられている。一方で、図285-3(B2)に示すように、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りBに割り当てられており、100～299までが大当りCに割り当てられている。

20

【2667】

つまり、本特徴部099SGでは、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

30

【2668】

本特徴部099SGでは、大当りAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当りAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当りBおよび大当りCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当りBおよび大当りCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【2669】

尚、本特徴部099SGでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

40

【2670】

図285-2(A)は、遊技状態が通常状態である場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルであり、図285-2(B)は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルである。

【2671】

尚、本特徴部099SGにおける時短状態Bとは、遊技状態が通常状態(確変制御も時

50

短制御も実行されていない低確／低ベース状態)において大当り遊技状態に制御されることなく900回の可変表示が実行された場合に制御される遊技状態であって、最大で1100回の可変表示に亘って時短制御が実行される時短状態A(低確／高ベース状態)である。

【2672】

図285-2(A)に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値MR4の範囲3~13のうち、3が当りに割り当てられているとともに、4~13がはずれに割り当てられている。一方で、図285-2(B)に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値MR4の範囲3~13のうち、3~12が当りに割り当てられているとともに、13がはずれに割り当てられている。つまり、本特徴部099SGにおいて、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合の普図当りの割合は、遊技状態が通常状態である場合の普図当りの割合よりも高く設定されている。

10

【2673】

また、図285-2(C)に示すように、遊技状態が通常状態である場合の普通図柄の変動時間は60秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合の普通図柄の変動時間は0.1秒に設定されている。更に、図285-2(D)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は0.1秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は3秒に設定されている。

20

【2674】

つまり、本特徴部099SGにおける時短状態A、確変状態、時短状態Bは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」により、第2始動入賞口へ遊技球が入賞し易い、すなわち、第2特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態A、確変状態、時短状態Bは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」の少なくともいずれか1の条件を満たすことにより第2特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されていてもよい。

30

【2675】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、前記特徴部069SGにおけるパチンコ遊技機(図284-1参照)と同じく、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者が遊技球を左遊技領域2Lに向けて打ち出すことにより遊技球が第1始動入賞口に入賞可能である一方で第2始動入賞口や大入賞口への入賞、ゲート41の通過等が不可能であるとともに、遊技球が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出すことにより遊技球が第2始動入賞口へ入賞可能であるとともにゲート41を通過可能となっている。尚、遊技状態が大当り遊技状態である場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより、遊技球が第2始動入賞口と大入賞口とに入賞可能であるとともにゲート41を通過可能となっている。

40

【2676】

尚、図285-12(A)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に左遊技領域2Lに向けて打ち出される遊技球は、遊技盤2に配置された複数の釘等によって始動入賞が阻害されるようになっているので、第1始動入賞口への遊技球の入賞確率は約5.5%程度となっている(遊技者の打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作による継続的な左遊技領域2Lへの遊技球の打ち出しが条件)。また、遊技状態が通常状態である場合は遊技者が右遊技領域2Rに向けて遊技球を打ち出したとしても、遊技球がゲート41を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は60秒と極めて長いとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は0.1秒と極めて短いため(図285-2(C))

50

、図 285 - 2 (D) 参照)、遊技球の第 2 始動入賞口への入賞はほぼ発生しない。

【 2677 】

また、図 285 - 12 (B) に示すように、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合に右遊技領域 2 R に向けて打ち出される遊技球は、ゲート 4 1 を通過可能であるとともに、該ゲート 4 1 を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は 3 秒と短いとともに、普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は 3 秒であるため(図 285 - 2 (C)、図 285 - 2 (D) 参照)、第 2 始動入賞口への遊技球の入賞確率は約 55% 程度となっている(遊技者の打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作による継続的な右遊技領域 2 R への遊技球の打ち出しが条件)。

【 2678 】

図 285 - 3 は、本特徴部 099SG の特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部 099SG では、図 285 - 3 に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合の変動パターンとして、特図変動時間が 1500ms の超短縮非リーチはずれ、特図変動時間が 3000ms の短縮非リーチ A はずれ、特図変動時間が 5000ms の短縮非リーチ B はずれ、特図変動時間が 7000ms の非リーチ A はずれ、特図変動時間が 12000ms の非リーチ B はずれ、特図変動時間が 45000ms のスーパーリーチ A はずれ、特図変動時間が 80000ms のスーパーリーチ B はずれ、特図変動時間が 4000ms のスーパーリーチ C はずれ、特図変動時間が 25000ms のスーパーリーチ D はずれ、特図変動時間が 50000ms のスーパーリーチ E はずれの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチ A はずれ~スーパーリーチ E はずれの変動パターンは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンでもある。

【 2679 】

また、可変表示結果が大当たりとなる場合の変動パターンとして、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない 7000ms の可変表示の後に 15000ms の大当たり報知期間を有する(特図変動時間が 7000ms + 15000ms である)スーパーリーチ非経由 A 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない 12000ms の可変表示の後に 15000ms の大当たり報知期間を有する(特図変動時間が 12000ms + 15000ms)スーパーリーチ非経由 B 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 45000ms の可変表示の後に 15000ms の大当たり報知期間を有する(特図変動時間が 45000ms + 15000ms である)スーパーリーチ A 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 80000ms の可変表示の後に 15000ms の大当たり報知期間を有する(特図変動時間が 80000ms + 15000ms である)スーパーリーチ B 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 40000ms の可変表示の後に 15000ms の大当たり報知期間を有する(特図変動時間が 40000ms + 15000ms である)スーパーリーチ C 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 25000ms の可変表示の後に 15000ms の大当たり報知期間を有する(特図変動時間が 25000ms + 15000ms である)スーパーリーチ D 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 50000ms の可変表示の後に 15000ms の大当たり報知期間を有する(特図変動時間が 50000ms + 15000ms である)スーパーリーチ E 大当たりの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチ A の変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当たり当選しているか否かを報知するボーリング演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C、スーパーリーチ E の変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当たり当選しているか否かを報知するバトル演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチ D の変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C、スーパーリーチ E の変動パターンにおけるバトル演出よりも短いバトルを行うことにより大当たり当選しているか否かを報知するショートバトル演出を実行する変動パターンである。

10

20

30

40

50

【2680】

本特徴部099SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図285-4に示すような遊技制御用データ保持エリア099SG150が設けられている。図285-4に示す遊技制御用データ保持エリア099SG150は、第1特図保留記憶部099SG151Aと、第2特図保留記憶部099SG151Bと、普図保留記憶部099SG151Cと、遊技制御フラグ設定部099SG152と、遊技制御タイマ設定部099SG153と、遊技制御カウンタ設定部099SG154と、遊技制御バッファ設定部099SG155とを備えている。

【2681】

第1特図保留記憶部099SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部099SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立にもとづいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【2682】

第2特図保留記憶部099SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部099SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立にもとづいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【2683】

つまり、本特徴部099SGでは、第1特図保留記憶（第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第2特図保留記憶（第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能となっている。

【2684】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保

10

20

30

40

50

留番号と対応付けて記憶させればよい。

【 2 6 8 5 】

尚、可変表示の実行時において、CPU103は、先ず、特別図柄通常処理（図279参照）において第2特図保留記憶が存在する場合は、第2特図保留記憶部099SG151Bから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第2特図保留記憶部099SG151Bの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

10

【 2 6 8 6 】

また、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bに保留記憶が記憶されていない場合は、第1特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第1特図保留記憶が存在する場合は、第1特図保留記憶部099SG151Aから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第1特図保留記憶部099SG151Aの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第1特図保留記憶部099SG151Aの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

20

【 2 6 8 7 】

そして、CPU103は、第1特図保留記憶部099SG151Aまたは第2特図保留記憶部099SG151Bから読み出した乱数値MR1にもとづいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当たりとなった場合には乱数値MR2にもとづいて大当たり種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図279参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

30

【 2 6 8 8 】

つまり、本特徴部099SGにおいてCPU103は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から1を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。

【 2 6 8 9 】

普図保留記憶部099SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部099SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過にもとづいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【 2 6 9 0 】

遊技制御フラグ設定部099SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部099SG152には、前述の出玉状態フラグを含む複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 2 6 9 1 】

50

遊技制御タイマ設定部 099SG153 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 099SG153 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【2692】

遊技制御カウンタ設定部 099SG154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 099SG154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 099SG154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

10

【2693】

遊技制御カウンタ設定部 099SG154 のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR2 ~ MR4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

20

【2694】

遊技制御バッファ設定部 099SG155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 099SG155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【2695】

次に、特別図柄の可変表示を実行する際に用いられる変動パターン判定テーブルについて説明する。図 285 - 5 ~ 図 285 - 11 に示すように、本特徴部 099SG では、特別図柄の可変表示が実行されるときに遊技状態や該特別図柄の可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数の応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能となっている。

30

【2696】

具体的には、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 ~ 2 個である場合は、図 285 - 5 (A) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを、非リーチ B はずれ、スーパーリーチ A はずれ、スーパーリーチ B はずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル A においては、変動パターン判定用の乱数値 MR3 が取り得る数値のうち、97 個の数値が非リーチ B はずれの変動パターンに割り当てられており、2 個の数値がスーパーリーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、1 個の数値がスーパーリーチ B はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 ~ 2 個である場合は、変動パターンが 97% の割合で非リーチ B はずれの変動パターンに決定され、2% の割合でスーパーリーチ A はずれの変動パターンに決定され、1% の割合でスーパーリーチ B はずれの変動パターンに決定される。

40

【2697】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、図 285 - 5 (B) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを、短縮非リーチ B はずれ、スーパーリーチ A はずれ、スーパーリーチ B はずれの変動パターンとから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル B においては、変動パターン判定用の乱数値 MR3 の取り得る数値のうち、97 個の

50

数値が短縮非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチBはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが97%の割合で短縮非リーチBはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチAはずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチBはずれの変動パターンに決定される。

【2698】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当りである場合は、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数にかかわらず（保留記憶数が0～3個のいずれかである場合においても共通で）、大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由B大当り、スーパーリーチA大当り、スーパーリーチB大当りの変動パターンから決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルAにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、10個数値がスーパーリーチ非経由B大当りの変動パターンに割り当てられており、40個の数値がスーパーリーチA大当りの変動パターンに割り当てられており、50個の数値がスーパーリーチB大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが10%の割合でスーパーリーチ非経由B大当りの変動パターンに決定され、40%の割合でスーパーリーチA大当りの変動パターンに決定され、50%の割合でスーパーリーチB大当りの変動パターンに決定される。

【2699】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図285-6(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンを、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチはずれDの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【2700】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図285-6(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを、短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、80個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、15個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが80%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、15%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【2701】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保

留記憶数が2個である場合は、図285-6(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルEを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルEにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

10

【2702】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図285-6(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルFを用いて変動パターンを短縮非リーチA、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルFにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

20

【2703】

以上のように、確変状態において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特許部099SGにおける確変状態では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

30

【2704】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図285-7に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチC大当たり、スーパーリーチD大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルBにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、80個の数値がスーパーリーチC大当たりの変動パターンに割り当てられており、15個の数値がスーパーリーチD大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、80%の割合でスーパーリーチC大当たりの変動パターンに決定され、15%の割合でスーパーリーチD大当たりの変動パターンに決定される。

40

【2705】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図285-8(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルGを用いて変動パターンを非リーチAはずれとスーパーリーチEはずれの

50

変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルGにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【2706】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図285-8(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルHを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルHにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、85個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、10個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが85%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、10%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【2707】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図285-8(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルIを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【2708】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図285-8(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルJを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルJにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【2709】

以上のように、時短状態Aにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Aでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2

10

20

30

40

50

特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

【2710】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、図285-9に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当り、スーパーリーチE大当りの変動パターンから決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当りの変動パターンに割り当てられており、95個の数値がスーパーリーチE大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当りの変動パターンに決定され、95%の割合でスーパーリーチE大当りの変動パターンに決定される。

10

【2711】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図285-10(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルKを用いて変動パターンを非リーチBはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが97%の割合で非リーチBはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

20

【2712】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図285-10(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルLを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルLにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが97%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

30

【2713】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図285-10(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルMを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルMにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、99個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが99%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

40

【2714】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図285-10(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルNを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれの変動パターンのみか

50

ら決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルNにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、100個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが100%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定される。

【2715】

以上のように、時短状態Bにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Bでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

10

【2716】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図285-11に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをスーパーリーチD大当たりの変動パターンのみ決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルDにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、100個の数値がスーパーリーチD大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが100%の割合でスーパーリーチD大当たりの変動パターンに決定される。

20

【2717】

ここで、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1における時短状態A、時短状態B、確変状態での期間値について図285-13～図285-23にもとづいて説明する。

【2718】

まず、図285-13(A)及び図285-23に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合における1変動の平均変動時間を期間値とすると、該期間値は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される。ここで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合である。尚、本特徴部099SGにおける変動表示結果がはずれとなる変動表示期間は、特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間を指す。

30

40

【2719】

また、図285-13(B)及び図285-23に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合における1変動の平均変動時間を期間値とすると、該期間値は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Gは時短状態Bに

50

において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 g は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、 H は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合である。

【2720】

また、図285-13(C)及び図285-23に示すように、遊技状態が確変状態である場合における1変動の平均変動時間を期間値 \bar{t} とすると、該期間値 \bar{t} は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される。ここで、 I は確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i は確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、 J は確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、 K は確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k は確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、 L は確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l は確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合である。

【2721】

以上、図285-13(A)~図285-13(C)より、各代数 $A \sim L$ 及び $a \sim l$ に本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 \bar{t}_A 、時短状態Bにおける期間値 \bar{t}_B 、確変状態における期間値 \bar{t}_C を算出すると、期間値 \bar{t}_C は期間値 \bar{t}_A よりも大きい値であり、且つ、期間値 \bar{t}_C は期間値 \bar{t}_B よりも大きい値となる($\bar{t}_C > \bar{t}_A$ 、 $\bar{t}_C > \bar{t}_B$)。

【2722】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。図285-14(A)及び図285-23に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合における1100回の変動の平均変動時間を期間値 \bar{t}' とすると、該期間値 \bar{t}' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される。ここで、 A は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 a' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、 B は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 b' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、 C は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 c' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、 D は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 d' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合である。

【2723】

また、図285-14(B)及び図285-23に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合における1変動の平均変動時間を期間値 \bar{t}'' とすると、該期間値 \bar{t}'' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される。ここで、 E は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 e' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、 F は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 f' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、 G は時短

10

20

30

40

50

状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 g' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 H は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。

【2724】

また、図 285 - 14 (C) 及び図 285 - 23 に示すように、遊技状態が確変状態である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 τ とすると、該期間値 τ は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、 I は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 J は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 K は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 H は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。

【2725】

以上、図 285 - 14 (A) ~ 図 285 - 14 (C) 及び図 285 - 23 より、各代数 $A \sim L$ 及び $a' \sim l'$ に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 τ_A 、時短状態 B における期間値 τ_B 、確変状態における期間値 τ_C を算出すると、期間値 τ_C は期間値 τ_A よりも大きい値であり、且つ、期間値 τ_C は期間値 τ_B よりも大きい値となる ($\tau_C > \tau_A$ 、 $\tau_C > \tau_B$)。

【2726】

次に、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 回の変動表示を実行する場合に注目する。まず、図 285 - 15 (A) 及び図 285 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 τ とすると、該期間値 τ は $D \times 110$ の値により算出される。ここで、 D は前述したように時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【2727】

また、図 285 - 15 (B) 及び図 285 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 τ とすると、該期間値 τ は $H \times 110$ の値により算出される。ここで、 H は前述したように時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【2728】

また、図 285 - 15 (C) 及び図 285 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 τ とすると、該期間値 τ は $L \times 110$ の値により算出される。ここで、 L は前述したように確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【2729】

以上、図 285 - 15 (A) ~ 図 285 - 15 (C) より、各代数 D 、 H 、 L に本特徴

10

20

30

40

50

部における数値を代入して時短状態 A における期間値、時短状態 B における期間値、確変状態における期間値を算出すると、期間値は期間値よりも大きい値であり、且つ、期間値は期間値よりも大きい値となる（ $>$ 、 $>$ ）。

【2730】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 285-16 (A) 及び図 285-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、とすると、該期間値' は $D \times 1100$ の値により算出される。ここで、D は前述したように時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

10

【2731】

また、図 285-16 (B) 及び図 285-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、とすると、該期間値' は $H \times 1100$ の値により算出される。ここで、H は前述したように時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

20

【2732】

また、図 285-16 (C) 及び図 285-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は $L \times 1100$ の値により算出される。ここで、L は前述したように確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【2733】

以上、図 285-16 (A) ~ 図 285-16 (C) より、各代数 D、H、L に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値'、時短状態 B における期間値'、確変状態における期間値' を算出すると、期間値' は期間値' よりも大きい値であり、且つ、期間値' は期間値' よりも大きい値となる（ $' > '$ 、 $' > '$ ）。

30

【2734】

また、図 285-17 (A) 及び図 285-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間の期間値を' とすると、該期間値' は $C \times 110$ の値により算出される。

【2735】

また、図 285-17 (B) 及び図 285-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間変動表示の実行時に常に第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合の 110 回の変動表示の平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は $G \times 110$ の値により算出される。

40

【2736】

また、図 285-17 (C) 及び図 285-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は $K \times 110$ の値により算出される。

【2737】

以上、図 285-17 (A) ~ 図 285-17 (C) より、各代数 C、G、K に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値'、時短状態 B における期間値'、

50

確変状態における期間値 μ を算出すると、期間値 μ は期間値 μ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 μ よりも大きい値となる ($\mu > \mu$ 、 $\mu > \mu$)。

【2738】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 285-18(A) 及び図 285-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ とすると、該期間値 μ は $C \times 1100$ の値により算出される。

10

【2739】

また、図 285-18(B) 及び図 285-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ とすると、該期間値 μ は $G \times 1100$ の値により算出される。

【2740】

また、図 285-18(C) 及び図 285-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ とすると、該期間値 μ は $K \times 1100$ の値により算出される。

20

【2741】

以上、図 285-18(A) ~ 図 285-18(C) より、各代数 C、G、K に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 μ 、時短状態 B における期間値 μ 、確変状態における期間値 μ を算出すると、期間値 μ は期間値 μ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 μ よりも大きい値となる ($\mu > \mu$ 、 $\mu > \mu$)。

【2742】

また、図 285-19(A) 及び図 285-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ とすると、該期間値 μ は $B \times 110$ の値により算出される。

30

【2743】

また、図 285-19(B) 及び図 285-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ とすると、該期間値 μ は $F \times 110$ の値により算出される。

【2744】

また、図 285-19(C) 及び図 285-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ とすると、該期間値 μ は $J \times 110$ の値により算出される。

40

【2745】

以上、図 285-19(A) ~ 図 285-19(C) より、各代数 B、F、J に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 μ 、時短状態 B における期間値 μ 、確変状態における期間値 μ を算出すると、期間値 μ は期間値 μ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 μ よりも大きい値となる ($\mu > \mu$ 、 $\mu > \mu$)。

【2746】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 285-20(A) 及び図 285-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時

50

短状態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 τ とすると、該期間値 τ は $B \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【 2 7 4 7 】

また、図 2 8 5 - 2 0 (B) 及び図 2 8 5 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 τ とすると、該期間値 τ は $F \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【 2 7 4 8 】

また、図 2 8 5 - 2 0 (C) 及び図 2 8 5 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ とすると、該期間値 μ は $J \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

10

【 2 7 4 9 】

以上、図 2 8 5 - 2 0 (A) ~ 図 2 8 5 - 2 0 (C) より、各代数 B、F、J に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 τ 、時短状態 B における期間値 τ 、確変状態における期間値 μ を算出すると、期間値 τ は期間値 μ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 τ よりも大きい値となる ($\tau > \mu$ 、 $\mu > \tau$)。

【 2 7 5 0 】

また、図 2 8 5 - 2 1 (A) 及び図 2 8 5 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 τ とすると、該期間値 τ は $A \times 1 1 0$ の値により算出される。

20

【 2 7 5 1 】

また、図 2 8 5 - 2 1 (B) 及び図 2 8 5 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 τ とすると、該期間値 τ は $E \times 1 1 0$ の値により算出される。

【 2 7 5 2 】

また、図 2 8 5 - 2 1 (C) 及び図 2 8 5 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ とすると、該期間値 μ は $I \times 1 1 0$ の値により算出される。

30

【 2 7 5 3 】

以上、図 2 8 5 - 2 1 (A) ~ 図 2 8 5 - 2 1 (C) より、各代数 A、E、I に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 τ 、時短状態 B における期間値 τ 、確変状態における期間値 μ を算出すると、期間値 τ は期間値 μ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 τ よりも大きい値となる ($\tau > \mu$ 、 $\mu > \tau$)。

【 2 7 5 4 】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1 1 0 0 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 2 8 5 - 2 2 (A) 及び図 2 8 5 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 τ とすると、該期間値 τ は $A \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

40

【 2 7 5 5 】

また、図 2 8 5 - 2 2 (B) 及び図 2 8 5 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期

50

間値 τ とすると、該期間値 τ は $E \times 1100$ の値により算出される。

【2756】

また、図285-22(C)及び図285-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 τ とすると、該期間値 τ は $I \times 1100$ の値により算出される。

【2757】

以上、図285-22(A)~図285-22(C)より、各代数A、E、Iに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 τ_A 、時短状態Bにおける期間値 τ_B 、確変状態における期間値 τ_C を算出すると、期間値 τ_C は期間値 τ_A よりも大きい値であり、且つ、期間値 τ_C は期間値 τ_B よりも大きい値となる ($\tau_C > \tau_A$ 、 $\tau_C > \tau_B$)。

10

【2758】

次に、本特徴部099SGにけるパチンコ遊技機1の試射試験を10時間行ったときの通常状態、時短状態A、時短状態B、確変状態における実射値(発射遊技球数、特図1始動口入賞回数、特図2始動口入賞回数、特図1変動表示回数、特図2変動表示回数、合計特図1変動時間、合計特図2変動時間)及びこれら実射値から得られたパチンコ遊技機1の設計値を図285-24(A)及び図285-24(B)に示す。尚、図285-24(A)に示すように、通常状態、時短状態A、時短状態B、確変状態の試射試験時間の合計時間が10時間に満たないのは、残り時間が大当り遊技状態であるかである。また、通常状態における実射値は、打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作による継続的な左遊技領域2Lへの遊技球の打ち出しが条件であり、時短状態A、時短状態B、確変状態における実射値は、打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作による継続的な右遊技領域2Rへの遊技球の打ち出しが条件である。

20

【2759】

図285-24(A)に示すように、通常状態においては、試射試験時間が346.08分、発射遊技球数が34580個、特図1始動口入賞回数が1939回、特図2始動口入賞回数が0回、特図1変動表示回数が1883回、特図2変動表示回数が0回、合計特図1変動時間が23840秒、合計特図2変動時間が0秒である。また、時短状態Aにおいては、試射試験時間が77.00分、発射遊技球数が7676個、特図1始動口入賞回数が0回、特図2始動口入賞回数が4371回、特図1変動表示回数が0回、特図2変動表示回数が658回、合計特図1変動時間が0秒、合計特図2変動時間が3548秒である。また、時短状態Bにおいては、試射試験時間が14.96分、発射遊技球数が1494個、特図1始動口入賞回数が0回、特図2始動口入賞回数が821回、特図1変動表示回数が0回、特図2変動表示回数が594回、合計特図1変動時間が0秒、合計特図2変動時間が954秒である。また、確変状態においては、試射試験時間が116.00分、発射遊技球数が11515個、特図1始動口入賞回数が0回、特図2始動口入賞回数が6556回、特図1変動表示回数が0回、特図2変動表示回数が987回、合計特図1変動時間が0秒、合計特図2変動時間が4387秒である。

30

【2760】

以上の実射値から、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1における設計値として、図285-24(B)に示すように、通常状態における1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が5.6個/分、特図2入賞率が0個/分、平均特図1変動時間が12.661秒、平均特図2変動時間が0秒と算出されている。また、時短状態Aにおける1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が0個/分、特図2入賞率が56.7個/分、平均特図1変動時間が0秒、平均特図2変動時間が5.393秒と算出されている。また、時短状態Bにおける1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が0個/分、特図2入賞率が54.8個/分、平均特図1変動時間が0秒、平均特図2変動時間が1.607秒と算出されている。また、確変状態における1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が0個/分、特図2入賞率が56.7個/分、平均特図1変動時間が0秒、平均特図2変動時間が4.445秒と算出されて

40

50

いる。

【2761】

尚、時短状態A、時短状態B、確変状態の特図2入賞率を比較すると時短状態Bの特図2入賞率のみ数値が異なっているが、これは時短状態Bにおける発射遊技球数が他の2状態よりも少ないことにより生じた誤差によるものである。

【2762】

ここで、図285-24に示す設計値から得られた数値にもとづいて通常状態、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間を実際に算出する。

【2763】

先ず、図285-25(A)に示すように、通常状態においては、第1特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第1特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第1特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第1特図保留記憶数が0~2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図285-5(A)参照)、 $12000(\text{ms}) \times 97/100 + 45000(\text{ms}) \times 2/100 + 80000(\text{ms}) \times 1/100 = 13340(\text{ms})$ と算出される。また、第1特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第1特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図285-5(B)参照)、 $5000(\text{ms}) \times 97/100 + 45000(\text{ms}) \times 2/100 + 80000(\text{ms}) \times 1/100 = 6550(\text{ms})$ と算出される。

【2764】

尚、図285-24(A)に示した通常状態に基づき第1特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図285-25(B)に示すように、第1特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合が10%、第1特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合が40%、第1特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合が40%、第1特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合が10%と算出される。

【2765】

このため、図285-25(C)に示すように、通常状態における平均変動時間は、 $13340(\text{ms}) \times 10/100 + 13340(\text{ms}) \times 40/100 + 13340(\text{ms}) \times 40/100 + 6550(\text{ms}) \times 10/100 = 12661(\text{ms})$ と算出される。

【2766】

また、図285-26(A)に示すように、時短状態Aにおいて、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Aは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図285-8(A)参照)、 $7000(\text{ms}) \times 95/100 + 50000(\text{ms}) \times 5/100 = 9150(\text{ms})$ と算出され、第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Bは、該第2特図保留記憶数が1の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図285-8(B)参照)、 $3000(\text{ms}) \times 85/100 + 7000(\text{ms}) \times 10/100 + 50000(\text{ms}) \times 5/100 = 5750(\text{ms})$ と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Cは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図285-8(C)参照)、 $3000(\text{ms}) \times 90/100 + 7000(\text{ms}) \times 5/100 + 50000(\text{ms}) \times 5/100 = 5550(\text{ms})$ と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Dは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図285-6(D)参照)、 $3000(\text{ms}) \times 95/100 + 50000(\text{ms}) \times 5/100 = 5350(\text{ms})$ と算出される。

【2767】

10

20

30

40

50

尚、図 285 - 24 (A) に示した時短状態 A に基づき該時短状態 A における 110 回及び 1100 回の変動表示での第 2 特図保留記憶数が 0 ~ 3 個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図 285 - 26 (B) に示すように、第 2 特図保留記憶数が 0 個のときに実行される変動表示の割合 (a 及び a') が 0.9090909%、第 2 特図保留記憶数が 1 個のときに実行される変動表示の割合 (b 及び b') が 0.9090909%、第 2 特図保留記憶数が 2 個のときに実行される変動表示の割合 (c 及び c') が 2.7272727%、第 2 特図保留記憶数が 3 個のときに実行される変動表示の割合 (d 及び d') が 95.4545455% と算出される。

【2768】

このため、図 285 - 26 (C) に示すように、時短状態 A における 1 変動の平均変動時間 (及び') は、 $9150 (ms) \times 0.9090909 + 5750 (ms) \times 0.9090909 / 100 + 5550 (ms) \times 2.7272727 / 100 + 5350 (ms) \times 95.4545455 / 100 = 5393.636 (ms)$ と算出される。

10

【2769】

また、図 285 - 27 (A) に示すように、時短状態 B において、第 2 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 E は、該第 2 特図保留記憶数が 0 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 285 - 10 (A) 参照)、 $5000 (ms) \times 97 / 100 + 25000 (ms) \times 3 / 100 = 5600 (ms)$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 F は、該第 2 特図保留記憶数が 1 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 285 - 10 (B) 参照)、 $1500 (ms) \times 97 / 100 + 25000 (ms) \times 3 / 100 = 2205 (ms)$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 G は、該第 2 特図保留記憶数が 2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 285 - 10 (C) 参照)、 $1500 (ms) \times 99 / 100 + 25000 (ms) \times 1 / 100 = 1735 (ms)$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 H は、該第 2 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 285 - 10 (D) 参照)、 $1500 (ms) \times 100 / 100 = 1500 (ms)$ と算出される。

20

【2770】

尚、図 285 - 24 (A) に示した時短状態 B に基づき該時短状態 B における 110 回及び 1100 回の変動表示での第 2 特図保留記憶数が 0 ~ 3 個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図 285 - 27 (B) に示すように、第 2 特図保留記憶数が 0 個のときに実行される変動表示の割合 (e 及び e') が 0.9090909%、第 2 特図保留記憶数が 1 個のときに実行される変動表示の割合 (f 及び f') が 1.8181818%、第 2 特図保留記憶数が 2 個のときに実行される変動表示の割合 (g 及び g') が 24.5454545%、第 2 特図保留記憶数が 3 個のときに実行される変動表示の割合 (h 及び h') が 72.7272727% と算出される。

30

【2771】

このため、図 285 - 27 (C) に示すように、時短状態 B における 1 変動の平均変動時間 (及び') は、 $5600 (ms) \times 0.9090909 + 2205 (ms) \times 1.8181818 / 100 + 1735 (ms) \times 24.5454545 / 100 + 1500 (ms) \times 72.7272727 / 100 = 1607.773 (ms)$ と算出される。

40

【2772】

また、図 285 - 28 (A) に示すように、確変状態において、第 2 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 I は、該第 2 特図保留記憶数が 0 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 285 - 6 (A) 参照)、 $7000 (ms) \times 95 / 100 + 40000 (ms) \times 2 / 100 + 25000 \times 3 / 100 = 8200 (ms)$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 J は、該第 2 特図保留記憶数が 1 の場合に選択さ

50

れ得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図285-6(B)参照)、 $3000(ms) \times 80/100 + 7000(ms) \times 15/100 + 40000 \times 2/100 + 25000(ms) \times 3/100 = 5000(ms)$ と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Kは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図285-6(C)参照)、 $3000(ms) \times 90/100 + 7000(ms) \times 5/100 + 40000(ms) \times 2/100 + 25000(ms) \times 3/100 = 4600(ms)$ と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Lは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図285-6(D)参照)、 $3000(ms) \times 95/100 + 40000 \times 2/100 + 25000(ms) \times 3/100 = 4400(ms)$ と算出される。

10

【2773】

尚、図285-24(A)に示した確変状態に基づき該確変状態における110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図285-28(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(i及びi')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(j及びj')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(k及びk')が2.7272727%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(l及びl')が95.4545455%と算出される。

20

【2774】

このため、図285-28(C)に示すように、確変状態における1変動の平均変動時間(及び')は、 $8200(ms) \times 0.9090909 + 5000(ms) \times 0.9090909/100 + 4600(ms) \times 2.7272727/100 + 4400(ms) \times 95.4545455/100 = 4445.455(ms)$ と算出される。

【2775】

以上から、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1での時短状態A、時短状態B、確変状態における1変動の平均変動時間を比較すると、図285-29に示すように、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(及び')は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間(及び')よりも短く(>及び'>')また、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(及び')は、確変状態における1変動の平均変動時間(及び')よりも短く設定されている(>及び'>')。

30

【2776】

続いて、時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を算出する。

40

【2777】

図285-30(A)及び図285-35に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値とすると、該期間値は、(または') $\times 110 = 5393.633(ms) \times 110 = 593299.63(ms)$ と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値とすると、該期間値は、(または') $\times 110 = 1607.773(ms) \times 110 = 176855.03(ms)$ と算出される。また、確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値とすると、該期間値は、(または') $\times 110 = 4445.455(ms) \times 110 = 489000.05(ms)$ と算出される。

50

【2778】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているとともに、該期間値は、確変状態における1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されている（ $\alpha > \beta$ 且つ $\alpha > \gamma$ ）。

【2779】

更に、図285-31(A)及び図285-36に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 α' とすると、該期間値 α' は、 $(\alpha \times 1100) \times 1100 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 1100 = 5932996.3 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 β' とすると、該期間値 β' は、 $(\beta \times 1100) \times 1100 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 1100 = 1768550.3 \text{ (ms)}$ と算出される。また、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 γ' とすると、該期間値 γ' は、 $(\gamma \times 1100) \times 1100 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 1100 = 4890000.5 \text{ (ms)}$ と算出される。

【2780】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に1100を乗算して得られる期間値 β' は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 α' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 β' は、確変状態における1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 γ' よりも小さく設定されている（ $\beta' > \alpha'$ 且つ $\beta' > \gamma'$ ）。

【2781】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図285-31(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 α は $D \times 110 = 5350 \text{ (ms)} \times 110 = 588500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 β は $H \times 110 = 1500 \text{ (ms)} \times 110 = 165000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 γ は $L \times 110 = 4400 \text{ (ms)} \times 110 = 484000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図285-15に示したように、期間値 α は期間値 β よりも大きい値であり、且つ、期間値 α は期間値 γ よりも大きい値となる（ $\alpha > \beta$ 、 $\alpha > \gamma$ ）。

【2782】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図285-31(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 α' は $D \times 1100 = 5350 \text{ (ms)} \times 1100 = 5885000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 β' は $H \times 1100 = 1500 \text{ (ms)} \times 1100 = 1650000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 γ' は $L \times 1100 = 4400 \text{ (ms)} \times 1100 = 4840000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図285-16に示したように、期間値 α' は期間値 β' よりも大きい値であり、且つ、期間値 α' は期間値 γ' よりも大きい値となる（ $\alpha' > \beta'$ 、 $\alpha' > \gamma'$ ）。

【2783】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 285-32(A) に示すように、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は $C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110 = 610500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は $G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110 = 190850 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は $K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110 = 506000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SG においては、図 285-17 に示したように、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値 は期間値 よりも大きい値となる ($>$ 、 $>$)。

10

【2784】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 285-32(B) に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は $C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100 = 6105000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は $G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100 = 1908500 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は $K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100 = 5060000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SG においては、図 285-18 に示したように、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値となる ($' > '$ 、 $' > '$)。

20

【2785】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 285-33(A) に示すように、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は $B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110 = 632500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は $F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110 = 242550 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ は $J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110 = 550000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SF においては、図 285-19 に示したように、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 よりも大きい値となる ($>$ 、 $\mu >$)。

30

【2786】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 285-33(B) に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は $B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100 = 6325000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は $F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100 = 2425500 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ ' は $J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100 = 5500000 \text{ (ms)}$

40

50

と算出される。つまり、本特徴部 099SF においては、図 285 - 20 に示したように、期間値 μ' は期間値 μ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 μ よりも大きい値となる ($\mu' > \mu$ 、 $\mu' > \mu$)。

【2787】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で行ったときの平均変動時間について比較する。まず、図 285 - 34 (A) に示すように、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で行ったときの平均変動時間である期間値 μ は $B \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110 = 1006500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で行ったときの平均変動時間である期間値 μ' は $E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110 = 616000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で行ったときの平均変動時間である期間値 μ'' は $I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110 = 902000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SE においては、図 285 - 21 に示したように、期間値 μ' は期間値 μ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 μ'' よりも大きい値となる ($\mu' > \mu$ 、 $\mu' > \mu''$)。

【2788】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で行ったときの平均変動時間について比較する。まず、図 285 - 34 (B) に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で行ったときの平均変動時間である期間値 μ は $B \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100 = 10065000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で行ったときの平均変動時間である期間値 μ' は $E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100 = 6160000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で行ったときの平均変動時間である期間値 μ'' は $I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100 = 9020000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SE においては、図 285 - 22 に示したように、期間値 μ' は期間値 μ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 μ'' よりも大きい値となる ($\mu' > \mu$ 、 $\mu' > \mu''$)。

【2789】

つまり、本特徴部 099SG においては、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 285 - 30 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時短状態 B が最も短く設定されている ($\mu' > \mu$ 、 $\mu' > \mu''$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 285 - 30 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間も時短状態 B が最も短く設定されている ($\mu' > \mu$ 、 $\mu' > \mu''$)。

【2790】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で行う場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 285 - 34 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\mu' > \mu$ 、 $\mu' > \mu''$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で行う場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 285 - 34 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\mu' > \mu$ 、 $\mu' > \mu''$)。

【2791】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で行う場合について、該 110 回の変動表示

10

20

30

40

50

に要する時間を比較すると、図 285 - 33 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\mu > \mu'$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 285 - 33 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\mu > \mu'$)。

【2792】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 285 - 32 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\mu > \mu'$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 285 - 32 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\mu > \mu'$)。

10

【2793】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 285 - 31 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\mu > \mu'$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 285 - 31 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\mu > \mu'$)。

20

【2794】

つまり、本特徴部 099SG における時短状態 A、時短状態 B、確変状態においては、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く (1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く) 設定されている。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において遊技者が第 2 特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合 (図 285 - 26 (B)、図 285 - 27 (B)、図 285 - 28 (B) に示す割合で各保留記憶数での変動表示を 110 回または 1100 回行う場合) においても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く (1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く) 設定されている。

30

【2795】

以上、本特徴部 099SG におけるパチンコ遊技機 1 においては、従来のパチンコ遊技機における時短状態 (時短状態 A) と確変状態に加えてこれら時短状態 A や確変状態よりも特別図柄の変動効率が高い時短状態 B に制御可能となっていることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑えることが可能となっている。

40

【2796】

例えば、従来のパチンコ遊技機においては、大当りの終了後、低確状態 (例えば、通常状態 (低確 / 低ベース状態)) で大当りに制御されることなく特定回数 (例えば、大当たり確率が約 1 / 300 の場合で 900 回など、大当たり確率分母の約 3 倍) の可変表示が行われた場合でも、本特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 のように時短状態 B に制御されることはない。この時点で既に大当たり確率分母の約 3 倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当たりが発生するまではこの通常状態 (低確 / 低ベース状態) が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

50

【 2 7 9 7 】

一方、本特徴部 0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 のように時短状態 B に制御可能である場合は、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確 / 低ベース状態））で大当りに制御されることなく特定回数（例えば、大当り確率分母の約 2 . 5 ~ 3 倍）の変動表示が行われた場合に時短状態 B に制御され、時短状態 B に対応する回数（例えば、1 1 0 0 回など、最大で大当り確率分母の約 3 . 8 倍など）の変動表示にわたり時短状態 B に制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約 3 倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、時短状態 B に制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

10

【 2 7 9 8 】

特に特徴部 0 9 9 S G では、遊技状態が時短状態 B に制御された時点で遊技者は多大な時間と投資を要しているため、該時短状態 B では、はずれの可変表示を極力短い変動時間にて実行することによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮するための、言わば遊技者を救済するための遊技状態として機能する。

【 2 7 9 9 】

また、特徴部 0 9 9 S G では、保留記憶数が 0 ~ 3 のいずれの状態でも固定して消化しても、時短状態 B の場合が時短状態 A や確変状態よりも変動効率が最も高いことに加え、前記特徴部 0 6 9 S G の図 2 8 4 - 3 6（及び該図 2 8 4 - 3 6 に係る特徴点の記載された図面）にて説明した各種演出（例えば、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告などの先読み予告演出や、可動体予告、キャラクタ予告、リーチ予告、ボタン予告などの予告演出など）の実行割合が、時短状態 A や確変状態における各種演出の実行割合よりも低い（特徴部 0 9 9 S G における各種演出の実行割合は、前記特徴部 0 6 9 S G の図 2 8 4 - 3 6 にて説明した各種演出の実行割合と同じである）。よって、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続け、投資も嵩んで気が滅入っていたとしても、時短状態 B に制御された場合、保留記憶数が 0 ~ 3 のいずれの状態でも固定して、または保留記憶数が 0 ~ 3 のいずれの状態でも変動を消化したとしても、無駄な煽りが少ない状態で効率よく変動を消化することができるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

20

【 2 8 0 0 】

また、本特徴部 0 9 9 S G では、図 2 8 5 - 1 5、図 2 8 5 - 1 7、図 2 8 5 - 1 9、図 2 8 5 - 2 1 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間に 1 1 0 を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示のうち、1 1 0 回の変動表示の消化時間（1 1 0 回の変動表示の合計時間）が時短状態 A や確変状態における 1 1 0 回の変動表示の消化時間よりも短いということを示している。仮に、時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示の消化時間が時短状態 A や確変状態における 1 1 0 回の変動表示の消化時間と同一（または略同一）の期間であると、時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示の消化時間は時短状態 B の 1 1 0 回の変動表示の消化時間の数倍を要してしまうことにより、遊技状態が時短状態 B に制御されると消化時間の長期化により遊技者に不快感や不満感を与えてしまうことが考えられる。そこで本発明は、時短状態 B における変動効率を時短状態 A や確変状態よりも高めることによって遊技者が時短状態 B に制御されたときに不満感を与えてしまうことを防止し、結果として好適に遊技状態を時短状態 B に制御可能なパチンコ遊技機 1 を提供することを目的とした発明となっている。

30

40

【 2 8 0 1 】

更に、本特徴部 0 9 9 S G では、図 2 8 5 - 1 6、図 2 8 5 - 1 8、図 2 8 5 - 2 0、図 2 8 5 - 2 2 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間に 1 1 0 0 を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態 A や確変状態に複数回制御されることにより、時短状態 A や確変状態での変動表示を時短状態 B での最大変動表示回数と同数である 1 1 0 0 回実行させて、これら時短状態 A における 1 1 0 0 回分の

50

変動時間、時短状態 B における 1100 回分の変動時間、確変状態における 1100 回分の変動時間を比較することで時短状態 B が最も変動効率が高いことを示し、変動表示が遊技者に不満感を与えないよう好適に時短状態 B に制御可能であることを示す為である。

【2802】

これは、時短状態 A や確変状態に複数回制御されることにより、時短状態 A や確変状態での変動表示が時短状態 B での最大変動表示回数と同数である 1100 回実行された場合に、時短状態 B が最も変動効率が高いように設計することで、時短状態 A や確変状態と比較されたとしても時短状態 B が最も変動効率が高いことを示す。よって、時短状態 B での変動に不満を与えないようにし、結果として、好適に時短状態 B に制御していることとなる。

10

【2803】

また、図 285 - 30 (A) に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 110 を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 110 を乗算して得られる期間値 よりも小さく、且つ期間値 は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 110 を乗算して得られる期間値 よりも小さく設定されているので、時短状態 B の変動効率が時短状態 A や確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態 B における遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態 B を提供することができる。特に本特徴部 099SG では、前述したように時短状態 B では時短状態 A や確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を經由して制御される時短状態 A や確変状態（時短状態 B よりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態 A や確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

20

【2804】

また、図 285 - 30 (B) に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1100 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく、且つ期間値 ' は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく設定されているので、時短状態 B の変動効率が時短状態 A や確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態 B における遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態 B を提供することができる。特に本特徴部 099SG では、前述したように時短状態 B では時短状態 A や確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を經由して制御される時短状態 A や確変状態（時短状態 B よりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態 A や確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

30

【2805】

また、図 285 - 21 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 よりも小さく設定されているとともに、該期間値 は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

40

【2806】

50

また、図 285 - 22 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 μ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

10

【2807】

また、図 285 - 19 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 μ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

20

【2808】

また、図 285 - 20 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 μ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

30

【2809】

また、図 285 - 17 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 μ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

40

【2810】

また、図 285 - 18 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 μ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行さ

50

れるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値'よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【2811】

また、図 285 - 15 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値'は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値'よりも小さく設定されているとともに、該期間値'は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値'よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

10

【2812】

また、図 285 - 16 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値'は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値'よりも小さく設定されているとともに、該期間値'は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値'よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

20

【2813】

また、本特徴部 099SG におけるパチンコ遊技機 1 は、特別図柄の変動表示に加えて普通図柄の変動表示を実行可能であり、該普通図柄の変動表示結果が当り(普図当り)となることによって閉状態から開放状態に変化した第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となっている。更に、パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第 1 特別図柄の変動表示を実行可能であるとともに、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第 2 特別図柄の変動表示を実行可能であり、未だ実行されていない特別図柄の変動表示の情報を保留記憶として記憶可能な第 1 特図保留記憶部 099SG 151A や第 2 特図保留記憶部 099SG 151B を有している。これら第 1 特図保留記憶部 099SG 151A と第 2 特図保留記憶部 099SG 151B とでは、最大保留記憶数がどちらも 4 個に設定されており、該最大保留記憶数の上限値は遊技状態に応じて変化することはない。

30

【2814】

更に、図 285 - 2 (B)、図 285 - 2 (D) に示すように、普通図柄の変動表示において普図当りが発生する確率は遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで共通であるとともに、普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで共通の 3 秒間に設定されており、遊技状態が時短状態 A や時短状態 B である場合は、発射装置により右遊技領域の第 2 経路に向けて打ち出された遊技球がゲート 41 や第 2 始動入賞口に入賞(進入)可能となっている。このため、本特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 では、遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで遊技性の多くを共通化することができるので、時短状態 A と時短状態 B とで遊技性が大きく異なることにより遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

40

【2815】

50

また、本特徴部 099SG では、遊技状態が時短状態 A、時短状態 B、確変状態のいずれかである場合について、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態 B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく変動表示の終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態 B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出してもよい。このようにすることによって、各遊技状態における期間値を計測により適切に得ることが可能となる。

10

【2816】

また、第1特図保留記憶部 099SG151A や第2特図保留記憶部 099SG151B において記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず4個であり、図285-13に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が110回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【2817】

20

特に、遊技状態が時短状態 A であり、該時短状態 A において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を t とすると、該期間値 t は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される。ここで、 A は時短状態 A において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 a は時短状態 A において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態 A の110回の変動表示に占める割合、 B は時短状態 A において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 b は時短状態 A において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態 A の110回の変動表示に占める割合、 C は時短状態 A において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 c は時短状態 A において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態 A の110回の変動表示に占める割合、 D は時短状態 A において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 d は時短状態 A において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態 A の110回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 A の期間値 t を得ることができる。

30

【2818】

また、遊技状態が時短状態 B であり、該時短状態 B において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を t とすると、該期間値 t は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される。ここで、 E は時短状態 B において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 e は時短状態 B において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態 B の110回の変動表示に占める割合、 F は時短状態 B において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 f は時短状態 B において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態 B の110回の変動表示に占める割合、 G は時短状態 B において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 g は時短状態 B において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態 B の110回の変動表示に占める割合、 H は時短状態 B において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h は時短状態 B において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態 B の110回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 B の期間値 t を得ること

40

50

ができる。

【 2 8 1 9 】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を とすると、該期間値 は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される。ここで、I は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、i は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、J は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、j は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、K は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、k は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、L は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、l は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値 を得ることができる。

10

【 2 8 2 0 】

また、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B において記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず 4 個であり、図 2 8 5 - 1 4 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

20

【 2 8 2 1 】

特に、遊技状態が時短状態 A であり、該時短状態 A において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を ' とすると、該期間値 ' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される。ここで、A は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、a' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、B は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、b' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、C は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、c' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、D は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、d' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 ' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 A の期間値 ' を得ることができる。

30

【 2 8 2 2 】

また、遊技状態が時短状態 B であり、該時短状態 B において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を ' とすると、該期間値 ' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される。ここで、E は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、e' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、F は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、f' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、G は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、g' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動

40

50

表示に占める割合、 H は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1100 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 $'$ を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 B の期間値 $'$ を得ることができる。

【2823】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を $'$ とすると、該期間値 $'$ は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、 I は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合、 J は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合、 K は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合、 L は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 $'$ を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値 $'$ を得ることができる。

【2824】

以上のように、本特徴部 099SG における時短状態 A、時短状態 B、確変状態においては、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く（1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において遊技者が第 2 特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図 285 - 26（B）、図 285 - 27（B）、図 285 - 28（B）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を 110 回または 1100 回行う場合）においても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く（1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

【2825】

また、本特徴部 099SG では、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間、確変状態における 1 の変動の平均変動時間のそれぞれで 110 または 1100 を乗算して得た値を比較して時短状態 B の変動効率が最も高いことを示す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間、確変状態における 1 の変動の平均変動時間のそれぞれに乘算する値は、109 や 1099 等、110 や 1099 以外の値であってもよい。尚、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間、確変状態における 1 の変動の平均変動時間のそれぞれに 109 や 1099 を乗算する理由は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の最初の変動はほぼ必ず保留記憶数が 0 で変動が開始されるためである。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の 3 状態、または、時短状態 A と確変状態の 2 状態の最終 5 変動を他の変動よりも高い割合で特図変動時間が長い変動とする場合については、各状態の最初の変動及び最後の 5 変動の計 6 変動を除いた 104 や 1094 等を乗算する値としてもよい。

【2826】

（特徴部 018SG に関する説明）

次に、特徴部 018SG における実施の形態について、図 286 - 1 ~ 図 286 - 23

にもとづいて説明する。図 286 - 1 は、特徴部 018SG における変動パターンの具体例を示す説明図である。図 286 - 2 は、(A) は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、(B) は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。尚、本特徴部 018SG では、前記特徴部 069SG、099SG のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部 018SG のパチンコ遊技機 1 の特徴構成を、前記特徴部 069SG や特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

【2827】

図 286 - 1 は、本特徴部 018SG における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【2828】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、... のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、... の各ノーマルリーチ変動パターンの大当たり期待度（大当たり信頼度）が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチとスーパーリーチとを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく 1 種類のみとしてもよい。

【2829】

図 286 - 1 に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチの変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチはずれの変動パターンの可変表示期間（45 秒）よりも長い期間（80 秒）とされている。一方、スーパーリーチはずれの変動パターンについては、後述するように高ベース用のはずれの変動パターンであるため、可変表示期間がスーパーリーチはずれの変動パターンの可変表示期間（45 秒）よりも短い期間（40 秒）とされている。

【2830】

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

【 2 8 3 1 】

図 2 8 6 - 2 (A) は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P B 1 - 1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）と P B 1 - 2（スーパーリーチ 大当りの変動パターン）と P B 1 - 3（スーパーリーチ 大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブル A では、P B 1 - 1 に 9 7 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 2 に 6 0 0 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 3 に 3 0 0 個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が低ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ の順に決定割合が高くなっている。

10

【 2 8 3 2 】

一方、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 2 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P A 1 - 1（非リーチはずれの変動パターン）と P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）と P A 2 - 2（スーパーリーチ はずれの変動パターン）と P A 2 - 3（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル A では、P A 1 - 1 に 6 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 1 に 3 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 2 に 9 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 3 に 7 個の判定値が割り当てられている。

20

【 2 8 3 3 】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P A 1 - 2（非リーチはずれの短縮変動パターン）と P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）と P A 2 - 2（スーパーリーチ はずれの変動パターン）と P A 2 - 3（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル B では、P A 1 - 2 に 7 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 1 に 2 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 2 に 9 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 3 に 7 個の判定値が割り当てられている。

30

【 2 8 3 4 】

図 2 8 6 - 2 (B) は、遊技状態が、時短状態（高ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P B 1 - 1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）と P B 1 - 4（スーパーリーチ 大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブル B では、P B 1 - 1 に 1 9 7 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 4 に 8 0 0 個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が高ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチ の順に決定割合が高くなっている。

【 2 8 3 5 】

一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを P A 1 - 4（非リーチはずれの変動パターン）と P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）と P A 2 - 4（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル D では、P A 1 - 4 に 8 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 1 に 1 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 4 に 9 7 個の判定値が割り当てられている。

40

【 2 8 3 6 】

（各種演出について）

次に、スーパーリーチ演出にて実行される各種演出について、図 2 8 6 - 3 ~ 図 2 8 6

50

- 5 にもとづいて説明する。図 2 8 6 - 3 は、スーパーリーチ、 の大当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図 2 8 6 - 4 は、スーパーリーチ、 のはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図 2 8 6 - 5 は、(A) は各種演出の内容を説明するための図、(B) はキャラクタ種別を説明するための図である。

【 2 8 3 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、特に図示しないが、ノーマルリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出（以下、「Nリーチ演出」と略称する）を実行する。その後、スーパーリーチ演出（以下、「SPリーチ演出」と略称する）に発展することなく飾り図柄の可変表示を終了する。

10

【 2 8 3 8 】

一方、図 2 8 6 - 3 及び図 2 8 6 - 4 に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始したタイミング $t a 0$ から所定期間が経過するまでの期間 ($t a 0 \sim t a 1$) では飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C において飾り図柄の可変表示が行われる（図 2 8 6 - 9 (N 1) 参照）。尚、この期間 ($t a 0 \sim t a 1$) における遊技効果ランプ 9 や可動体 LED 2 0 8 発光パターンとして、低ベース状態では、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンとされ、高ベース状態では、複数種類の楽曲に応じた発光パターンとされており、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンや複数種類の楽曲に応じた発光パターンそれぞれに、各種 SPリーチ演出に応じた発光パターンを組み合わせることで、多様な発光パターンによって演出効果を高めることができる。

20

【 2 8 3 9 】

可変表示を開始したタイミング $t a 0$ から所定期間が経過したタイミング $t a 1$ で可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とし、所定期間 ($t a 1 \sim t a 2$) にわたり可変表示演出としての「Nリーチ演出」を実行する。その後、タイミング $t a 2$ で可変表示態様をスーパーリーチ表示態様とし、所定期間 ($t a 2 \sim t a 5$) にわたり可変表示演出としての「SPリーチ演出」を実行する。

【 2 8 4 0 】

このように「Nリーチ演出」は、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンの双方において実行される共通な演出であり、ノーマルリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展せずに終了し、スーパーリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展する。よって、遊技者は、ノーマルリーチ変動パターンの場合でも、「Nリーチ演出」が実行されることにより後述する「SPリーチ演出 A ~ E」に発展することを期待できるようになる。

30

【 2 8 4 1 】

図 2 8 6 - 3 及び図 2 8 6 - 4 に示すように、「SPリーチ演出 A ~ E」は、可変表示結果が「大当り」となるか否か、つまり、「大当り」または「はずれ」であることを報知する演出であり、SPリーチ演出期間においては、後述する「決め演出」が所定期間 ($t a 3 \sim t a 4$) にわたり実行される。そして、図 2 8 6 - 3 に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合は、「SPリーチ演出 A ~ E」の終了後において、後述する「事後演出」が所定期間 ($t a 5 \sim t a 7$) にわたり実行された後、可変表示が終了する。このように、SPリーチ、 のスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示は、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パート ($t a 0 \sim t a 5$) と、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パート ($t a 5 \sim t a 7$) と、から構成される。

40

【 2 8 4 2 】

また、図 2 8 6 - 4 に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合は、「SPリーチ演出 A ~ E」の終了とともに可変表示が終了する。尚、はずれの報知が終了した後は ($t a 5 \sim t a 5 A$)、大当り組合せでない所定のリーチ組合せの確定飾り図柄が仮停止表示

50

された状態（揺れた状態）で通常背景画面に戻り、図柄確定期間となるまで仮停止表示される。

【2843】

次に、スーパーリーチ変動パターンにて実行される各種演出について説明する。図286-5(A)に示すように、変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出A」が実行され、変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出B」または「SPリーチ演出C」が実行され、変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出D」または「SPリーチ演出E」が実行される。

【2844】

また、図286-5(B)に示すように、「SPリーチ演出A」以外の「SPリーチ演出B～E」においては、味方キャラクタA-1、味方キャラクタA-1とは異なる味方キャラクタA-2と、敵キャラクタX-1、敵キャラクタX-1とは異なる敵キャラクタX-2とが登場可能とされている。尚、味方キャラクタや敵キャラクタの種別数は上記に限られるものではなく、上記以外の味方キャラクタや敵キャラクタが登場可能としてもよい。また、同一キャラクタであっても、表示態様に応じて期待度が異なるようにしてもよい。

【2845】

「SPリーチ演出A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチ変動パターンが決定された場合に実行され、ボーリングチャレンジを行う動画像が表示される演出であり、ピンが全て倒れることで「大当たり」が報知され、ピンが全て倒れないことで「はずれ」が報知される。尚、ボーリングチャレンジの動画像において、味方キャラクタA-1、A-2や敵キャラクタX-1、X-2は表示されない。

【2846】

「SPリーチ演出B」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが街で対決する「バトルA」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【2847】

「SPリーチ演出C」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが街で対決する「バトルA」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【2848】

「SPリーチ演出D」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれか（高ベース状態）であるときにSPリーチ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが荒野で対決する「バトルB」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【2849】

「SPリーチ演出E」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれか（高ベース状態）であるときにSPリーチ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが荒野で対決する「バトルB」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【2850】

尚、スーパーリーチの変動パターンよりもスーパーリーチの変動パターンの方が大

10

20

30

40

50

当り期待度は高いので、S Pリーチ演出AよりもS Pリーチ演出BやS Pリーチ演出Cの方が大当り期待度は高い（大当り期待度：S Pリーチ演出A < S Pリーチ演出B < S Pリーチ演出C）。

【2851】

「決め演出」は、S Pリーチ演出A～Eを開始してから所定期間が経過したタイミング（例えば、S Pリーチ演出の終了間際においてボーリングやバトルの最終対決が始まるタイミングt a 3など）から所定期間（例えば、t a 3～t a 5）にわたり実行される演出である。具体的には、押しボタン31Bの操作を有効に検出する操作有効期間において、遊技者に対し押しボタン31Bの操作を促進する「当否ボタン演出」と、操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで実行される「可動体演出」と、を含む。

10

【2852】

「可動体演出」は、可変表示結果が大当りである場合においてのみ実行され、操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、可動体32が原点位置から演出位置に落下する演出である。可変表示結果がはずれである場合には、操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングでは実行されない。

20

【2853】

また、可動体演出の実行（可動体32の落下）に応じて、画像表示装置5の表示画面には、可動体32の動作に関連したエフェクト画像が表示されるとともに、可動体LED208や遊技効果ランプ9などを所定の発光色で点灯（例えば、虹色（レインボー）点灯）させる発光演出と、振動モータ61を所定期間（例えば、約10秒間など）にわたり駆動させて押しボタン31Bを振動させる振動演出と、所定の効果音を出力する音演出と、が行われる。

【2854】

また、S Pリーチ演出Aでは、ボーリング対決において味方キャラクタや敵キャラクタは表示されないで、可動体演出においてもキャラクタは表示されない一方で、S Pリーチ演出B～Eでは、バトル対決において味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、可動体演出においてもバトル対決で表示されていた敵キャラクタが表示される。

30

【2855】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【2856】

「事後演出A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が大当りとなる場合に、S Pリーチ演出A～Cにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、S Pリーチ演出A～Cにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当り確定報知が行われた後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示が実行される再抽選変動パート（t a 5～t a 6）と、再抽選変動パートにて再可変表示が実行された後に飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに確定飾り図柄が停止表示されることで表示結果が報知される再抽選結果パート（t a 6～t a 7）と、から構成される。尚、事後演出Aの実行期間（t a 5～t a 7）は「10秒」とされている。

40

【2857】

尚、本実施の形態では、S Pリーチ演出A～Cにおいては偶数図柄の組合せ（例えば、

50

666など)からなる確定飾り図柄が仮停止表示され、再抽選変動パートにて再可変表示が開始された後、再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄または奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示される。再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示された場合は、大当り遊技状態の終了後に時短状態Aに制御される「大当りA」であることが報知され、奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示(図柄昇格)された場合は、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「大当りB」であることが報知される。

【2858】

また、SPリーチ演出Aの事後演出Aでは、SPリーチ演出Aにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Aにおいてもキャラクタは登場しない。また、SPリーチ演出B、Cの事後演出Aでは、SPリーチ演出B、Cにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Aにおいてキャラクタは登場しない。このようにすることで、キャラクタが登場しないSPリーチ演出Aが実行されたときにも、キャラクタが登場しない態様で事後演出Aが実行されるので、演出効果を高めることができる。

10

【2859】

「事後演出B」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態B(高ベース状態)において可変表示結果が大当りとなる場合に、SPリーチ演出D、Eにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、SPリーチ演出D、Eにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当り確定報知が行われた後、SPリーチ演出D、Eに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート(ta5~ta6)と、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート(ta6~ta7)と、から構成される。尚、事後演出Bの実行期間(ta5~ta7)は、事後演出Aの実行期間よりも長い「15秒」とされている。

20

【2860】

また、図286-3及び図286-4に示すように、SPリーチにおける可変表示パート期間ta0~ta5(ta5A)は45秒であり、SPリーチにおける可変表示パート期間ta0~ta5(ta5A)は80秒であり、SPリーチにおける可変表示パート期間ta0~ta5(ta5A)は40秒である。つまり、可変表示パート期間は、SPリーチ、SPリーチ、SPリーチの順に短くなっている(可変表示パートの期間ta0~ta5(ta5A); SPリーチ > SPリーチ > SPリーチ)。

30

【2861】

また、SPリーチ、において可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間(ta0~ta1)は異なっており、SPリーチにおいて可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間(ta0~ta1)は、SPリーチ、において可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間(ta0~ta1)よりも短い(ta0~ta1; SPリーチ < SPリーチ、)。

【2862】

40

また、SPリーチ、におけるNリーチ演出の実行期間(ta1~ta2)は異なっており、SPリーチにおけるNリーチ演出の実行期間(ta1~ta2)は、SPリーチ、におけるNリーチ演出の実行期間(ta1~ta2)よりも短い(ta1~ta2; SPリーチ < SPリーチ、)。

【2863】

また、SPリーチ、におけるSPリーチ演出A~Eの実行期間(ta2~ta5)は異なっており、SPリーチ(SPリーチ演出D、E)、SPリーチ(SPリーチ演出A)、SPリーチ(SPリーチ演出B、C)の順に長くなっている{ta2~ta5; SPリーチ(SPリーチ演出D、E) < SPリーチ(SPリーチ演出A) < SPリーチ(SPリーチ演出B、C)}。

50

【2864】

また、S Pリーチ の可変表示パート期間（40秒）は、S Pリーチ の可変表示パート期間（45秒）及びS Pリーチ の可変表示パート期間（80秒）よりも短い一方で（可変表示期間；S Pリーチ > S Pリーチ > S Pリーチ）、S Pリーチ（S Pリーチ演出D、E）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Bの実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は、S Pリーチ（S Pリーチ演出A）及びS Pリーチ（S Pリーチ演出B、C）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Aの実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）よりも長い（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ；S Pリーチ（15秒）> S Pリーチ、（10秒））。

10

【2865】

また、S Pリーチ演出A～Eにおける「決め演出」の実行期間（ $t_{a3} \sim t_{a5}$ ）は、S Pリーチ演出A～Eにおいて共通とされている（ $t_{a3} \sim t_{a5}$ ；S Pリーチ演出A = S Pリーチ演出B = S Pリーチ演出C = S Pリーチ演出D = S Pリーチ演出E）。よって、S Pリーチ演出A～Eにおける可動体32や可動体LED208などの制御データを共通化できるので、製造コストの低減化を図ることができる。尚、「決め演出」における「当否ボタン演出」の実行期間、及び「可動体演出」の実行期間も、S Pリーチ演出A～Eにおいて共通とされている。

【2866】

また、S Pリーチ、
、
における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）において、S Pリーチ演出A～Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a5} から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング t_{a7} まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされていることで、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるとともに、事後演出A、Bに対する注目を高めることができるようにした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されてから開始される図柄確定期間や大当りのファンファーレ期間などにおいて「事後演出A、B」を実行可能としてもよい。

20

30

【2867】

また、高ベース用のS Pリーチ の可変表示期間は、低ベース用のS Pリーチ の可変表示期間よりも短く（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ；S Pリーチ < S Pリーチ）、S Pリーチ において「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）は、S Pリーチ において「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）よりも長い（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ；S Pリーチ > S Pリーチ）。このようにすることで、短い可変表示期間において実行されるS Pリーチ では、「可動体演出」の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても該可変表示の印象を高めることができる。

40

【2868】

また、S Pリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、S Pリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通である。このようにすることで、事後演出A、Bの制御データ、特に事後演出Bはキャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、製造コストの低減化を図ることができる。

【2869】

また、S Pリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、S Pリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間

50

(t a 5 ~ t a 7) は全て共通である一方で、「事後演出 A」の実行期間 (10 秒) と「事後演出 B」の実行期間 (15 秒) とは異なることで、S P リーチ演出 A ~ C 各々に対応する事後演出 A の演出期間を共通とすることで、演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる事後演出 B を実行することで、事後演出 A、B が単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

【 2 8 7 0 】

(S P リーチ演出 A ~ E 及び事後演出 A、B の動作態様)

次に、可変表示結果が大当たりである場合の S P リーチ演出 A ~ E 及び事後演出 A、B の動作態様について、図 2 8 6 - 6 にもとづいて説明する。図 2 8 6 - 6 は、(A) は S P リーチ演出 A ~ E におけるキャラクタの表示態様を示す図、(B) は S P リーチ演出 A ~ E における L E D の点灯パターンを示す図、(C) は S P リーチ演出 A ~ E における B G M や効果音の出力パターンを示す図である。

10

【 2 8 7 1 】

図 2 8 6 - 6 (A) に示すように、S P リーチ演出 A ~ E におけるキャラクタの表示態様について説明すると、S P リーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間 (t a 2 ~ t a 3) において、S P リーチ演出 A では、キャラクタは表示されず、S P リーチ演出 B では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S P リーチ演出 C では、味方キャラクタ A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とが表示され、S P リーチ演出 D では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S P リーチ演出 E では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが表示される。このように、S P リーチ演出 A はキャラクタが表示されない演出であるのに対し、S P リーチ演出 B ~ E はキャラクタが表示される演出とされている。

20

【 2 8 7 2 】

また、S P リーチ演出における決め演出の「当否ボタン演出」の実行期間において、S P リーチ演出 A ~ E ではいずれもキャラクタは表示されない一方で、「可動体演出」の実行期間において、S P リーチ演出 A では、キャラクタは表示されず、S P リーチ演出 B では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X - 1 が表示され、S P リーチ演出 C では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X - 2 が表示され、S P リーチ演出 D では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X - 1 が表示され、S P リーチ演出 E では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X - 2 が表示される。

30

【 2 8 7 3 】

また、S P リーチ演出における大当たり確定報知の実行期間 (t a 4 ~ t a 5) において、S P リーチ演出 A では、キャラクタは表示されず、S P リーチ演出 B では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S P リーチ演出 C では、味方キャラクタ A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とが表示され、S P リーチ演出 D では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S P リーチ演出 E では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが表示される。

【 2 8 7 4 】

また、S P リーチ演出 A ~ C に対応する事後演出 A における再抽選変動パート (t a 5 ~ t a 6) と再抽選結果パート (t a 6 ~ t a 7) とにおいて、S P リーチ演出 A では、キャラクタは表示されず、S P リーチ演出 B では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とは表示されず、S P リーチ演出 C では、味方キャラクタ A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とは表示されない。

40

【 2 8 7 5 】

また、S P リーチ演出 D、E に対応する事後演出 B における予定出球加算パート (t a 5 ~ t a 6) と予定出球報知パート (t a 6 ~ t a 7) とにおいて、S P リーチ演出 D では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S P リーチ演出 E では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが表示される。

【 2 8 7 6 】

50

このように、S Pリーチ演出Aでは、ボーリング対決においてキャラクタが表示されないため、可動体演出や事後演出Aでもキャラクタが表示されない一方で、S Pリーチ演出B～Eでは、バトル対決において味方キャラクタと対決する敵キャラクタが、可動体演出や事後演出A、Bでも表示される。

【2877】

つまり、S Pリーチ演出Aでは、大当り確定報知が行われる前の可動体演出において、ボーリング対決に関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、S Pリーチ演出B～Eでは、大当り確定報知が行われる前の可動体演出において、バトル対決に関連した態様の画像（対決していた敵キャラクタの画像）が表示されるので、S Pリーチ演出A～Eと、該S Pリーチ演出A～Eの演出期間に実行される可動体演出と、の関連性を高めることができる。

10

【2878】

また、S Pリーチ演出Aでは、事後演出Aにおいて、S Pリーチ演出Aに関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、S Pリーチ演出D、Eでは、事後演出Bにおいて、S Pリーチ演出D、Eに関連した態様の画像（対決していた味方キャラクタと敵キャラクタの画像）が表示されるので、S Pリーチ演出A、D、Eと、該S Pリーチ演出A、D、Eの終了後に実行される事後演出A、Bと、の関連性を高めることができる。

【2879】

次に、図286-6(B)に示すように、S Pリーチ演出A～Eにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12, 9R1～9R12の発光パターンについて説明する。尚、各パターンの括弧内の数値（例えば、B100など）は、特徴部069SGにて説明した拡張コマンドを示している。また、以下に説明する各種発光パターンは、発光色、輝度、点灯タイミング、点灯時間、消灯タイミング、消灯時間、点滅の周期など複数の要素のうち少なくともいずれか1つが他の発光パターンと異なっているものであり、各発光パターンは種々に変更可能である。

20

【2880】

S Pリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ $t_{a2} \sim t_{a3}$ ）において、S Pリーチ演出Aでは、拡張コマンドB100に基づき発光パターンLP1-1にて点灯され、S Pリーチ演出B、Cでは、拡張コマンドB101に基づき発光パターンLP1-2にて点灯され、S Pリーチ演出D、Eでは、拡張コマンドB102に基づき発光パターンLP1-3にて点灯される。

30

【2881】

また、S Pリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、拡張コマンドB200～B203に基づき、S Pリーチ演出A～Eで共通の発光パターンLP2-1～4のうちからいずれかにて点灯される。尚、発光パターンLP2-2～4については、可変表示結果にもとづいていずれかが選択されるようになっており、発光パターンLP2-2、LP2-3、LP2-4の順に期待度が高くなっている。

【2882】

また、S Pリーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、S Pリーチ演出A～Eでは、拡張コマンドB000に基づき共通の発光パターンLP3-1にて点灯される。また、S Pリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、S Pリーチ演出A～Eでは、拡張コマンドB300に基づき共通の発光パターンLP3-1にて点灯される。

40

【2883】

また、事後演出Aにおける再抽選変動パート及び事後演出Bにおける予定出球加算パート（ $t_{a5} \sim t_{a6}$ ）において、S Pリーチ演出A～Cでは、拡張コマンドBA00に基づき共通の発光パターンLP4-1にて点灯され、S Pリーチ演出D、Eでは、拡張コマンドBB00に基づき共通の発光パターンLP4-4にて点灯される。

【2884】

また、事後演出Aにおける再抽選結果パート及び事後演出Bにおける予定出球報知パー

50

ト (t a 6 ~ t a 7) において、 S P リーチ演出 A ~ C では、拡張コマンド B A 0 1 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 2 にて点灯、または、拡張コマンド B A 0 2 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 3 にて点灯され、 S P リーチ演出 D、 E では、拡張コマンド B B 0 1 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 5 にて点灯、または、拡張コマンド B B 0 2 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 6 にて点灯される。

【 2 8 8 5 】

尚、上記発光パターン L P 1 - 1 ~ 3、 L P 2 - 1 ~ 4、 L P 3 - 1 ~ 2、 L P 4 - 1 ~ 6 は、それぞれ後述する発光制御データに基づき、異なる発光態様にて発光するパターンとされており、以下において各発光パターンの概略を説明する。尚、各発光パターンに対応するカッコ内は拡張コマンドを示す。

【 2 8 8 6 】

図 2 8 6 - 7 (A) に示すように、「ボーリング/バトル」において、発光パターン L P 1 - 1 (B 1 0 0) は、リーチタイトル導入、ボーリング対決の動画像に合わせて枠 L E D (枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、 9 R 1 ~ 9 R 1 2) 及び盤面上 L E D (可動体 L E D 2 0 8) が発光するパターンであり (図 2 8 6 - 1 0 参照)、発光パターン L P 1 - 2 (B 1 0 1) は、リーチタイトル導入、街背景の色味をベースとした発光色で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光し、さらに味方 A - 1 / A - 2、敵 X - 1 / X - 2 のアクション (攻撃動作とか) に合わせて枠 L E D 及び遊技盤面上の L E D が発光するパターンであり (図 2 8 6 - 1 1 (A 2)、 (A 3) 参照)、発光パターン L P 1 - 3 (B 1 0 2) は、タイトル導入、荒野背景の色味をベースとした発光色で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光し、さらに味方 A - 1、敵 X - 1 / X - 2 のアクション (攻撃動作とか) に合わせて枠 L E D 及び遊技盤面上の L E D が発光するパターンである (図 2 8 6 - 1 2 (A 4)、 (A 5) 参照)。

【 2 8 8 7 】

「当否ボタン演出」において、発光パターン L P 2 - 1 (B 2 0 0) は、「ボタンを押し続けてパワーを溜める！」に合わせて枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光した後、デフォルトの白色で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光するパターンであり (図 2 8 6 - 1 3 参照)、発光パターン L P 2 - 2 (B 2 0 1) は、ボタン操作時パワーアップ (1 段階目) 用で、「青色」で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光するパターンであり (図 2 8 6 - 1 3 参照)、発光パターン L P 2 - 3 (B 2 0 2) は、ボタン操作時パワーアップ (2 段階目) 用で、「緑色」で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光であり (図 2 8 6 - 1 3 参照)、発光パターン L P 2 - 4 (B 2 0 3) は、ボタン操作時パワーアップ (3 段階目) 用で、「赤色」で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光するパターンである (図 2 8 6 - 1 3 参照)。尚、発光パターン L P 2 - 2 ~ 4 は、遊技者の長押し操作 (ゲージ表示の溜まり具合) に応じて段階的に青色、緑色、赤色 (M A X) に変化する発光パターンとされている。

【 2 8 8 8 】

「はずれ報知」において、発光パターン L P 3 - 1 (B 3 0 0) は、結果報知で「はずれ」が報知されるときに、輝度の低い白色で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光し、表示画面が通常背景に戻っても次変動が開始されるまで継続するパターンである (図 2 8 6 - 1 6 参照)。

【 2 8 8 9 】

「可動体演出 & 大当たり報知」において、発光パターン L P 3 - 2 (B 0 0 0) は、結果報知で「大当たり」が報知されるときに、可動体演出 (第 1 期間) においては可動体演出時の背景に合わせた色味で、可動体演出 (第 2 期間) においては可動体演出時の背景画像とエフェクト表示に合わせて枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光し、大当たり報知において虹色で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光するパターンである (図 2 8 6 - 1 4、図 2 8 6 - 1 5 参照)。尚、拡張コマンド (B 0 0 0) は、他の拡張コマンドとは異なり、可動体 3 2 を動作させるため動作制御データ (モーター駆動に係る s t e p 数、速度、時間を設定) と、枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D を発光させるための階調制御データと、の両

10

20

30

40

50

方が設定されている。

【2890】

また、拡張コマンドB000を可動体動作制御とLED点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【2891】

また、「可動体演出」と「大当り報知」とで拡張コマンドを分けずに、1つの拡張コマンドで可動体動作制御やLED点灯制御を行うことで、演出に応じて拡張コマンドを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に「可動体演出」と「大当り報知」とで拡張コマンドが分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に「可動体演出」と「大当り報知」とを行うことができる。

10

【2892】

「再抽選変動/予定出球加算」において、発光パターンLP4-1(BA00)は、背景の動画像(ぐるぐる)に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図286-17(F1)参照)、発光パターンLP4-4(BB00)は、宇宙背景の色味をベースとした発光色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、さらに味方A-1のアクション(攻撃動作とか)に合わせて枠LED及び遊技盤面上のLEDが発光するパターンである(図286-18参照)。

20

【2893】

「再抽選結果/予定出球報知」において、発光パターンLP4-2(BA01)は、偶数図柄の組合せ(例えば、666など)が停止表示されたときに、枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図286-17(F2)参照)、発光パターンLP4-3(BA02)は、奇数図柄の組合せ(例えば、333など)が停止表示されたときに、発光パターンLP4-2よりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図286-17(F3)参照)、発光パターンLP4-5(BB01)は、予定出球報知「750」用で、「750」の表示に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「750」が表示されるまでは「1500」と共通の階調制御データが用いられるパターンであり(図286-19(G1-3)~(G3)参照)、発光パターンLP4-6(BB02)は、予定出球報知「1500」用で、「1500」の表示に合わせて「750」が表示されるときよりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「1500」が表示されるまでは「750」と共通の階調制御データが用いられるパターンである(図286-19(G1-4)~(G4)参照)。

30

【2894】

また、SPリーチ演出A~Eの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当り確定報知を実行可能であり、大当り確定報知においては、SPリーチ演出A~Eの種類によらず、枠LED9L1~9L12、9R1~9R12及び可動体LED208の発光パターンが共通である(例えば、発光パターンLP3-2)ことで、SPリーチ演出A~Eの種類によらず共通の発光パターンにて大当り確定報知が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

40

【2895】

尚、SPリーチ演出A~Eの種類に応じて発光パターンを異ならせてもよい。例えば、SPリーチ演出Aの大当り確定報知に対応する発光パターンLP3-1を、図286-21に示す虹色の点灯パターン(なめらかなレインボー発光)とし、SPリーチ演出B、Cの大当り確定報知に対応する発光パターンLP3-2を、図286-22に示す虹色の点滅パターン(フラッシュレインボー発光)とし、SPリーチ演出D、Eの大当り確定報知

50

に対応する発光パターンLP3-3を、図286-22に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）から図286-21に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）に変化するものとしてもよい。

【2896】

また、事後演出Bの予定出球加算パートにおける可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターンは、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eとで共通である（発光パターンLP4-4）ことで、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【2897】

また、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bの予定出球報知パートにおける可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターン（発光パターンLP4-5、LP4-6）は共通である一方、SPリーチ演出Aに対応する事後演出Aの可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターン（発光パターンLP4-2、LP4-3）と、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおける可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターン（発光パターンLP4-5、LP4-6）と、は異なることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる事後演出Aを実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

【2898】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターンLP3-2である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる発光パターンで可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が発光するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより発光態様を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【2899】

また、図286-6(B)に示すように、SPリーチ演出におけるLED発光パターンについて、SPリーチ演出B、Cで発光パターンLP1-2を共通に使用しているが、例えば、SPリーチ演出Bでは発光パターンLP1-2-1(B200:街背景カラー+敵キャラクタX-1のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用し、SPリーチCでは発光パターンLP1-2-2(B200:街背景カラー+敵キャラクタX-2のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用することで、SPリーチ演出B、CのLED発光パターンの一部(街背景カラー部分)の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタX-1、X-2に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【2900】

SPリーチ演出D、Eで発光パターンLP1-3を共通に使用しているが、例えば、SPリーチ演出Dでは発光パターンLP1-3-1(B300:荒野背景カラー+敵キャラクタX-1のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用し、SPリーチEでは発光パターンLP1-3-2(B300:荒野背景カラー+敵キャラクタX-2のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用することで、SPリーチ演出D、EのLED発光パターンの一部(街背景カラー部分)の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタX-1、X-2に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【2901】

また、低ベース状態のSPリーチ演出B、Cと、高ベース状態のSPリーチ演出D、E

10

20

30

40

50

とのうち一方（例えば、S Pリーチ演出D、E）を共通の発光パターンとし、他方（例えば、S Pリーチ演出B、C）を異なる発光パターンとしてもよい。このようにすることで、一方の製造コストの低減化を図りつつ、他方においては演出の違いを好適に見せることができる。

【2902】

（階調制御データ）

ここで、発光演出を実現するための制御データについて簡単に説明する。図286-21は、枠LEDをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。図286-22は、枠LEDをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

10

【2903】

図286-21に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、40mssec間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、なめらかレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【2904】

また、図286-22に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、20mssecの消灯に対応する輝度のデータが30mssec間隔の七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータの合間に指定されている。演出制御用CPU120は、フラッシュレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色で激しく点灯させる。

20

【2905】

演出制御基板12のROM121には、演出制御用CPU120が各LEDの発光制御を行うために用いる発光制御用テーブルが記憶されている。発光制御用テーブルには、例えば、発光パターン（発光パターンLP1-1~2、LP2-1、LP3-1~3、LP4-1~4など）と、ドライバIDと、出力端子番号と、電気部品と、発光制御生成用データと、が対応付けて定められている。

【2906】

例えば、発光パターンと対応づけられるドライバIDには、発光体ドライバを識別するための識別情報としてのIDが記憶され、出力端子番号には、該発光体ドライバ出力端子の番号が記憶され、電気部品には、該発光体ドライバ及び該出力端子番号に対応する電気部品（例えば、枠LED9L1~9L12、9R1~9R12、可動体LED208など）が記憶され、発光制御生成用データには、該発光体ドライバに適用するシリアル-パラレル変換回路を制御するためのデータであって、制御データフォーマットに基づく発光制御データを生成するために用いられるデータが記憶される。

30

【2907】

各発光制御生成用データには、例えば、データ名と、フォーマット種別と、アドレスと、データ送信周期と、単位発光時間と、発光制御周期と、フォーマット用データと、が含まれる。例えば、データ名には、発光制御用テーブルの発光パターンに対応するフォーマット生成用データのデータ名が記憶され、フォーマット種別には、基本フォーマット（EX=0）及び拡張フォーマット（EX=1）のうちのいずれのフォーマットを適用するかの識別情報（「基本」又は「拡張」）が記憶され、アドレスには、該発光体ドライバに適用するシリアル-パラレル変換回路に設定するアドレスが記憶され、データ送信周期には、演出制御基板12からランプ基板14の発光体ドライバに発光制御データを送信する周期が記憶され、単位発光時間には、該発光体ドライバに対応するLED9に発光を行わせる単位時間が記憶される。本実施形態では、データ送信周期を10ms（ミリ秒）として説明する。

40

【2908】

発光制御周期には、1周期分の発光の制御単位とする時間（以下、この周期を「発光制

50

御周期」という。)が記憶される。この発光制御周期は、発光種別に応じて異なる。具体的には、発光種別が「連続」や「点滅」である場合には「100ms」といった時間を定めておくことができ、発光種別が「切替」（複数色の变化に伴う特別発光色（虹色）の発光等）である場合には「1800ms」といった時間を定めておくことができる。

【2909】

フォーマット用データには、該フォーマット種別のフォーマットを適用して発光制御データに含める時系列のQデータが記憶される。具体的には、フォーマット用データには、発光順序と、該発光順序に対応するRGB値に対応するQデータと、が対応付けて定められている。

【2910】

本実施の形態では、16進数で表現されるQデータ（カラー16進数、RGBカラー値）によって、枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光を制御することとして説明する。カラー16進数では、RGBそれぞれを2桁ずつ合計6桁の16進数（0~F）で表現することで「16×16=256階調」を表すが、本明細書では、RGBそれぞれの2桁の数値を同じ値とし、RGBそれぞれを1桁ずつの合計3桁に省略した表記として図示・説明する。また、簡明化のため、16進数を表す「0x」の表記は省略して図示・説明する。

【2911】

また、Qデータには、アドレスに対応する発光体ドライバを構成するシリアル・パラレル変換回路に出力するQデータとして、グループ1を対象とするQデータと、グループ2を対象とするQデータと、グループ3を対象とするQデータとが含まれる。各グループに対応するQデータには、該グループに含まれる4つの出力端子Qから出力させるRGB値が格納される。

【2912】

具体的に説明する。例えば、データ送信周期が「10ms」であれば、演出制御基板12から発光体ドライバに対して10ms毎にデータを送信することが定められている。また、単位発光時間が「100ms」であれば、対象となるLEDに100msの単位発光時間で発光を行わせることが定められている。また、発光制御周期は「100ms」であれば、該発光パターンの発光種別は「連続」であり、特定色の連続発光を行わせるため、単位発光時間と同じ時間が発光制御周期として定められている。

【2913】

また、例えば、フォーマット用データにおいて、発光順序には「1」~「N」までの順序が定められており、発光順序「1」~「N」それぞれについて、各グループのQデータ（RGB値）として「0、0、F」が定められていれば、全ての発光順序について、QデータのうちのR値及びG値が「0」とされ、B値が「F」とされているため、青色の連続発光が実現される。

【2914】

次に、LEDを階調制御して、混色による発光を実現するための制御データについて説明する。ここで説明する階調制御データにおけるQデータ（RGB値）は、上記の発光制御生成用データに含まれるフォーマット用データのQデータにそのまま適用することが可能である。

【2915】

図286-22は、枠LED9L1~9L12における虹色の点滅（フラッシュレインボー発光、発光パターンLP3-2などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。尚、枠LED9R1~9R12の階調制御データは枠LED9L1~9L12と対象であるため図示は省略する。この階調制御データにおいて、左欄には、切替単位発光時間 t_n を示し、その右欄には、各グループ（グループ1（9L1）、グループ2（9L2）、グループ3（9L3）、グループ4（9L4）、・・・）に対応するQデータ（RGB値）を16進数で表現している。

10

20

30

40

50

【2916】

また、図286-22に示す階調制御データの発光順序2では、切替単位発光時間 t_n は20msであり、グループ1~12(9L1~9L12)のQデータ(RGB値)が「0、0、0」とすることで、枠LED9L1~9L12において消灯を実現している。

【2917】

また、図286-22に示す階調制御データの発光順序1では、切替単位発光時間 t_n は30msであり、グループ1、2のQデータ(RGB値)が「0、4、F」、グループ3のQデータ(RGB値)が「0、8、F」、グループ4のQデータ(RGB値)が「0、C、F」、グループ5のQデータ(RGB値)が「0、F、D」、グループ6のQデータ(RGB値)が「0、F、9」、グループ7のQデータ(RGB値)が「0、F、5」、グループ8のQデータ(RGB値)が「0、F、1」、グループ9のQデータ(RGB値)が「2、F、0」、グループ10のQデータ(RGB値)が「6、F、0」、グループ11のQデータ(RGB値)が「A、F、0」、グループ12のQデータ(RGB値)が「F、F、0」とすることで、枠LED9L1~9L12においてそれぞれ異なる発光色(発光順序3の発光色とも異なる)の発光を実現している。

10

【2918】

このように、短い切替単位発光時間 t_s で、枠LED9L1~9L12に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御するとともに、枠LED9L1~9L12を消灯させる制御を間に挟むことで、人間の視覚的に、虹色で点滅しているかのように視認させることができる。なお、間に挟む態様は消灯に限らず、例えば、虹色を構成しない白色であってもよく、白色で発光させる場合には、虹色を構成する色の認識を阻害しないために「1、1、1」など輝度の低いRGB値を設定してもよい。

20

【2919】

図286-21は、枠LED9L1~9L12における虹色の点灯(なめらかレインボー発光、発光パターンLP3-1などに対応)を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。

【2920】

図286-21に示す階調制御データでは、図286-21に示す階調制御データとは異なり、枠LED9L1~9L12を消灯させる制御が間に挟み込まれていない。そのため、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。階調制御データの発光順序1では、切替単位発光時間 t_n は40msであり、階調制御データの発光順序2と同じ発光色の発光を実現している。また、階調制御データでも、短い切替単位発光時間 t_s で枠LED9L1~9L12に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御することで、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。

30

【2921】

次に、図286-6(C)に示すように、SPリーチ演出A~EにおけるBGMや効果音の出力パターンについて説明する。また、以下に説明する各種音パターンは、音量、音質、リズム、テンポ、楽曲など複数の要素のうち少なくともいずれか1つが他の音パターンと異なっているものであり、各音パターンは種々に変更可能である。

40

【2922】

SPリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間($t_{a2} \sim t_{a3}$)において、SPリーチ演出Aでは、音パターンBP1-1にてBGMや効果音が出力され、SPリーチ演出Bでは、音パターンBP1-2にてBGMや効果音が出力され、SPリーチ演出Cでは、音パターンBP1-3にてBGMや効果音が出力され、SPリーチ演出Dでは、音パターンBP1-4にてBGMや効果音が出力され、SPリーチ演出Eでは、音パターンBP1-5にてBGMや効果音が出力される。

【2923】

また、SPリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、SPリーチ演出A~Eで共通の音パターンBP2-1~4にて出力される。尚、音パターンBP2-2

50

～ 4 については、可変表示結果にもとづいていずれかが選択されるようになっており、音パターン B P 2 - 2、B P 2 - 3、B P 2 - 4 の順に期待度が高くなっている。

【 2 9 2 4 】

また、S P リーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、S P リーチ演出 A ～ E では、音パターン B P 0 - 1 ～ 3 にて B G M や効果音が出力される。また、S P リーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、S P リーチ演出 A ～ E では、共通の音パターン B P 3 - 1 ～ 3 にて点灯される。

【 2 9 2 5 】

また、事後演出 A における再抽選変動パート及び事後演出 B における予定出球加算パート (t a 5 ～ t a 6) において、S P リーチ演出 A ～ C では、音パターン B P 4 - 1 にて出力され、S P リーチ演出 D、E では、音パターン B P 4 - 4 にて B G M や効果音出力される。

10

【 2 9 2 6 】

また、事後演出 A における再抽選結果パート及び事後演出 B における予定出球報知パート (t a 6 ～ t a 7) において、S P リーチ演出 A ～ C では、音パターン B P 4 - 2、または、音パターン B P 4 - 3 にて B G M や効果音出力され、S P リーチ演出 D、E では、音パターン B P 4 - 5、または、音パターン B P 4 - 6 にて B G M や効果音出力される。

【 2 9 2 7 】

尚、上記音パターン B P 1 - 1 ～ 4、B P 2 - 1 ～ 4、B P 0 - 1 ～ 3、B P 3 - 1 ～ 3、B P 4 - 1 ～ 4 は、それぞれ音制御データに基づき、異なる態様にて音を出力させるパターンとされており、以下において各音パターンの概略を説明する。

20

【 2 9 2 8 】

図 2 8 6 - 7 (B) に示すように、「ボーリングノバトル」において、音パターン B P 1 - 1 は、S P リーチ演出 A 用のリーチタイトル導入時のボイス、「ピンを倒せ！」のボイス、S P リーチ演出 A の B G M が出力されるパターンであり (図 2 8 6 - 1 0 参照)、音パターン B P 1 - 2 は、S P リーチ演出 B 用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t !」のボイス、「次で決着だ！」の味方 A - 1 のボイス、S P リーチ演出 B の B G M、バトル効果音出力されるパターンであり (図 2 8 6 - 1 1 (A 2) 参照)、音パターン B P 1 - 3 は、S P リーチ演出 C 用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t !」のボイス、「次で決着だ！」の味方 A - 2 のボイス、S P リーチ演出 C の B G M、バトル効果音出力されるパターンであり (図 2 8 6 - 1 1 (A 3) 参照)、音パターン B P 1 - 4 は、S P リーチ演出 D 用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t !」のボイス、「次で決着だ！」の味方 A - 1 のボイス、S P リーチ演出 D の B G M、バトル効果音出力されるパターンであり (図 2 8 6 - 1 2 (A 4) 参照)、音パターン B P 1 - 5 は、S P リーチ演出 E 用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t !」のボイス、「次で決着だ！」の味方 A - 1 のボイス、S P リーチ演出 E の B G M、バトル効果音出力されるパターンである (図 2 8 6 - 1 2 (A 5) 参照)。

30

【 2 9 2 9 】

「当否ボタン演出」において、音パターン B P 2 - 1 は、「ボタンを押し続けてパワーを溜める」のボイス、パワーレベル 0 の効果音出力されるパターンであり、(図 2 8 6 - 1 3 参照)、音パターン B P 2 - 2 は、パワーレベル 1 の効果音出力されるパターンであり、音パターン B P 2 - 3 は、パワーレベル 2 の効果音出力されるパターンであり、音パターン B P 2 - 4 は、パワーレベル 3 (M A X) のボイス、パワーレベル 3 (M A X) の効果音出力されるパターンである。

40

【 2 9 3 0 】

「はずれ報知」において、音パターン B P 3 - 1 は、失敗の効果音出力されるパターンであり (図 2 8 6 - 1 6 (H 1) 参照)、音パターン B P 3 - 2 は、味方 A - 1 の敗北 (残念) ボイス、バトル敗北の B G M が出力されるパターンであり (図 2 8 6 - 1 6 (H 2) (H 4) (H 5) 参照)、音パターン B P 3 - 3 は、味方 A - 2 の敗北 (残念) ボイ

50

ス、バトル敗北のBGMが出力されるパターンである(図286-16(H3)参照)。

【2931】

「可動体演出&大当り報知」において、音パターンBP0-1は、可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のBGMが出力されるパターンであり(図286-15(E1)参照)、音パターンBP0-2は、可動体演出の効果音、味方A-1の勝利ボイス、バトル勝利のBGMが出力されるパターンであり(図286-15(E2)(E4)(E5)参照)、音パターンBP0-3は、可動体演出の効果音、味方A-2の勝利ボイス、バトル勝利のBGMが出力されるパターンである(図286-15(E3)参照)。

【2932】

「再抽選変動/予定出球加算」において、音パターンBP4-1は、再抽選変動のBGMが出力されるパターンであり(図286-17(F1)参照)、音パターンBP4-4は、予定出球加算のBGM、予定出球加算の効果音(攻撃)、味方A-1の予定出球加算用ボイス、「押せ!」のボイスが出力されるパターンである(図286-18参照)。

【2933】

「再抽選結果/予定出球報知」において、音パターンBP4-2は、偶数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGMが出力されるパターンであり(図286-17(F2))、音パターンBP4-3は、奇数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGMが出力されるパターンであり(図286-17(F3)参照)、音パターンBP4-5は、予定出球報知のBGM、750の効果音が出力されるパターンであり(図286-19(G1-3)~(G3)参照)、音パターンBP4-6は、予定出球報知のBGM、1500の効果音、MAXのボイスが出力されるパターンである(図286-19(G1-4)~(G4)参照)。

【2934】

また、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のスプリーチ演出A~Eでも共通である(音パターンBP0-1~3)ことで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【2935】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンBP2-1~4である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる音パターンで効果音が出力されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより効果音を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【2936】

(スプリーチ演出A~Eの流れ)

次に、スプリーチ演出A~Eの流れについて、図286-8にもとづいて説明する。図286-8は、スプリーチ演出A~Eの流れを示す樹形図である。

【2937】

図286-8に示すように、スプリーチ、において、Nリーチ演出から発展してスプリーチ演出が発展されると、スプリーチ演出Aの場合は、(A1)に示すようにボーリングの開始画像が表示され、スプリーチ演出Bの場合は、(A2)に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とのバトルAの開始画像が表示され、スプリーチ演出Cの場合は、(A3)に示すように味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とのバトルAの開始画像が表示され、スプリーチ演出Dの場合は、(A4)に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とのバトルBの開始画像が表示され、スプリーチ演出Eの場合は、(A5)に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とのバトルBの開始画像が表示される。このように、スプリーチ演出A~Eにおける前半の演出態様は、スプリーチ演出A~E各々で異なる。

10

20

30

40

50

【 2 9 3 8 】

次いで、S Pリーチ演出の終盤における所定タイミングで当否ボタン演出が開始される。具体的には、(B 1) に示すように、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作を促進する第 1 操作促進演出が開始された後、該第 1 操作促進演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、(B 2) に示すように、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除操作を促進する第 2 操作促進演出が開始される。このように、当否ボタン演出における演出態様は、S Pリーチ演出 A ~ E で共通とされている。

【 2 9 3 9 】

次いで、可変表示結果が大当たりとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、(C) に示すように、ボーリングでは最後の一投、バトルでは最後の一撃を示す画像が表示される。

10

【 2 9 4 0 】

次いで、S Pリーチ演出 A の場合は、(D 1) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、ボールがピンに当たったことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出 B の場合は、(D 2) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタ X - 1 が攻撃されたことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出 C の場合は、(D 3) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタ X - 2 が攻撃されたことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出 D の場合は、(D 4) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタ X - 1 が攻撃されたことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出 E の場合は、(D 5) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタ X - 2 が攻撃されたことを示す画像が表示される。このように、可動体演出の演出態様は、S Pリーチ演出 A と、S Pリーチ演出 B、D と、S Pリーチ演出 C、E とで異なる。

20

【 2 9 4 1 】

次いで、S Pリーチ演出 A の場合は、(E 1) に示すように、ピンが倒れたことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出 B の場合は、(E 2) に示すように、バトル A に勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出 C の場合は、(E 3) に示すように、バトル A に勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出 D の場合は、(E 4) に示すように、バトル B に勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出 E の場合は、(E 5) に示すように、バトル A に勝利したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、S Pリーチ演出 A ~ E 各々で異なる。

30

【 2 9 4 2 】

次いで、S Pリーチ演出 A ~ C の場合は、事後演出 A が開始され、(F 1) に示す再抽選変動パートにおいて、(E 1 ~ E 3) において仮停止表示された飾り図柄が再可変表示する画像が表示された後、(F 2) (F 3) に示す再抽選結果パートにおいて、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。

40

【 2 9 4 3 】

また、S Pリーチ演出 D の場合は、事後演出 B が開始され、(G 1) に示す予定出球加算パートにおいて、(A 4) において表示されていた味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 を攻撃して予定出球が加算される画像が表示され、S Pリーチ演出 E の場合は、事後演出 B が開始され、(G 2) に示す予定出球加算パートにおいて、(A 5) において表示されていた味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 2 を攻撃して予定出球が加算される画像が表示される。次いで、S Pリーチ演出 D、E の場合は、(G 3) (G 4) に示す予定出球報知パートにおいて、予定出球数が表示される。

【 2 9 4 4 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプ

50

ッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、ッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、(C)(D1~D5)に示す画像は表示されず、SPリーチ演出Aの場合は、(H1)に示すように、ストライクに失敗したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、(H2)に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Cの場合は、(H3)に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Dの場合は、(H4)に示すように、バトルBに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、(H5)に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、SPリーチ演出Aと、SPリーチ演出B、Dと、SPリーチ演出C、Eとで異なる。

10

【2945】

次いで、SPリーチ演出A~Eの場合は、(I1)に示すように、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチはずれ」ともいう)の確定飾り図柄が停止表示される。

【2946】

(SPリーチ演出A~Eの演出動作例)

次に、演出制御用CPU120が実行するSPリーチ演出A~Eの演出動作例について、図286-9~図286-20にもとづいて説明する。図286-9は、SPリーチ、の可変表示が開始されてからSPリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図286-10は、SPリーチ演出Aの演出動作例を示す図である。図286-11は、SPリーチ演出B、Cの演出動作例を示す図である。図286-12は、SPリーチ演出D、Eの演出動作例を示す図である。図286-13は、当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。図286-14は、可動体演出の演出動作例を示す図である。図286-15は、SPリーチ演出A~Eの大当たり報知の演出動作例を示す図である。図286-16は、SPリーチ演出A~Eのはずれ報知の演出動作例を示す図である。図286-17は、事後演出Aの演出動作例を示す図である。図286-18は、事後演出Bの演出動作例を示す図である。図286-19は、事後演出Bの演出動作例を示す図である。

20

【2947】

尚、以下の説明において、SPリーチ演出A~Eのうち共通に実行される演出動作についてはまとめて説明し、異なる演出動作については個別に説明するものとする。また、各コマに付された番号(例えば、A~I)の一部は、図286-8に示すコマに付された番号と対応しているものとする。

30

【2948】

図286-9(N1)に示すように、始動入賞の発生に伴い変動パターンとしてSPリーチ、のいずれかが決定されたことにもとづいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が開始される。

【2949】

尚、以下において、特徴部069SGのアクティブ表示領域069SG013に対応するアクティブ表示領域018SG013には、アクティブ表示069SG003に対応するアクティブ表示018SG003が表示され、第1保留表示領域069SG011に対応する第1保留表示領域018SG011には、保留表示069SG001に対応する保留表示018SG001が表示され、第2保留表示領域069SG012に対応する第2保留表示領域018SG012には、保留表示069SG002に対応する保留表示018SG002が表示されるものとする。

40

【2950】

可変表示が開始された後、図286-9(N2)に示すように、可変表示態様がリーチ態様となった場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出が開始される。図286-9(N3)に示すように、リーチ態様となってから所定時間が経過したタイミングにおいて、飾り図柄表示エリア5Cに、飾り図柄表示エリア5L、5Rに停止表示さ

50

れている飾り図柄とは異なる数字の飾り図柄が仮停止表示した後、図 286 - 9 (N 4) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 C の可変表示が再開されることで、S P リーチ演出に発展する。

【 2951 】

図 286 - 10 (A 1) に示すように、S P リーチ演出 A に発展した場合、表示画面の中央に表示されていた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 A を開始することを示すリーチタイトル画像 018 S G 01 A が表示される。リーチタイトル画像 018 S G 01 A は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 018 S G 100 (例えば、S P リーチ演出 A) と、大当たり期待度を示す期待度表示 018 S G 101 (例えば、星の数など) と、ボーリングを表す内容表示 018 S G 102 と、を有する。

10

【 2952 】

次いで、図 286 - 10 (A 1 - 1) に示すように、ボーリングのレーンにピンが並べられ、チャレンジが開始されることを示す画像 018 S G 103 が表示され、図 286 - 10 (A 1 - 2) に示すように、ボールがピンに当たって倒された画像 018 S G 104 が表示された後、図 286 - 10 (A 1 - 3) に示すように、ボーリングのレーンにピンが 1 本残る画像と、「残り 1 本！」の文字と、を有し、次の一投が最後の一投となることを示す画像 018 S G 105 が表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 1 にもとづいて可動体 L E D 208 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 12、9 R 1 ~ 9 R 12 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 1 にもとづいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

20

【 2953 】

図 286 - 11 (A 2) に示すように、S P リーチ演出 B に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 B が開始されることを示すリーチタイトル画像 018 S G 01 B が表示される。リーチタイトル画像 018 S G 01 B は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 018 S G 100 (例えば、S P リーチ演出 B) と、大当たり期待度を示す期待度表示 018 S G 101 (例えば、星の数など) と、味方キャラクタ A - 1 を示す内容表示 018 S G 102 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 2 にもとづいて可動体 L E D 208 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 12、9 R 1 ~ 9 R 12 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 2 にもとづいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

30

【 2954 】

次いで、図 286 - 11 (A 2 - 1) に示すように、街を表す背景画像 018 S G 201 と、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 018 S G A 1 と、敵キャラクタ X - 1 を示すキャラクタ画像 018 S G X 1 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 018 S G 202 が表示され、図 286 - 11 (A 2 - 2) に示すように、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが戦っている画像 018 S G 203 が表示された後、図 286 - 11 (A 2 - 3) に示すように、キャラクタ画像 018 S G A 1 とキャラクタ画像 018 S G X 1 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 018 S G 204 が表示される。

40

【 2955 】

図 286 - 11 (A 3) に示すように、S P リーチ演出 C に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 C が開始されることを示すリーチタイトル画像 018 S G 01 C が表示される。リーチタイトル画像 018 S G 01 C は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 018 S G 100 (例えば、S P リーチ演出 C) と、大当たり期待度を示す期待度表示 018 S G 101 (例えば、星の数など) と、味方キャラクタ A - 2 を示す内容表示 018 S G 102 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 2 にもとづいて可動体 L E D 208 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 12、9 R 1 ~ 9 R 12 が点灯し、音演出

50

として、音パターンBP1-3にもとづいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【2956】

次いで、図286-11(A3-1)に示すように、街を表す背景画像018SG201と、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG212が表示され、図286-11(A3-2)に示すように、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが戦っている画像018SG213が表示された後、図286-11(A3-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA2とキャラクタ画像018SGX2とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG214が表示

10

【2957】

図286-12(A4)に示すように、SPリーチ演出Dに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Dが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Dが表示される。リーチタイトル画像018SG01Dは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出D)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、味方キャラクタA-1を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-3にもとづいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出

20

【2958】

次いで、図286-12(A4-1)に示すように、荒野を表す背景画像018SG221と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG222が表示され、図286-12(A4-2)に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが戦っている画像018SG223が表示された後、図286-12(A4-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG224が表示

30

【2959】

図286-12(A5)に示すように、SPリーチ演出Eに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Eが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Eが表示される。リーチタイトル画像018SG01Eは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出E)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、味方キャラクタA-1を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-3にもとづいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出

40

【2960】

次いで、図286-12(A5-1)に示すように、荒野を表す背景画像018SG221と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG232が表示され、図286-12(A5-2)に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが戦っている画像018SG233が表示された後、図286-12(A5-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX2とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG234が表

50

示される。

【2961】

次に、図286-13(B1)に示すように、当否ボタン演出が開始されると、プッシュボタン31Bを模したボタン画像018SG241と、例えば「ボタンを押し続けてパワーを溜める！」などの操作促進表示018SG242と、が表示され、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する操作促進演出が開始される。また、発光演出として、発光パターンLP2-1にもとづいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP2-1にもとづいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【2962】

次いで、図286-13(B1-1)に示すように、操作促進表示018SG242が「チャージ開始！」に切替表示され、パワーレベルを表すゲージ表示018SG243とエフェクト画像018SG244とが表示され、長押し操作が検出されると、ゲージ表示018SG243とエフェクト画像018SG244の表示態様が変化していく。また、発光演出として、発光パターンLP2-2~4にもとづいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP2-2~4にもとづいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【2963】

図286-13(B1-2)に示すように、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合は、ゲージ表示018SG243がMAXになり、操作促進表示018SG242が「パワーMAX！」に切替表示される。尚、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合でも、可変表示結果に応じてゲージ表示018SG243がMAXにならないようにしてもよい。また、可変表示結果に応じて、パワーレベルの変化態様が異なるようにしてもよい。

【2964】

そして、当否ボタン演出を開始してから所定時間が経過したとき、図286-13(B1-3)に示すように、操作促進表示018SG242が「放せ！」に切替表示され、遊技者にプッシュボタン31Bの長押し操作の解除が促されるとともに、ゲージ表示018SG243が、残り操作有効期間を示すゲージに切替表示される。また、図286-13(B1)~図286-13(B1-3)の演出動作はSPリーチ演出A~Eで共通である。

【2965】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図286-13(B1)~図286-13(B1-2)に示すように、パワーを溜めるための操作促進表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記操作促進表示は実行されなくてもよい。

【2966】

そして、当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図286-14に示す可動体演出が開始される。

【2967】

可動体演出が開始されてから所定時間(例えば、1~3秒など)が経過するまでの第1期間では、図286-14(C)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置に落下するとともに、最後の一投や最後の一撃を示す攻撃画像018SG250が表示される。尚、攻撃画像018SG250は、プッシュボタン31Bの球状の操作部を模した物体画像018SG250Aと、物体が画面奥側に移動している様子を示すエフェクト画像018SG250Bと、からなる。また、可動体32の原点位置から演出位置への移動に応じて、発光演出として、発光パターンLP3-2にもとづいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が背景に合わせた色味で点灯し、音演出として、音パターンBP0-1~3にもとづいて、スピーカ8L、8Rから効果音出力され、振動演出として、振動モータ61によりプッシュボタン31Bが振動する。

10

20

30

40

50

【 2 9 6 8 】

上記のように、可動体演出の第 1 期間では、S P リーチ演出 A ~ E で共通の態様の演出が実行されるが、第 1 期間が終了した後の第 2 期間では、以下のように、S P リーチ演出 A ~ E で異なる態様の演出が実行される。

【 2 9 6 9 】

図 2 8 6 - 1 4 (D 1) に示すように、S P リーチ演出 A の場合、第 2 期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B とを有し、物体が何かに当たった衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 が表示される。

【 2 9 7 0 】

尚、本実施の形態では、衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 では物体（ボール）が衝突した被衝突物（例えば、ピン）が表示されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 においてボーリングのピンを示す画像を表示してもよい。

【 2 9 7 1 】

また、図 2 8 6 - 1 4 (D 2) (D 4) に示すように、S P リーチ演出 B 及び S P リーチ演出 D の場合、第 2 期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、敵キャラクタ X 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 と、を有し、攻撃が敵キャラクタ X - 1 に当たったことを示す衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 2 が表示される。

【 2 9 7 2 】

また、図 2 8 6 - 1 4 (D 3) (D 5) に示すように、S P リーチ演出 C 及び S P リーチ演出 E の場合、第 2 期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、敵キャラクタ X 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、を有し、攻撃が敵キャラクタ X - 2 に当たったことを示す衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 3 が表示される。

【 2 9 7 3 】

また、図 2 8 6 - 1 4 (D 1) ~ (D 5) に示す可動体演出の第 2 期間においては、共通の表示演出、発光演出、音演出、振動演出が行われる。詳しくは、可動体 3 2 の振動に応じて、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B の表示と非表示とが交互に行われ（可動体 3 2 が上方に移動したとき非表示、下方に移動したとき表示など）、発光演出として、発光パターン L P 3 - 2 にもとづいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が基本的に可動体の背景及びエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B に合わせて、オレンジ色や赤色が可動体 L E D 2 0 8 から枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の順に外側方向に流れていく発光パターンで発光するとともに、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B が表示されるときに激しく白でフラッシュする発光パターンで発光し、音演出として、音パターン B P 0 - 1 ~ 3 にもとづいて、所定の効果音がスピーカ 8 L、8 R から出力され、振動演出として、振動モータ 6 1 によりプッシュボタン 3 1 B が振動する。尚、図 2 8 6 - 1 4 (D 1) ~ (D 5) において、導光板表示装置を用いた表示等を行うようにしてもよい。

【 2 9 7 4 】

尚、図 2 8 6 - 1 4 (D 2 ~ D 5) において、可動体 3 2 の振動に応じて表示されるエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B は、同時期に表示されているキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1、0 1 8 S G X 2 の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている。このようにすることで、敵キャラクタを示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1、0 1 8 S G X 2 とエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【 2 9 7 5 】

そして、可動体演出が終了した後は、図 2 8 6 - 1 5 に示すように、大当たりとなることが報知される。具体的には、S P リーチ演出 A の場合は、図 2 8 6 - 1 5 (E 1) に示す

10

20

30

40

50

ように、倒れたボーリングのピンを示す画像018SG261と、「成功！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、ボーリングチャレンジに成功したことを示すリザルト画像018SG260Aが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2にもとづいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-1にもとづいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【2976】

また、SPリーチ演出Bの場合は、図286-15(E2)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1Zと、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Bが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2にもとづいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2にもとづいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX1Zは、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX1Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【2977】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図286-15(E3)に示すように、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Cが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2にもとづいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-3にもとづいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX2Zは、倒された敵キャラクタX-2がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX2Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【2978】

また、SPリーチ演出Dの場合は、図286-15(E4)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Dが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2にもとづいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2にもとづいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【2979】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図286-15(E5)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Eが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2にも

10

20

30

40

50

とづいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2にもとづいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【2980】

そして、リザルト画像018SG260A～018SG260Eが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像018SG260A～018SG260Eが非表示となり、図286-15(E6)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄(例えば、666など)が仮停止表示されるとともに、「大当り」の文字が表示されることにより、大当りが確定したことを示す大当り確定報知が実行される。

10

【2981】

一方、図286-13(B1)～図286-13(B1-3)に示す当否ボタン演出における操作有効期間に押しボタン31Bの長押し操作の解除が検出されたとき、または、押しボタン31Bの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、可動体演出は実行されず、図286-16に示すように、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【2982】

具体的には、図286-16(H1)に示すように、SPリーチ演出Aの場合、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、倒れずに残ったボーリングのピンを示す画像018SG271と、「失敗・・・」を示す文字表示018SG272と、を有し、ボーリングチャレンジに失敗したことを示すリザルト画像018SG270Aが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1にもとづいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-1にもとづいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

20

【2983】

また、SPリーチ演出B及びSPリーチ演出Dの場合は、図286-16(H2)(H4)に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018SG270Bが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1にもとづいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-2にもとづいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

30

【2984】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図286-16(H3)に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018SG270Cが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1にもとづいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-3にもとづいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

40

【2985】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図286-16(H5)に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタ

50

X - 2 とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像 0 1 8 S G 2 7 0 E が表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 3 - 1 にもとづいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターン B P 3 - 2 にもとづいて、スピーカ 8 L、8 R から失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【 2 9 8 6 】

そして、リザルト画像 0 1 8 S G 2 7 0 A ~ 0 1 8 S G 2 7 0 E が表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像 0 1 8 S G 2 7 0 A ~ 0 1 8 S G 2 7 0 E が非表示となり、図 2 8 6 - 1 6 (H 6) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチはずれ」ともいう)の確定飾り図柄(例えば、6 7 6 など)が停止表示されることにより、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

10

【 2 9 8 7 】

次に、S P リーチ演出 A ~ C において大当たり確定報知が実行された場合は、図 2 8 6 - 1 7 に示す事後演出 A が実行される。

【 2 9 8 8 】

具体的には、大当たり確定報知において、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、6 6 6 など)が仮停止表示された後は、図 2 8 6 - 1 7 (F 1) に示す再抽選変動パートにおいて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の再可変表示が開始される。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 1 にもとづいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 1 にもとづいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

20

【 2 9 8 9 】

そして、図 2 8 6 - 1 7 (F 2) に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たり A (非確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、偶数図柄の組合せ(例えば、6 6 6 など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 2 にもとづいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 2 にもとづいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

30

【 2 9 9 0 】

また、図 2 8 6 - 1 7 (F 3) に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たり B (確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、奇数図柄の組合せ(例えば、3 3 3 など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 3 にもとづいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 3 にもとづいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

【 2 9 9 1 】

次に、S P リーチ演出 D、E において大当たり確定報知が実行された場合は、図 2 8 6 - 1 8 に示す事後演出 B が実行される。

40

【 2 9 9 2 】

具体的には、大当たり確定報知において、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、6 6 6 など)が仮停止表示された後は、図 2 8 6 - 1 8 (G 1 - 1) に示す予定出球加算パートにおいて、宇宙を表す背景画像 0 1 8 S G 2 8 0 と、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、予定出球数を表示する大当たり遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 と、が表示されて事後演出 B が開始される。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 4 にもとづいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~

50

9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 4 にもとづいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

【 2 9 9 3 】

次いで、S P リーチ演出 D の場合は、図 2 8 6 - 1 8 (G 1) に示すように、味方キャラクター A - 1 を示すキャラクター画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクター X - 1 を示すキャラクター画像 0 1 8 S G X 1 とが表示され、味方キャラクター A - 1 が敵キャラクター X - 1 に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示 0 1 8 S G 2 8 2 (例えば、「+ 5 0」など) が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【 2 9 9 4 】

また、S P リーチ演出 E の場合は、図 2 8 6 - 1 8 (G 2) に示すように、味方キャラクター A - 1 を示すキャラクター画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクター X - 2 を示すキャラクター画像 0 1 8 S G X 2 とが表示され、味方キャラクター A - 1 が敵キャラクター X - 2 に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示 0 1 8 S G 2 8 2 (例えば、「+ 5 0」など) が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【 2 9 9 5 】

そして、図 2 8 6 - 1 8 (G 1 - 2) に示すように、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されるカウンタ値が所定値 (例えば、「3 0 0」) になったときに、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 1 8 S G 2 8 3 と、例えば「押せ!!」などの操作促進表示 0 1 8 S G 2 8 4 と、残り操作有効期間を示すゲージ表示 0 1 8 S G 2 8 5 とが表示され、プッシュボタン 3 1 B の単押し操作を促進する操作促進演出が実行される。

【 2 9 9 6 】

次いで、S P リーチ演出 D の場合は、図 2 8 6 - 1 9 (G 1 - 3) に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン 3 1 B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクター画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクター画像 0 1 8 S G X 1 とが表示され、味方キャラクター A - 1 が敵キャラクター X - 1 を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 5 にもとづいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 5 にもとづいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M や効果音出力される。

【 2 9 9 7 】

一方、S P リーチ演出 E の場合は、図 2 8 6 - 1 9 (G 1 - 4) に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン 3 1 B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクター画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクター画像 0 1 8 S G X 2 とが表示され、味方キャラクター A - 1 が敵キャラクター X - 2 を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 6 にもとづいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 6 にもとづいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M や効果音やボイスが出力される。

【 2 9 9 8 】

そして、図 2 8 6 - 1 9 (G 1 - 5) に示すように、キャラクター画像 0 1 8 S G A 1 と、攻撃された敵キャラクター X - 2 が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像 0 1 8 S G X Z と、が表示されるとともに、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値 (例えば、「6 R 大当たり」の場合に獲得できる予定出球数である「7 5 0」など) が停止表示される。

【 2 9 9 9 】

図 2 8 6 - 1 9 (G 3) に示すように、大当たり B (6 R 大当たり) の場合は、予定出球数

10

20

30

40

50

カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御される。

【 3 0 0 0 】

また、図 2 8 6 - 1 9 (G 4) に示すように、大当り C (1 0 R 大当り) の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値 (例えば、「 1 5 0 0 」など) に更新表示された後、大当り遊技状態に制御される。

【 3 0 0 1 】

(S P リーチ演出種別決定テーブル)

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 2 8 0 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 (ステップ S 1 7 1) において、決定された変動パターンが S P リーチ変動パターンである場合に実行する S P リーチ演出種別決定処理において、S P リーチ演出種別を決定する際に用いる S P リーチ演出種別決定テーブルについて説明する。図 2 8 6 - 2 0 は、(A) は S P リーチ演出種別決定テーブル A、(B) は S P リーチ演出種別決定テーブル B、(C) は S P リーチ演出種別決定テーブル C を示す図である。

10

【 3 0 0 2 】

S P リーチ演出種別決定処理では、例えば、S P リーチ演出種別決定用乱数 (0 ~ 9 9) を抽出するとともに、図 2 8 6 - 2 0 に示す S P リーチ演出種別決定テーブル A ~ C のいずれかをを用いて S P リーチ演出種別を決定する。

【 3 0 0 3 】

S P リーチ演出種別決定テーブルにおいては、図 2 8 6 - 2 0 (A) ~ (C) に示すように、「大当り C (1 0 R)」、「大当り B (6 R)」、「大当り A (6 R)」、「はずれ」のそれぞれに対して、S P リーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図 2 8 6 - 2 0 (A) ~ (C) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

20

【 3 0 0 4 】

変動パターンが S P リーチ である場合は、図 2 8 6 - 2 0 (A) に示す S P リーチ演出種別決定テーブル A が用いられる。具体的には、「大当り B (6 R)」の場合については、「パターン P A - 1」に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。「大当り A (6 R)」の場合については、「パターン P A - 1」に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターン P A - 2」に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。

30

【 3 0 0 5 】

変動パターンが S P リーチ である場合は、図 2 8 6 - 2 0 (B) に示す S P リーチ演出種別決定テーブル B が用いられる。具体的には、「大当り B (6 R)」の場合については、「パターン P B - 1」に 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P C - 1」に 7 0 個の判定値が割り当てられている。「大当り A (6 R)」の場合については、「パターン P B - 1」に 7 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P C - 1」に 3 0 個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターン P B - 2」に 7 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P C - 2」に 3 0 個の判定値が割り当てられている。

【 3 0 0 6 】

つまり、低ベース状態において S P リーチ 大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当り A (6 R)」よりも遊技者にとって有利な「大当り B (6 R)」のときは、S P リーチ演出 C が S P リーチ演出 B よりも高い割合で決定される。

40

【 3 0 0 7 】

また、変動パターンが S P リーチ である場合は、図 2 8 6 - 2 0 (C) に示す S P リーチ演出種別決定テーブル C が用いられる。具体的には、「大当り C (1 0 R)」の場合については、「パターン P D - 1」に 4 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P E - 1」に 6 0 個の判定値が割り当てられている。「大当り B (6 R)」の場合については、「パターン P D - 1」に 6 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P E - 1」に 4 0 個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターン P D - 2」に 6 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P E - 2」に 4 0 個の判定値が割り当てられ

50

ている。

【3008】

つまり、高ベース状態においてSPリーチ 大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りB(6R)」よりも遊技者にとって有利な「大当りC(10R)」のときは、SPリーチ演出EがSPリーチ演出Dよりも高い割合で決定される。

【3009】

(作用・効果)

以上説明したように、演出制御用CPU120は、敵キャラクタX-1を表示して該敵キャラクタX-1を用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出(例えば、SPリーチ演出B)と、敵キャラクタを表示することなく大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出(例えば、SPリーチ演出A)と、を実行可能であり、SPリーチ演出において大当りが報知される場合に、該SPリーチ演出の実行期間において特別演出としての「可動体演出」を実行可能であり、SPリーチ演出Bにおける可動体演出の実行期間において、可動体32の動作に関連したエフェクト画像018SG250Bとともにキャラクタ画像018SGX1が表示され、SPリーチ演出Aにおける可動体演出の実行期間において、SPリーチ演出Bと共通の態様のエフェクト画像018SG250Bが表示される一方でキャラクタ画像018SGX1が表示されず、可動体演出における可動体LED208の発光パターンは、SPリーチ演出Bにおいて可動体演出が実行される場合とSPリーチ演出Aにおいて可動体演出が実行される場合とで共通の発光パターンLP3-2である。

【3010】

このようにすることで、敵キャラクタが表示されるSPリーチ演出Bと敵キャラクタが表示されないSPリーチ演出Aとで、可動体演出における可動体32の動作態様と可動体LED208の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、可動体演出の実行期間における敵キャラクタの表示の有無によってSPリーチ演出と可動体演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【3011】

より詳しくは、演出態様が異なるSPリーチ演出BとSPリーチ演出Aにおいて、SPリーチ演出中に行われる可動体演出については、実行タイミングや可動体32の動作態様については共通とする一方で、エフェクト画像018SG250Bについては、各SPリーチ演出に対応する表示態様とすることで、SPリーチ演出の流れが可動体演出により分断されてしまうことを抑制することができる。

【3012】

尚、本実施の形態では、第1特定演出としてSPリーチ演出Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SPリーチ演出C~Eのいずれかについても適用可能である。

【3013】

また、可動体演出の実行期間は、第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とを含み、第1期間における演出態様はSPリーチ演出B~EとSPリーチ演出Aとで共通である一方で(図286-14(C)の攻撃画像018SG250は共通)、第2期間における演出態様はSPリーチ演出B~EとSPリーチ演出Aとで異なる(図286-14(D1)に示す画像と、図286-14(D2~D5)に示す画像とは異なる)。このようにすることで、第1期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第1期間まではSPリーチ演出B~EとSPリーチ演出Aのいずれであるのかが不明となるので、SPリーチ演出の演出興趣を向上できる。

【3014】

また、SPリーチ演出として、敵キャラクタX-1とは異なる敵X-2を表示するSPリーチ演出Eを実行可能であり、大当り状態に制御される割合は、SPリーチ演出Bが実行されたときとSPリーチ演出Eが実行されたときとで異なる。つまり、低ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてSPリーチ演出Bを実行可能なSPリー

10

20

30

40

50

チ 変動パターンの決定割合は300/997であり、高ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてSPリーチ演出Eを実行可能なSPリーチ 変動パターンの決定割合は800/997である。そして、SPリーチ演出Cにおいては、大当たりが報知される場合に実行される可動体演出の実行期間において可動体32の動作に応じたSPリーチ演出Bと共通のエフェクト画像018SG250Bが表示されるとともに敵キャラクタX2を示すキャラクタ画像018SGX2が表示され、SPリーチ演出Cで実行される可動体演出における可動体LED208の発光パターンは、SPリーチ演出Bで実行される可動体演出における可動体LED208の発光パターンと共通の発光パターンLP3-2である。

【3015】

このようにすることで、可動体演出における可動体32の動作態様と可動体LED208の発光パターンとを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、大当たり状態に制御される割合が異なるSPリーチ演出を増やすことができ、いずれのSPリーチ演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【3016】

また、SPリーチ演出Bで実行される可動体演出において表示される敵キャラクタX1は、エフェクト画像に類似した態様で表示されることで、敵キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【3017】

また、演出制御用CPU120は、敵キャラクタを表示し該敵キャラクタを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出を、第1態様（例えば、SPリーチ演出B）と第2態様（例えば、SPリーチ演出D）とで実行可能であり、SPリーチ演出B、Dの実行期間（ta2～ta5のうちのta3～ta4）において可動体演出を実行可能であり、可動体演出の実行期間において、SPリーチ演出BとSPリーチ演出Dのいずれにおいても、可動体32の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像018SG250B）とともにキャラクタ画像018SGX1が表示され、SPリーチ演出Bの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出Bではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Aが実行される一方で（図286-17参照）、SPリーチ演出Dの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出B（図286-18、図286-19参照）が実行される。

【3018】

このようにすることで、SPリーチ演出BとSPリーチ演出Dとで、敵キャラクタや可動体演出における可動体32の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の敵キャラクタX-1を異なる演出で表示することで、SPリーチ演出B、Dと可動体演出及びSPリーチ演出B、Dと事後演出A、Bとの関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【3019】

より詳しくは、SPリーチ演出で大当たり確定報知が行われた後の事後演出においても、SPリーチ演出にて表示されていたキャラクタを用いて飾り図柄の再変動結果報知や予定出球数報知が行われるので、SPリーチ演出の種別によらず、再変動結果報知や予定出球数報知などの報知を共通に行う一方で、表示内容はSPリーチ演出の種別に対応させることで、SPリーチ演出から事後演出までを一連の演出として見せることが可能となる。

【3020】

また、演出制御用CPU120は、SPリーチ演出で実行される可動体演出の後において、敵キャラクタX-1を特殊態様に変化させる特殊演出（例えば、敵キャラクタが消える態様の演出）を実行可能であり、SPリーチ演出Bでは、事後演出Aの前の大当たり報知において、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像018SGX1Zが表示され（図286-15（E2）参照）、SPリーチ演出Dでは、事後演出Bにおいて、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZが表示される（図286-19（G1-5）参照）。この

10

20

30

40

50

ようにすることで、S Pリーチ演出の種別に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

【3021】

尚、本実施の形態では、特殊演出として、倒された敵キャラクタX - 1がフェードアウト表示により非表示となる演出や、攻撃された敵キャラクタX - 2が飛ばされた後に消えて星となる演出等を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、敵キャラクタがフレームアウト表示により非表示となる演出や、非表示となったことを示す画像（例えば、星やエフェクト画像など）を表示する演出であってもよい。また、キャラクタが非表示となるものでなく、透過率が高まるものや、輝度が低下するものや、画像が変形するもの等、非表示とならなくても態様が変化する演出であれば種々に変更可能である。

10

【3022】

また、低ベース状態においてS Pリーチ 大当り変動パターンが決定されたときにS Pリーチ演出Bが実行された場合、「大当りA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は30%であり、高ベース状態においてS Pリーチ 大当り変動パターンが決定されたときにS Pリーチ演出Dが実行された場合、「大当りB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は40%である。このようにすることで、S Pリーチ演出B、Dのいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【3023】

また、演出制御用CPU120は、敵キャラクタX - 1と味方キャラクタA - 1とを表示し該敵キャラクタX - 1と味方キャラクタA - 1とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出（例えば、S Pリーチ演出D）と、敵キャラクタX - 1とは異なる敵キャラクタX - 2と味方キャラクタA - 1とを表示し該敵キャラクタX - 2と味方キャラクタA - 1とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出（例えば、S Pリーチ演出E）と、を実行可能であり、S Pリーチ演出Dにおいて可動体演出を実行したときに、該S Pリーチ演出Dにて表示した敵キャラクタX - 1と味方キャラクタA - 1とを表示して動作させることにより、該S Pリーチ演出Dにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行可能であり、S Pリーチ演出Eにおいて可動体演出を実行したときに、該S Pリーチ演出Eにて表示した敵キャラクタX - 2と味方キャラクタA - 1とを表示して動作させることにより、該S Pリーチ演出Eにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行可能であり、少なくとも味方キャラクタA - 1の動作態様は、S Pリーチ演出Dに対応する事後演出BとS Pリーチ演出Eに対応する事後演出Bとで共通である（図286 - 18 ~ 図286 - 19参照）。

30

【3024】

このようにすることで、S Pリーチ演出と事後演出において共通の味方キャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、S Pリーチ演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

40

【3025】

また、宇宙を表す背景画像018SG280は、S Pリーチ演出Dの事後演出BとS Pリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図286 - 18 ~ 図286 - 19参照）ことで、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【3026】

また、味方キャラクタA - 1は、S Pリーチ演出Dの事後演出BとS Pリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図286 - 18 ~ 図286 - 19参照）ことで、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【3027】

また、S Pリーチ演出Dに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX - 1と味方キ

50

キャラクタ A - 1 とが戦う画像が同時期に表示され、S P リーチ演出 E に対応する事後演出 B において、敵キャラクタ X - 2 と味方キャラクタ A - 1 とが戦う画像が同時期に表示される（図 286 - 18 ~ 図 286 - 19 参照）ことで、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出 B の印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【3028】

また、演出制御用 CPU 120 は、事後演出として、S P リーチ演出 D において可動体演出を実行したときに該 S P リーチ演出 D に関連した演出態様の第 1 事後演出（例えば、事後演出 B）と、S P リーチ演出 E において可動体演出を実行したときに該 S P リーチ演出 E に関連した演出態様の第 2 事後演出（例えば、事後演出 B）と、S P リーチ演出 A において可動体演出を実行したときに該 S P リーチ演出 A に関連した演出態様の第 3 事後演出（例えば、事後演出 A）を実行可能であり、第 2 有利状態に制御される割合は、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E と S P リーチ演出 A のいずれが実行されるかによって異なる。

10

【3029】

つまり、高ベース状態において S P リーチ 大当り変動パターンが決定されたときに、「大当り B（6R）」（第 1 有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当り C（10R）」（第 2 有利状態）に制御される割合は、S P リーチ演出 D が実行された場合は 40%、S P リーチ演出 E が実行された場合は 60% であり、低ベース状態において S P リーチ 大当り変動パターンが決定されたときに、「大当り A（6R）」（第 1 有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当り B（6R）」（第 2 有利状態）に制御される割合は、S P リーチ演出 A が実行された場合で 100% である。

20

【3030】

このようにすることで、S P リーチ演出により大当りが報知されるだけでなく、いずれの S P リーチ演出が実行されるかによって第 2 有利状態に制御される割合が異なるため、S P リーチ演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【3031】

尚、前記実施の形態では、第 1 特定演出に関連した演出態様の第 1 事後演出として、S P リーチ演出 D にて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第 1 事後演出が第 1 特定演出に関連し、第 2 特定演出に関連した演出態様の第 2 事後演出として、S P リーチ演出 E にて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第 2 事後演出が第 2 特定演出に関連し、S P リーチ演出 A と事後演出 A とで味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されないことで、第 3 事後演出が第 3 特定演出に関連する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第 3 特定演出に関連した演出態様の第 3 事後演出として、S P リーチ演出にて表示されていたキャラクタが表示されることで、第 3 事後演出が第 3 特定演出に関連するようによい。

30

【3032】

つまり、特定演出に関連した事後演出とは、特定演出における表示態様と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であれば、共通する演出態様は、キャラクタが表示されることまたはキャラクタが表示されないことが共通すれば、特定演出と事後演出とで表示されるキャラクタ種別は異なってもよい。また、4 種類以上の特定演出及び事後演出を有してもよい。

40

【3033】

また、本実施の形態では、第 1 特定演出と第 2 特定演出は低ベース状態において実行可能であり、第 3 特定演出は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特定演出と第 2 特定演出と第 3 特定演出とは、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、第 1 特定演出と第 2 特定演出と第 3 特定演出とは、遊技状態によらず決定可能な演出であればよい。

【3034】

50

また、第3特定演出として、高ベース状態にて行われるS Pリーチ演出F（例えば、敵キャラクタX-1、X-2とは異なる敵キャラクタX-3とのバトル演出など）を実行可能としてもよく、このようにした場合、大当りC（10R）に制御される割合は、S Pリーチ演出F（50%）>S Pリーチ演出E（35%）>S Pリーチ演出D（15%）としてもよい。尚、S Pリーチ演出Fにおいて大当りが報知された際に行われる事後演出C（第3事後演出）は、事後演出A、Bよりも演出期間が長くてもよい。

【3035】

また、上記S Pリーチ演出Fにおいては、例えば、図286-6（B）に示す可動体演出の発光パターンは、S Pリーチ演出A～Eと共通の発光パターンLP3-2であり、図286-6（C）に示す可動体演出の音パターンは、S Pリーチ演出A～Eと共通の音パターンBP0-1～3であることが好ましい。

10

【3036】

また、前記実施の形態では、第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態として、例えば、第1有利状態よりも大当り遊技状態が有利となる有利状態（例えば、予定出球数が多い10R大当りC）や、第1有利状態よりも大当り遊技状態後の制御状態が有利となる有利状態（例えば、大当り終了後に確変状態に制御される大当りBや大当りCなど）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2有利状態とは、第1有利状態よりも出球数、遊技ラウンド数、確変状態や時短状態や小当り状態の制御期間、確率変動の転落率などが有利となる状態等を含んでいてもよい。また、大当り遊技状態や大当り遊技状態の終了後の演出態様が遊技者に有利となる有利状態等であつてもよい。

20

【3037】

また、特徴部018SGのパチンコ遊技機1を、特徴部069G、099Gのパチンコ遊技機1に適用する場合、例えば、特徴部018SGにおけるS Pリーチ演出Aを特徴部069G、099GのS PリーチA、Bに適用し、特徴部018SGにおけるS Pリーチ演出B、Cを特徴部069G、099GのS PリーチCに適用し、特徴部018SGにおけるS Pリーチ演出D、Eを特徴部069G、099GのS PリーチDに適用することが可能である。

【3038】

（特徴部018SGの変形および応用に関する説明）

30

前記特徴部018SGでは、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態、時短状態（高ベース状態）、確変状態などを適用してもよい。

【3039】

また、前記特徴部018SGでは、可動体の一例として可動体32を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤に設けられた可動体32以外の可動体や、遊技機用枠3に設けられた可動体等を適用してもよい。

【3040】

また、前記特徴部018SGでは、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出として、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知するS Pリーチ演出A～Eを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出や事後演出等を適用してもよい。

40

【3041】

また、前記特徴部018SGでは、特定キャラクタや特殊キャラクタとして、味方キャラクタA-1、A-2と対決する敵キャラクタX-1、X-2を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の敵キャラクタや、味方キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【3042】

また、前記特徴部018SGでは、特別キャラクタとして敵キャラクタX-1、X-2

50

と対決する味方キャラクタ A - 1、A - 2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の味方キャラクタや、敵キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【3043】

また、前記特徴部 018SG では、キャラクタが表示される特定演出として、特別キャラクタ（味方キャラクタ）と特定キャラクタや特殊キャラクタ（敵キャラクタ）とが対決する SP リーチ演出 A ~ E を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別キャラクタ、特定キャラクタ、特殊キャラクタは、対決せずに互いに共闘する複数の味方キャラクタまたは敵キャラクタまたは対決などしない複数のキャラクタを適用してもよい。

10

【3044】

また、前記特徴部 018SG では、可動体を動作させるとともに発光体を発光させる特別演出として可動体演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 32 以外の可動体を動作させる演出を適用してもよい。また、可動体 32 の動作態様は種々に変更可能である。

【3045】

また、前記特徴部 018SG では、可動体演出の実行時期は、SP リーチ演出 A ~ E の後段における大当たり確定報知の前とされていたが、SP リーチ演出 A ~ E の中段等、種々に変更可能である。また、可動体演出は、遊技者の押しボタン 31B の操作に応じて開始可能であったが、操作によらず所定のタイミングで開始されるものでもよい。

20

【3046】

また、前記特徴部 018SG では、可動体演出において、可動体 32 の動作に応じて、可動体 LED 208 や枠 LED 9L1 ~ 9L12、9R1 ~ 9R12 が発光し、効果音が出力され、押しボタン 31B が振動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 32 の動作に応じて、導光板装置を用いた導光板発光演出を実行可能としてもよい。この場合、導光板装置の発光パターンは、LED の発光パターンと同様に SP リーチ演出 A ~ E において共通とすることが好ましい。

【3047】

また、前記特徴部 018SG では、可動体 32 の動作に関連したエフェクト画像として、「衝撃」を表すエフェクト画像 018SG 250B を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体 32 の動作態様（例えば、振動）に関連した態様（例えば、衝撃を表す態様など）のエフェクト画像であってもよいし、振動している可動体 32 を強調する態様のエフェクト画像などであってもよい。

30

【3048】

また、前記特徴部 018SG では、特別演出としての可動体演出の後に実行される事後演出として、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示を実行する事後演出 A と、SP リーチ演出に登場していた味方キャラクタや敵キャラクタを用いて報知された大当たり遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出 B と、を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別演出の後に実行される演出であれば上記事後演出に限定されるものではなく、例えば、大当たり遊技状態にて実行される大当たり中演出や小当たり遊技状態にて実行される小当たり中演出などを適用可能としてもよい。

40

【3049】

具体的には、前記実施の形態では、可変表示が終了する前に、報知された大当たり遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出 B を実行していたが、大当たり遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、遊技ラウンドの間のラウンドインターバルなどに、報知された大当たり遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出を実行可能としてもよい。

【3050】

50

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、事後演出 B において、S P リーチ演出 D、E によって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として、大当りにて付与される予定出球数が特定可能に報知される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技ラウンド数などを報知するようにしてもよい。

【3051】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、事後演出 B において、S P リーチ演出 D、E によって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当りが複数回（例えば、2回）以上連荘した場合に、上記予定出球数に替えて、または、予定出球数に加えて、最初の大当り遊技状態から現時点までに獲得した総出球数を報知してもよい。さらに、事後演出 B における予定出球加算パートにて加算しているときや、予定出球報知パートにて予定出球数を報知したときに、総出球数が所定数（例えば、2500球、5000球、7500球、10000球など）を超えたときに、総出球数が所定数を超えたことを報知可能としてもよい。

10

【3052】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、S P リーチ演出 A ~ E において、対決する味方キャラクタや敵キャラクタの種別が異なる一方で、可動体演出における可動体 3 2 の動作態様やエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B の表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、S P リーチ演出 A ~ E における背景画像、チャンスアップなどの各種予告演出の種別や実行割合、バトル対決期間、キャラクタの動作態様や表示態様などを、可変表示結果に応じて異ならせてもよく、このようにした場合でも、可動体演出における可動体 3 2 の動作態様やエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B の表示態様が共通とすることが好ましい。

20

【3053】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、S P リーチ演出 D、E とで、事後演出 B における予定出球加算パート及び予定出球報知パートの実行期間は共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別、つまり、予定出球数の大きさに応じて予定出球加算パートや予定出球報知パートの実行期間を異ならせてもよい。

【3054】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、S P リーチ演出 A ~ C は低ベース状態において実行可能であり、S P リーチ演出 D、E は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記した各種特定演出（S P リーチ演出）は、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、いずれの種別の遊技状態において実行可能とされていてもよい。

30

【3055】

以上、本発明の実施の形態における特徴部 0 6 9 S G、0 9 9 S G、0 1 8 S G を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

40

【3056】

さらに、本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面にもとづいて以下に説明する。

【3057】

（特徴部 1 9 5 7 S K Y 形態）

（S K Y 2 0 2 0 - 1 9 5 7）形態 4 - 1 の遊技機は、

始動条件が成立したことにともづいて、第 1 識別情報または第 2 識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記第 2 識別情報よりも前記第 1 識別情報の前記始動条件が成立しやすい非特別状態と、前記第 1 識別情報よりも前記第 2 識別情報の前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

50

演出を実行可能な演出制御手段と、
を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される有利状態後特別状態と、特定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される特定回数到達後特別状態と、を含み、

前記第1識別情報の可変表示にもとづいて前記有利状態に制御される場合よりも前記第2識別情報の可変表示にもとづいて前記有利状態に制御される場合のほうが有利度が高く、前記演出実行手段は、

前記特定回数到達後特別状態に制御されたときに、該特定回数到達後特別状態に制御されたことを報知する報知演出を実行可能であり、

前記特定回数到達後特別状態中において、前記第2識別情報の初回の可変表示が実行されるときに前記報知演出を実行し、当該第2識別情報の初回の可変表示が実行されるよりも前に前記第1識別情報の可変表示が実行されるときは前記報知演出を実行しない、

こと特徴としている。

このような特徴によれば、

特定回数の可変表示を経てやっと第2識別情報を可変表示させる機会を得たにも関わらず、特定回数到達後特別状態の開始直後において第1識別情報の可変表示にて有利状態に制御された場合に、特定回数到達後時短に制御された印象を遊技者にあまり与えることなく、遊技者を精神的に落胆させることを防ぐことができる。

特定回数への到達へ向けて可変表示を行うにあたって、特定回数到達後特別状態において初回から第2識別情報を可変表示させるようにするために、特定回数目の可変表示で第1識別情報に係る保留記憶をゼロにするようコントロールしながら遊技をすることは、大抵の遊技者にとって非常に高等な技術である。そのため特定回数到達後特別状態の開始直後においては数個の第1識別情報に係る保留記憶が残っていることがほとんどであり、特定回数到達後特別状態において第2識別情報の可変表示の始動条件が成立するまでに1または2回程度、第1識別情報の可変表示が実行されることが多い。そのような本来は可変表示を開始させたくない第1識別情報の可変表示の実行に伴い報知演出を実行し、さらに有利状態に制御される場合に、特定回数到達後時短に制御されていることを遊技者に意識させ、特定回数に到達するまで遊技を継続してきた遊技者を過度に落胆させてしまう虞があった。

形態4-1の遊技機においては、特定回数到達後特別状態において、初回の第2識別情報が開始されることを条件として報知演出を実行するため、初回の第2識別情報の可変表示が実行されるよりも前に第1識別情報の可変表示が行われているときも、特定回数到達後時短に制御されているという意識をあまりさせずに、当該可変表示にもとづいて有利状態に制御された場合においても過度に落胆させることがない。

【3058】

形態4-2の遊技機は、形態4-1に記載の遊技機であって、

前記特定回数の可変表示が実行されたときに、前記非特別状態に対応した背景画像から前記特定回数到達後特別状態に対応した背景画像へ変化させる、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

特定回数を経過したことを遊技者に認識させることができるとともに、第2識別情報を可変表示させることを遊技者に意識させることができる。

上述した形態4-1にあるように、本形態の遊技機は特定回数到達後特別状態に制御された場合であっても、上述した課題を鑑みて第2識別情報が可変表示しない限り報知演出を実行しない。そのため遊技者としては現在の状態を正しく把握できないことも考えられる。そこで形態4-2のように可変表示の実行回数が特定回数に達した時点で背景画像を特定回数到達後特別状態に対応したものに切り替えて表示することによって、形態4-1のような手段をとりつつも、特定回数到達後特別状態に制御されたことを遊技者が認識できるようになっている。

10

20

30

40

50

【3059】

形態4-3の遊技機は、形態4-1または、4-2に記載の遊技機であって、
前記特定回数到達後特別状態に制御されているときに、該特定回数到達後特別状態に制御可能な可変表示の回数を示唆する特別状態残表示を実行可能であり、
前記特別状態残表示は、一の識別情報の可変表示が実行される毎に、更新表示される態様にて実行され、
前記特定回数到達後特別状態に制御されているときに、初回の前記第2識別情報の可変表示が実行されるまで、前記特別状態残表示を、通常よりも視認困難とする、
ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

特定回数到達後特別状態に制御されているときに、初回の第2識別情報の可変表示が実行されるよりも前に、第1識別情報の可変表示によって特別状態残表示が更新された場合であっても、当該特別状態残表示が視認困難となっているため、損をした感覚を薄れさせることができる。

第2識別情報の可変表示と比較して、有利状態となったときに有利度合の低い第1識別情報の可変表示によって特別状態残表示が更新表示された場合に、遊技者目線だと損している気分とさせてしまうため、第2識別情報の可変表示を契機として、視認困難な状態を解くことにより、当該第2識別情報の可変表示をもって特別状態残表示が更新を開始したうように見せることができ、損をした感覚を薄れさせることができる。

【3060】

形態4-4の遊技機は、形態4-3に記載の遊技機であって、
前記特別状態残表示に重畳して、前記第2識別情報の可変表示の始動条件を成立させる旨の指示を行う特殊指示画像を表示することにより、該特別状態残表示を視認困難な状態とする、
ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

特別状態残表示を視認困難にするにあたって、意味なく他の演出画像により視認困難するのではなく、特殊指示画像のような意味を持った画像を用いるため、遊技者が特殊指示画像にきちんと注目し、特別状態残表示が視認困難となっている状態について違和感を持つことを防止することができる。

【3061】

形態4-5の遊技機は、形態4-3または形態4-4に記載の遊技機であって、
前記報知演出は、背景画像をすべて覆う特別状態報知画像を表示することによって、前記特定回数到達後特別状態に制御されることを報知可能であり、
前記報知演出が実行され、前記特別状態報知画像が消去された後に、前記特別状態残表示を視認困難な状態から通常の状態にて表示する、
ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

視認困難となっていた特別状態残表示について、目立たせず、違和感なく視認困難な状態を解くことができる。

特定回数到達後特別状態に制御されている場合には、報知演出を実行するよりも前であっても遊技状態自体はすでに特定回数到達後特別状態となっているため、特別状態残表示は表示しなければならない。この場合特別状態残表示を視認困難な状態から、通常の状態へ戻す際に状態を切り替えるタイミングを遊技者が目の当たりにすると突如表示された特別状態残表示に違和感を抱いてしまうが、報知演出に係る特別状態報知画像の消去に伴って通常の状態とすることにより演出上の違和感をなくすることができる。

【3062】

形態4-6の遊技機は、形態4-1~4-5に記載の遊技機であって、
前記特定回数到達後特別状態は、第1回数可変表示が実行されることにより終了し、
前記特定回数到達後特別状態に制御され、前記第1回数未満であって、少なくとも1回

10

20

30

40

50

以上の第2回数、前記第1識別情報の可変表示が実行されたあとに、初回の前記第2識別情報の可変表示が実行された場合に、前記報知演出を実行しない、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

特定回数到達後特別状態が、短い回数であると遊技者に印象付けてしまうことを防止している。

例えば第1識別情報による可変表示を第2回数（例えば100回など）行った後に、初回の第2識別情報の可変表示を行った場合に、特定回数到達後特別状態はすでに100回消費された状態となる。そのような状況において報知演出を実行しないため、特定回数到達後特別状態が第1回数（例えば1100回）よりも100回少ない状態であると遊技者に印象づけてしまうことを防止することができる。

10

【3063】

（特徴部1958SKY形態）

（SKY2020-1958）形態5-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにともづいて、第1識別情報または第2識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記第2識別情報よりも前記第1識別情報の前記始動条件が成立しやすい非特別状態と、前記第1識別情報よりも前記第2識別情報の前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される有利状態後特別状態と、所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される特定回数到達後特別状態と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記特定回数到達後特別状態に制御されているときに、前記有利状態に制御されない前記第1識別情報の可変表示が実行される場合のほうが前記有利状態に制御されない前記第2識別情報の可変表示が実行される場合よりも、平均的な可変表示時間が長くなるように前記可変表示パターンとして、所定可変表示パターンを決定可能であり、

20

前記演出実行手段は、

前記特定回数到達後特別状態に制御されているときに、該特定回数到達後特別状態に制御されたことを報知する報知演出を実行可能であり、

前記特定回数到達後特別状態に制御された場合に、初回の可変表示として前記所定可変表示パターンの前記第1識別情報の可変表示が実行されるときは前記報知演出を実行し、初回の可変表示として前記第2識別情報の可変表示が実行されるときは前記報知演出を実行しない、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

報知演出を実行するための専用の可変表示パターンを用いずとも、初回に実行される第1識別情報の可変表示によって報知演出を実行できるため、容量を削減できる。

40

特定回数への到達へ向けて可変表示を行うにあたって、特定回数到達後特別状態において初回から第2識別情報を可変表示させるようにするために、特定回数目の可変表示で第1識別情報に係る保留記憶をゼロにするようコントロールしながら遊技をすることは、大抵の遊技者にとって非常に高等な技術である。そのため特定回数到達後特別状態の開始直後においては数個の第1識別情報に係る保留記憶が残っていることがほとんどであり、特定回数到達後特別状態において第2識別情報の可変表示の始動条件が成立するまでに1または2回程度、第1識別情報の可変表示が実行されることが常識的である。そこでそのような状況において第1識別情報の可変表示が所定可変表示パターンにより行われる場合に報知演出を実行するようにしたことで、特定回数到達後特別状態へ制御されるよりも前に

50

記憶されていた第1識別情報の可変表示によって報知演出が実行されるため、特定回数到達後特別状態における初回の可変表示できちんと実行できるとともに報知演出を実行できるとともに、報知演出専用の可変表示パターンを用意しておく必要もなく、その分の容量を削減することも可能となる。

【3064】

形態5-2に記載の遊技機は、形態5-1に記載の遊技機であって、

可変表示に関する情報を記憶する保留記憶手段と、を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記有利状態に制御されない前記第1識別情報の可変表示が実行される場合に、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶の数に関わらず前記所定可変表示パターンを決定する、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

特定回数到達後特別状態において表示結果が「はずれ」となる第1識別情報の可変表示が実行される場合に所定可変表示パターンを決定するため、特定回数到達後特別状態制御時に第1識別情報の可変表示に係る保留記憶が残ってさえいれば、確実に報知演出を実行できるとともに、特定回数到達後特別状態に制御されている最中に第2識別情報に係る保留記憶がゼロとなったときに、所定可変表示パターンによる第1識別情報の可変表示が行われている間に第2識別情報の可変表示に係る保留記憶を記憶させることができる。

【3065】

形態5-3に記載の遊技機は、形態5-1～形態5-3に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態の初回の可変表示として、前記所定可変表示パターンにて前記第1識別情報の可変表示が実行される場合に、当該可変表示は、非特別状態に対応した背景画像を表示する、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

当該遊技機は、特定回数到達後特別状態における初回の可変表示を第1識別情報にて行うこと、換言すれば第2識別情報にて可変表示を行う機会を少なくとも初回においては捨てていることを想定している。そのような状況で特定回数到達後特別状態の初回の可変表示の少なくとも冒頭などにおいて突如として背景画像を切り替えてしまうと、上述の機会を無駄にしたという感覚を遊技者に与えかねない。そのため当該初回の可変表示においては非特別状態に対応した背景画像を表示し、あたかも未だ非特別状態に滞在していると見せかけ、上述の機会を無駄にしたという感覚を遊技者に与えないようにすることができる。

【3066】

形態5-4に記載の遊技機は、形態5-3に記載の遊技機であって、

前記報知演出として、前記特定回数到達後特別状態の初回の可変表示において、前記非特別状態に対応した背景画像を表示しているときに、当該背景画像を視認不能とする態様にて第1報知画像を表示する、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

特定回数到達後特別状態の初回の可変表示として、第1識別情報の可変表示が実行されている場合に、今後第2識別情報の可変表示が行われることが確定している状況において当該可変表示は遊技者にとっては蛇足に近いため、第1報知画像の表示により背景画像を視認困難として報知演出をメインで実行することにより、当該第1識別情報の可変表示を無駄なく意味のある演出で使用することができる。

【3067】

形態5-5に記載の遊技機は、形態5-4に記載の遊技機であって

前記第1報知画像は、前記非特別状態に対応した背景画像の表示面積を段々と狭くする態様にて表示可能であり、

前記報知演出として、前記第1報知画像を表示した後に前記特定回数到達後特別状態のタイトル情報を報知するための第2報知画像を表示する態様にて実行する、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

非特別状態に応じた背景画像の表示面積を段々と狭くするため、特定回数到達後特別状態に移行する過程を遊技者に見せることができ、これから状態が移行することをしっかりと遊技者が認識することができる。また、その後タイトル情報を表示して報知を行うことにより、背景画像の変化からタイトル情報の表示という流れで、遊技者の心理状態を高ぶらせることができる。

【3068】

形態5 - 6に記載の遊技機は、形態5 - 4または形態5 - 5に記載の遊技機であって、前記第1報知画像は、前記報知演出とは異なる有利状態に制御されることを示唆する示唆演出において用いられ、

10

前記報知演出において、前記第1報知画像を表示するときには、該第1報知画像に重畳して前記特定回数到達後特別状態に制御されることを示唆する示唆情報を表示する、ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

示唆演出と共通の第1報知画像を流用して用いることによって、素材が増加による容量の圧迫を防止し、開発コスト削減を図ることができる。さらに示唆演出といった所謂予告演出で使われている第1報知画像を遊技状態の遷移でも用いることにより、報知演出そのものに注目させることが可能となる。さらに示唆情報を重畳して表示することによって、示唆演出とは演出態様として差異を設け、示唆演出が実行されていると勘違いさせることを防止することができる。

20

【3069】

形態5 - 7に記載の遊技機は、形態5 - 5または形態5 - 6に記載の遊技機であって、前記特定回数到達後特別状態の初回に実行される第1識別情報の可変表示が、前記有利状態に制御される可変表示であった場合に、当該可変表示において、前記第1報知画像を表示した後に、前記第2報知画像を表示せずに、前記有利状態に制御される旨を報知することが可能である、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

仮に第2報知画像を表示した後に、有利状態に制御される旨を報知した場合に、せっかく特定回数到達後特別状態に制御され、第2識別情報を可変表示させる機会を得たにも関わらず、第1識別情報の可変表示にて有利状態に制御されたことが際立ってしまい、遊技者が落胆するといった事態を防止することができる。

30

【3070】

(特徴部1959SKY形態)

(SKY2020 - 1959)形態6 - 1の遊技機は、

始動条件が成立したことにともづいて、第1識別情報または第2識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記第2識別情報よりも前記第1識別情報の前記始動条件が成立しやすい非特別状態と、前記第1識別情報よりも前記第2識別情報の前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

40

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される有利状態後特別状態と、特定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される特定回数到達後特別状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第1識別情報の可変表示に対応して、複数の装飾識別情報を可変表示することが可能であり、

50

前記特定回数到達後特別状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
前記特定回数目の前記第1識別情報の可変表示に対応した前記複数の装飾識別情報の可変表示において、少なくとも一の前記装飾識別情報が停止した後であって前記複数の装飾識別情報が停止するよりも前に前記示唆演出を実行可能であり、

前記特定回数目の前記第1識別情報の可変表示において、第1可変表示パターンと、前記第1可変表示パターンとは異なる第2可変表示パターンとが決定された場合に、前記示唆演出を実行可能である、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

特定回数目の可変表示の時点で、示唆演出によって特定回数到達後特別状態に制御されることを示唆し、遊技者が開始される特定回数到達後特別状態に対して、第2識別情報をおを可変表示させるための準備などを行う期間を与えることができる。また第1識別情報の可変表示として、異なる可変表示パターンが決定された場合であっても、示唆演出を実行するため、異なる状況においても確実に示唆演出によって準備期間を与えることができる。

10

形態6-2に記載の遊技機は、形態6-1に記載の遊技機であって、

前記装飾識別情報と対応して、前記装飾識別情報よりも小さいサイズにて所定識別情報を可変表示可能であり、

前記示唆演出として、特定回数示唆画像を装飾識別情報が視認不能となる態様にて表示し、当該装飾識別情報が視認不能となったあとに、前記所定識別情報を停止表示させる、ことを特徴とする。

20

このような特徴によれば、

特定回数示唆画像にて装飾識別情報を視認不能とし、その後可変表示が停止する際には所定識別情報を停止表示させるため、特定回数到達後特別状態に移行する際に継ぎ目がなく移行するように見せることができるため、演出効果を低下させることを防止する。

【3071】

形態6-3に記載の遊技機は、形態6-1または形態6-2に記載の遊技機であって、
前記示唆演出として、特定回数示唆画像を装飾識別情報が視認不能となる態様にて表示し、前記特定回数示唆画像を表示した後に、該特定回数示唆画像に重畳して前記第2識別情報の可変表示の始動条件を成立させる旨の指示を行う特殊指示画像を表示し、

前記特殊指示画像は、当該特定回数目の次の可変表示が行われない場合においても表示する、

30

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

特定回数目以降に保留記憶がなく、それ以降の可変表示が実行されない状況において、遊技をやめようとする遊技者に対して、特定回数示唆画像に重畳して特殊指示画像を表示し第2識別情報の可変表示を行う旨の指示を行うことにより、特定回数到達後特別状態に制御されたことを認識させ、遊技を継続させることができる。

【3072】

形態6-4に記載の遊技機は、形態6-1～形態6-3に記載の遊技機であって、
前記非特別状態において、前記特定回数到達後特別状態に制御されるまでの可変表示の残り回数を示唆する残回数示唆演出を実行可能であり、

40

前記残回数示唆演出として、前記非特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて更新して表示される特別回数表示を表示し、

前記特定回数目の可変表示において、前記特定回数示唆画像が表示された場合に、前記特別回数表示を消去する、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

特定回数に達するまで表示した特別回数表示を、特定回数示唆画像の表示に伴って消去するため、すでに特定回数に到達しているにも関わらず表示し続ける違和感を解消するとともに、特定回数示唆画像の表示とともに消去することにより、特別回数表示を突如消去

50

させることにより発生する演出的な違和感も解消することができる。

【3073】

形態6-5に記載の遊技機は、形態6-1～形態6-4に記載の遊技機であって、前記特定回数目の可変表示が停止したあとに、前記始動条件が成立せず次の可変表示が実行されないときに、該特定回数目の可変表示にて実行した前記示唆演出による前記特定回数示唆画像を、該特定回数目の可変表示が停止した後も消去しない、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

可変表示が停止したあとも、特定回数示唆画像を消去せずに表示しているため、遊技を中断し離席している場合であっても、他の客などにただはずれで停止しているわけではなく、遊技途中である点をアピールすることが可能である。

10

【3074】

形態6-6に記載の遊技機は、形態6-1～形態6-5に記載の遊技機であって、可変表示が停止し、可変表示が開始せずに所定期間が経過した後にデモンストレーション表示を実行可能であり、

前記特定回数目の可変表示が停止し、前記デモンストレーション表示が実行された場合には、該デモンストレーション表示が終了した後において、前記特定回数示唆画像を表示せずに、前記特定回数到達後特別状態に対応した背景画像を表示する、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

可変表示が停止しデモンストレーション表示を経たあとに、再度特定回数示唆画像が装飾識別情報を視認困難とする態様で表示されていることによる演出的な違和感を感じさせることを防止できる。さらに、特定回数到達後特別状態に対応した背景画像を表示し、状態の移行が完了していることをわかりやすくするため、特定回数到達後特別状態に制御されているにも関わらず遊技がされず長く放置されている遊技機として、アピールすることができる。

20

【3075】

形態6-7に記載の遊技機は、形態6-1～6-7に記載の遊技機であって、普通識別情報を可変表示し、識別情報可変表示手段と、前記普通識別情報の可変表示結果が、普通特定表示結果となったときに、遊技媒体が進入可能な開状態となる普通可変手段とを備え、

前記普通可変手段に遊技媒体が進入したときに、前記第2識別情報の可変表示が実行され、

前記普通識別情報可変表示手段は、遊技媒体が普通始動領域を通過したときに、可変表示を開始し、

前記特別状態に制御されていないときに、前記普通始動領域を遊技媒体が通過した場合に、注意喚起報知を行うことが可能であり、

前記特定回数目の可変表示の実行中において前記特定回数示唆画像が表示された後に、前記普通始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記注意喚起報知を制限する、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

不必要な場面で注意喚起報知を行うことによって、遊技者に煩わしさを与えてしまうことを防止できる。

30

40

特定回数示唆画像が表示された後は遊技状態が特定回数到達後特別状態に制御される間際であるため、仮のその時点において注意喚起報知を行い、遊技者がそれに従って遊技媒体の発射操作を改めた場合であっても、その後すぐさま第2識別情報を可変表示させるべく普通始動領域へ向けて遊技媒体を発射することとなり、当該報知が煩わしいだけである。そのためこのタイミングにおいての注意喚起報知を制限することにより、不必要な報知を行わず遊技者に煩わしさを与えてしまうことを防止できる。

【3076】

50

(特徴部 1960SKY 形態)

(SKY2020-1960) 形態 7-1 の遊技機は、

始動条件が成立したことにもついで識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

非特別状態と、前記非特別状態よりも前記識別情報の可変表示の前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される有利状態後特別状態と、特定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される特定回数到達後特別状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記識別情報の可変表示に対応して、装飾識別情報を可変表示することが可能であり、

前記特定回数目の前記装飾識別情報の可変表示が停止することに関連して、当該装飾識別情報を特殊停止態様で表示可能である、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

特定回数目の可変表示の次の可変表示から、特定回数到達後特別状態に制御されることを目につきやすい装飾識別情報によりアピールすることができる。

可変表示が停止した状態において、表示領域上において一番目立つ演出画像は3つの装飾識別情報である。そのため可変表示が停止した際に、装飾識別情報を特殊な態様(特殊停止態様)で表示することによって一番目につきやすい演出画像を用いて、次の特定回数到達後特別状態への制御をアピールすることができ、また通常では表示されない特殊停止態様にて装飾識別情報が停止しているため、そのタイミングでしか見れないレアな演出態様の装飾識別情報の演出態様を遊技者に見せることができ、遊技興趣を向上させることもできる。

【3077】

形態 7-2 に記載の遊技機は、形態 7-1 に記載の遊技機であって、

前記装飾識別情報の可変表示は、可変表示が停止したあとに確定期間に亘って停止し続け、

前記特定回数目の前記装飾識別情報の可変表示においては、前記確定期間が経過したあとに、当該装飾識別情報を前記特殊停止態様とする、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

確定期間が経過したあとに、特殊停止態様として装飾識別情報を表示するため、当該特殊停止態様を予告演出として遊技者が勘違いしてしまうことを防止できる。

【3078】

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

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶する保留記憶手段を備え、

前記特定回数目の前記装飾識別情報の可変表示の実行中に、前記保留記憶が記憶されている場合に、当該特定回数目の前記装飾識別情報を前記特殊停止態様とせず、

前記特定回数目の次の可変表示において、前記特定回数到達後特別状態に制御されることを報知する報知演出を実行する。

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

すでに特定回数目以降の可変表示、つまり特定回数到達後特別状態中に実行される可変表示に対応した保留記憶が記憶されている場合には、該保留記憶に対応する可変表示にて報知演出を行い、特殊停止態様の装飾識別情報を表示せず無駄な演出を行うことを防止する。

【3079】

10

20

30

40

50

形態 7 - 4 に記載の遊技機は、形態 7 - 1 ~ 形態 7 - 3 に記載の遊技機であって、可変表示が停止し、可変表示が開始せずに所定期間が経過した後にデモンストレーション表示を実行可能であり、

前記特殊停止態様にて前記装飾識別情報が停止した後に前記デモンストレーション表示が実行された場合に、該デモンストレーション表示が終了した後に、前記装飾識別情報を特定回数到達後特別状態に対応した態様にて表示する、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

可変表示が停止しデモンストレーション表示を経たあとに、再度特殊停止態様にて前記装飾識別情報が表示されていることによる演出的な違和感を感じさせることを防止できる。さらに、前記装飾識別情報を特定回数到達後特別状態に対応した態様にて表示することによって、すでに状態が移行していることを遊技者にアピールすることができる。

10

【 3 0 8 0 】

形態 7 - 5 に記載の遊技機は、形態 7 - 1 ~ 7 - 4 に記載の遊技機であって、

前記装飾識別情報が停止するときに、予告態様にて表示することによって、前記有利状態に制御されることを示唆する停止装飾識別情報予告演出が実行可能であり、

前記装飾識別情報が前記予告態様にて表示されるときに、予告音を出力し、前記装飾識別情報が前記特殊停止態様にて表示されるときに、前記予告音を出力しない、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

装飾識別情報が特殊停止態様にて表示されるときには予告音を出力しないため、装飾識別情報が特殊停止態様にて表示されることが所謂予告演出であると勘違いさせてしまう事を防止することができる。

20

【 3 0 8 1 】

形態 7 - 6 に記載の遊技機は、形態 7 - 1 ~ 7 - 5 に記載の遊技機であって、

前記装飾識別情報として、キャラクタ情報と数字情報とで構成されたキャラクタ装飾識別情報を含み、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として、前記有利状態に制御されないことを示すはずれ表示結果を表示する場合に、当該はずれ表示結果を構成する前記装飾識別情報の組み合わせのうち、少なくとも一の前記装飾識別情報を前記キャラクタ装飾識別情報にて表示する、

30

ことを特徴とする遊技機。

このような特徴によれば、

特定回数目において、キャラクタ装飾識別情報を用いて、特殊停止態様を表示することが可能となり演出効果を高めることができ、遊技興趣が向上する。

【 3 0 8 2 】

(特徴部 1 9 6 1 S K Y 形態)

(S K Y 2 0 2 0 - 1 9 6 1) 形態 8 - 1 の遊技機は、

始動条件が成立したことにともづいて、第 1 識別情報または第 2 識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

40

前記第 2 識別情報よりも前記第 1 識別情報の前記始動条件が成立しやすい非特別状態と、前記第 1 識別情報よりも前記第 2 識別情報の前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される有利状態後特別状態と、特定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される特定回数到達後特別状態と、を含み、

前記第 1 識別情報の可変表示にもとづいて前記有利状態に制御される場合よりも前記第

50

2 識別情報の可変表示にもとづいて前記有利状態に制御される場合のほうが有利度が高く、前記演出実行手段は、

前記特定回数到達後特別状態中に前記始動条件が成立した前記第1識別情報の可変表示において、注意喚起報知を実行し、

前記非特別状態中に前記始動条件が成立した前記特定回数到達後特別状態中に前記第1識別情報の可変表示において、前記注意喚起報知を実行せず、

前記可変表示パターン決定手段は、前記特定回数到達後特別状態中の前記第1識別情報の可変表示における前記可変表示パターンとして、複数種類の前記可変表示パターンを決定可能であり、

前記注意喚起報知は、前記特定回数到達後特別状態中の前記第1識別情報の可変表示における前記可変表示パターンとして、異なる種類の前記可変表示パターンが決定された場合であっても、共通の実行時間にて実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

このような特徴によれば、

第2識別情報の始動条件が成立しやすい特定回数到達後特別状態において、第2識別情報よりも有利度の低い第1識別情報が可変表示されることについて注意喚起報知を行い、遊技者が不利益を被ることを防止できる。さらに特定回数到達後特別状態に制御されるよりも前の非特別状態において致し方なく始動条件が成立している第1識別情報の可変表示については、注意喚起報知を行わないことによって遊技者の気分を害さないようにすることができる。

【3083】

形態8-2の遊技機は、形態8-1に記載の遊技機であって、

可変表示に対応した対応表示を実行可能であり、

前記注意喚起報知は、前記対応表示の近傍にて、当該対応表示を隠ぺいしない態様にて実行する、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

特別状態中は対応表示が表示されやすいため遊技者の視線を誘導しやすく、このような表示の近傍にて注意喚起報知を実行することによって注意喚起報知が行われた際に遊技者に注意喚起報知をしっかりと視認させることができる。

【3084】

形態8-3の遊技機は、形態8-1または形態8-2に記載の遊技機であって、

前記注意喚起報知は該注意喚起報知が実行された可変表示が停止した場合であっても、継続して実行する、

ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

可変表示が終了したタイミングで注意喚起報知を終了することによる注意喚起報知の見過ごしを防止することができる。

【3085】

形態8-4の遊技機は、形態8-1～8-3に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態中に前記始動条件が成立した前記第1識別情報の可変表示が、有利状態に制御される可変表示であった場合に、当該可変表示に基づく注意喚起報知の実行を制限することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

このような特徴によれば、

特定回数到達後特別状態において、第2識別情報の可変表示によって有利状態に制御される場合よりも不利な第1識別情報の可変表示によって有利状態に制御される場合に、特定回数まで可変表示を実行してきたにも関わらず、不利な有利状態に制御されるかもしれないことを、注意喚起報知を行うことにより余計に煽ってしまうことを防止できる。

【3086】

10

20

30

40

50

形態 8 - 5 に記載の遊技機は、形態 8 - 1 ~ 形態 8 - 4 に記載の遊技機であって、前記注意喚起報知を実行しているときに、新たな前記第 1 識別情報の始動条件が成立した場合には、該注意喚起報知を延長して実行する、ことを特徴とする。

このような特徴によれば、

注意喚起報知を延長して途切れることなく実行することによって、遊技者の目につきやすくし、遊技者が注意喚起報知に気づくようにすることができる。

【 3 0 8 7 】

(特徴部 1 9 6 2 S K Y 形態)

(S K Y 2 0 2 0 - 1 9 6 2) 形態 9 - 1 の遊技機は、

始動条件が成立したことにともづいて可変表示を行い、可変表示の結果が特定表示結果となることにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技媒体を遊技領域に発射させるために遊技者により操作される発射手段と (打球操作ハンドル)、

表示手段と、を備え、

始動領域に遊技媒体が進入した場合、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態と (時短状態 B (遊タイム))、があり、

表示手段は、

特定回数到達後特別状態を搭載している旨を示す搭載示唆表示を表示することが可能であり、 (遊タイム搭載示唆表示)

可変表示が終了し、当該可変表示の次の可変表示に対応する保留記憶がなく、かつ発射手段の操作を検知していない場合 (遊技者により打球操作ハンドルが操作されていないことで、打球操作ハンドルに設けられたタッチリング (検出する手段) が操作を検出していない場合) に、所定時間が経過することで、搭載示唆表示を表示し、

可変表示が終了し、当該可変表示の次の可変表示に対応する保留記憶がなく、かつ発射手段の操作を検知している場合 (遊技者により打球操作ハンドルが操作されていることで、打球操作ハンドルに設けられたタッチリング (検出する手段) が操作を検出している場合) に、所定時間が経過しても、搭載示唆表示を表示しない、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、当該可変表示の次の可変表示に対応する保留記憶がなく、かつ遊技者が発射手段に触れておらず、所定時間が経過した場合、すなわち遊技者が遊技をしていないであろう状況下においては、搭載示唆表示を表示することで、次の遊技者等に特定回数到達後特別状態を搭載している旨を示すことができ、当該可変表示の次の可変表示に対応する保留記憶がなく、かつ遊技者が発射手段に触れており、所定時間が経過した場合、すなわち遊技者が遊技を継続しているであろう状況下においては、搭載示唆表示を表示しないようにすることで、遊技を継続しようとする発射手段を操作している遊技者に対して、表示手段に搭載示唆表示が表示されるという変化を与えることによる興趣の低下、特に特定回数到達後特別状態に制御されるためには可変表示が行われることが条件であり、可変表示が行われていないタイミングでの表示は皮肉的な表示をしてしまうことによる興趣の低下を防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【 3 0 8 8 】

形態 9 - 2 の遊技機は、形態 9 - 1 に記載の遊技機であって

遊技制御手段と、

演出制御手段と、をさらに備え、

遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入した場合、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶し、

10

20

30

40

50

可変表示を行い、可変表示が終了し、保留記憶がある場合、保留記憶に基づいた可変表示を行い、

可変表示を行い、可変表示が終了し、保留記憶がない場合、演出制御手段に、客待ち状態コマンドを送信し、

発射手段に設けられた検知手段の検知状態に関する検知状態コマンドを演出制御手段に送信可能であり、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態と、を含む複数の状態を制御可能であり、

演出制御手段は、

客待ちコマンドを受信した場合、検知状態コマンドに基づく検知状態を判定する検知状態判定処理（図 287 - 10 に示す客待ち画面設定処理）を行い、

該検知状態判定処理の結果、検知していない状態であり、かつ所定時間が経過した場合、第 1 制御（客待ち画面設定処理において、タイマ減算を行い、その結果、タイマが 0 となり、客待ち画面（第 2 態様）指示を行う制御）を行い、

該検知状態判定処理の結果、検知している状態であり、かつ該所定時間が経過した場合、第 2 制御（客待ち画面設定処理において、3 秒のタイマがセットされ、タッチリング状態がオンと判定されたときにタイマリセットする制御（すなわちタイマ減算の結果、タイマが 0 となることにならないようにする制御））を行い、

表示手段は、

特定回数到達後特別状態を搭載している旨を示す搭載示唆表示を含む客待ち表示を表示することが可能であり、

第 1 制御が行われることにより、可変表示が終了した後の表示および客待ち表示を行い（演出制御 CPU 120 により、客待ち画面（第 2 態様）を表示する指示にもとづいて、客待ち画面（第 2 態様）を表示する）、

第 2 制御が行われることにより、該客待ち表示を行うことなく、可変表示が終了した後の表示を行う（演出制御 CPU 120 により、タッチリング状態がオンと判定されていることで、タイマリセットの処理を繰り返すこと制御が行われることで、客待ち画面（第 2 態様）を表示させる指示がこないことで、変動終了後の表示を維持し続ける）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、当該可変表示の次の可変表示に対応する保留記憶がなく、かつ遊技者が発射手段に触れておらず、所定時間が経過した場合、すなわち遊技者が遊技をしていないであろう状況下においては、搭載示唆表示を表示することで、次の遊技者等に特定回数到達後特別状態を搭載している旨を示すことができ、当該可変表示の次の可変表示に対応する保留記憶がなく、かつ遊技者が発射手段に触れており、所定時間が経過した場合、すなわち遊技者が遊技を継続しているであろう状況下においては、搭載示唆表示を表示しないようにすることで、遊技を継続しようとする発射手段を操作している遊技者に対して、表示手段に搭載示唆表示が表示されるといふ変化を与えることによる興趣の低下、特に特定回数到達後特別状態に制御されるためには可変表示が行われることが条件であり、可変表示が行われていないタイミングでの表示は皮肉的な表示をしてしまうことによる興趣の低下を防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3089】

なお、第 2 制御について、表示手段に表示状態を維持する指示を出す制御としてもよい。

【3090】

形態 9 - 3 の遊技機は、形態 9 - 1 または、形態 9 - 2 に記載した遊技機であって、表示手段は、

第 1 制御が行われることにより、可変表示が終了した後の表示および客待ち表示を行った後、遊技者により発射手段が操作された場合でも可変表示が終了した後の表示および該客待ち表示を維持し続ける（客待ち画面設定処理において、客待ち画面（第 2 態様）を

10

20

30

40

50

表示させる第1制御を行った後は、3秒到達済フラグがセットされ、その後は、タッチリングがオフの状態が30秒続くかの判定を行うことで、その判定中は、表示手段に指示を出さないことで客待ち画面（第2態様）を維持させる）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一旦、搭載示唆表示や演出調整に関する表示を表示した後は遊技者が入れ替わっている可能性が高いため、発射手段の操作がされた場合でもができ、搭載示唆表示や演出調整に関する表示を維持し続けることで、特定回数到達後特別状態が搭載されている旨をアピールすることができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3091】

形態9-4の遊技機は、形態9-2に記載した遊技機であって、
遊技制御手段は、

電断から復旧したときに、保留記憶がない場合、演出制御手段に客待ちコマンド（客待ちデモ表示指定コマンド）を送信し、

発射手段に設けられた検知手段の検知状態に関する検知状態コマンド（タッチリング接触コマンドまたはタッチリング非接触コマンド）を演出制御手段に送信可能であり、

演出制御手段は、

客待ちコマンドを受信した場合、検知状態コマンドに基づく検知状態を判定する検知状態判定処理を行い、

該検知状態判定処理の結果、検知していない状態であり、かつ所定時間が経過した場合、第1制御を行い、

表示手段は、

第1制御が行われることにより、客待ち表示（客待ち画面（第2態様））を行い、発射手段の操作が検知された場合でも該客待ち表示を維持し続ける

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店が開店する状況下において搭載示唆表示を表示している状況を作ることができ、さらに、その後遊技者が発射手段を操作した場合でも搭載示唆表示を維持し続けるため、特定回数到達後特別状態が搭載されている旨をアピールすることができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3092】

形態9-5の遊技機は、形態9-1に記載した遊技機であって、
表示手段は、

特定表示領域（画像表示装置の左下の領域）に搭載示唆表示を行い、

該搭載示唆表示をしているときに、始動入賞が発生することにより、該搭載示唆表示の表示を終了し、該特定表示領域を用いて可変表示に関する演出表示（保留変化をするキャラクタ表示、セリフが表示される会話表示等）を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、始動入賞が発生してからは可変表示に関する演出表示を行うことで、始動入賞が発生するまでは、特定回数到達後特別状態が搭載されている旨をアピールすることができ、始動入賞後は、可変表示に関する演出表示を行うことで、可変表示に関する興趣を高めることができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3093】

形態9-6の遊技機は、形態9-1～形態9-5に記載した遊技機であって、

特定回数到達後特別状態は、第1回数（1100回）に亘って、始動条件が成立しやすい状態に制御されるものであり、

特定回数到達後特別状態において、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数行われたことに基づき、通常状態に制御され、該通常状態において、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されても、該特定回数到達後特別状態に制御されることなく、該通常状態が維持され、（遊タイム抜け後は再度900回

10

20

30

40

50

変動が行われても、遊タイムに再度制御されない)

表示手段は、特定回数到達後特別状態から移行した通常状態(通常状態(遊タイム抜け後))において、可変表示が終了し、当該可変表示の次の可変表示に対応する保留記憶がなく、かつ遊技者が発射手段に触れていない場合に、所定時間が経過しても、搭載示唆表示を表示しない(通常状態(遊タイム抜け後)における客待ち画面(第2態様)では遊タイム搭載表示を表示しない)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態からは再度特定回数到達後特別状態に制御されない遊技機において、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態においては、搭載示唆表示をしないようにすることで、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態から再度特定回数到達後特別状態に制御されるのではないかと勘違いさせてしまうことを防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

10

【3094】

形態9-7の遊技機は、形態9-1~形態9-6に記載した遊技機であって、
搭載示唆表示は、客待ち表示を構成する表示の中で一番大きい表示であることを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態が搭載されていることを、サイズにより、目を引く表示とすることで、効果的にアピールすることができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

20

【3095】

形態9-8の遊技機は、形態9-1~形態9-7に記載した遊技機であって、
搭載示唆表示は、客待ち表示を構成する表示の中で一番強調される色が用いられた表示であり、光っているように見える効果を伴う表示であることを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態が搭載されていることを、強調される色および光っているように効果により、目を引く表示とすることで、効果的にアピールすることができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3096】

形態9-9の遊技機は、形態9-1~形態9-8に記載した遊技機であって、
搭載示唆表示は、キャラクタ表示が用いられた表示であり、
客待ち表示を構成する搭載示唆表示以外の表示は、キャラクタ表示が用いられていない表示であることを特徴としている。

30

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態が搭載されていることを、キャラクタの表示により、目を引く表示とすることで、効果的にアピールすることができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3097】

形態9-10の遊技機は、形態9-1~形態9-9に記載した遊技機であって、
表示手段は、特定回数に関連する数字を用いた特定回数関連表示を表示可能であり、
搭載示唆表示と特定回数関連表示とを対角線上に表示することを特徴としている。

40

この特徴によれば、表示手段を幅広く用いて、特定回数到達後特別状態が搭載されていることを、効果的にアピールすることができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3098】

(特徴部1963SKY形態)

(SKY2020-1963)形態10-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにともづいて可変表示を行い、可変表示の結果が特定表示結果となることにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

50

表示手段を備え、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、該特定回数到達後特別状態と異なる特定特別状態（確変状態または時短状態 A）と、があり、

表示手段は、

特定回数到達後特別状態を搭載している旨を示す搭載示唆表示（遊タイム搭載表示）を表示することが可能であり、

通常状態において、可変表示が実行されていないときに、搭載示唆表示を表示し、

特定回数到達後特別状態および特定特別状態において、可変表示が実行されていないときに、搭載示唆表示を表示しない、（確変状態および時短状態 B（遊タイム）においては、遊タイム搭載表示を表示しない）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては、搭載示唆表示を表示することで、特定回数到達後特別状態を搭載している旨を示すことができ、特定回数到達後特別状態にすでに制御されているときおよび始動条件が成立しやすい状態である点で特定回数到達後特別状態に近い状態である特定特別状態においては、搭載示唆表示を行ってしまうと却って煩わしい表示となってしまう虞があるため、搭載示唆表示を行わないことにより、遊技者の興趣を低下させることを防止することで結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3099】

形態 10 - 2 の遊技機は、形態 10 - 1 に記載の遊技機であって、

特定回数到達後特別状態は、第 1 回数（1100 回）に亘って、始動条件が成立しやすい状態に制御されるものであり、

特定回数到達後特別状態において、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数行われたことに基づき、通常状態に制御され、該通常状態において、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されても、該特定回数到達後特別状態に制御されることなく、該通常状態が維持され、

表示手段は、特定回数到達後特別状態から移行した通常状態において、可変表示が終了し、当該可変表示の次の可変表示に対応する保留記憶がなく、かつ遊技者が発射手段に触れていない場合に、所定時間が経過しても、搭載示唆表示を表示しない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態からは再度特定回数到達後特別状態に制御されない遊技機において、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態においては、搭載示唆表示をしないようにすることで、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態から再度特定回数到達後特別状態に制御されるのではないかと勘違いさせてしまうことを防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3100】

形態 10 - 3 の遊技機は、形態 10 - 1 または形態 10 - 2 に記載の遊技機であって、表示手段は、

通常状態において、特定表示領域に搭載示唆表示を行い、

特定特別状態において、該特定表示領域に該搭載示唆表示とは異なる表示であって、該特定特別状態に関する特定特別状態対応表示（高ベース用代用表示、「継続率約 75% の状態だよ！」といった確変状態に対応した表示）を行い、

特定回数到達後特別状態において、該特定表示領域に該搭載示唆表示とは異なる表示であって、該特定回数到達後特別状態に関する特定回数到達後特別状態対応表示（高ベース用代用表示、「遊・1100 BATTLE RUSH は、サクサク消化！」といった時短状態 B（遊タイム）に対応した表示）を行う

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定特別状態および特定回数到達後特別状態において、搭載示唆表示とは異なる表示がされ、遊技者に有益な情報を与えることができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3101】

形態10-4の遊技機は、形態10-3に記載の遊技機であって、

特定特別状態対応表示は、特定特別状態のスペックに関する表示（高ベース用代替表示、「継続率約75%の状態だよ!」といった確変状態の継続性能を示す表示）であり、

特定回数到達後特別状態対応表示は、特定回数到達後特別状態のスペックに関する表示（高ベース用代替表示、「遊・1100 BATTLE RUSHは、サクサク消化!」
10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定特別状態および特定回数到達後特別状態のスペックに関する情報を与えることができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3102】

（特徴部1964SKY形態）

（SKY2020-1964）形態11-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにともづいて可変表示を行い、可変表示の結果が特定表示結果となることにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
20

表示手段を備え、

通常状態と、通常状態よりも有利な特別状態（確変状態、時短状態A、時短状態B（遊タイム））と、があり、

表示手段は、

当該遊技機のスペックに関連する特別表示（遊技機の性能、大当たり確率や有利状態の継続率等、スペックに関する文字情報を表示したスペック表示）を表示することが可能であり、

通常状態において、可変表示が実行されていないときに、特別表示を表示し、

特別状態において、可変表示が実行されていないときに、特別表示を表示しない、

ことを特徴としている。
30

この特徴によれば、通常状態において表示していたスペック表示を特別状態において表示しないことで、特別状態において特別状態のスペックを勘違いさせることを防止することができる、結果として、好適な特別状態を提供することができる。

【3103】

形態11-2の遊技機は、形態11-1に記載の遊技機であって、

特別状態の方が通常状態よりも有利状態に制御される確率が高く、（確変状態は大当たり確率が約1/80であり、通常状態は大当たり確率が約1/319である）

特別表示は、通常状態における有利状態に制御される確率を示す表示（1/319）である

ことを特徴としている。
40

この特徴によれば、特別状態において特別状態の大当たり確率を勘違いさせることを防止することができる、結果として、好適な特別状態を提供することができる。

【3104】

形態11-3の遊技機は、形態11-1に記載の遊技機であって、

特別状態は、第1特別状態（時短状態A）と第2特別状態（確変状態）とを含み、

第2特別状態は、第1特別状態よりも有利な状態であり、

特別表示は、第2特別状態のスペックに関する表示（「継続率約75%」といった確変状態の継続性能を示す表示）である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態において第1特別状態のスペックを勘違いさせること
50

を防止することができ、結果として、好適な特別状態を提供することができる。

【3105】

形態11-4の遊技機は、形態11-1～形態11-3に記載の遊技機であって、特別表示は、第1スペック情報(1/319)と第2スペック情報(継続率約75%)とで、構成される表示であることを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態において、複数のスペック情報を遊技者に伝えることができ、結果として、好適な特別状態を提供することができる。

【3106】

形態11-5の遊技機は、形態11-1～形態11-4に記載の遊技機であって、表示手段は、通常状態において、特別表示を所定表示領域(画像表示装置の右上の領域)に表示し、特別状態において、特別表示の代わりに、該所定表示領域に、該特別状態に制御される残り回数の表示をすることを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態において、スペック表示をしない代わりに残り回数を伝えることができ、結果として、好適な特別状態を提供することができる。

【3107】

形態11-6の遊技機は、形態11-1～形態11-5に記載の遊技機であって、表示手段は、通常状態および特別状態において、演出調整に関する共通の表示(音量調整表示、輝度調整表示、メニュー案内表示等)をする

ことを特徴としている。この特徴によれば、通常状態および特別状態で演出調整に関する表示は共通にすることで、演出調整に関しては共通の仕様である旨を伝えることができ、結果として、好適な特別状態を提供することができる。

【3108】

形態11-7の遊技機は、形態11-1に記載の遊技機であって、特別状態は、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態(時短状態B(遊タイム))および該特定回数到達後特別状態において有利状態に制御されることで制御される特定特別状態(確変状態)を含み、

特別表示は、特定特別状態に関するスペックの表示(「継続率約75%」といった確変状態の継続性能を示す表示)であることを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態において特定回数到達後特別状態のスペックを勘違いさせることを防止することができ、結果として、好適な特別状態を提供することができる。

【3109】

(特徴部1965SKY形態)

(SKY2020-1965)形態12-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにもとづいて可変表示を行い、可変表示の結果が特定表示結果となることにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、を備え、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態と、があり、

表示手段は、特定回数に関連する数字を用いた特定回数関連表示(遊タイムまでの残回数表示)を表示することが可能であり、

数字を用いた特定予告に関連する特定表示(再可変表示対応表示(擬似連に対応する

10

20

30

40

50

表示)、タイマ対応表示)を表示することが可能であり、

特定回数関連表示を表示している可変表示中において、特定表示を表示する場合に、該特定回数関連表示を視認不能な態様(遊タイムまでの残回数表示の表示を終了する、または、遊タイムまでの残回数表示は表示したままとし、遊タイムまでの残回数表示を表示した背景に対して、再可変表示に対応する背景を重ねて表示する)とし、該特定表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、数字を用いる予告の数字と残回数との誤認を防止することができ、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3110】

形態12-2の遊技機は、形態12-1に記載の遊技機であって、
数字を用いた特定予告は再可変表示を行う擬似連予告であり、
表示手段は、擬似連予告が実行されることとなった場合、該擬似連予告専用の背景を通常背景の上に表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似連の回数と残回数との誤認を防止することができ、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3111】

形態12-3の遊技機は、形態12-2に記載の遊技機であって、
表示手段は、
可変表示中に特定回数関連表示を特殊表示領域(画像表示装置の右下の領域)に表示し、

可変表示中に擬似連予告が実行される場合、擬似連予告における再可変表示の数を表示す特定表示を特殊表示領域に表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似連の回数と残回数との誤認を防止することができ、かつ特殊領域に数値の情報を集約し注目させることができ、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3112】

形態12-4の遊技機は、形態12-1に記載の遊技機であって、
数字を用いた特定予告は時間を数字で表示し、時間が減る態様で進行されるタイマ予告であり、
表示手段は、

可変表示中に特定回数関連表示を特殊表示領域に表示し、

可変表示中にタイマ予告が実行される場合、タイマ予告における時間を示す特定表示を特殊表示領域に表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイマの数字と残回数との誤認を防止することができ、かつ特殊表示領域に数値の情報を集約し注目させることができ、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3113】

形態12-5の遊技機は、形態12-1~形態12-4に記載の遊技機であって、
遊技媒体を遊技領域に発射させるために遊技者により操作される発射手段を備え、
表示手段は、

当該遊技機の紹介を行うデモンストレーション表示を表示することが可能であり、
該デモンストレーション表示をしているときに、特定回数関連表示を表示せず、
該デモンストレーション表示をしているときに、発射手段の操作が検知されることにより、該デモンストレーション表示を終了し、該特定回数関連表示を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示に注目させることができ、遊技者により

10

20

30

40

50

遊技の意思が示されたときにデモンストレーション表示を終了し、特定回数関連表示を表示することで、特定回数到達後特別状態について意識させることができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【 3 1 1 4 】

形態 1 2 - 6 の遊技機は、形態 1 2 - 1 ~ 形態 1 2 - 5 に記載の遊技機であって、特定回数到達後特別状態は、第 1 回数 (1 1 0 0 回) に亘って、始動条件が成立しやすい状態に制御されるものであり、

特定回数到達後特別状態において、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数行われたことに基づき、通常状態に制御され、該通常状態において、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されても、該特定回数到達後特別状態に制御されることなく、該通常状態が維持され、

表示手段は、特定回数到達後特別状態から移行した通常状態において、特定回数関連表示を表示しない (通常状態 (遊タイム抜け後) において、遊タイムまでの残回数表示を表示しない)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態からは再度特定回数到達後特別状態に制御されない遊技機において、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態においては、特定回数関連表示を表示しないようにすることで、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態から再度特定回数到達後特別状態に制御されるのではないかと勘違いさせてしまうことを防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【 3 1 1 5 】

形態 1 2 - 7 の遊技機は、形態 1 2 - 6 に記載の遊技機であって、特定回数関連表示は、数値表示 (残り回数を示す数値表示) と枠表示 (台座部) とで構成される表示であり、

特定回数到達後特別状態は、特定回数に亘って、始動条件が成立しやすい状態に制御されるものであり、

特定回数到達後特別状態において、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数行われたことに基づき、通常状態に制御され、該通常状態において、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されても、該特定回数到達後特別状態に制御されることなく、該通常状態が維持され、

表示手段は、特定回数到達後特別状態から移行した通常状態において、数値表示を表示せず、枠表示を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態からは再度特定回数到達後特別状態に制御されない遊技機において、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態においては、数値表示を表示しないようにすることで、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態から再度特定回数到達後特別状態に制御されるのではないかと勘違いさせてしまうことを防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【 3 1 1 6 】

(特徴部 1 9 6 6 S K Y 形態)

(S K Y 2 0 2 0 - 1 9 6 6) 形態 1 3 - 1 の遊技機は、

始動条件が成立したことにもとづいて可変表示を行い、可変表示の結果が特定表示結果となることにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、を備え、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態と、があり、

特定回数到達後特別状態において特定表示結果となる時の方が通常状態において特定

10

20

30

40

50

表示結果となるときよりも遊技者にとって有利であり、

表示手段は、

通常状態において、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出表示を表示することが可能であり、

通常状態において、特定回数に関連する数字を用いた特定回数関連表示を表示することが可能であり、

特定回数関連表示を表示している可変表示中において、特定演出表示の実行に関連するタイミングで該特定回数関連表示の表示を終了し、（ＳＰリーチの実行により、背景が切り替わり、そのタイミングで遊タイムまでの残回数表示が表示されなくなる）

通常状態において、特定演出表示の結果として、有利状態に制御される旨が報知された場合、特定回数関連表示を表示することなく、有利状態に制御される旨を示す表示を行い、（ＳＰリーチの結果、大当たりが報知された場合、遊タイムまでの残回数表示をしない状態で大当たりが報知される、ＳＰリーチ背景から通常背景に切り替わり、その通常背景では、遊タイムまでの残回数表示を表示されていない状態とする）

10

通常状態において、特定演出表示の結果として、有利状態に制御されない旨が報知された場合、特定回数関連表示を表示可能である、（ＳＰリーチの結果、はずれが報知された場合、ＳＰリーチ背景から通常背景に切り替わり、その通常背景では、遊タイムまでの残回数表示を表示する）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されない結果となった場合は、特定回数を認識させることで、特定回数到達後特別状態を意識させることができ、有利状態に制御される結果となった場合は、特定回数を認識させないことで、特定回数到達後特別状態にあと少しで制御されるときだった場合における残念感を防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

20

【 3 1 1 7 】

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

表示手段は、

可変表示中であって、特定演出表示をするまでの特定期間（飾り図柄が変動を開始してから、飾り図柄がリーチ態様となり、ＳＰリーチ背景が表示されるまでの期間）において通常背景を表示し、

30

該特定期間以降に通常背景から特定演出表示に表示を切り替え、

該特定演出表示の結果として、有利状態に制御される旨が報知された場合、特定演出表示から通常背景に表示を切り替え、

切り替えられた通常背景は、特定回数関連表示がされず、装飾識別情報が揃った態様で表示される

この特徴によれば、有利状態に制御されない結果となった場合は、特定回数を認識させることで、特定回数到達後特別状態を意識させることができ、有利状態に制御される結果となった場合は、特定回数を認識させないことで、特定回数到達後特別状態にあと少しで制御されるときだった場合における残念感を防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

40

【 3 1 1 8 】

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

特定回数関連表示は、数値表示と枠表示とで構成される表示であり、

表示手段は、

可変表示中であって、特定演出表示をするまでの特定期間において通常背景を表示し、

該特定期間以降に通常背景から特定演出表示に表示を切り替え、

該特定演出表示の結果として、有利状態に制御される旨が報知された場合、特定演出表示から通常背景に表示を切り替え、

切り替えられた通常背景は、数値表示がされず、枠表示が表示され、かつ装飾識別情報が揃った態様で表示される

50

この特徴によれば、有利状態に制御されない結果となった場合は、特定回数を認識させることで、特定回数到達後特別状態を意識させることができ、有利状態に制御される結果となった場合は、特定回数を認識させないことで、特定回数到達後特別状態にあと少いで制御されるときだった場合における残念感を防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3119】

形態13-4の遊技機は、形態13-1に記載の遊技機であって、

特定演出表示の結果として、有利状態に制御されない旨が報知された後、通常背景に移行し、有利状態に制御される旨が報知される救済パターンがあり、

表示手段は、救済パターンによる有利状態に制御される旨を報知する場合、

可変表示中であって、特定演出表示をするまでの特定期間において通常背景を表示し、該特定期間以降に通常背景から特定演出表示に表示を切り替え、

該特定演出表示の結果として、有利状態に制御されない旨が報知された場合、特定演出表示から通常背景に表示を切り替え、該通常背景において有利状態に制御される旨を示す表示を行い、

救済パターンの場合に、切り替えられた通常背景は、特定回数関連表示を表示した通常背景を表示する

この特徴によれば、救済パターンが実行されることが特定回数関連表示によりばれてしまうことを防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3120】

形態13-5の遊技機は、形態13-1～形態13-4に記載の遊技機であって、

表示手段は、

可変表示中であって、特定演出表示をするまでの特定期間において通常背景を表示し、該特定期間以降に通常背景から特定演出表示に表示を切り替え、

該特定演出表示の結果として、有利状態に制御されない旨が報知された場合、特定演出表示から通常背景に表示を切り替え、

特定回数関連表示は、図柄確定のタイミングで更新される

この特徴によれば、有利状態に制御されない変動であったことが図柄の停止と特定回数関連表示の更新との双方により遊技者に伝えられることで、有利状態に制御されない旨が認識しやすく、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3121】

(特徴部1967SKY形態)

(SKY2020-1967)形態14-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにともづいて可変表示を行い、可変表示の結果が特定表示結果となることにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態と、があり、

表示手段は、

特定回数到達後特別状態を搭載している旨を示す搭載示唆表示を表示することが可能であり、

当該遊技機の紹介を行うデモンストレーション表示を表示することが可能であり、

該デモンストレーション表示を表示する場合、該搭載示唆表示を遊技者に視認可能な状態とせず、デモンストレーション表示を表示し、

デモンストレーション表示は、特定回数到達後特別状態が搭載されている旨を紹介する特定回数到達後特別状態紹介表示を含み、

特定回数到達後特別状態紹介表示は、搭載示唆表示よりも強調される態様の表示(表示サイズが大きい、動きがある、動きが大きい、エフェクトが多数付されている、表示)で

10

20

30

40

50

ある、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示を行っていないときに搭載示唆表示により特定回数到達後特別状態の搭載を示唆しつつ、デモンストレーション表示中は、特定回数到達後特別状態紹介表示により特定回数到達後特別状態を示唆する、さらに、特定回数到達後特別状態紹介表示は、搭載示唆表示よりも強調される態様であるため、特定回数到達後特別状態紹介表示により注目させることができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3122】

形態14-2の遊技機は、形態14-1に記載の遊技機であって、
表示手段は、

特定表示領域に搭載示唆表示を行い、

デモンストレーション表示において、特定表示領域を用いた表示を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示中に搭載示唆表示をしないことで、デモンストレーション表示中の表示領域が広がり、好適なデモンストレーション表示を行うことができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3123】

形態14-3の遊技機は、形態14-1または形態14-2に記載の遊技機であって、
特定回数到達後特別状態紹介表示は、特定回数到達後特別状態中の表示および特定回数到達後特定状態に制御される回数表示を用いた表示である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態を遊技者にイメージしやすく伝えることができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3124】

形態14-4の遊技機は、形態14-1～形態14-3に記載の遊技機であって、
特定回数到達後特別状態は、特定回数に亘って、始動条件が成立しやすい状態に制御されるものであり、

特定回数到達後特別状態において、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数行われたことに基づき、通常状態に制御され、該通常状態において、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されても、該特定回数到達後特別状態に制御されることなく、該通常状態が維持され、

表示手段は、特定回数到達後特別状態から移行した通常状態において、特定回数到達後特別状態紹介表示を表示しないデモンストレーション表示を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態からは再度特定回数到達後特別状態に制御されない遊技機において、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態においては、特定回数到達後特別状態紹介表示を表示しないようにすることで、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態から再度特定回数到達後特別状態に制御されるのではないかと勘違いさせてしまうことを防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3125】

形態14-5の遊技機は、形態14-1～形態14-3に記載の遊技機であって、
特定回数到達後特別状態は、特定回数に亘って、始動条件が成立しやすい状態に制御されるものであり、

特定回数到達後特別状態において、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数行われたことに基づき、通常状態に制御され、該通常状態において、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されても、該特定回数到達後特別状態に制御されることなく、該通常状態が維持され、

表示手段は、特定回数到達後特別状態から移行した通常状態において、デモンストレー

10

20

30

40

50

ション表示を表示しない
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態からは再度特定回数到達後特別状態に制御されない遊技機において、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態においては、デモンストレーション表示を表示しないようにすることで、特定回数到達後特別状態後に制御された通常状態から再度特定回数到達後特別状態に制御されるのではないかと勘違いさせてしまうことを防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3126】

形態14-6の遊技機は、形態14-1～形態14-5に記載の遊技機であって、
表示手段は、

10

可変表示が終了し、当該可変表示の次の可変表示に対応する保留記憶がなく、かつ遊技者が発射手段に触れていない場合に、所定時間が経過することで、特定期間に亘って、搭載示唆表示を含む客待ち表示を表示し、

特定期間が経過した後に、デモンストレーション表示の表示を開始し、

特定回数到達後特別状態紹介表示は特定期間よりも短い期間に亘って表示される
ことを特徴としている。

この特徴によれば、搭載示唆表示については客待ち表示の中でアピール度合いが低くなってしまふ虞があるため、表示時間を特定回数到達後特別状態紹介表示よりも長くすることで、双方を用いて好適に特定回数到達後特別状態の搭載を示唆することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

20

【3127】

形態14-7の遊技機は、形態14-1～形態14-6に記載の遊技機であって、

デモンストレーション表示は、特定演出に関する紹介を行う特定演出紹介表示を含み、

特定回数到達後特別状態紹介表示は特定演出紹介表示よりも長い期間に亘って表示される
ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示において、好適に特定回数到達後特別状態の搭載を示唆することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3128】

30

形態14-8の遊技機は、形態14-1～形態14-7に記載の遊技機であって、

デモンストレーション表示は、有利状態後に制御される有利状態後特別状態に関する紹介を行う有利状態後特別状態紹介表示を含み、

特定回数到達後特別状態紹介表示は有利状態後特別状態紹介表示よりも長い期間に亘って表示される
ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示において、好適に特定回数到達後特別状態の搭載を示唆することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3129】

40

形態14-9の遊技機は、形態14-1～形態14-8に記載の遊技機であって、

デモンストレーション表示は、所定表示結果が導出された後に制御される所定表示結果後特別状態に関する紹介を行う所定表示結果後特別状態紹介表示を含み、

特定回数到達後特別状態紹介表示は所定表示結果後特別状態紹介表示よりも長い期間に亘って表示される
ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示において、好適に特定回数到達後特別状態の搭載を示唆することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができる。

【3130】

50

(特徴部 1962SKYに関する説明)

次に、本実施の形態における特徴部 1962SKYのパチンコ遊技機 1 について、図 287-1 ~ 図 287-36 にもとづいて説明する。尚、本実施の形態では、実施の形態 1 のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。特徴部 1962SKYは、主に遊タイムを搭載した遊技機の客待ち画面やデモ映像を特徴とする。

【3131】

(通常状態における客待ち画面について)

図 287-1 は、通常状態における客待ち画面を説明するための図である。図 287-1(1) は、朝一(遊技店が開店した後の状態)の客待ち画面を示す。図 287-1(2) は、朝一の状態から特定回数(今回の例では、800回)変動した後の客待ち画面を示す。以下、図 287-1 に示す客待ち画面を客待ち画面(第 2 態様)と記すこともある。また、図 287-1(1)(2)において、遊タイム搭載表示(1962SKY006)が表示されている領域を特定表示領域、スペック表示(1962SKY002)が表示されている領域を所定表示領域、可変表示回数表示(069SG202)および特別回数表示(遊タイムまでの残回数表示ともいう)(069SG203)が表示されている領域を特殊表示領域ともいう。

10

【3132】

(通常状態の客待ち画面における種々の表示の説明)

1962SKY002 は、スペック表示であり、青色の帯に黒色の文字で構成される表示である。1962SKY003 は、調整表示であり、緑色のメモリと黒色の識別表示(スピーカのマークやプラスやマイナスの表示)で構成される表示である。1962SKY004 は、メニュー案内表示であり、透過した黒色の帯に白色のボタン画像と白色の文字で構成される表示である。069SG202 は可変表示回数表示であり、白色の台座部と黒色の文字で構成される表示である。069SG203 は特別回数表示(以下、遊タイムまでの残回数表示ともいう)であり、白色の台座部と黒色の文字で構成される表示である。これらの表示を一括りに、基本表示と記すこともある。

20

【3133】

(遊タイム搭載表示の詳細について)

図 287-2 は、遊タイム搭載表示の詳細についての説明である。遊タイム搭載表示は、本遊技機に遊タイムが搭載されていることを遊技者に知らせる役目として備えられている。

30

【3134】

(遊タイム搭載表示の構成について)

遊タイム搭載表示は、味方キャラクタを示すキャラクタ画像が遊タイム搭載文字画像を挟むように配置され、全体に亘って光っているような効果を与えるエフェクト画像が用いられて構成されている。このように構成されることにより、遊タイム搭載表示を目立たせることができる。エフェクト画像は、遊タイム搭載表示を作成する際に用いられ、作成段階で遊タイム搭載表示の画像データと一体的にしてもよいし、画像データとして遊タイム搭載表示とは別に備えてもよい。また、遊タイム搭載表示の左端から右端へ順次光が流れている効果を与えるエフェクト画像であってもよいし、また、エフェクト画像は光っているような効果を与えるものに限定されず、炎を纏っているような効果を与えるものであってもよい。これらのエフェクト画像は、上述した基本表示には付されておらず、また、キャラクタ画像も用いられていないため、遊タイム搭載表示と比較すると、遊タイム搭載表示は強調されていることになる。

40

【3135】

(遊タイム搭載表示の大きさについて)

遊タイム搭載表示は、図 287-1(1) に示されるステージ名表示(1962SKY001)、スペック表示(1962SKY002)、調整表示(1962SKY003)、メニュー用ボタン表示(1962SKY004a)、メニュー案内文字表示(1962

50

S K Y 0 0 4 b)、可変表示回数表示 (0 6 9 S G 2 0 2)、アクティブ表示領域 (0 6 9 S G 0 1 3)、飾り図柄、よりも大きいサイズで表示されている。このように構成されることにより、遊タイム搭載表示を目立たせることができる。また、ステージ名表示 (1 9 6 2 S K Y 0 0 1) に記されている文字表示、スペック表示 (1 9 6 2 S K Y 0 0 2) に記されている文字表示、メニュー案内文字表示 (1 9 6 2 S K Y 0 0 4 b) よりも大きな文字で表示されている。このように構成されることにより、遊タイム搭載の文字表示を目立たせることができる。また、図 2 8 7 - 1 (2) に示される特別回数表示 (0 6 9 S G 2 0 3) は遊タイム搭載表示と同等のサイズで表示されている。このように構成することにより、双方の表示により遊タイム搭載をアピールすることができる。

【 3 1 3 6 】

(遊タイム搭載表示の色について)

遊タイム搭載表示は、赤系統の色が用いられている遊タイム搭載文字画像と、黄系統の色が用いられているエフェクト画像と、で構成されている。このように、複数の系統の色 (赤系統と黄系統) を用いる設計がされているため、複数の系統の色を用いない (青系統のみ、一の系統の色を用いている) 表示よりも強調させることができる。また、有彩色が用いられているため、無彩色が用いられている表示よりも強調させることができる。特に、第 1 系統の有彩色と第 2 系統の有彩色とで、遊タイム搭載表示は構成されているため、有彩色と無彩色とで構成される、スペック表示 (青色の帯と黒色の文字で構成)、調整表示 (緑色のメモリと黒色の識別表示)、メニュー案内表示 (透過した黒色の帯と白色のボタンと白色の文字)、可変表示回数表示 (白色の台座部と黒色の文字)、遊タイムまでの残回数表示 (白色の台座部と黒色の文字) と比べ、強調される色 (目立つ色) で表示されている。

【 3 1 3 7 】

(スペック表示について)

図 2 8 7 - 3 は、スペック表示について説明するための図である。スペック表示は、遊技者に本遊技機の性能を示す役目として備えられている。スペック表示は、性能を示す文字情報が位置を変化させ、動きながら表示されるものである。表示の方法としては、動かずに固定的に表示されるものであってもよい。図 2 8 7 - 3 (A) は、複数の性能を示すスペック表示である。本遊技機の通常状態の大当たり確率を示す「 $1 / 3 1 9$ 」という情報と、確変状態が継続する割合を示す「継続率約 7 5 %」という情報とで構成されている。図 2 8 7 - 3 (A) が本遊技機に用いられているスペック表示であるが、図 2 8 7 - 3 (B) ~ (D) に示されるようなスペック表示を用いてもよい。図 2 8 7 - 3 (B) は確率帯を示す情報であり、例えば通常状態での大当たり確率が $1 / 3 0 0$ を超えるような機械であれば、「ハイミドル」という情報を用い、通常状態での大当たり確率が $1 / 2 0 0 \sim 1 / 3 0 0$ の間の機械であれば、「ミドル」という情報を用い、通常状態での大当たり確率が $1 / 1 0 0 \sim 1 / 2 0 0$ の間の機械であれば、「ライトミドル」という情報を用いばよい。図 2 8 7 - 3 (C) (D) はそれぞれ、図 2 8 7 - 3 (A) で用いられている情報を単独で用いた場合である。また、図示はしていないが、遊タイムが搭載されていることを示すスペック表示を備えてもよい。遊タイム搭載表示と遊タイム搭載を表すスペック表示を別々に表示することで、双方の表示から遊タイムが搭載されていることをアピールすることができる。また、図示はしていないが、大当たりのラウンドによる出玉数を想起させるようなスペック表示を備えてもよい。例えば、「1 5 0 0 搭載」といったように、最大のラウンド数で獲得が期待される出玉数の情報を表示することで、遊技者に大当たりしたときの出玉数をイメージさせることができる。図 2 8 7 - 3 (E) は、スペック表示の文字情報の動きを説明するための図である。図 2 8 7 - 3 (E 1) は、「 $1 / 3 1 9$ 」と「継続率約 7 5 %」との複数の情報が視認可能な状態であり、その後、図 2 8 7 - 3 (E 2) のように、「 $1 / 3 1 9$ 」が視認可能であり、「継続率約 7 5 %」が視認しにくい状態となり、その後、図 2 8 7 - 3 (E 3) のように、「継続率約 7 5 %」が視認可能であり、「 $1 / 3 1 9$ 」が視認しにくい状態となる。このように、スペック表示の文字情報は、複数の性能を示す場合に、複数の性能を視認可能とする状態と、各々の性能のみを視認可能と

10

20

30

40

50

する状態と、に変化しながら表示される。本遊技機のスペック表示は、文字情報の位置が変化し、動きながら表示されることにより、遊技者の注目を惹きつけるとともに、複数の性能を上述したように見せることで本遊技機の複数の性能を遊技する前の遊技者に知らせることができるための表示である。

【3138】

(遊タイム搭載表示と遊タイムまでの残回数表示との位置関係について)

図287-4は、遊タイム搭載表示と遊タイムまでの残回数表示の関係についての變形例を示す図である。図287-4(1)は、遊タイム搭載表示と遊タイムまでの残回数表示とが、画像表示装置の対角線上に表示される變形例を示す。このように構成することにより、遊技者がいずれを見ている、遊タイムの情報を認識させることができるようになる。図287-4(2)は、遊タイム搭載表示が1962SKY028に示されるサブ液晶表示装置に表示される變形例を示す。このように構成することにより、サブ液晶表示装置を遊タイム搭載表示専用の領域とすることができ、遊タイムが搭載されていることを認識させやすくすることができる。

10

【3139】

(通常状態における客待ち画面の遷移について)

図287-5は、客待ち画面の遷移について説明するための図である。図287-5(2)~(4)に示すように、客待ち画面は第1態様、第2態様、第3態様と切り替えられる。客待ち画面(第1態様)は変動が終了してから3秒間表示される画面であり、変動停止後の状態と同様の状態を維持している画面である。客待ち画面(第2態様)は変動が終了して3秒後から表示される画面であり、客待ち画面(第1態様)の表示状態に加え、上述した基本表示が表示される状態である。客待ち画面(第3態様)は変動が終了して3秒後(客待ち画面(第2態様)が表示されてから30秒後)から表示される画面であり、客待ち画面(第1態様)や客待ち画面(第2態様)とは表示の態様がちり替わり、機種を紹介等を行うデモンストレーション表示が行われる画面である。客待ち画面(第2態様)は、現在遊技されている遊技者に対しては、音量や輝度の調整やメニュー表示の案内を行い、新たな遊技者に向けて、本遊技機のスペック、遊タイム搭載の案内を行うこと目的を両立した画面であり、客待ち画面(第3態様)は、新たな遊技者に向けて、本遊技機を紹介を行うことを目的とした画面である。

20

【3140】

(通常状態における客待ち画面の遷移について 遊技の流れに沿った説明)

図287-6および図287-7は、通常状態における客待ち画面の表示タイミングについて、遊技の流れに沿って説明するための図である。なお、以下の説明において、(A1)~(A10)、(B1)~(B10)はそれぞれ、可変表示回数表示、遊タイムまでの残回数表示の部分の態様が異なるのみで、流れは同様であるため、並列の関係として説明する。図287-6は、可変表示が終了した後も遊技者が打球操作ハンドルを操作し続けている場合(すなわち、遊技者が遊技を継続しようとしているとき)における図である。図287-6(A1)(B1)は、遊技者が打球操作ハンドル(操作ノブ)30に備えられた1962SKY024で示されるタッチリングに触れていない状態(打球操作ハンドルを操作していない状態)であり、客待ち画面(第2態様)となっていることを示す図である。図287-6(A2)(B2)は、遊技者が打球操作ハンドルを操作(タッチリングに触れている状態)し、始動入賞が発生し、可変表示が行われていることを示す図である。始動入賞が発生し、可変表示が行われることにより、客待ち画面(第2態様)が終了する。より具体的には、遊タイム搭載表示やスペック表示等の表示が終了し、可変表示回数表示または、遊タイムまでの残回数表示が維持された態様となる。図287-6(A3)(B3)は、可変表示が終了した状態であり、遊技者が打球操作ハンドルを操作(タッチリングに触れている状態)し続けているときを示す図である。より具体的には、CPU103により図柄確定指定コマンドが送られ、飾り図柄の可変表示を停止させ、その後、CPU103により客待ちデモ表示指定コマンドが送られてきた状態である。図287-6(A4)(B4)は、図287-6(A3)(B3)の状態から3秒が経過した後で

30

40

50

あり、遊技者が打球操作ハンドルを操作（タッチリングに触れている状態）し続けているときを示す図である。図287-6（A4）（B4）は、図287-6（A3）（B3）の状態から3秒が経過した後であり、遊技者が打球操作ハンドルを操作（タッチリングに触れている状態）し続けているときを示す図である。図287-6（A5）（B5）は、図287-6（A4）（B4）の状態から30秒が経過した後であり、遊技者が打球操作ハンドルを操作（タッチリングに触れている状態）し続けているときを示す図である。図287-6（A2）～（A5）、（B2）～（B5）は打球操作ハンドルを操作し続けている状態であり、遊技球を始動口へ向けて発射しているが、始動入賞が発生していない、所謂スランプ状態となっていることを示す。

図287-7は、この可変表示を最後に遊技者が打球操作ハンドルの操作を終了する場合（すなわち、遊技者が遊技を終了しようとするとき）における図である。図287-7（A6）（B6）は、可変表示中であり、遊技者が打球操作ハンドルの操作をすでに終了していることを示す図である。図287-7（A7）（B7）は、可変表示が終了した状態であり、遊技者が打球操作ハンドルを操作していないときを示す図である。より具体的には、CPU103により図柄確定指定コマンドが送られ、飾り図柄の可変表示を停止させ、その後、CPU103により客待ちデモ表示指定コマンドが送られてきた状態である。図287-7（A8）（B8）は、図287-7（A7）（B7）の状態から3秒が経過した後であり、遊技者が打球操作ハンドルを操作していないときを示す図である。図287-7（A9）（B9）は、図287-7（A7）（B7）から30秒が経過する前に、新たな遊技者により、打球操作ハンドルが操作されたときを示す図である。図287-7（A10）（B10）は、図287-7（A9）（B9）から30秒が経過し、遊技者が打球操作ハンドルを操作（タッチリングに触れている状態）し続けているときを示す図である。図287-7（A8）～（A10）、（B8）～（B10）に示される通り、客待ち画面（第2態様）となつてから、遊技者が打球操作ハンドルを操作しても、客待ち画面（第2態様）は維持される。また、30秒が経過しても客待ち画面（第3態様）に切り替わらず、客待ち画面（第2態様）が維持される。

【3141】

（図287-6と図287-7の比較について（1））

図287-6（A4）（B4）と図287-7（A8）（B8）とでは、遊技者が打球操作ハンドルを操作しているか否かの違いがあり、画像表示装置の表示状態が異なる。図287-6（A4）（B4）においては、画像表示装置の表示状態が変動終了後と同じ表示状態（客待ち画面（第1態様））を維持し続けている。それに対し、図287-7（A8）（B8）においては、画像表示装置の表示状態が客待ち画面（第2態様）となっている。このように構成されることで、図287-6に示されるように、スランプ状態となっている遊技者に対しては、客待ち画面（第2態様）に切り替えず、図287-7に示されるように、遊技者が遊技を終了し、次の遊技者が遊技するような場合に関しては、客待ち画面（第2態様）に切り替えることで、スランプ状態となっている遊技者に煩わしい思い（特に遊タイム搭載表示を表示することにより、始動入賞が発生しておらず、遊タイムが発動することが遠のいているような思い）をさせず、遊技者が入れ替わることが想定される場合は、新たに遊技を開始する遊技者に、遊タイムが搭載されていることを好適にアピールすることができる。

【3142】

（図287-6と図287-7の比較について（2））

図287-6（A3）～（A5）、（B3）～（B5）と図287-7（A9）（A10）、（B9）（B10）との各々において、遊技者が打球操作ハンドルをし続けているため、30秒経過しても客待ち画面（第3態様）に切り替えられない。このように構成することで、スランプ状態となっている遊技者に煩わしい思い（特に、飾り図柄が表示されている画面から飾り図柄が表示されないデモムービーが表示されることにより、画面の雰囲気がかたごと変わり、より始動入賞が発生していないことを際立たせてしまうことによる不満な思い）をさせないようにすることができる。また、図287-7に示されるよう

10

20

30

40

50

に、一度、客待ち画面（第2態様）に切り替わってからは、打球操作ハンドルが操作されても、客待ち画面（第2態様）を維持することで、新たに遊技を開始する遊技者に対しては、始動入賞が発生するまで、遊タイムが搭載されていることをアピールすることができる。

【3143】

（遊タイム搭載表示の表示終了タイミングと予告について）

図287-6（A2）のように、始動入賞が発生したことにより、遊タイム搭載表示はその表示が終了される。図287-6（A2）等には、図示されていないが、可変表示中に、遊タイム搭載表示が表示されていた表示位置（画像表示装置の左下の表示領域）を用いて、予告が実行される。予告としては、キャラクタが表示され、保留を変化させる予告や、キャラクタがセリフを発し、そのセリフに応じたセリフ字幕が表示される会話予告が含まれる。また、画像表示装置の左下の表示領域は、保留を表示する領域でもある。これらの表示を可変表示中に行うため、これらの表示を邪魔しないように、遊タイム搭載表示は可変表示中には表示しないように設計されている。なお、可変表示中に、「通常状態で900変動消化すると・・・」、「遊タイムは、1100回転!」といった内容のセリフを発する会話予告を搭載するようにして、遊タイム搭載表示を表示しない代わりに示唆を行うようにしてもよい。

10

【3144】

（通常状態における客待ち画面の遷移の悪い例について）

図287-8および図287-9は、客待ち画面の悪い例を説明するための図である。これらの図は図287-6および図287-7で説明した、本遊技機の客待ち画面の表示タイミングと比較するための参考図であり、本遊技機には搭載されていない流れである。図287-8は、図287-6の悪い例としての参考図である。図287-6の流れと同様に、遊技者が打球操作ハンドルを操作し続けている状態であるが、図287-8（C3）～（C5）、（D3）～（D5）の流れに示される通り、客待ち画面（第2態様）、客待ち画面（第3態様）に切り替わってしまっている。このようにすることで、スランプ状態となっている遊技者に対して、上述した煩わしい思いをさせてしまうこととなる。図287-9は、図287-7の悪い例としての参考図である。図287-7の流れと同様に、遊技者が入れ替わり、打球操作ハンドルを操作したときに、客待ち画面（第2態様）から客待ち画面（第1態様）に切り替わってしまっている。このようにすることで、新たに遊技を開始する遊技者に、遊タイムが搭載されていることをアピールすることができないこととなる。

20

30

【3145】

（タッチリングに関するコマンドについて）

CPU103は、打球操作ハンドルが操作されているかの情報を演出制御用CPU120に知らせるために、打球操作ハンドルに設けられたタッチリングの接触状態に応じて、タッチリングに関するコマンドを送る。より具体的には、タッチリングに接触があったときに、タッチリング接触コマンドを送り、タッチリングが接触されていない状態となったとき（タッチリングに触れられている状態から触れられていない状態となったとき）に、タッチリング非接触コマンドを送る。これらのコマンドは操作状態が変化したときのみ送られるコマンドである。

40

【3146】

（図287-6と図287-7の具体的な制御について CPU103（遊技制御手段））

図279に示される特別図柄停止処理において、可変表示時間が経過したことを契機に、図柄確定指定コマンドを送信する。その後、図279に示される特別図柄通常処理において、保留記憶の有無の判定を行い、保留記憶がある場合、変動パターン設定処理により、次の変動の変動パターンを決定し、変動パターンコマンドを送信する。保留記憶がない場合、客待ちデモ表示指定コマンドを送信する。図287-6（A3）（B3）および図287-7（A7）（B7）のタイミングにおいて、図柄確定指定コマンドを送信し、そ

50

の後、客待ちデモ表示指定コマンドを送信する。

【3147】

(図287-6と図287-7の具体的な制御について 演出制御用CPU120(演出制御手段) 客待ち画面設定処理)

図287-10は、演出制御用CPU120が行う客待ち画面設定処理を説明するための図である。客待ち画面設定処理は可変表示開始待ち処理において、保留記憶がないと判定された場合に実行される。まず、タイマがセットされていないかの判定を行い(ステップ1962SKYS001)、判定を行った結果、タイマがセットされていない場合(ステップ1962SKYS001でY)、30秒到達済フラグがセットされていないかの判定を行い(ステップ1962SKYS002)、判定を行った結果、30秒到達済フラグがセットされていない場合(ステップ1962SKYS002でY)、3秒到達済フラグがセットされていないかの判定を行い(ステップ1962SKYS003)、判定の結果、3秒到達済みフラグがセットされていない場合(ステップ1962SKYS003でY)、タイマに3秒カウント用のデータをセットし(ステップ1962SKYS004)、リターンする。3秒到達済フラグがセットされている場合(ステップ1962SKYS003でN)、タイマに30秒カウント用のデータをセット(ステップ1962SKYS005)し、リターンする。ここで、タイマに3秒カウント用のデータがセット(ステップ1962SKYS004)される状況としては、変動終了後、客待ちコマンドを受信してすぐ、または、後述するタッチリング状態の判定によりタッチリングがオンと判定、すなわち遊技者により打球操作ハンドルが操作された場合であって、かつ3秒到達済フラグがセットされていない場合にタイマがリセットされた場合である。また、タイマに30秒カウント用のデータがセット(ステップ1962SKYS005)される状況としては、タッチリング状態の判定によりタッチリングがオンと判定、すなわち遊技者により打球操作ハンドルが操作された場合であって、かつ3秒到達済フラグがセットされている場合にタイマがリセットされた場合である。フローの説明に戻ると、タイマがセットされているまたは、30秒到達済フラグがセットされていると判定された場合(ステップ1962SKYS001または、ステップ1962SKYS002でN)、タイマの減算処理を行う(ステップ1962SKYS006)。なお、30秒到達済フラグがセットされているときも、共通の処理を行うため、タイマ減算処理を行うが、タイマはすでに0となっているため、0を維持したままとなる。次いで、3秒到達済フラグがセットされていないかの判定を行う(ステップ1962SKYS007)。判定を行った結果、3秒到達済フラグがセットされていないと判定された場合(ステップ1962SKYS007でY)、タッチリング状態がオフであるかの判定を行う(ステップ1962SKYS008)。タッチリング状態がオフである場合(ステップ1962SKYS008でY)、タイマが0であるか(3秒経過したか)の判定を行う(ステップ1962SKYS009)。判定の結果、タイマが0であった場合(ステップ1962SKYS009でY)、客待ち画面(第2態様)を表示させる指示を表示制御部に行い、3秒到達済フラグをセットし、タイマに30秒カウント用のデータをセットし(ステップ1962SKYS010、ステップ1962SKYS011、ステップ1962SKYS012)、リターンする。3秒到達済フラグがセットされていると判定された場合(ステップ1962SKYS007でN)、タッチリング状態がオフであるかの判定を行う(ステップ1962SKYS013)。タッチリング状態がオフである場合(ステップ1962SKYS013でY)、タイマが0であるか(30秒経過したか)の判定を行う(ステップ1962SKYS014)。判定の結果、タイマが0であった場合(ステップ1962SKYS015でY)、客待ち画面(第3態様)を表示させる指示を表示制御部に行い、30秒到達済フラグをセットし(ステップ1962SKYS016)、リターンする。タッチリング状態がオフであるかの判定を行った結果、タッチリング状態がオンであると判定された場合(ステップ1962SKYS008、または、ステップ1962SKYS013でN)、タイマをリセットする(ステップ1962SKYS017)。

【3148】

10

20

30

40

50

(客待ち画面設定処理 電源投入後について)

ステップ1962SKYS010において、表示制御部に客待ち画面(第2態様)を表示させる指示およびステップ1962SKYS015において、表示制御部に客待ち画面(第3態様)を表示させる指示を行うが、表示制御部は指示に応じた表示を表示手段に表示させるようになっている。客待ち画面設定処理は、演出制御用CPU120が実行しているが、表示制御部が実行するようにしてもよい。また、客待ち画面設定処理は、電源が投入された後、CPU103により、保留記憶がない場合、客待ち表示デモ指定コマンドが送信され、演出制御用CPU120が客待ち表示デモ指定コマンドを受け取ったタイミングで実行される。この電源投入後のタイミングで客待ち画面設定処理が実行されることにより、朝一、遊技店が開店する場合に、客待ち画面(第2態様)または、客待ち画面(第3態様)となった状態とすることができる。なお、電源投入時にRAM102のバックアップデータが正常であった場合(所謂ホットスタート)、RAM102のバックアップデータが異常であり、初期化された状態で立ち上がった場合(所謂コールドスタート)、のいずれにおいても、上述した流れで客待ち画面設定処理が実行されることで、立ち上がり方がいずれであっても、客待ち画面(第2態様)または、客待ち画面(第3態様)となった状態で、朝一の開店を迎えることができる。

10

【3149】

(時短状態Aにおける客待ち画面について)

図287-11は、時短状態Aにおける客待ち画面(第2態様)を説明するための図である。図287-11(1)は本遊技機における表示である。通常状態の客待ち画面(第2態様)と同じ表示として、調整表示とメニュー案内表示が表示されるが、通常状態の客待ち画面(第2態様)とは異なりスペック表示が表示されない。また、遊タイム搭載表示の代わりに、1962SKY005に示される高ベース用代用表示が表示される。本遊技機が時短状態Aにおける客待ち画面(第2態様)をなぜこのように構成したかを、図287-11(2)を用いて説明する。図287-11(2)は悪い例としての参考図である。図287-11(2)は、通常状態の客待ち画面(第2態様)を構成していた、スペック表示と遊タイム搭載表示を表示している。スペック表示を表示することによって、時短状態Aであるにも関わらず、継続率が約75%もあると勘違いさせてしまう虞がある。さらには、時短回数の残り回数を表示する表示位置(画像表示装置の右上の表示領域)にスペック表示が被ってしまうため、時短回数が見にくくなってしまう。また、遊タイム搭載表示を表示することによって、この状態からさらに、遊タイムを目指すゲーム性であると勘違いや、この状態が遊タイムなのではないかという勘違いをさせてしまう虞がある。これらを鑑み、本遊技機では、スペック表示および遊タイム搭載表示を表示しないように設計されている。

20

30

【3150】

(確変状態における客待ち画面について)

図287-12は、確変状態における客待ち画面(第2態様)を説明するための図である。図287-12(1)は本遊技機における表示である。通常状態の客待ち画面(第2態様)と同じ表示として、調整表示とメニュー案内表示がされる。通常状態の客待ち画面(第2態様)とは異なり、スペック表示がされない。また、遊タイム搭載表示の代わりに、1962SKY005に示される高ベース用代用表示が表示される。本遊技機が確変状態における客待ち画面(第2態様)をなぜこのように構成したかを、図287-12(2)を用いて説明する。図287-12(2)は悪い例としての参考図である。図287-12(2)は、通常状態の客待ち画面(第2態様)を構成していた、スペック表示と遊タイム搭載表示を表示している。スペック表示を表示することによって、確変状態であるにも関わらず、大当たり確率が1/319であると勘違いさせてしまう虞がある。さらには、確変回数の残り回数を表示する表示位置にスペック表示が被ってしまうため、確変回数が見にくくなってしまう。また、遊タイム搭載表示を表示することによって、この状態からさらに、遊タイムを目指すゲーム性であると勘違いさせたり、この状態が遊タイムなのではないかという勘違いをさせてしまう虞がある。さらには、確変状態においては

40

50

、遊タイムまでの特定回数が減算されない仕様であるため、遊タイムまでの特定回数が減算され、遊タイムに近づいているのではないかと勘違いさせてしまう虞がある。これらを鑑み、本遊技機では、スペック表示および遊タイム搭載表示を表示しないように設計されている。

【3151】

(時短状態B(遊タイム)における客待ち画面について)

図287-13は、時短状態B(遊タイム)における客待ち画面(第2態様)を説明するための図である。図287-13(1)は本遊技機における表示である。通常状態の客待ち画面(第2態様)と同じ表示として、調整表示とメニュー案内表示がされる。通常状態の客待ち画面(第2態様)とは異なり、スペック表示がされない。また、遊タイム搭載表示の代わりに、1962SKY005に示される高ベース用代用表示が表示される。本遊技機が時短状態Bにおける客待ち画面(第2態様)をなぜこのように構成したかを、図287-13(2)を用いて説明する。図287-13(2)は悪い例としての参考図である。図287-13(2)は、通常状態の客待ち画面(第2態様)を構成していた、スペック表示と遊タイム搭載表示を表示している。スペック表示を表示することによって、時短状態Bであるにも関わらず、継続率が約75%もあると勘違いさせてしまう虞がある。さらには、時短回数の残り回数を表示する表示位置にスペック表示が被ってしまうため、時短回数が見にくくなってしまう。また、遊タイム搭載表示を表示することによって、既に遊タイムに制御されているのに、再度遊タイムに制御されることがあるのではないかと勘違いさせてしまう虞がある(本遊技機は、遊タイムに一度制御された後、大当りを経由し、再度特定回数の可変表示がされない限り、遊タイムに制御されることがない)。これらを鑑み、本遊技機では、スペック表示および遊タイム搭載表示を表示しないように設計されている。

【3152】

(それぞれの状態に応じた高ベース用代用表示について)

図287-11~図287-13において、高ベース用代用表示はすべて同じ表示がされていたが、状態に応じた高ベース用代用表示としてもよい。より具体的には、図287-11に示される時短状態Aであれば「ここで大当りすれば、極・BATTLE RUSH突入の大チャンス!」といったように、時短状態Aで大当りすることで、確変状態に制御されるゲーム性である旨を紹介する内容とする。図287-12に示される確変状態であれば「継続率約75%の状態だよ!」といったように、確変状態は継続率が高い状態である旨を示す内容とする。図287-13に示される時短状態B(遊タイム)であれば、時短状態Aと同様、「ここで大当りすれば、極・BATTLE RUSH突入の大チャンス!」といった表示を行い、時短状態Bで大当りすることで、確変状態に制御されるゲーム性である旨を紹介する内容とするか、「遊・1100 BATTLE RUSHは、サクサク消化!」といったように、時短状態B(遊タイム)のゲーム性、特に変動効率の良さを紹介する内容とする。このように、状態に応じた高ベース用代用表示とすることで、遊技者に状態に応じた好適な情報を与えることができ、各状態での遊技意欲を向上させることができる。

【3153】

(それぞれの状態における遊タイムまでの残り回数表示について)

図287-11~図287-13において、遊タイムまでの残り回数表示は表示されないようになっている。図287-11に示される時短状態Aにおいては、変動が行われることにより、遊タイムまでの特定回数が更新される。しかしながら、遊タイムまでの残り回数表示は表示されない。その理由として、時短状態Aに制御される回数(069SG201)が表示されるためである。時短状態Aに制御される回数の表示も「残りXX回」と表示されるため、仮に遊タイムまでの残り回数表示をしてしまうと、時短状態Aに制御される回数表示と混同してしまい、遊タイムまでの残り回数表示が仮に「あと900回」と表示されていた場合、時短状態Aに900回制御されると遊技者が勘違いしてしまう虞がある。これらの理由から図287-11に示される時短状態Aにおいては、変動が行われることに

10

20

30

40

50

より、遊タイムまでの特定回数が更新されているが、遊タイムまでの残回数表示は表示しない設計となっている。また、図 2 8 7 - 1 2 に示される確変状態および図 2 8 7 - 1 3 に示される時短状態 B (遊タイム) においても、時短状態 A とは異なり、遊タイムまでの特定回数は更新されないが、確変状態に制御される回数表示や時短状態 B (遊タイム) に制御される回数表示と混同してしまい、遊技者が勘違いしてしまう虞があるため、遊タイムまでの残回数表示は表示しない設計となっている。

【 3 1 5 4 】

(時短状態 A における客待ち画面の遷移について 遊技の流れに沿った説明)

図 2 8 7 - 1 4 (C 1) ~ 図 2 8 7 - 1 5 (C 7) は、時短状態 A における客待ち画面の表示タイミングについて、遊技の流れに沿った説明を行うための図である。基本的には、図 2 8 7 - 6 や図 2 8 7 - 7 の通常状態における説明と同様の流れである。図 2 8 7 - 1 4 (C 3) (C 4) に示される通り、遊技者が打球操作ハンドルを操作している状態で 3 秒が経過しても、客待ち画面 (第 2 態様) となることなく、図 2 8 7 - 1 5 (C 5) (C 6) に示される通り、遊技者が打球操作ハンドルを操作せずに 3 秒が経過したときに、客待ち画面 (第 2 態様) となり、その後、図 2 8 7 - 1 5 (C 7) に示される通り、遊技者が打球操作ハンドルを操作しても、客待ち画面 (第 2 態様) が維持される。

10

【 3 1 5 5 】

(確変状態における客待ち画面の遷移について 遊技の流れに沿った説明)

図 2 8 7 - 1 4 (D 1) ~ 図 2 8 7 - 1 5 (D 7) は、確変状態における客待ち画面の表示タイミングについて、遊技の流れに沿った説明を行うための図である。基本的には、図 2 8 7 - 6 や図 2 8 7 - 7 の通常状態における説明と同様の流れである。図 2 8 7 - 1 4 (D 3) (D 4) に示される通り、遊技者が打球操作ハンドルを操作している状態で 3 秒が経過しても、客待ち画面 (第 2 態様) となることなく、図 2 8 7 - 1 5 (D 5) (D 6) に示される通り、遊技者が打球操作ハンドルを操作せずに 3 秒が経過したときに、客待ち画面 (第 2 態様) となり、その後、図 2 8 7 - 1 5 (D 7) に示される通り、遊技者が打球操作ハンドルを操作しても、客待ち画面 (第 2 態様) が維持される。

20

【 3 1 5 6 】

(時短状態 B (遊タイム) における客待ち画面の遷移について 遊技の流れに沿った説明)

図 2 8 7 - 1 6 (E 1) ~ 図 2 8 7 - 1 7 (E 7) は、確変状態における客待ち画面の表示タイミングについて、遊技の流れに沿った説明を行うための図である。基本的には、図 2 8 7 - 6 や図 2 8 7 - 7 の通常状態における説明と同様の流れである。図 2 8 7 - 1 6 (E 3) (E 4) に示される通り、遊技者が打球操作ハンドルを操作している状態で 3 秒が経過しても、客待ち画面 (第 2 態様) となることなく、図 2 8 7 - 1 7 (E 5) (E 6) に示される通り、遊技者が打球操作ハンドルを操作せずに 3 秒が経過したときに、客待ち画面 (第 2 態様) となり、その後、図 2 8 7 - 1 7 (E 7) に示される通り、遊技者が打球操作ハンドルを操作しても、客待ち画面 (第 2 態様) が維持される。

30

【 3 1 5 7 】

(時短状態 A、確変状態、時短状態 B (遊タイム) におけるデモ映像について)

図 2 8 7 - 5 において説明した通り、本遊技機は通常状態において、客待ち画面 (第 2 態様) となっている場合に、タッチリングに触れていない状態で 3 0 秒が経過したときに、客待ち画面 (第 3 態様) に表示が切り替わる。図 2 8 7 - 1 4 ~ 図 2 8 7 - 1 7 には図示していないが、時短状態 A、確変状態、時短状態 B (遊タイム) において、客待ち画面 (第 2 態様) となっている場合に、タッチリングに触れていない状態で 3 0 秒が経過したときに、客待ち画面 (第 3 態様) に切り替わらず、客待ち画面 (第 2 態様) を維持するように制御するようになっている。時短状態 A、確変状態、時短状態 B (遊タイム) はいずれも高ペース状態であり、遊技者が入れ替わることは考えにくいため、本遊技機への遊技を促すためのデモ映像は表示することを制限される制御がされる。より具体的には、図 2 8 7 - 1 0 に示した客待ち画面設定処理において、3 秒到達済フラグがセット (ステップ 1 9 6 2 S K Y S 0 1 1) された以降に、通常状態であれば客待ち画面 (第 3 態様) の指

40

50

示を行うような制御（1962SKYS015の処理の前に通常状態であるかの判定を行い、通常状態であれば1962SKYS015の処理を行う制御）、または、通常状態であれば30秒用のタイマをセットする制御（1962SKYS012の処理の前に通常状態であるかの判定を行い、通常状態であれば1962SKYS012の処理を行う制御）とすればよい。

【3158】

（通常状態におけるデモ映像の遷移について）

図287-18および図287-19は、通常状態におけるデモ映像（客待ち画面（第3態様））の遷移を説明するための図である。図287-18（A）は可変表示が終了した後の図であり、3秒が経過することで、図287-18（B）のように客待ち画面（第2態様）が表示される。その後、30秒が経過することで、図287-18（C）のように、客待ち画面（第3態様）に切り替わり、デモ映像が展開される。なお、図287-18（B）から図287-18（C）に切り替わる際に、客待ち画面（第2態様）で表示されていた、遊タイム搭載表示、スペック表示、調整表示、メニュー案内表示等の種々の表示がされなくなる。次いで、図287-18（C）～（E）に亘って、本遊技機に登場するキャラクターの紹介表示がされ、図287-18（F）（G）に亘って、本遊技機のストーリー紹介表示がされる。このように、本遊技機のキャラクターの紹介やストーリーの紹介をすることにより、本遊技機の背景を知ってもらった状態で遊技者に遊技してもらうことができる。次いで、図287-18（H）のように、遊タイムの説明表示がされ、図287-19（I）のように、演出紹介表示がされる。図287-18（H）、図287-19（I）についての詳細は後述する。次いで、図287-19（J）のように、本遊技機の登場するキャラクター表示と「Let's play」との遊技促進文字表示により、遊技を促す表示がされる。次いで、図287-19（K）のように、メーカー名表示がされ、図287-19（L）のように、のめりこみ防止を促す注意喚起表示がされる。その後、図287-19（M）のように、客待ち画面（第2態様）の表示がされる。このような流れで、遊技者が遊技をしていないときに、本遊技機への遊技を促すためのデモ映像が展開される。ここで、図287-18（C）に注目すると、図287-18（B）において表示されていた遊タイム搭載表示が視認不能な状態となっている。これは、図287-18（C）～図287-19（L）に示されるデモ映像中に、遊タイム搭載表示を表示していた表示位置を用いて種々の表示を行うからといった理由である。なお、本遊技機は、遊タイム搭載表示の表示を終了する代わりに、デモ映像中に、遊タイムの説明を行うコーナーを用意している。また、図287-18（B）は可変表示回数表示を表示しているが、遊タイムまでの残回数表示を表示している場合も図287-18（C）のタイミングで、視認不能とするようになる。

【3159】

（デモ映像中の遊タイムの説明と演出紹介の比較について（1））

図287-20および図287-21は、図287-18（H）および図287-19（I）の映像をより詳しく説明するための図である。図287-20（A1）～（A4）および図287-21（A5）～（A7）は、デモ映像中の遊タイムの説明の流れを説明するための図であり、詳細については後述する。図287-20（B1）～（B4）は、デモ映像中の演出紹介の流れを説明するための図である。演出紹介は、2つの演出を1つずつ紹介する。これらの演出は、大当り期待度の高い（実行されたときに50%以上で大当りする）演出であることが好ましい。

【3160】

（デモ映像中の遊タイムの説明と演出紹介の比較について（2）表示される時間の比較）

図287-20（A1）～（A4）、図287-21（A5）～（A7）に示される遊タイムの説明は一つ一つの表示が約4秒に亘って表示され、約28秒間に亘って実行される。一方で、図287-20（B1）～（B4）に示される演出紹介は一つ一つの表示が約4秒に亘って表示され、約16秒間に亘って実行される。このようにデモ映像中において、遊タイムの説明の方が演出紹介よりも長い期間に亘って実行されることで、遊タイム

10

20

30

40

50

についてデモ映像を介して遊技者に認知させることができる。なお、一つ一つの表示は遊タイムの説明と演出紹介とで、同じ約4秒としているが、遊タイムの説明の一つ一つの表示を約5秒とし、演出紹介の一つ一つの表示よりも長くするようにしてもよい。このようにすることで、より遊タイムをアピールすることができる。

【3161】

(デモ映像中の遊タイムの説明と演出紹介の比較について(3)デモ映像中の遊タイムの説明)

図287-20(A1)では、遊タイムについての説明の全体像が表示される。図287-20(A2)では、1つ目の説明として、「遊タイム中は高速変動」といった文章が強調表示される。図287-20(A3)では、2つ目の説明として、「通常時900回で発動!？」といった文章が強調表示される。図287-20(A4)では、3つ目の説明として、「遊タイム中の大当りは確変確定!？」といった文章が強調表示される。図287-21(A5)では、「遊タイム回数は1100回!」といった文章が強調表示される。このように、デモ映像中の遊タイムの説明においては、遊タイムの特徴が1つずつ強調される態様で表示される。特に、遊タイムに制御される回数である「1100回」が直接的な数字で表示されることにより、遊タイムに制御される回数をデモ映像により認識させることができる。図287-21(A6)では、遊タイム中の背景を用いた画像(1962SKY010a)を用いつつ、その背景に重ねるように、「遊タイム搭載」の文字表示が表示され、図287-21(A7)では、遊タイム中の背景を用いた表示を終了し、「遊タイム搭載」の文字表示が表示される。このように、遊タイム中の背景を用いた表示を行うことで、遊タイム中のイメージを遊技者に伝えつつ、最後の表示として、遊タイムが搭載されていることを液晶いっぱい用いて行うことで、より遊タイムの搭載をアピールすることができる。特に、図287-21(A7)で表示される「遊タイム搭載」の文字表示は、客待ち画面(第2態様)において表示される遊タイム搭載表示よりも強調度合いが高い表示である。図287-21(A7)で表示される「遊タイム搭載」の文字表示は、遊タイム搭載表示よりも文字の表示サイズが大きく、遊タイム搭載表示よりもエフェクト表示に関して多くの素材が付されている。また、図示はされていないが、図287-21(A7)で表示される「遊タイム搭載」の文字表示は、文字に動きがあるように表示されている。文字の動きとしては、一つ一つの文字が飛び跳ねる態様である。文字の動きは、飛び跳ねる態様とは異なり、その場で揺れる動きであってもよい。

【3162】

(遊タイム搭載表示の表示時間について)

図287-22は客待ち画面(第2態様)において、表示される遊タイム搭載表示の表示時間について説明するための図である。図287-22(B)のように客待ち画面(第2態様)が表示されてから、図287-22(C)のように客待ち画面(第3態様)(デモ映像)に切り替わるまでの時間は30秒である。それに対して、図287-20および図287-21のように、客待ち画面(第3態様)(デモ映像)において、遊タイムについて説明される時間は28秒であった。このように、客待ち画面(第2態様)において表示される遊タイム搭載表示の方が、客待ち画面(第3態様)(デモ映像)において表示される遊タイムについての説明よりも長い時間表示されている。このように設計されている理由としては、客待ち画面(第2態様)においては、遊タイム搭載表示以外の種々の表示がされているため、種々の表示を1つずつ認識するために長い時間表示されるようになっている。それに対して、客待ち画面(第3態様)(デモ映像)において表示される遊タイムについての説明は、遊タイムのみを説明する時間であり、他の要素の説明をしていないため、客待ち画面(第2態様)において遊タイム搭載を認識するために要する時間よりも短い設計となっている。

【3163】

(デモ映像中にタッチリングを触れたときの表示の切り替わり)

図287-23は、デモ映像が表示されているときに遊技者により打球操作ハンドルが操作されたとき(タッチリングに触れたとき)の表示の切り替わりについて説明するため

の図である。図 287 - 23 (C) のようにデモ映像が表示されているタイミングでタッチリングに触れることで、図 287 - 23 (D) のように、客待ち画面 (第 2 態様) に表示が切り替えられる。このように、遊技者が遊技の意思を見せたときに、遊タイムまでの残回数表示が視認可能な客待ち画面 (第 2 態様) に切り替えられることで、遊技を開始するタイミングで、遊タイムまでの残回数を認識させることができる。

【3164】

(遊タイム抜け後の客待ち画面について)

図 287 - 24 は、遊タイム抜け後の客待ち画面を説明するための図である。まず、「遊タイム抜け後」について説明する。本遊技機は、一度遊タイムに制御され、制御された遊タイムが消化されることで、通常状態に制御され、その通常状態において、900 回の変動が行われても、再度遊タイムに制御されることはない。ここで「遊タイム抜け後」とは制御された遊タイムが消化され、通常状態に制御されていることを指す。図 287 - 24 (1) は遊タイム抜け後の客待ち画面 (第 2 態様) を示す図であり、図 287 - 24 (2) は遊タイム抜け後であり、さらに通常状態において 900 回の変動が行われた状況 (すなわち遊タイム抜け後に遊タイム抜け後でなければ遊タイム発動の条件となる、900 回の変動が行われた状況) での客待ち画面 (第 2 態様) を示す図である。このように、遊タイム抜け後の客待ち画面 (第 2 態様) では、遊タイム搭載表示および遊タイムまでの残回数表示が表示されないように設計されている。図 287 - 24 (3) (4) は変形例を示し、遊タイムまでの残回数表示の数字部分は表示せずに台座部のみ表示している。図 287 - 24 (1) ~ (4) のいずれにおいても、遊タイム抜け後に、再度遊タイムに制御されるのではないかとといった勘違いを防止するために、遊タイムを示唆する表示はしないように設計されている。

【3165】

(遊タイム抜け後のデモ映像の遷移について)

図 287 - 25 および図 287 - 26 は、遊タイム抜け後のデモ映像の遷移を説明するための図である。図 287 - 25 (C) ~ (G)、図 287 - 26 (I) ~ (L) のデモ映像と、図 287 - 18 (C) ~ (G)、図 287 - 19 (I) ~ (L) のデモ映像は、同様なので説明を省略する。図 287 - 25 (H) は、はずれ表示結果 (時短付きはずれ) から時短状態 (時短状態 C ともいう) に制御される旨を説明するためのデモ映像中の表示であり、詳細は後述する。このように遊タイム抜け後のデモ映像においては、図 287 - 19 (H) のように遊タイムを説明する表示はすることなく、その代わりに、時短状態 C に制御される旨を説明するための表示がされる。異なる時短状態の説明に切り替えることで遊タイム抜け後に、再度遊タイムに制御されるのではないかとといった勘違いを防止するために、遊タイムを示唆する表示はしないように設計されている。

【3166】

(遊タイム抜け後のデモ映像の遷移 (変形例) について)

図 287 - 27 は、図 287 - 25 および図 287 - 26 において説明された遊タイム抜け後のデモ映像の遷移 (変形例) を説明するための図である。図 287 - 27 (A1) ~ (A4) は、図 287 - 5 の流れと同様の流れであり、遊タイム抜け後ではない、通常状態における客待ち画面の遷移である。図 287 - 27 (B1) (B2) は、変形例における遊タイム抜け後の客待ち画面の遷移である。この変形例においては、特に、図 287 - 27 (B2) の客待ち画面 (第 2 態様) において 30 秒が経過した後も客待ち画面 (第 3 態様) (デモ映像) が表示されることなく、客待ち画面 (第 2 態様) が維持される。デモ映像を流さないように規制することで、遊タイム抜け後に、再度遊タイムに制御されるのではないかとといった勘違いを防止するために、遊タイムを示唆する表示はしないように設計されている。

【3167】

(デモ映像中の遊タイムとは異なる時短状態の説明について)

図 287 - 28 は、図 287 - 25 (H) の詳細を説明するための図である。図 287 - 28 (C1) ~ (C4) は、デモ映像中に表示される時短状態 C に制御される流れを説

明するための図であり、図 287 - 28 (C5) ~ (C7) は、デモ映像中に表示される確変状態に関する説明の流れを説明するための図である。図 287 - 28 (C1) ~ (C4) は 16 秒間、図 287 - 28 (C5) ~ (C7) は 12 秒間に亘って表示が展開される。この 2 つの説明は、全部で 28 秒間に亘って展開され、この時間は、図 287 - 20 および図 287 - 21 で説明した遊タイムの説明と同じ時間である。また、図 287 - 28 (C1) ~ (C4) のデモ映像において、時短状態 C に制御される流れを説明するための画像 (1962SKY010b) および、図 287 - 28 (C5) ~ (C7) のデモ映像において、確変状態に関する説明をするための画像 (1962SKY010c) を用いているが、いずれも、画像を斜めに表示するように設計されている。これは、時短状態 C に制御される流れを説明するための画像 (1962SKY010b) および確変状態に関する説明をするための画像 (1962SKY010c) は、通常状態の背景画像 (図 287 - 28 (C1) (C2)) や時短状態 C の背景画像 (図 287 - 28 (C3) (C4))、確変状態の背景画像 (図 287 - 28 (C5) ~ (C7)) が用いられており、変動中であると勘違いさせないようにするためである。さらに、通常状態の背景画像 (図 287 - 28 (C1) (C2)) や時短状態 C の背景画像 (図 287 - 28 (C3) (C4))、確変状態の背景画像 (図 287 - 28 (C5) ~ (C7)) は、保留表示、小図柄を表示しないように設計されている。このようにすることで、デモ映像が実際の遊技中の映像であると勘違いしてしまうことを防止することができる。

10

【3168】

(デモ映像中の遊タイムの説明の表示時間と遊タイムとは異なる時短状態の説明の表示時間の比較)

20

図 287 - 20 および図 287 - 21 に示されるように、デモ映像中の遊タイムの説明は約 28 秒間に亘って行われるのに対して、図 287 - 28 に示されるように、はずれ表示結果から制御される時短状態の説明は約 16 秒間に亘って行われ、確変状態の説明は約 12 秒間に亘って実行される。このように遊タイムの説明の表示時間がはずれ表示結果から制御される時短状態の説明の表示時間よりも長く設定されている。または、遊タイムの説明の表示時間が確変状態の説明の表示時間よりも長く設定されている。このように設定されていることで、遊タイムを好適にアピールすることができる。なお、遊タイムの説明とははずれ表示結果から制御される時短状態の説明と確変状態の説明とのすべてを織り交ぜたデモ映像を遊タイムに制御されるまでのデモ映像として表示するようにしてもよい。このすべてを織り交ぜたデモ映像においても、遊タイムの説明がはずれ表示結果から制御される時短状態の説明および確変状態の説明よりも長い表示時間に亘って説明されるようにすることが好ましい。

30

【3169】

(通常状態における変動の流れ (1))

図 287 - 29 ~ 図 287 - 35 は、通常状態における変動の流れを説明するための図である。図 287 - 29 は、遊タイムまで後 100 変動という状況における変動を示し、図 287 - 30 は、遊タイム抜け後における変動を示す図である。図 287 - 29 と図 287 - 30 は、同じ変動パターンが選択されたときの説明であるが、まず、各々で異なる点の説明をする。図 287 - 29 (A1) と、図 287 - 30 (A2) とは、それぞれ客待ち画面 (第 2 態様) を示す図であるが、図 287 - 29 (A1) は、遊タイム搭載表示および遊タイムまでの残回数表示を表示しているのに対し、図 287 - 30 (A2) は、遊タイム搭載表示および遊タイムまでの残回数表示を表示していない。このように構成することで、特に図 287 - 30 の状況のように、遊タイムにすでに制御された後、再度遊タイムに制御されるのではないかと勘違いさせてしまうことを防止する。また、図 287 - 29 (B1) (C1) は、変動中においても遊タイムまでの残回数表示を表示しているのに対し、図 287 - 30 (B2) (C2) は、変動中においても遊タイムまでの残回数表示を表示していない。こちらに関しても上記同様、再度遊タイムに制御されるのではないかと勘違いさせてしまうことを防止するための構成である。ここで、変動の流れの説明に戻る。図 287 - 29 と図 287 - 30 は、図 284 - 5 に示される S P リーチ B (バ

40

50

トルSP)や図286-2に示されるPA2-3やPB1-3といった変動パターンおよび救済による変動パターンが選択されたときの変動の流れを示す図である。

【3170】

(通常状態における変動の流れ (2))

上述した図284-5に示されるSPリーチB(バトルSP)や図286-2に示されるPA2-3やPB1-3といった変動パターンおよび救済による変動パターンのいずれが選択されたとしても図287-31(N)までは共通の流れで変動が進行していく。図287-29と図287-30は上述した通りの違いである。ここでは、図287-29に沿って、変動の流れを説明する。図287-29(B1)において、変動が開始され、図287-29(C1)において、再可変表示が実行されることを示す特殊図柄としてNEXT図柄(1962SKY007)が停止され、図287-29(D1)において、再可変表示が行われる。このときに、再可変表示が行われることにより、2度目の変動が行われたことを示す「×2」といった再可変表示対応表示(1962SKY009)が表示される。さらに、この変動において、タイマを用いたタイマ予告が実行されることを示す「準備中」といったタイマ対応表示(1962SKY008)が表示される。図287-29(E1)において、再可変表示が実行されることを示す特殊図柄としてNEXT図柄が停止され、図287-29(F1)において、再可変表示が行われる。このときに、再可変表示対応表示は「×3」と表示が切り替わる。さらに、先ほどまで「準備中」と表示されていたタイマ対応表示は、「15:00」と秒数を示す表示に切り替わる。図287-29(G1)において、飾り図柄がリーチ態様となり、それとともに、タイマ対応表示が「00:00」となる。図287-29(H1)において、タイマ対応表示が「00:00」から「SP!」と表示が切り替わる。ここで、図287-29(D1)に注目すると、図287-29(C1)まで表示されていた遊タイムまでの残回数表示を表示していない状態としている。これらは以下に詳細を記載するが、遊タイムまでの残回数表示と他の数字の表示とが混同することを防止するためである。

【3171】

(遊タイムまでの残回数表示と再可変表示対応表示との関係)

ここで、遊タイムまでの残回数表示と再可変表示対応表示との関係について説明をする。今回説明した変動において、再可変表示対応表示は「×2」や「×3」といったように数字が用いられる表示である。遊タイムまでの残回数表示も数字が用いられる表示である。そのため、双方を表示してしまうと混同する虞がある表示である。これらより本遊技機は、再可変表示対応表示を行うときに、遊タイムまでの残回数表示の表示を終了することとしている。また、再可変表示対応表示は、遊タイムまでの残回数表示を表示していた位置に表示をすることによって、遊技者の目につきやすく、再可変表示が何回行われたかに注目させるとともに、遊タイムまでの残回数を意識させず、変動に集中させることができる。

【3172】

(遊タイムまでの残回数表示を終了するときの表示手法について)

上述した遊タイムまでの残回数表示の表示を視認不能とする方法としては、単純に遊タイムまでの残回数表示を終了する方法と、遊タイムまでの残回数表示が表示された背景よりも優先されるレイヤに、再可変表示対応表示が表示された背景(すなわち、再可変表示に対応する背景)を表示する方法とが考えられる。再可変表示対応表示が表示された背景を表示するときには、役物を可動させたり、エフェクト表示を表示することで、背景の切り替わりを目立ちにくくすることが好ましい。

【3173】

(遊タイムまでの残回数表示とタイマ対応表示との関係)

ここで、遊タイムまでの残回数表示とタイマ対応表示との関係について説明をする。タイマ予告とは、秒数を表示し、秒数を更新し、秒数が「00:00」となったタイミングでその後実行される予告の表示を行ったり、期待度を示唆する表示を行ったりする予告である。今回説明した変動において、タイマ対応表示は「15:00」や「00:00」と

10

20

30

40

50

いったように数字が用いられる表示である。遊タイムまでの残回数表示も数字が用いられる表示である。そのため、双方を表示してしまうと混同する虞がある表示である。これらより本遊技機は、タイマ対応表示を行うときに、遊タイムまでの残回数表示の表示を終了することとしている。また、タイマ対応表示は、遊タイムまでの残回数表示を表示していた位置に表示をすることによって、遊技者の目につきやすく、タイマの秒数に注目させるとともに、遊タイムまでの残回数を意識させず、変動に集中させることができる。特に、タイマ対応表示がまだ数字を表示していない「準備中」の表示の段階から遊タイムまでの残回数表示を終了するようにすることで、事前に混同することを防止することができる。とともに、遊技者に何秒と表示されるかに注目させることができる。

【 3 1 7 4 】

(遊タイムまでの残回数表示の表示の終了契機について)

遊タイムまでの残回数表示の終了契機は、再可変表示が実行されること、タイマ予告が実行されることに限らず、S Pリーチが実行されることであってもよい。S Pリーチ中は、表示領域を多く用いて、大当たりとなるかを煽りたいといった理由から表示領域を確保するため、および大当たりとなるかに注目させたいといった理由から遊タイムまでの残回数を意識させないようにするためという双方の理由からである。再可変表示やタイマ予告が実行されない場合は、図 2 8 7 - 2 9 (H 1) から図 2 8 7 - 3 1 (I) のように、通常背景から S Pリーチ B に対応する背景に移行するタイミングで、遊タイムまでの残回数表示の表示を終了するようにすればよい。なお、再可変表示対応表示およびタイマ対応表示は、双方とも数字が用いられた表示であり、図 2 8 7 - 3 1 (I) に示される S Pリーチ B の背景表示は数字が用いられない表示である。このように、数字が用いられる表示が表示されることにより遊タイムまでの残回数表示の表示を視認困難とする第 1 ケースと、数字が用いられない表示が表示されることにより遊タイムまでの残回数表示を視認困難とする第 2 ケースと、が存在する。第 1 ケースと第 2 ケースとでは、第 1 ケースの方が数字同士の混同を防ぐ必要があるため、第 1 ケースの場合は、遊タイム残回数表示にエフェクトを付し、遊タイム残回数表示を先に視認困難な形として、表示を終了させつつ、その後に再可変表示対応表示やタイマ対応表示を表示し、第 2 ケースの場合は、第 1 ケースのようなエフェクトを付すことなく、背景の切り替わりにより、遊タイムまでの残回数表示の表示を終了させるようにすることが好ましい。また、再可変表示対応表示のみ表示させる場合と、タイマ対応表示のみ表示させる場合と、があってもよく、再可変表示対応表示のみ表示させる場合は、再可変表示に対応する背景表示の切り替わりにより遊タイムまでの残回数表示を視認困難とし、タイマ対応表示のみ表示させる場合は、タイマ対応表示を遊タイムまでの残回数表示の上に重ねるように表示することにより遊タイムまでの残回数表示を視認困難とし、各々の予告に応じた態様で視認困難とすることが好ましい。なお、図 2 8 7 - 2 9 のように、再可変表示対応表示とタイマ対応表示との双方を表示する場合は、再可変表示に対応する背景表示の切り替わりにより遊タイムまでの残回数表示を視認困難とする設計としておけばよい(予め定められた一の予告に応じた態様で視認困難とするようにしておく)。また、タイマ予告は、タイマが「00:00」となり、その後実行される予告の表示や期待度を示唆する表示が行われた後は、タイマ対応表示の表示が終了するため、そのタイミングで、遊タイムまでの残回数表示の表示が視認可能となるようにしてもよい。その際には、タイマ対応表示の表示が終了するときに、エフェクト表示を伴わせ、そのエフェクト表示を表示しているときに、遊タイムまでの残回数表示を視認可能とするように表示するようにしてもよい。

【 3 1 7 5 】

(通常状態における変動の流れ (3))

図 2 8 7 - 3 1 および図 2 8 7 - 3 2 は、S Pリーチ B について説明する図である。演出の流れとしては、図に示される通りである。図 2 8 7 - 3 1 (N) の後、変動パターンが P B 1 - 3 のように大当たりである変動パターンであれば図 2 8 7 - 3 2 (O) が実行される。図 2 8 7 - 3 1 (N) の後、P A 2 - 3 のようにはずれである変動パターンまたは、救済による変動パターンであれば図 2 8 7 - 3 2 (R) が実行される。

10

20

30

40

50

【 3 1 7 6 】

(通常状態における変動の流れ (4)) (P B 1 - 3の変動パターン(大当り))

図 2 8 7 - 3 2 (P) (Q) のように、S P リーチ B の結果として、大当りであることが報知され、その後、図 2 8 7 - 3 3 (U) ~ (X)、(Y) ~ (A A) の流れで変動が進行する。より具体的には、図 2 8 7 - 3 2 (P) のように、敵キャラクタが倒れ、味方キャラクタが喜んだ顔でアップになり、「勝利!」という文字が表示されることにより、遊技者に大当りであることが報知され、その後、図 2 8 7 - 3 2 (Q) のように、図 2 8 7 - 3 2 (P) の背景の上に、飾り図柄が揃った表示 (6 6 6) が表示されることにより、6 の図柄が揃って大当りしたことが報知される。なお、図 2 8 7 - 3 2 (Q) の表示においては、「勝利!」という文字が表示されない。文字を表示することによって、飾り図柄が見にくくなってしまふことを防止するためである。その後、図 2 8 7 - 3 3 (U) (Y) のように、確変大当りであれば飾り図柄が変化し、通常大当りであれば飾り図柄は変化することなく維持される。より具体的には、図 2 8 7 - 3 3 (U) のように、確変大当りであれば、図 2 8 7 - 3 2 (Q) の S P リーチ B に対応した背景から通常状態の背景 (今回の変動が始まったときに表示されていたステージに対応した背景) に切り替わり、その上で、煙のエフェクト (1 9 6 2 S K Y 0 3 1) が表示される。その後、図 2 8 7 - 3 3 (V) のように、1 の図柄が揃った態様で飾り図柄が表示され、その後、図 2 8 7 - 3 3 (V) (W) (X) のように、飾り図柄が停止表示され、大当り状態へ移行し、大当り状態が終了した後に、確変状態に制御される。また、図 2 8 7 - 3 3 (Y) のように、通常大当りであれば、図 2 8 7 - 3 2 (Q) の S P リーチ B に対応した背景から通常状態の背景 (今回の変動が始まったときに表示されていたステージに対応した背景) に切り替わり、通常背景に 6 の図柄が揃った態様で飾り図柄が表示される。その後、図 2 8 7 - 3 3 (Z) (A A) のように、飾り図柄が停止表示され、大当り状態へ移行し、大当り状態が終了した後に、時短状態 A に制御される。ここで、図 2 8 7 - 3 3 (U) (Y) に注目すると、このときの通常背景においては、図 2 8 7 - 2 9 (A 1) (B 1) に示される遊タイムまでの残回数表示を表示しないように設計されている。このように構成することで、遊タイムまで残り回数が少なかった場合に、遊タイムに突入させてから大当りさせたかった (遊タイムに突入してから大当りした方が確変状態に突入しやすい、大当り中の出玉が多い等遊技者にとって有利である) 等の残念感を与えてしまふことを防止する。

【 3 1 7 7 】

(通常状態における変動の流れ (5)) (P A 2 - 3の変動パターン(はずれ))

図 2 8 7 - 3 2 (R) (S) のように、S P リーチ B の結果として、はずれであることが報知され、その後、図 2 8 7 - 3 4 (A B) ~ (A D) の流れで変動が進行する。より具体的には、図 2 8 7 - 3 2 (R) のように、敵キャラクタが倒れず、味方キャラクタが困った顔でアップになり、「敗北・・・」という文字が表示されることにより、遊技者にははずれであることが報知され、その後、図 2 8 7 - 3 2 (S) のように、図 2 8 7 - 3 2 (R) の背景の上に、飾り図柄が揃っていない表示 (6 7 6) が表示されることにより、はずれであることが報知される。なお、図 2 8 7 - 3 2 (S) の表示においては、「敗北・・・」という文字が表示されない。文字を表示することによって、飾り図柄が見にくくなってしまふことを防止するためである。その後、通常状態であれば、図 2 8 7 - 3 4 (A B) のように、図 2 8 7 - 3 2 (S) の S P リーチ B に対応した背景から通常状態の背景 (今回の変動が始まったときに表示されていたステージに対応した背景) に切り替わり、その上で、飾り図柄が揃っていない表示 (6 7 6) が表示される。その後、図 2 8 7 - 3 4 (A C) のように、飾り図柄が停止表示され、その後、図 2 8 7 - 3 4 (A D) のように、次の始動入賞に対応した変動が開始される。また、通常状態 (遊タイム抜け後) であれば、図 2 8 7 - 3 4 (A E) のように、図 2 8 7 - 3 2 (S) の S P リーチ B に対応した背景から通常状態の背景 (今回の変動が始まったときに表示されていたステージに対応した背景) に切り替わり、その上で、飾り図柄が揃っていない表示 (6 7 6) が表示される。その後、図 2 8 7 - 3 4 (A F) のように、飾り図柄が停止表示され、その後、図 2 8 7 - 3 4 (A G) のように、次の変動が開始される。ここで、図 2 8 7 - 3 4

(A B) に注目すると、このときの通常背景においては、図 2 8 7 - 2 9 (A 1) (B 1) に示される遊タイムまでの残回数表示を表示する設計となっている。図 2 8 7 - 3 3 (U) (Y) と比較すると、大当たりであるときとはずれであるときとで、遊タイムまでの残回数表示の有無によっても大当たりとはずれとで、違いを出すことができ、間接的に大当たりであるかはずれであるかを認識させることができる。また、図 2 8 7 - 3 4 (A C) に注目すると、飾り図柄が停止し、そのタイミングに連動して、遊タイムまでの残回数表示が「 1 0 0 」 「 9 9 」 に更新される。このように構成されることで、今回の変動がはずれであることを、飾り図柄の停止と遊タイムまでの残回数表示の双方によってわかりやすく示すことができる。このような設計をするためにも図 2 8 7 - 3 4 (A B) のタイミングで、遊タイムまでの残回数表示を表示しておく必要がある。また、図 2 8 7 - 3 4 (A E) ~ (A G) は遊タイム抜け後の変動の流れであり、図 2 8 7 - 3 4 (A B) ~ (A D) とは異なり、遊タイムまでの残回数表示が表示されない。これは上述した通り、遊タイムに再度制御されるといった勘違いをさせないための設計である。

10

【 3 1 7 8 】

(遊タイムまでの残回数表示の更新と保留表示のシフトについて)

図 2 8 7 - 3 4 (A C) のように、遊タイムまでの残回数表示が更新されるタイミングにおいて、表示されている保留表示のシフト (保留表示がアクティブ表示領域に近づいて動くこと、今回は、アクティブ表示領域に移動すること) が行われていない。図 2 8 7 - 3 4 (A D) のように、遊タイムまでの残回数表示が更新され、その後保留表示がアクティブ表示領域にシフトする。このように構成することで、シフトする保留表示に注目しているせいで、遊タイムまでの残回数表示の更新を見逃すことがない。

20

【 3 1 7 9 】

(通常状態における変動の流れ (6) (救済による変動パターン (大当たり)))

図 2 8 7 - 3 2 (R) (S) のように、 S P リーチ B の結果として、はずれであることが報知され、その後、図 2 8 7 - 3 5 (A H) ~ (A K) の流れで変動が進行する。救済による変動パターンは、一旦はずれと見せた上で、大当たりであることを報知するパターンであるため、図 2 8 7 - 3 5 (A H) までの流れは、図 2 8 7 - 3 4 (A B) までの流れと共通にし、図 2 8 7 - 3 5 (A I) 以降は、救済による変動パターンに対応した表示を展開する。ここで、図 2 8 7 - 3 5 (A H) に注目すると、遊タイムまでの残回数表示を表示することにより、図 2 8 7 - 3 3 (U) (Y) のように、大当たりのときの通常背景とは異ならせ、はずれの変動パターンと同様の流れにすることで、救済による変動パターンであることがばれてしまうことを防止するように設計されている。また、図 2 8 7 - 3 5 (A L) ~ (A O) は遊タイム抜け後の変動の流れであり、図 2 8 7 - 3 5 (A H) ~ (A K) とは遊タイムまでの残回数表示がない点で異なる。ここで、図 2 8 7 - 3 5 (A H) に注目すると、通常状態における救済による変動パターンであるため、図 2 8 7 - 3 4 (A B) と同様に、遊タイムまでの残回数表示が表示された通常背景が表示される。また、図 2 8 7 - 3 5 (A L) に注目すると、通常状態 (遊タイム抜け後) における救済による変動パターンであるため、図 2 8 7 - 3 4 (A E) と同様に、遊タイムまでの残回数表示が表示されない通常背景が表示される。このように、通常状態における救済による変動パターン (遊タイム抜け後ではない救済の変動) であるか、通常状態 (遊タイム抜け後) における救済による変動パターンであるかによって、はずれとみせかけるために切り替えられる通常背景の態様、特に遊タイムまでの残回数表示の有無を異ならせることで、救済による変動パターンであることのばれ防止をすることができる。

30

40

【 3 1 8 0 】

(通常状態における変動の流れ (7) (P B 1 - 3 の変動パターン (大当たり)) の変形例)

図 2 8 7 - 3 6 は、図 2 8 7 - 3 3 の変形例であり、大当たりし、通常背景に切り替わった場合に、遊タイムまでの残回数表示のうち、残回数を示す数字部を表示せず、遊タイムまでの残回数表示を構成する台座部 (1 9 6 2 S K Y 0 3 3) の表示を残す例である。このようにすることで、あくまで数字部分のみを認識させないようにすることが目的である

50

ため、表示を消すことについて、最小限のものとすることができ、設計時の確認作業等を減らすことができる。

【3181】

(特徴部1957SKYに関する説明)

次に、本実施の形態における特徴部1957SKYのパチンコ遊技機1について、図288-1、図288-2にもとづいて説明する。図288-1は、特徴部1957SKYにおける実施の形態としての特定回数目よりも前の変動中および特定回数目の変動中の演出態様と、特定回数の変動後に特定回数到達後特別状態(時短状態B、第2特別状態)に制御される際の突入演出の演出態様について具体例を示す説明図である。図288-2は、特徴部1957SKYにおける実施の形態の変形例としての、図288-1の類似した状況で異なる演出態様にて突入演出を実行する場合の具体例を示す説明図である。尚、本実施の形態では、前記実施の形態1のパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

10

【3182】

図288-1(A)に示すように、遊技状態が低確/低ベース状態(通常状態)に制御されており、救済時短回数カウンタの値が「0」であることに対応して特別回数表示069SG203が「あと1回」と表示され、第1特別図柄に対応した保留記憶数が3つ残った状態において、第1特別図柄の変動が停止している。すなわち本変動は900回目の変動であり、次回の変動は低確/高ベース(時短状態B)に制御される。

【3183】

図288-1(B)に示すように、図288-1(A)に示した変動の次の第1特別図柄に対応した変動が開始し、遊技状態が低確/高ベース(時短状態B)に制御されており、特別回数表示069SG203が「あと0回」と表示している。このとき救済時短回数カウンタの値はすでに「0」となっているため、「あと0回」と表示しているものの、遊技状態はすでに時短状態Bへ制御されている。時短状態Bにおける1回目の変動を実行している状況ではあるものの、通常状態に対応した背景を変動開始時には表示しているため「あと0回」と表示を行うことにより、同じ背景に滞在しているにも関わらず突然特別回数表示069SG203が消去されることによって、演出上の違和感が発生してしまうことを防止している。なお、図288-1(B)においては、右打ち報知画像069SG400を図示していないが、この時点で右打ち報知画像069SG400を表示するようにしてもよい。

20

30

【3184】

図288-1(C)に示すように、図288-1(B)と同様の変動において、変動開始直後(例えば、変動開始から1~3秒後)にシャッター画像を表示領域の上部より下部へ向けて閉鎖する態様にて表示し、飾り図柄の変動を視認不能とする。次いでシャッター画像によって飾り図柄の変動が視認不能となった直後のタイミングに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がシャッター画像に重畳するようにフェードイン表示される。

【3185】

図288-1(D)は、図288-1(C)の変動から、2つ記憶されていた第1特別図柄に対応した変動を消化した様子である。このとき、第1特別図柄および第2特別図柄の保留記憶数はともに存在せず、完全に変動が停止した状態を示している。上述した第1特別図柄の保留記憶に対応する2回の変動が行われた場合であっても、シャッター画像は継続して表示されており、さらに時短状態Bに制御されたことを報知する突入演出もこの時点では実行していない。

40

【3186】

図288-1(E)は、図288-1(D)の後の矢印上に示すように、第2始動口へ遊技球が入賞した後を示しており、時短状態Bにおける初回の第2特別図柄の変動が行われている様子である。時短状態Bにおける初回の第2特別図柄の変動が開始したことを契機として、シャッター画像を開放する態様で下部から上部へ移動させ、突入演出を実行す

50

る。なお今回は図示を省略しているが、突入演出は図 2 8 4 - 6 3 や図 2 8 4 - 6 4 などと同じ態様にて実行している。

【 3 1 8 7 】

本実施の形態においては、前記実施の形態 1 にあるように、第 1 特別図柄の可変表示にもとづいて大当たりへ制御される場合よりも、第 2 特別図柄の可変表示にもとづいて大当たりへ制御される場合のほうが有利度合が高いようになっている（図 2 8 4 3 を参照のこと）。そのため、時短状態 B へ制御され、せっかく大当たりへ制御されれば有利なはずの第 2 特別図柄を変動させる機会を与えられたにも関わらず、通常状態中にすでに記憶されていた第 1 特別図柄の保留記憶が変動し、当該変動によって大当たりへ制御された場合には、遊技者を心理的に落胆させることとなる。そのうえでもし時短状態 B へ制御されたときに初回の第 2 特別図柄の変動を契機としてではなく、通常状態中に通常状態中にすでに記憶されていた第 1 特別図柄の保留記憶を契機として突入演出を実行した場合には、時短状態 B へ制御された後に第 1 特別図柄の変動によって大当たりへ制御されたことを遊技者に余計に印象付けてしまう。本実施の形態においては時短状態 B へ制御された後に、初回の第 2 特別図柄の変動が開始したことを契機として突入演出を実行するため、このような印象を遊技者に与えることなく、遊技者の心理的な落胆を軽減することができる。

10

【 3 1 8 8 】

次いで図 2 8 8 - 2 を用いて、本実施の形態における変形例について説明する。図 2 8 8 - 2 (A) に示すのは、図 2 8 8 - 1 (A) に示す状況と同様であり、遊技状態が低確 / 低ベース状態（通常状態）に制御されており、救済時短回数カウンタの値が「 0 」であることに対応して特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 が「あと 1 回」と表示し、第 1 特別図柄に対応した保留記憶数が 3 つ残った状態において、第 1 特別図柄の変動が停止している状況である。

20

【 3 1 8 9 】

図 2 8 8 - 2 (B) に示すように、図 2 8 8 - 2 (A) に示す変動の停止した状態から、第 1 特別図柄に対応した保留記憶が残り 1 つとなるまで、第 1 特別図柄の可変表示を行った状態である。図 2 8 8 - 2 (B) に示すのは低確 / 高ベース（時短状態 B ）の初回の変動（第 1 特別図柄の変動）であり、当該変動が開始された時点において、シャッター画像は表示することなく、時短状態 B に対応した背景画像（夜の街の風景をあらわした第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 ）を表示するようにしている。このように背景画像を変化させることで、遊技状態が変化したことを遊技者にわかりやすく認識させることができる。さらに、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 とを表示する。図示は省略しているが、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 は、画像表示装置 5 の表示領域の左端部分から右側方向へ徐々に全長が表示されるように移動し、さらに右端部分へ向けて移動し、最終的に右端部分から見切れるようにして表示されなくなる態様にて表示している。また、右打ち報知テロップ 1 9 5 7 S K Y 0 0 1 を表示しており、「右打ちしてください」の文字を帯の内側にて表示領域の左端部分から右側方向へ徐々に全長が表示されるように移動し、さらに右端部分へ向けて移動し、最終的に右端部分から見切れるようにして表示されなくなる態様にて表示している。また「右打ちしてください」の文字は帯の内側にて複数個表示されており、右打ち報知テロップ自体の表示が終了するまで絶えずループして表示される。このとき右打ち報知テロップを時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 の一部に重畳して表示し、重畳していないときよりも時短状態 B の残り回数が視認しづらい態様としている。このように右打ち報知テロップによって時短残表示を視認しづらくすることで、少なくとも第 2 特別図柄の変動が開始するまでは、第 1 特別図柄の変動によって時短状態 B の残り回数が減少していく様子を視認しづらくさせることができ、損をした感覚を薄れさせることができる。また、右打ち報知画像は右打ち報知テロップの一部に重なるように表示されており、右向き矢印によって「右打ちしてください」の文字の一部が隠れてしまうが、右打ち報知画像が「右打ちしてください」の文字を視認可能な程度に透過性を有しているためテロップの文字が完全に視認不可能とならないようになっている。

30

40

【 3 1 9 0 】

50

図 288 - 2 (C) に示すように、図 288 - 2 (A) に示す変動と同様の変動中の様子であり、右打ち報知画像 069SG401 はすでに消去された状態となっているのに対して、右打ち報知テロップは継続して表示されている。

【 3 1 9 1 】

図 288 - 2 (D) に示すように、図 288 - 2 (C) に示す変動が停止した様子であり、この際も右打ち報知テロップは継続して表示されている。

【 3 1 9 2 】

図 288 - 2 (E) に示すように、第 2 始動口へ遊技球が入賞し、当該特別状態 B における初回の第 2 特別図柄の変動が開始した様子である。当該第 2 特別図柄の変動を契機として、突入演出を行っている。なお図示を省略しているが、突入演出は図 284 - 63 や図 284 - 64 などと同じ態様にて実行している。突入演出を終えると飾り図柄が変動している背景画像に復帰する。このとき、時短状態 B に制御された直後に表示した右打ち報知画像 069SG401 などは改めて表示はせず、過度に右打ちすることを指示してしまうことによって遊技者を不快にさせないようにしている。さらに、表示されていた右打ち報知テロップなどはすでに消去された状態となっており、視認しづらくなっていた時短残表示が視認可能となっている。このように第 2 特別図柄の可変表示が開始するまで消去されることなく右打ち報知テロップは継続して表示されており、遊技者に対して継続的に右打ちをするよう指示し、遊技者が不利益を被らないようにしている

【 3 1 9 3 】

本実施の形態においては、時短状態 B に制御された後に、第 2 特別図柄の変動を実行せずに第 1 特別図柄によって 100 回変動させた場合に、その後 101 回目以降の変動において第 2 特別図柄を変動させた場合であっても、突入演出を実行しないようになっている。このようにすることで、100 回も変動がすでに終わっている状況で突入演出を報知した場合に、時短状態 B に対して思っていたよりも短いなどの悪い印象を与えることを防止している。なお本実施の形態においては「100 回」を契機として突入演出を実行しないようになっているが、これらは任意の回数でよい。

【 3 1 9 4 】

(特徴部 1958SKY に関する説明)

次に、本実施の形態における特徴部 1958SKY のパチンコ遊技機 1 について、図 288 - 3 ~ 図 288 - 8 にもとづいて説明する。図 288 - 3 と図 288 - 4 とは時短状態 B に制御されているときに使用される第 1 特別図柄用の変動パターン判定テーブルおよび第 2 特別図柄用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。図 288 - 5 と図 288 - 6 とは時短状態 B に制御される前後の変動における一連の演出態様について示す説明図である。図 288 - 7 と図 288 - 8 とは時短状態 B の初回の変動 (第 1 特別図柄にもとづく変動) において大当りに制御される場合の演出態様を示す説明図である。尚、本実施の形態では、前記実施の形態 1 のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

【 3 1 9 5 】

本実施の形態においては図 288 - 3 や図 288 - 4 に示すように前記実施の形態 1 とは時短状態 B に制御されているときに決定される変動パターンについて相違している。以下にその説明を記す。

【 3 1 9 6 】

図 288 - 3 (A) に示すように、遊技状態が時短状態 B に制御されているときに第 1 特別図柄のはずれとなる変動が実行される場合には保留記憶の数に関わらず、「非リーチ A」の変動パターンを 100% の割合で決定するようになっている。「非リーチ A」の変動パターンが時短状態 B における初回の変動にて決定された場合には、突入演出を実行するように制御されている。この「非リーチ A」の変動パターンの変動時間は 1000ms とされている。詳細の演出態様については後述するが、この変動時間は、飾り図柄の変動を開始する変動の序盤、突入演出を実行する変動の中盤、最終的に飾り図柄の変動を停止させる変動の終盤までを見せることが過不足なく可能な変動時間となっている。

10

20

30

40

50

【 3 1 9 7 】

図 2 8 8 - 3 (B) に示すように、遊技状態が時短状態 B に制御されているときに第 1 特別図柄の大当たりとなる変動が実行される場合には、「 S P 非経由 A 」の変動パターンを 1 0 0 % の割合で決定するようになっている。つまり時短状態 B に制御されているときの第 1 特別図柄の変動において S P リーチは実行されないようになっている。

【 3 1 9 8 】

図 2 8 8 - 4 (A) ~ 図 2 8 8 - 4 (C) は遊技状態が時短状態 B に制御されているときに第 2 特別図柄が変動する際に決定される変動パターンを示した各種変動パターン判定テーブルであり、決定される変動パターンについては図示されたとおりである。

【 3 1 9 9 】

次いで本実施の形態における演出態様について図 2 8 8 - 5 ~ 図 2 8 8 - 8 を用いていかに説明する。

【 3 2 0 0 】

図 2 8 8 - 5 (A) に示すように、遊技状態が低確 / 低ベース状態 (通常状態) に制御されており、救済時短回数カウンタの値が「 0 」であることに対応して特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 が「あと 1 回」と表示し、第 1 特別図柄に対応した保留記憶数が 3 つ残った状態において、第 1 特別図柄の変動が停止している。すなわち本変動は 9 0 0 回目の変動であり、次回の変動は低確 / 高ベース (時短状態 B) に制御される。

【 3 2 0 1 】

図 2 8 8 - 5 (B) に示すように、遊技状態が低確 / 高ベース (時短状態 B) に制御されており、「非リーチ A」の変動パターンによる変動が開始し、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 が「あと 0 回」と表示している。このとき救済時短回数カウンタの値はすでに「 0 」となっているため、「あと 0 回」と表示しているものの、遊技状態はすでに時短状態 B へ制御されている。時短状態 B における 1 回目の変動を実行している状況ではあるものの、通常状態に対応した背景を変動開始時には表示しているため「あと 0 回」と表示を行うことにより、同じ背景に滞在しているにも関わらず突然特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 が消去されることによって、演出上の違和感が発生してしまうことを防止している。なお本実施の形態においては、時短状態 B の初回の変動として、第 1 特別図柄に対応した変動を行っている状況を説明している。第 1 特別図柄を変動させることと第 2 特別図柄を変動させることを比較すると、第 2 特別図柄を変動させることのほうが有利であるため、時短状態 B における初回の変動も含めて第 2 特別図柄を変動させたいところだが、時短状態 B の初回の変動において、ちょうど第 1 特別図柄の保留記憶がゼロになるように遊技球を発射するのは発射技術と手間を要するため、大抵の遊技者は常に発射を継続して行っていることが多い。時短状態 B に制御された直後は第 1 特別図柄の保留記憶が数個残っており、少なくとも時短状態 B の初回の変動は第 1 特別図柄によって行われるほうが一般的である。

【 3 2 0 2 】

図 2 8 8 - 5 (C) に示すように、シャッター画像を上部から下部へ閉鎖する態様にて表示し、通常状態に対応した背景画像の表示面積を狭めながら視認不能としてゆく。時短状態 B における初回の第 1 特別図柄による変動は、遊技者にとっては突入演出が行われること以外あまり意味をなさない変動だが、このようにすることによって、遊技者が興味を示さない演出については途中で視認困難とし、シャッター画像によってこれより先突入演出が実行されることを遊技者に予知させ、気持ちを高ぶらせる演出態様としている。なお、図 2 8 8 - 5 (C) においてはシャッター画像が飾り図柄を隠ぺいせずに閉鎖しているものとして図示されているが、これに限らず背景画像とともに、飾り図柄の可変表示も隠ぺいする態様としてもよい。

【 3 2 0 3 】

図 2 8 8 - 5 (D) に示すように、シャッター画像によって背景画像をすべて覆った後に、当該シャッター画像に重畳して突入報知キャラクタ画像 1 9 5 7 S K Y 0 0 2 を表示する。突入報知キャラクタ画像は、シャッター画像に何も表示されていない状態から画面右端から徐々に全長を現し、画面左端へ向けてキャラクタ、星のイラスト、「遊タイム発

10

20

30

40

50

動」の文字が移動しながら横切る態様に表示される。図示は省略しているが、突入報知キャラクタ画像は画面左端へ到達し消失したあとも、再度画面右端から現れるようにループして表示されるようになっている。

【3204】

ここで、シャッター画像について説明を行う。本実施の形態においてシャッター画像は突入演出の一部として導入部分として使用しているが、シャッター画像と同様の素材を用いた他の演出が存在する。例えば飾り図柄がリーチ状態となった後に、当該飾り図柄よりも奥側でシャッター画像が閉鎖することにより背景画像を隠ぺいし、SPリーチへ発展する導入部分で使用されたり、通常状態における演出状態の遷移の境目にも使用されたりする。この際にシャッター画像の表示態様を通常態様から異ならせることにより有利状態に制御されることを示唆する予告演出として使用する場合がある。なお、シャッター画像が完全に背景画像を覆ってしまうまでの速度や、効果音についても突入演出の実行時とその他の演出の実行時とで同様である。

10

【3205】

本実施の形態のように、時短状態Bに制御される際の突入演出の一部としてシャッター画像を使用する場合には、突入報知キャラクタ画像を表示するなどして、予告演出の一環としてシャッター画像を表示しているわけではないことをわかりやすくし、素材の流用によりコストを削減しつつも、予告演出と勘違いすることを防止している。また突入報知キャラクタ画像を移動させる速度はシャッター画像を閉鎖する態様にて移動させる速度とは異ならせている。具体的には突入報知キャラクタ画像の移動速度を遅くし、シャッター画像の速度と差異を持たせることによって目立たせるような演出態様となっている。なお、ここで本実施の形態においてはシャッター画像に重畳して突入報知キャラクタ画像を表示したが、これに限らず例えば時短状態Bを示す「遊タイム」の文字であったり、「遊」の文字のみを表示したりしてもよい。

20

【3206】

図288-5(E)および図288-5(F)に示すように、突入報知キャラクタ画像を表示した後は、シャッター画像を開放する態様にて上部に移動させ、突入演出として「BATTLE RUSH 突入!!」文字を表示する。なお今回は図示を省略しているが、突入演出は図284-63や図284-64などと同じ態様にて実行している。このように本実施の形態においては、時短状態Bにおける初回の変動において、第1特別図柄の変動を契機として突入演出を実行している。前述のとおり、時短状態Bの開始直後においては、第1特別図柄に対応した保留記憶が残っていることが一般的である、このような状況を活かし、第1特別図柄の保留記憶の個数に関わらず、「非リーチA」の変動パターンを決定し、実行時間を確保することで突入演出の実行を実現している。また時短状態Bの初回の変動よりもあとのタイミングで、第1特別図柄の「非リーチA」の変動パターンによる変動が実行される場合には、時短状態Bの第2特別図柄の変動パターンとして最も決定されやすい「超短縮非リーチ」と比較して長い変動時間を確保しているため、当該「非リーチA」の変動が行われている間に第2始動口へ遊技球を入賞させ第2特別図柄の保留記憶をためるための時間として役割を持つことも可能である。

30

【3207】

図288-6(G)に示すように、時短状態Bにおける「非リーチA」の変動が実行されている間に、第2始動入賞口へ遊技媒体が入賞し、第2特別図柄に対応した保留記憶数が1として表示される。突入演出はすでに終了しており、背景画像が時短状態Bに対応したとなっている。

40

【3208】

図288-6(H)に示すように、時短状態Bにおける「非リーチA」の変動は、突入演出の実行後、背景画像が切り替わった後に変動が停止するようになっている。

【3209】

図288-6(I)に示すように、時短状態Bにおける2回目の変動として、はずれとなる第2特別図柄の変動において「超短縮非リーチ」の変動が行われる。

50

【 3 2 1 0 】

ここで、時短状態 B における初回の変動として、第 2 特別図柄による変動が行われた場合について説明する。図 2 8 8 - 4 (A) と図 2 8 8 - 4 (B) に示すとおり、時短状態 B における第 2 特別図柄による変動は、ほとんどが「超短縮非リーチ」が決定されるようになっている。これは前記実施の形態 1 にあるとおり消化速度を極限まで高めるためである。このような「超短縮非リーチ」が時短状態 B における初回の変動表示で行われる場合には、本実施の形態における突入演出は実行しないように制御し、シャッター画像の表示後に突入報知キャラクタ画像を表示することなくシャッター画像を開放させ、時短状態 B に対応した背景画像を表示し、飾り図柄を停止させるようにしている。このようなイレギュラーなパターンに対しては、消化速度を高めるといった目的を損ねないように、本来の趣旨通りの演出態様にて変動を行うようにしている。なお「SPリーチ D (ショートバトル SP)」の変動パターンが決定された場合であっても同様に突入演出を実行せず、SPリーチ D を実行するように制御するようにしている。

10

【 3 2 1 1 】

次いで図 2 8 8 - 7 と図 2 8 8 - 8 を用いて、時短状態 B における初回の変動が、当りの第 1 特別図柄の変動であった場合の演出態様について説明する。

【 3 2 1 2 】

図 2 8 8 - 7 (A) に示すように、遊技状態が低確 / 低ベース状態 (通常状態) に制御されており、救済時短回数カウンタの値が「 0 」であることに伴って特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 が「あと 1 回」と表示し、第 1 特別図柄に対応した保留記憶数が 3 つ残った状態において、第 1 特別図柄の変動が停止している。すなわち本変動は 9 0 0 回目の変動であり、次回の変動は低確 / 高ベース (時短状態 B) に制御される。

20

【 3 2 1 3 】

図 2 8 8 - 7 (B) に示すように、遊技状態が低確 / 高ベース (時短状態 B) に制御されており、「SP非経由 A」の変動パターンによる変動が開始し、「非リーチ A」の変動パターンによる変動と同様の演出態様にて飾り図柄の変動が実行されている。

【 3 2 1 4 】

図 2 8 8 - 7 (C) および図 2 8 8 - 7 (D) に示すように、シャッター画像を上部から下部へ閉鎖する態様にて表示し、通常状態に対応した背景画像の表示面積を狭めながら視認不能とする。

30

【 3 2 1 5 】

図 2 8 8 - 7 (E) に示すように、シャッター画像を閉鎖した状態から上部へ開放する態様にて移動して表示する。このとき突入演出の実行時のように「BATTLE RUSH 突入!!」の文字ではなく初回大当り報知用キャラクタ画像 1 9 5 7 S K Y 0 0 3 を、時短状態 B に対応した背景画像とともに視認可能としてゆく。このとき、シャッター画像が閉鎖するときの出力音と、シャッター画像が開放するときの出力音とは、それぞれ突入演出にて出力されるものと同様であり、初回大当り報知用キャラクタ画像が遊技者によって視認されるまでは、当該変動によって大当たりには制御されることは遊技者は知り得ないようになっている。

【 3 2 1 6 】

図 2 8 8 - 8 (E) に示すように、シャッター画像が完全に消去された状況において、初回大当り報知用キャラクタ画像の全長と「FEVER」の文字が表示されることに伴って、「フィーバー」のセリフをキャラクタが発し、大当たりとなることを報知する。

40

【 3 2 1 7 】

図 2 8 8 - 8 (G) に示すように、初回大当り報知用キャラクタ画像の全長と「FEVER」の文字が表示された直後に可動体 3 2 が落下し、画像表示装置 5 の表示領域の全体をエフェクト画像で覆うようにし、背景画像や初回大当り報知用キャラクタ画像を視認不能とする。

【 3 2 1 8 】

図 2 8 8 - 8 (H) および図 2 8 8 - 8 (I) に示すように、可動体 3 2 が原点位置へ

50

移動していく際に、時短状態 B に対応した背景画像と、777 の大当りを示す飾り図柄を視認可能としていく。なお可動体 32 が原点位置へ徐々に移動している最中にエフェクト画像は、徐々に半透明となり、最終的に消去するフェードアウトの態様にて消去する。徐々に消去、大当りとなった飾り図柄を視認可能としていくことによって、遊技者の気持ちを高ぶらせることが出来る。このように時短状態 B における初回の第 1 特別図柄の変動にて大当りとなる場合には、S P リーチを実行して大当りとなるか否かを煽るのではなく、通常のはずれの変動と同様の態様で変動をさせておきながら、後半において可動体の動作により素早くシンプルな演出態様により、大当りを報知している。本来時短状態 B における第 1 特別図柄の変動にもとづいた大当りは、第 2 特別図柄の変動にもとづいた大当りよりも不利であるため、S P リーチを実行し長く時間をかけて煽ること自体が遊技者の不安を煽るだけであり、不快にさせる可能性がある。本実施の形態においては、S P リーチを経由せずに大当りを報知するため、そのような不安を与えることなく、不快にさせない演出態様としている。

10

【3219】

(特徴部 1959SKY に関する説明)

次に、本実施の形態における特徴部 1959SKY のパチンコ遊技機 1 について、図 288-9 ~ 図 288-11 にもとづいて説明する。図 288-9 ~ 図 288-11 には、それぞれ通常状態における 900 回目の可変表示において、次変動で時短状態 B に制御されることを示唆するためにシャッター画像を表示していることと、シャッター画像を表示した後にデモンストレーション表示が行われた場合の状況や、シャッター画像を表示した後にゲートを遊技球が通過した場合の状況について示す説明図である。尚、本実施の形態では、前記実施の形態 1 のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

20

【3220】

図 288-9 (A) に示すように、遊技状態が低確 / 低ベース状態 (通常状態) に制御されており、救済時短回数カウンタの値が「0」であることに対応して特別回数表示 069SG203 が「あと 1 回」と表示し、第 1 特別図柄に対応した保留記憶数が 2 つ残った状態において、第 1 特別図柄の変動が行われている。このとき飾り図柄は左側に「1」がすでに停止しており、右側に「6」が停止しようとしている状況である。

【3221】

図 288-9 (B) に示すように、右側に「6」の飾り図柄が停止した時点において、シャッター画像を上部から下部へ閉鎖する態様にて表示し始める。この時中心に位置する飾り図柄については未だ変動中の対応を示しているが、それも含めて飾り図柄と背景画像が視認不能となるように、シャッター画像を表示してゆく。

30

【3222】

図 288-9 (C) に示すように、シャッター画像に飾り図柄と背景画像が完全に視認不能となり、当該変動が停止している。図 288-9 (C) においては変動が停止している状況となっているが、実際には変動が停止するよりも前にシャッター画像は飾り図柄と背景画像を完全に視認不能とするようになっており、シャッター画像が表示された状態でしばらくは変動が続いている状況となる。このように本実施の形態においては、未だ時短状態 B に制御されていない、特定回数目の変動においてシャッター画像を表示することによって、実際の遊技状態が遷移するタイミングよりも前に遊技者に遊技状態の遷移をわかりやすく認識させる最終変動示唆演出を実行する。そのため遊技者は次回の変動から時短状態 B に制御されることを認識でき、右打ちを開始することを意識して遊技に臨むことが可能となる。なお、このような特定回数目の第 1 特別図柄の変動は、変動パターンが固定でなく、ランダムに決定される (図 284-5 を参照のこと。)。そのため仮に「短縮非リーチ B」などの変動時間の短い変動パターンが決定された場合であっても、最終変動示唆演出を実行可能となるように、演出の実行開始は少なくとも複数の飾り図柄のうち一の飾り図柄が停止した後を開始タイミングとしている。図 288-9 においては「非リーチ B」の所謂ドハズレの変動パターンが決定されたことを例として、一つ目の飾り図柄が停

40

50

止した後にシャッター画像を表示するようにしているが、仮に「短縮非リーチ」のような変動パターンが決定された場合には、一度にすべての飾り図柄が仮停止するため、すべての飾り図柄が仮停止したタイミングにシャッター画像を表示するようにしている。

【3223】

シャッター画像を上部から下部へ閉鎖する態様にて表示する際には、通常状態に対応した背景画像の表示面積を狭めながら視認不能としてゆく。遊技者としては当該特定回数目の変動よりも時短状態Bに移行した後の変動に対して興味が向いているため、遊技状態が遷移する境目に過ぎない当該変動は途中で視認困難とし、シャッター画像によってこれより先時短状態Bに制御されることを遊技者に予知させ、気持ちを高ぶらせる演出態様としている。

10

【3224】

またシャッター画像によって飾り図柄と背景画像が完全に視認不能となった後は、視認不能になる前まで「あと1回」となっていた特別回数表示についても表示を消去している。本実施の形態における最終変動示唆演出は、シャッター画像を表示した後、次の変動の開始、つまり時短状態Bに制御された際にシャッター画像を開放させるため、遊技状態の移行をシームレスな見せ方により行っている。そのため特別回数表示を継続して表示していると意図している演出効果を妨げることにもなりうる。本実施の形態においては、シャッター画像の表示に伴い特別回数表示を消去しており、演出効果を妨げないようにしている。

【3225】

図288-9(D)に示すように、シャッター画像が継続して表示された状態で新たな保留記憶に対応した新たな第1特別図柄の変動が開始する。遊技状態は低確/低ペース状態(時短状態B)に制御されているため、右打ち報知画像表示することによって、右打ちが可能な状態(時短状態B)になったことを報知している。

20

【3226】

図288-9(E)および図288-9(F)に示すように、時短状態Bの初回の変動が実行されているうちにシャッター画像を閉鎖した状態から上部へ開放する態様にて移動し消去する。その後は、時短状態Bに対応した背景画像と、飾り図柄が視認可能となり、変動が停止するようになっている。

【3227】

図288-10は、最終変動示唆演出が実行される特定回数目の変動において、次回の変動(つまり時短状態Bにおける初回の変動)に対応した保留記憶がなく、変動停止後にデモンストレーション表示が行われる例を示した説明図である。図288-10(A)~図288-10(C)には、前述した図288-9と比較して保留記憶がない点が相違しており、そのほかは同様の状況を示している。

30

【3228】

図288-10(D)に示すように、特定回数目の変動が停止し、遊技状態は低確/高ペース状態(時短状態B)に制御されている。最終変動示唆演出に係るシャッター画像の表示後、右打ち報知画像を表示した状態で変動が停止している。新たな変動が開始されることなく所定時間(例えば、約30000msなど)が経過し、デモンストレーション表示が実行されるまで、図288-10(D)に示す演出態様をそのまま維持するようになっている。

40

【3229】

また、デモンストレーション表示が行われるよりも前に、始動入賞口に遊技球が入賞した場合には、シャッター画像を開放させ、時短状態Bに対応した背景画像と飾り図柄を表示する制御を行う。換言すれば、次回の変動に係る始動入賞が行われるまでは、シャッター画像および右打ち報知を継続する。そのため仮に一旦遊技を中断し離席している場合などにおいても他の客などにただはずれで停止しているわけではなく、遊技途中である点をアピールすることが可能である。

【3230】

50

図 288 - 10 (E) に示すように、新たな変動が開始されることなく所定時間 (例えば、約 3000ms など) が経過し、デモンストレーション表示が開始される。本実施の形態においてはデモンストレーション表示が行われている際には、保留記憶数や、小図柄、右打ち報知画像などが消去されている状況となっているが、これら遊技の進行についての情報に関してはデモンストレーション表示が行われているときにも表示を維持するようにしてもよい。その場合、デモンストレーション表示が視認できるように大きな右打ち報知画像は消去し、小さな右打ち報知画像の表示を維持することが好ましい。

【 3231 】

図 288 - 10 (F) に示すように、デモンストレーション表示の終了後は、再度シャッター画像を表示することなく、時短状態 B に対応した背景画像と飾り図柄を表示する。このようにすることによって、演出的な違和感を感じさせることを防止できる。

10

【 3232 】

図 288 - 11 に示すのは、本実施の形態において、特定回数目の変動中であってシャッター画像の閉鎖後にゲート 41 を遊技球が通過した場合の演出態様についての説明図である。本実施の形態において、遊技状態が低確 / 低ベース状態 (通常状態) に制御されているときに、ゲート 41 を遊技球が通過した場合には「左打ちに戻してください」の音声出力とともに、左打ち報知画像 (「左打ち」の文字と左向きの矢印の表示) を表示する制御を行い遊技者が不利益を被ることを防止するようにしている。図 288 - 11 (C) は、特定回数目の変動中で、シャッター画像が完全に背景画像を覆い隠ぺいしたタイミングだが、遊技状態は未だ低確 / 低ベース状態である。このときに遊技媒体がゲート 41 を通過した場合には、本実施の形態においては「左打ちに戻してください」の音声出力および左打ち報知画像を表示する制御を行わないようにしている。このような制御を行えば、この後間もなく右打ちが可能な遊技状態 (時短状態 B) に制御するにも関わらず、わざわざ発射操作を調整しなおす手間を遊技者に与えないようにすることができる。

20

【 3233 】

(特徴部 1960SKY に関する説明)

次に、本実施の形態における特徴部 1960SKY のパチンコ遊技機 1 について、図 288 - 12 ~ 図 288 - 13 にもとづいて説明する。図 288 - 12 は、特定回数目の変動が停止し、デモンストレーション表示が行われるまでの演出態様について示した説明図である。図 288 - 12 は、特定回数目の変動が停止し、時短状態 B の初回の変動がおよび突入演出が行われるまでの演出態様についての説明図である。尚、本実施の形態では、前記実施の形態 1 のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

30

【 3234 】

図 288 - 12 (A) に示すように、特定回数に達するよりも一つ手前の変動が停止したときであって、特別回数表示が「あと 1 回」と表示されている。その後図 288 - 12 (B) に示すように、記憶されていた第 1 特別図柄に対応した保留記憶の変動が開始される。当該変動については特定回数目の変動であり、当該変動が停止した後は遊技状態が時短状態 B へ制御される。

【 3235 】

図 288 - 12 (C) に示すように、特定回数目の変動が、通常態様左図柄 1957SKY004a「6」、通常態様中図柄 1957SKY004b「5」、通常態様右図柄 1957SKY004c「6」、の組み合わせのはずれ表示結果により停止している。この時、飾り図柄は揺動しておらず完全に停止した確定停止の状態である。

40

【 3236 】

図 288 - 12 (D) に示すように、飾り図柄が確定停止の期間を終えると、遊技状態は時短状態 B へ制御される。また通常態様左図柄 1957SKY004a、通常態様中図柄 1957SKY004b、通常態様右図柄 1957SKY004c、は確定停止していた時の表示態様とは異なる特殊停止態様として 1957SKY005a、1957SKY005b、1957SKY005c へ変化する。これは特定回数目の変動において、次回

50

変動の保留記憶がない場合において行われる変化であり、確定停止された図柄がアニメーションをにより動作を行い、これより時短状態 B に制御されることを遊技者に向けてアピールするものである。このとき、確定停止の期間を終えた後に飾り図柄を特殊停止態様へ変化させるため、遊技者が予告演出であると勘違いしないようになっている。

【3237】

本実施の形態においては飾り図柄「656」を停止させ特殊停止態様へ変化させているが、特定回数目の変動のはずれ表示結果として「656」が固定で停止するとは限らないため、この他の飾り図柄の組み合わせによりはずれ表示結果が構成されることがある。また、本実施の形態における「5」と「6」の飾り図柄は、キャラクタの画像と数字により構成されているが、複数の飾り図柄の中には数字のみにより構成された飾り図柄も存在している。特殊停止態様はキャラクタの動作を交えたほうがアピールする演出効果が高まるため、はずれ表示結果としては決定される飾り図柄がすべて数字のみで構成される飾り図柄にならないようにすることが好ましく、本実施の形態においてははずれ表示結果の飾り図柄の組み合わせのうち少なくとも1つの飾り図柄はキャラクタと数字で構成された飾り図柄が停止するよう予め定めている。

10

【3238】

また、本実施の形態においては、先読み予告として、所謂停止図柄予告演出を実行するようになっている。これは特定の飾り図柄が停止したことに伴って当該飾り図柄に対してエフェクト画像を付加したり、停止音を出力するなどする演出態様にて行われるものである。本実施の形態においては、特殊停止態様にて飾り図柄を表示する際には、これに伴う演出音の出力を行わないようにし、当該特殊停止態様にて飾り図柄が停止することを予告演出であると勘違いしてしまう事を防止している。

20

【3239】

図288-12(E)および図288-12(F)に示すように、特殊停止態様で飾り図柄を表示したまま所定時間(例えば、約3000msなど)が経過した場合にはデモンストレーション表示が行われ、当該デモンストレーション表示が終了すると、時短状態 B に対応した背景画像と、特殊停止態様から通常態様に戻った飾り図柄が表示される状態となっている。デモンストレーション表示を経てからも、特殊停止態様にて飾り図柄を表示していた場合には、演出自体が冗長となっており、しつこいと感じる遊技者も存在すると考えられることから、本実施の形態においては、通常態様の飾り図柄にて表示するようになっている。

30

【3240】

図288-13示しているのは、図288-12に対して、特定回数目の変動中に、時短状態 B の初回の可変表示に対応した保留記憶が記憶された場合の演出態様である。図288-13(A)には特定回数に達するよりも一つ手前の変動が停止したときを示しており、図288-13(B)において特定回数目の変動が開始されるまでの間に、第1始動口への遊技球の入賞によって新たに保留記憶が記憶されている。図288-13(C)は当該特定回数目の変動が停止した際の演出態様であり、前述した15-12(C)と、保留記憶の有無を除いて同じ状況である。前述した状況と同様に、飾り図柄は停止した後に確定停止の期間まで完全に停止した状態を保つようになっている。

40

【3241】

図288-13(D)に示すように、確定停止の期間が終了したあと、すでに記憶されていた保留記憶によって、時短状態 B の初回の変動が実行されている。その後図288-13(E)~図278-13(G)においては当該変動中に突入演出が実行される演出の流れを示している。このように、特定回数目の変動後、間もなく時短状態 B の初回の変動が実行される場合には、特殊停止態様にて飾り図柄を表示しないようになっている。仮に特定回数目の変動において、飾り図柄を特殊停止態様にて表示した場合には、遊技者としては所謂停止図柄予告として勘違いをしてしまい、その後行われる時短状態 B における可変表示がはずれであった場合でも無駄に期待感を抱かせてしまう。そのため、本実施の形態においては、特殊停止態様にすることなく時短状態 B の変動を実行し、勘違いが起きない

50

ようになっている。

【 3 2 4 2 】

(特徴部 1 9 6 1 S K Y に関する説明)

次に、本実施の形態における特徴部 1 9 6 1 S K Y のパチンコ遊技機 1 について、図 2 8 8 - 1 4 ~ 図 2 8 8 - 1 6 にもとづいて説明する。図 2 8 8 - 1 4 および図 2 8 8 - 1 6 に示すのは、通常状態から時短状態 B へ制御されたあとに第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞した場合の演出態様についての説明図である。図 2 8 8 - 1 5 に示すのは、通常状態から時短状態 B へ制御されたあとに新たに第 1 始動入賞口へ遊技球が入賞した場合であって、当該第 1 特別図柄の変動が大当たりとなる場合の演出態様についての説明図である。尚、本実施の形態では、前記実施の形態 1 のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

10

【 3 2 4 3 】

図 2 8 8 - 1 4 (A) に示すように、遊技状態が低確 / 低ベース状態 (通常状態) に制御されており、救済時短回数カウンタの値が「 0 」であることに対応して特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 が「あと 1 回」と表示し、第 1 特別図柄に対応した保留記憶数が 3 つ残った状態において、第 1 特別図柄の変動が停止している。すなわち本変動は 9 0 0 回目の変動であり、次回の変動は低確 / 高ベース (時短状態 B) に制御される。

【 3 2 4 4 】

図 2 8 8 - 1 4 (B) に示すように、遊技状態が低確 / 高ベース (時短状態 B) に制御されており、特定回数目の変動中に記憶されていた保留記憶に対応した変動が、時短状態 B の初回の変動として開始している。本変動においては、シャッター画像を上部から下部へ向けて閉鎖する態様にて移動させて表示し、時短状態 B に対応した背景画像へ移行させる演出を行っている。なお、本実施の形態において変動している飾り図柄がシャッター画像よりも手前側に表示されているが、シャッター画像を手前側とし、視認不能としてもよい。

20

【 3 2 4 5 】

図 2 8 8 - 1 4 (C) に示すように、シャッター画像によって背景画像が完全に視認不能となり、その後図 2 8 8 - 1 4 (D) に示すようにシャッター画像が開放し消去され、時短状態 B に対応した背景画像が視認可能となったあとに変動が停止している。

【 3 2 4 6 】

図 2 8 8 - 1 4 (E) に示すように、未だ第 2 始動入賞口へ遊技球が入賞しておらず、遊技状態が通常状態のときに記憶されていた第 1 特別図柄に対応した保留記憶にもとづく変動が実行を開始する。この後、図 2 8 8 - 1 4 (F) に示すように残っている第 1 特別図柄に対応した保留記憶にもとづく変動をすべて消化し、保留記憶がない状態で変動が停止している。

30

【 3 2 4 7 】

図 2 8 8 - 1 4 (G) に示すように、時短状態 B において、第 1 始動入賞口へ遊技球が新たに入賞し変動が開始している。この時、表示領域の中央やや下部分には注意喚起報知 1 9 5 7 S K Y 0 0 6 として「時短中に第 1 始動口に玉を入賞させると不利となる場合があります」との文字を表示している。本実施の形態における遊技機は、第 1 特別図柄の変動よりも第 2 特別図柄の変動により大当たり制御された場合のほうが、有利度合が高くなるようになっている。そのため、時短状態 B のように第 2 特別図柄を変動させることができる機会において、第 1 特別図柄が変動させて大当たり制御された場合には、遊技者が不利益を被る場合がある。時短状態 B に制御された後において第 1 始動入賞口への入賞があった場合には、このような注意喚起報知を行うことによって、次回より第 2 始動入賞口へ向けて遊技者が遊技球を発射するように促し、不利益を被ることを防止している。一方で、本実施の形態では時短状態 B に制御されるよりも前に記憶された第 1 特別図柄に対応した保留記憶について、時短状態 B 中に変動が行われた場合であっても注意喚起報知を行わないようにしている。特徴部 1 9 5 8 S K Y の実施の形態にて前述したとおり、時短状態 B に制御された直後は、第 1 特別図柄に対応した保留記憶が残っていることが一般的である

40

50

。このように操作ミス等とは異なり意図せず記憶させた第1特別図柄に対応した保留記憶に関連して、注意喚起をすると、遊技者を不快にさせてしまう。本実施例においては上述のとおり注意喚起報知を行わないことにより、遊技者を不快にさせないようにすることができる。

【3248】

本実施の形態において注意喚起報知は、保留表示が行われる表示領域の近傍、表示領域下部側にて、保留表示を隠さない態様にて文字を表示するようにしている。特別状態中は第2始動入賞口へ遊技球が入賞しやすいことに伴って、保留表示が表示されやすいため遊技者の視線を保留表示へ誘導しやすくなっている。このような保留表示の近傍にて注意喚起報知を実行することによって注意喚起報知が行われた際に遊技者に注意喚起報知をしつかりと視認させることができる。また、本実施の形態においては文字にてメッセージを表示する例を示したが、これに限らず、音声の出力による報知、キャラクタを表示しての注意喚起など、報知の態様は置き換えることが可能である。いずれも予告演出として行うものではないため予告演出が実行される場合の画像のサイズよりも小さくしたり、予告演出よりも目立たないように、予告演出に係る音の出力よりも小さい音量にて行うものである。

10

【3249】

図288-14(H)は、図288-14(F)の後に、第2始動入賞口へ遊技球が入賞した場合の説明図である。時短状態Bにおいて第2特別図柄の変動が実行される場合には、注意喚起報知を行わない様子が示されている。

【3250】

図288-15(A)～図288-15(F)示すように、時短状態Bに制御された後に保留記憶がなくなるまで変動を行っている、その後図288-15(G)、図288-15(H)に示すのは、第1始動入賞口へ遊技球が入賞し、大当たりとなる変動が開始した場合の演出態様である。本実施の形態においては時短状態Bに制御された後に第1始動入賞口に入賞したことに伴う第1特別図柄の変動が実行される場合には注意喚起報知を行うものとして説明したが、時短状態Bに制御された後に第1始動入賞口に入賞したことに伴う第1特別図柄の変動が大当たりとなる変動である場合には、注意喚起報知を実行しないようにしている。このようにすることで、当該大当たり状態に制御された場合に不利となること遊技者が意識してしまい、興味が低下してしまうことを防止できる。

20

【3251】

図288-16においては、時短状態B中に注意喚起報知が実行されているときに、さらに新たな第1始動入賞口への遊技球の入賞があった場合の演出態様について示している。図288-15(G)に着目すると、時短状態B中に第1始動入賞口へ遊技球が入賞したことに伴って変動が開始し、注意喚起報知としてメッセージが表示されている。図288-15(H)においては注意喚起報知を行った変動が停止している様子を示している。注意喚起報知は変動時間の経過によって消去されることはなく、一定時間(例えば、5秒など)定められた時間は表示を継続するようになっている。このようにすることで、仮に短縮変動によって変動が行われた場合に、変動が終了したタイミングで注意喚起報知を終了することによる注意喚起報知の見過ごしを防止することができる。この注意喚起報知が実行されているときに、さらに第1始動入賞口へ新たな遊技球が入賞し変動を開始する様子が図288-15(I)にて示されている。上述したとおり注意喚起報知は一定時間継続して表示するようになっているが、表示している時間内に新たな第1始動入賞口への入賞があった場合には、表示を消去することなく新たな表示時間を設定し、延長して表示を継続するようになっている。仮に注意喚起報知におけるメッセージの表示開始から3秒経過した後新たな第1始動入賞口への入賞があった場合には、表示時間である5秒を新たに設定しなおし、合計8秒間表示するようにしている。このように注意喚起報知を延長して途切れることなく実行することによって、遊技者の目につきやすくし、遊技者が注意喚起報知に気づくようにすることができる。

30

40

【3252】

以上のように、特徴部018SG、特徴部069SG、特徴部099SG、特徴部19

50

57SKY～特徴部1961SKY、特徴部1962SKYの説明を行ってきたが、各特徴部は、時短状態B（遊タイム）に関する特徴部であり、それらすべてを搭載し、一連の流れで実施する遊技機が本遊技機である。

【3253】

（特徴部018SG、特徴部069SG、特徴部099SG、特徴部1957SKY～特徴部1961SKY、特徴部1962SKYのすべてを実施する遊技機について）

まず、遊技者が遊技を行う前に、表示される客待ち画面やデモ映像については、特徴部1962SKYの種々の構成が用いられ、特定回数の変動が行われ、時短状態B（遊タイム）に突入する際の演出については、特徴部1957SKY～特徴部1962SKYの種々の構成が用いられ、時短状態B（遊タイム）中の変動時間や予告の選択テーブルについては、特徴部069SGや特徴部099SGの種々の構成が用いられ、時短状態B（遊タイム）中に大当たりした際の事後演出については、特徴部018SGの種々の構成が用いられるといった一連の流れを実施するのが本遊技機である。本遊技機は、時短状態B（遊タイム）を搭載する遊技機を改良し、時短状態B（遊タイム）を搭載した遊技機の商品性を高めることを目的としているため、明細書および図面に記載された事項は、同じ課題に対して、関連性のある事項である。

10

【3254】

また、実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

20

【3255】

また、実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【3256】

また、実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

30

【3257】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生にもとづいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【3258】

次に、本発明のさらに他の実施の形態について説明する。なお、図面および説明が重複するため省略されているが、以下の実施の形態には、上記した図1～図12および図21～図35に係る内容を含んでいる。

40

【3259】

〔変動パターン〕

図289～図295を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などについて説明する。

【3260】

本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ100によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によっ

50

て管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図12を用いて説明した前変動パターンコマンド(80XX(H))に対応し、後変動パターンは、図12を用いて説明した後変動パターンコマンド(84XX(H))に対応する。

【3261】

(メイン側の前変動パターン)

図289は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号1は、通常変動(たとえば、13秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8000(H))である。前変動番号2は、短縮変動(たとえば、7秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8001(H))である。前変動番号3は、超短縮変動(たとえば、3秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8002(H))である。

10

【3262】

前変動番号4は、ノーマルリーチ(役物×)(リーチ態様となるが可動体32が動作しないリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8003(H))である。前変動番号5は、ノーマルリーチ(役物)(リーチ態様となって可動体32が動作するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8004(H))である。前変動番号6は、ノーマルリーチ(最終リーチ発展)(リーチ態様となって最終リーチに発展するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8005(H))である。

20

【3263】

前変動番号7は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(役物×)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8006(H))である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示(変動表示)が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示(変動表示)である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、1個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号8は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(役物)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8007(H))である。前変動番号9は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(最終リーチ発展)を指定する前変動パターンコマンド(8008(H))である。

30

【3264】

前変動番号10は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ(役物×)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8009(H))である。前変動番号11は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ(役物)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(800A(H))である。前変動番号12は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ(最終リーチ発展)を指定する前変動パターンコマンド(800B(H))である。

40

【3265】

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置5にアニメーション(動画)が表示される。なお、パチンコ遊技機1においては、動画を構成する静止画1枚分(フレームと称する)につき、約33.3msec分の時間を要する。たとえば、前変動番号7~9のパターンの場合、変動時間として41500msecが設定されており、そのフレーム数は、約1246枚となる。また、前変動番号10~12のパターンの場合、変動時間として62000msecが設定されており、そのフレーム数は、約1861枚となる。

【3266】

(メイン側の後変動パターン)

50

図290は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号1は、13秒変動を指定する後変動パターンコマンド(8400(H))である。後変動番号2は、7秒変動を指定する後変動パターンコマンド(8401(H))である。後変動番号3は、3秒変動を指定する後変動パターンコマンド(8402(H))である。後変動番号4は、擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド(8403(H))である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。

【3267】

後変動番号5は、ノーマルリーチ(ハズレ)(リーチ態様となるがSPリーチに発展することなくハズレ態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(8404(H))である。後変動番号6は、SP前半(ハズレ)(SPリーチに発展するがSPリーチの前半でハズレ態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(8405(H))である。後変動番号7は、SP後半(ハズレ)(SPリーチの後半に発展するがSPリーチの後半でハズレ態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(8406(H))である。後変動番号8は、最終リーチ(ハズレ)(最終リーチに発展するが最終リーチでハズレ態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(8407(H))である。

【3268】

後変動番号9は、ノーマルリーチ(当り)(リーチ態様となって当り態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(8408(H))である。後変動番号10は、SP前半(当り)(SPリーチに発展してSPリーチの前半で当り態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(8409(H))である。後変動番号11は、SP後半(当り)(SPリーチの後半に発展してSPリーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(840A(H))である。後変動番号12は、最終リーチ(当り)(最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(840B(H))である。

【3269】

(後変動パターンの判定)

後変動パターンは、大当り判定において、大当りおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図291は、ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図291に示すように、大当り判定においてハズレに決定された場合、図10で説明したランダム3を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当り判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。

【3270】

具体的には、図291(a)に示すように、消化後の保留記憶数が0個の場合、後変動番号1, 4, 5~8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~8のいずれかに決定される確率(後変動番号6~8の選択率)は、約1/102となっている。

【3271】

消化後の保留記憶数が1個の場合、後変動番号1, 4, 5~8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~8のいずれかに決定される確率(後変動番号6~8の選択率)は、約1/102となっている。

【3272】

消化後の保留記憶数が2個の場合、後変動番号2, 4, 5~8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられてい

10

20

30

40

50

る。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率（後変動番号6～8の選択率）は、約1/102となっている。

【3273】

消化後の保留記憶数が3個の場合、後変動番号3, 4, 5～8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率（後変動番号6～8の選択率）は、約1/102となっている。

【3274】

このように、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動番号が決定されるため、残っている保留記憶数に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

10

【3275】

図292は、大当たり時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図292に示すように、大当たり判定において大当たり決定された場合、図10で説明したランダム4を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定において大当たり決定された場合、大当たりの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。

【3276】

具体的には、図292(a)に示すように、通常大当たり1, 2、確変大当たり1, 2, 5～8のいずれかに決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約1/1.1となっている。

20

【3277】

確変大当たり3, 9のいずれかに決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約1/1.1となっている。

【3278】

確変大当たり4に決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約1/1.1となっている。

30

【3279】

このように、大当たりの種類に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定されるため、大当たりの種類に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【3280】

また、図291に示すように、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約1/102となっているのに対して、大当たり時がそれよりも高い約1/1.1となっているため、SPリーチや最終リーチに発展した場合には、大当たりが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

40

【3281】

（前変動パターンの判定）

図293は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム5の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番号も異なる。

【3282】

50

具体的には、図 2 9 3 (a) に示すように、後変動番号 1 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 1 の前変動パターンに決定される。図 2 9 3 (b) に示すように、後変動番号 2 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 2 の前変動パターンに決定される。図 2 9 3 (c) に示すように、後変動番号 3 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 3 の前変動パターンに決定される。図 2 9 3 (d) に示すように、後変動番号 4 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 1 の前変動パターンに決定される。

【 3 2 8 3 】

図 2 9 3 (e) に示すように、後変動番号 5 , 9 のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号 4 , 7 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 2 9 3 (f) に示すように、後変動番号 6 , 1 0 のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号 4 , 7 , 1 0 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 2 9 3 (g) に示すように、後変動番号 7 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 5 , 8 , 1 1 のいずれかの前変動パターンに決定される。

10

【 3 2 8 4 】

図 2 9 3 (h) に示すように、後変動番号 1 1 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 5 , 8 , 1 1 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 2 9 3 (i) に示すように、後変動番号 8 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 6 , 9 , 1 2 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 2 9 3 (j) に示すように、後変動番号 1 2 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 6 , 9 , 1 2 のいずれかの前変動パターンに決定される。

20

【 3 2 8 5 】

(全変動パターン)

図 2 9 4 は、メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。図 2 9 1 ~ 図 2 9 3 で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図 2 9 4 に示すようなメイン変動番号 1 ~ 2 6 の変動パターンのいずれかとなる。

【 3 2 8 6 】

図 2 9 5 は、サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。さらに、サブ側においても、メイン変動番号 1 ~ 2 6 の変動パターンの各々に対応するように、サブ変動番号 1 ~ 2 6 の変動パターンが定められている。

【 3 2 8 7 】

[各予告演出]

図 2 9 6 は、各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。本実施の形態においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する予告演出が実行されることがある。予告演出は、大当りの発生を示唆または予告する演出、遊技者に対して大当りを期待させる演出でもある。予告演出には、群予告演出 (群予告、群演出とも称する) と S P 前半タイトル予告演出 (S P 前半タイトル予告とも称する) が含まれる。

30

【 3 2 8 8 】

群予告演出は、複数のオブジェクトが群となって進行する画像を表示する演出である。複数のオブジェクトは、人や魚や動物などのキャラクタ、飛行機や車などの機械など、進行するものであればいずれのものも含まれる。キャラクタなどのオブジェクトは 1 種類であってもよいし、複数種類であってもよい。パチンコ遊技機 1 において、複数種類の群予告演出が設けられている。具体的には、メイドの格好をした 6 人のキャラクタが群となって進行する 6 人群予告、爆チューという名前の爆弾の体を持つネズミのキャラクタが群となって進行する爆チュー群予告、ポインゴという名前のキャラクタが群となって進行するポインゴ群予告が実行される。

40

【 3 2 8 9 】

本実施の形態においては、群予告演出は、S P リーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 , 1 0 ~ 1 2 の後変動パターンに決定されたときに、群予告抽選で実行されるか否か、および実行する群予告演出の種類が決定される。

50

【 3 2 9 0 】

図 2 9 6 (a) には、ステージ A において群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。本実施の形態においては、同じ変動パターンに基づき可変表示が行われたとしても、その演出態様（背景画像、BGM や効果音、登場するキャラクタなど）が互いに異なる複数種類のステージが設けられている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージ A は、メイドの格好をした 6 人のキャラクタに含まれる夢夢ちゃんというキャラクタによる演出が行われるステージである。

【 3 2 9 1 】

図 2 9 6 (a) に示すように、ハズレに対応する後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定された場合、15% の確率で群予告演出が実行され、そのうち、13% の確率で 6 人 10 群予告に決定され、2% の確率でポインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンに決定された場合、85% の確率で群予告演出が実行され、そのうち、55% の確率で 6 人群予告に決定され、30% の確率でポインゴ群予告に決定される。

【 3 2 9 2 】

ここで、ハズレになる確率が約 $319 / 320$ であり、後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定される確率が約 $1 / 102$ であることを考慮すると、ハズレ時に変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定される確率は約 $1 / 102$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約 15% であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約 0.15% になる。一方、大当りになる確率が約 $1 / 320$ であり、後変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンに決定される確率が約 $1 / 1.1$ であることを考慮すると、当り時に変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンに決定される確率は約 $1 / 320$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約 85% であるため、当り時に群予告が実行される確率は約 0.27% になる。このことから、群予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約 64% になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、64% に限らず、50% を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

【 3 2 9 3 】

図 2 9 6 (b) には、ステージ B において群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージ B は、爆チューというキャラクタによる演出が行われるステージである。

【 3 2 9 4 】

図 2 9 6 (b) に示すように、ハズレに対応する後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定された場合、10% の確率で群予告演出が実行され、そのうち、8% の確率で爆チュー群予告に決定され、2% の確率でポインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンに決定された場合、90% の確率で群予告演出が実行され、そのうち、60% の確率で爆チュー群予告に決定され、30% の確率でポインゴ群予告に決定される。

【 3 2 9 5 】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定される確率は約 $1 / 102$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約 10% であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約 0.10% になる。一方、当り時に変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンに決定される確率は約 $1 / 320$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約 90% であるため、当り時に群予告が実行される確率は約 0.28% になる。このことから、群予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約 74% になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、74% に限らず、50% を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

【 3 2 9 6 】

S P 前半タイトル予告は、S P リーチに発展した場合に、S P リーチの前半のタイトル

を示す文字画像の表示態様によって大当りになることを示唆する演出である。本実施の形態において、SP前半タイトルの文字画像の表示はステージAおよびステージBのいずれにおいても実行されるが、当該SP前半タイトルの文字画像の表示態様を変化させる予告演出は、ステージBの場合にのみ実行される。なお、ステージAの場合においてもSP前半タイトルの文字画像の表示態様を変化させる予告演出が実行されてもよい。

【3297】

本実施の形態においては、SP前半タイトル予告は、SPリーチや最終リーチに発展した後変動番号6～12の後変動パターンに決定されたときに、SP前半タイトル予告抽選で実行されるか否か、および実行するSP前半タイトル予告の種類が決定される。

【3298】

図296(c)に示すように、ハズレに対応する後変動番号6～8の後変動パターンに決定された場合、20%の確率でSP前半タイトル予告が実行され、当りに対応する後変動番号10～12の後変動パターンに決定された場合、80%の確率でSP前半タイトル予告が実行される。

【3299】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率は約1/102である。そして、この場合においてSP前半タイトル予告が実行される確率は約20%であるため、ハズレ時にSP前半タイトル予告が実行される確率は約0.20%になる。一方、当り時に変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率は約1/320である。そして、この場合においてSP前半タイトル予告が実行される確率は約80%であるため、当り時にSP前半タイトル予告が実行される確率は約0.25%になる。このことから、SP前半タイトル予告が実行された場合に大当りとなる確率(信頼度、期待度)は約56%になる。なお、SP前半タイトル予告の信頼度(期待度)は、56%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

【3300】

このように、群予告における信頼度(大当りの期待度)は64%(ステージAの場合)や74%(ステージBの場合)であるのに対して、SP前半タイトル予告における信頼度(大当りの期待度)は56%であり、群予告は、SP前半タイトル予告よりも、信頼度が高くなっている。このため、群予告が実行されたときは、SP前半タイトル予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、SP前半タイトル予告よりも群予告が実行されることを期待するようになっている。

【3301】

また、ステージAにおけるポインゴ群予告は、ハズレ時においては2%の確率でしか実行されないのに対して、当り時においては30%の確率で実行されるため、ポインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当りである可能性が高い。一方、ステージAにおける6人群予告は、ハズレ時においては13%の確率で実行されるのに対して、当り時においては55%の確率で実行されるため、6人群予告が実行されてもハズレである可能性はポインゴ群予告よりも大きい。このため、ポインゴ群予告が実行されたときは、6人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、6人群予告よりもポインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。

【3302】

同様に、ステージBにおけるポインゴ群予告は、ハズレ時においては2%の確率でしか実行されないのに対して、当り時においては30%の確率で実行されるため、ポインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当りである可能性が高い。一方、ステージBにおける爆チュー群予告は、ハズレ時においては8%の確率で実行されるのに対して、当り時においては60%の確率で実行されるため、爆チュー群予告が実行されてもハズレである可能性はポインゴ群予告よりも大きい。このため、ポインゴ群予告が実行されたときは、爆チュー群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、爆チュー群予告よりもポインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。

10

20

30

40

50

【 3 3 0 3 】

さらに、ステージ A における 6 人群予告は、ハズレ時においては 1 3 % の確率で実行されるのに対して、当り時においては 5 5 % の確率で実行される。一方、ステージ B における爆チュー群予告は、ハズレ時においては 8 % の確率で実行されるのに対して、当り時においては 6 0 % の確率で実行される。このため、ステージ B における爆チュー群予告は、ステージ A における 6 人群予告よりも、大当り時に実行される割合が高くなっている。これにより、ステージ B において爆チュー群予告が実行されたときは、ステージ A において 6 人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、6 人群予告よりも 6 人群予告が実行されることを期待するようになっている。

【 3 3 0 4 】

なお、ステージ A における群予告の信頼度と、ステージ B における群予告の信頼度とは、同じになるように設計されてもよい。この場合において、ステージ A における群予告およびステージ B における群予告はいずれも S P 前半タイトル予告よりも信頼度が高くなっていけばよく、また、ポインゴ群予告は 6 人群予告や爆チュー群予告よりも信頼度が高くなっていけばよい。

【 3 3 0 5 】

(群予告設定処理)

図 2 9 7 は、群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。群予告設定処理は、可変表示開始設定処理 (ステップ S 1 7 1) に含まれる処理である。

【 3 3 0 6 】

図 2 9 7 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する (ステップ S 7 0 6 1) 。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ハズレ時においては後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを、当り時においては後変動番号 1 0 ~ 1 2 の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する。なお、後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号 8 ~ 1 5 の変動パターンであり、後変動番号 1 0 ~ 1 2 の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番 1 8 ~ 2 6 の変動パターンである。

【 3 3 0 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信していない場合 (ステップ S 7 0 6 1 で N) 、処理を終了する。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信した場合 (ステップ S 7 0 6 1 で Y) 、変動パターンコマンドに対応する変動パターンの変動時間をフレーム数に変換する (ステップ S 7 0 6 2) 。たとえば、メイン変動番号 2 2 の変動パターンの場合、前変動時間が 4 1 5 0 0 m s e c であるため、そのフレーム数は約 1 2 4 6 枚となり、後変動時間が 9 1 9 0 0 m s e c であるため、そのフレーム数は約 3 0 0 0 枚となる。また、たとえば、メイン変動番号 2 6 の変動パターンの場合、前変動時間が 6 2 0 0 0 m s e c であるため、そのフレーム数は約 1 8 6 1 枚となり、後変動時間が 1 4 2 8 0 0 m s e c であるため、そのフレーム数は約 4 2 8 8 枚となる。

【 3 3 0 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告抽選を実行する (ステップ S 7 0 6 3) 。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 9 6 (a) , (b) に示す群予告抽選テーブルを用いて、後変動番号に基づいて群予告を実行するか否か、および実行する群予告の種類を決定する。

【 3 3 0 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告抽選で当選したか否かを判定する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告抽選で当選しなかった場合 (ステップ S 7 0 6 4 で N) 、処理を終了する。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告抽選で当選した場合 (ステップ S 7 0 6 4 で Y) 、ステージに応じた群予告実行用の演出制御パターンを抽出し (ステップ S 7 0 6 5) 、処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 3 3 1 0 】

たとえば、例 1 に示すように、メイン変動番号 2 2 の変動パターンの場合であってかつステージ A の場合、前変動における 1 2 4 6 枚のフレームのうち、9 8 5 フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号 2 2 の変動パターンの場合であってかつステージ B の場合、後変動における 3 0 0 0 枚のフレームのうち、1 3 8 5 フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。

【 3 3 1 1 】

たとえば、例 2 に示すように、メイン変動番号 2 6 の変動パターンの場合であってかつステージ A の場合、前変動における 1 8 6 1 枚のフレームのうち、1 6 0 0 フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号 2 6 の変動パターンの場合であってかつステージ B の場合、後変動における 4 2 8 8 枚のフレームのうち、2 0 0 0 フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。

10

【 3 3 1 2 】

このように、本実施の形態においては、ステージ A の場合には前変動において群予告が実行されるのに対して、ステージ B の場合には後変動において群予告が実行されるようになっている。

【 3 3 1 3 】

(群予告実行処理)

図 2 9 8 は、群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。群予告実行処理は、可変表示中演出処理 (ステップ S 1 7 2) に含まれる処理である。

20

【 3 3 1 4 】

図 2 9 8 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示開始設定処理において設定された演出制御パターンに対応するフレーム数から 1 フレームずつ減算する (ステップ S 7 2 0 1) 。たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、メイン変動番号 2 6 の変動パターンに対応する演出制御パターンが設定されている場合、全フレーム数である 6 1 4 9 フレーム目から 1 フレームずつ減算する。

【 3 3 1 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、群予告実行用の演出制御パターンを設定していない場合 (ステップ S 7 2 0 2 で N) 、処理を終了する。一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、群予告実行用の演出制御パターンを設定している場合 (ステップ S 7 2 0 2 で Y) 、群予告の実行タイミングのフレームに到達したか否かを判定する (S 7 2 0 3) 。たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、メイン変動番号 2 6 の変動パターンの場合であってかつステージ A の場合、1 6 0 0 フレーム目に到達したか否かを判定する。

30

【 3 3 1 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、群予告の実行タイミングのフレームに到達していない場合 (ステップ S 7 2 0 3 で N) 、処理を終了する。一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、群予告の実行タイミングのフレームに到達した場合 (ステップ S 7 2 0 3 で Y) 、群予告を実行するために各種演出装置を制御する (ステップ S 7 2 0 4) 。たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、後述する図 3 1 3 ~ 図 3 1 9 に示す群予告点灯テーブルに基づき遊技効果ランプ 9 に対して点灯、点滅、または消灯させるための制御を行い、スピーカ 8 R , 8 L に対して音を出力させるための制御を行う。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、処理を終了する。

40

【 3 3 1 7 】

[遊技の進行の概略]

上述したように構成されているパチンコ遊技機 1 においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機 1 においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入すると、第 1 特図ゲームが開始される。第 1 特図ゲームの結果、特図 1 可変表示部 2 1 が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たりが

50

発生する。

【3318】

第1特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、通常大当り1、2、確変大当り1～4がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置5の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第2流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図LED基板20の右打ち表示部30および第4図柄ユニット50の右打ち表示部55においてもたとえばLEDなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

10

【3319】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、3Rの通常大当りの場合は3回、10Rの確変大当りの場合は10回）に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間（たとえば29秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば10個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【3320】

大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、100回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、大当りラウンド中にV入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（たとえば100回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。

20

【3321】

大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部30、および右打ち表示部55によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【3322】

時短状態においては、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、また、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、さらに、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6Bが開状態になる頻度を高くすることにより第2始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第2始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

30

【3323】

大当りラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入することで、第2特図ゲームが開始される。第2特図ゲームの結果、特図2可変表示部22が大当り図柄を示す表示態様となると、大当り（連チャン当りとも称する）が発生する。

40

【3324】

第2特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、確変大当り5～9がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置5、右打ち表示部30、および右打ち表示部55による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

【3325】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、10回）に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間（たとえば29秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば10個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

50

【 3 3 2 6 】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、100回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部30、および右打ち表示部55によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【 3 3 2 7 】

初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置5、右打ち表示部30、および右打ち表示部55による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【 3 3 2 8 】

〔 群予告演出の設計 〕

次に、パチンコ遊技機1の開発段階における群予告演出の設計について説明する。

【 3 3 2 9 】

（ 群予告作業工程 ）

図299は、群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。図299に示すように、群予告の作業工程は、その作業順に、概要書の作成工程（ステップS901）と、アニメーション制作工程（ステップS902）と、本映像制作工程（ステップS903）と、オーサリング工程（ステップS904）と、音作成工程（ステップS905）と、抽選の組込工程（ステップS906）と、映像の組込工程（ステップS907）と、音の組込工程（ステップS908）と、ランプデータ作成工程（ステップS909）と、ランプの組込工程（ステップS910）とを含む。

【 3 3 3 0 】

ステップS901の概要書の作成工程においては、パチンコ遊技機1において群予告を新たに設計するための概要書が作成される。

【 3 3 3 1 】

ステップS902のアニメーション制作工程においては、群予告で用いられるアニメーションの絵コンテの作成、アニメーションに用いられるキャラクタや背景などのデザイン、アニメーションを作成するための台本となるVコンテの作成、アニメーション用のCG制作、および実際のアニメーションの制作などが行われる。

【 3 3 3 2 】

ステップS903の本映像制作工程においては、アニメーション制作工程において作成されたアニメーションを用いて、群予告で用いられる映像データが作成される。なお、群予告で用いられる映像データは、この本映像制作工程において作成されるが、その作成される映像データの再生時間は、実際にパチンコ遊技機1において実行される群予告の実行時間よりも長めに作成される。これにより、設計変更によって群予告の実行時間が長くなったとしても、本映像制作工程において作成された映像データを変更することなく、そのまま使用することができる。また、本映像制作工程においては、演出ごとに予め定められたタイミングで映像データが再生されるように、映像データごとに再生タイミングも設計される。たとえば、メイン変動番号22の変動パターンにおいては、ステージAの群予告は985フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージBの群予告は1385フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。また、メイン変動番号26の変動パターンにおいては、ステージAの群予告は1600フレーム目から群予告が実行されるように本

10

20

30

40

50

映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージBの群予告は2000フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。

【3333】

ステップS904のオーサリング工程においては、本映像制作工程で作成された映像データを用いて、パチンコ遊技機1で実行される映像再生用のソフトウェア(プログラム)が作成される。

【3334】

ステップS905の音作成工程においては、群予告の映像に合わせて、群予告で用いられるBGM(背景音)や効果音などの各種音のデータが作成される。

【3335】

ステップS906の抽選の組込工程においては、群予告抽選など、群予告に関連する各種の抽選についてのデータが作成される。なお、この抽選の組込工程において、群予告の期待度(信頼度)などが設計される。作成された抽選データは、パチンコ遊技機1で実行される抽選用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機1に組み込まれる。

【3336】

ステップS907の映像の組込工程においては、オーサリング工程で作成された映像再生用のソフトウェアが、群予告で実行される映像再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機1に組み込まれる。

【3337】

ステップS908の音の組込工程においては、音作成工程で作成された音のデータが、群予告で実行される音再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機1に組み込まれる。

【3338】

ステップS908のランプデータ作成工程においては、群予告で用いられるランプやLEDなどの点灯手段(発光手段)における点灯、点滅、消灯などの各種点灯のデータが作成される。

【3339】

ステップS910のランプの組込工程においては、ランプデータ作成工程で作成されたランプやLEDなどの各種の点灯、点滅、消灯などのデータが、パチンコ遊技機1で実行されるランプ再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機1に組み込まれる。

【3340】

これら各工程における作業を経ることで、群予告演出に関連する抽選や映像、および音のデータなどが作成されて、パチンコ遊技機1において実行されるようにソフトウェアとして組み込まれる。

【3341】

(本映像制作)

図300~図303を参照しながら、群予告の本映像制作工程について具体的に説明する。図300~図303は、本映像制作工程の一例を説明するための図である。

【3342】

図300に示すように、まず、STEP1において、群予告で用いられるキャラクタ画像を準備する。たとえば、群予告においては夢夢ちゃんという主人公のキャラクタが用いられるが、夢夢ちゃんが走る態様を表すための4つの画像g1~g4を準備する。なお、このようなキャラクタ画像は、アニメーション制作工程において作成される。

【3343】

次に、STEP2において、動画作成ツールを用いて、4つのキャラクタ画像g1~g4によってキャラクタが足踏みをする動画を作成する。たとえば、動画作成ツールを起動すると、タイムライン画面710が表示される。タイムライン画面710においては、縦軸に1または複数のレイヤーが配置され、横軸が時間軸となっている。各レイヤーは、上から順にレイヤー1、2、3...といったように番号順に配置され、上に配置されるほど(つまり、番号が若いほど)、画像表示装置5の画面上において背面側に画像が位置するようになっている。レイヤーの数および時間軸の幅は、ユーザが所望する値に設定可能であ

10

20

30

40

50

る。

【 3 3 4 4 】

STEP 2においては、各キャラクタ画像 $g_1 \sim g_4$ が所定のレイヤーの欄に配置される。たとえば、(a) に示す例では、キャラクタ画像 $g_1 \sim g_4$ がレイヤー 1 に対応するタイムライン上に配置され、動画データ $A_1 \sim A_4$ を構成する。動画データ $A_1 \sim A_4$ によれば、キャラクタ画像 $g_1 \sim g_4$ からなるパターンの足踏み動画となる。

【 3 3 4 5 】

上述したようにして作成された足踏みをする動画データ $A_1 \sim A_4$ のセットを繰り返しタイムライン上に配置すれば、キャラクタが足踏みをする動画が繰り返される。たとえば、(b) に示す例では、動画データ $A_1 \sim A_4$ が 3 周期分繰り返されている。そして、この足踏み動画データが出力される。このようにして、他のキャラクタも同様の作業で足踏み動画が作成される。

10

【 3 3 4 6 】

図 3 0 1 に示すように、STEP 3 においては、キャラクタが進行する動画が作成される。まず、画像表示装置 5 における画面サイズを所定のサイズに設定する。たとえば、(a) に示す例では、画面上の横方向に沿った X 軸の幅が 8 0 0、画面上の縦方向に沿った X Y 軸の幅が 6 4 0 に設定されている。なお、X 軸および Y 軸ともに、中央の位置に対応する値が 0 になっている。このため、画面サイズは、 $- 4 0 0 \quad X \quad 4 0 0$ 、 $- 3 2 0 \quad Y \quad 3 2 0$ となる。

【 3 3 4 7 】

動画作成ツールの設定画面 7 3 0 を用いれば、動画データが移動する幅を設定することができる。たとえば、(b) に示す例では、キャラクタ画像 $g_1 \sim g_4$ からなるパターンの足踏み動画データ $A_1 \sim A_4$ の 1 周期分を $5 0 0$ とし、 $- 1 0 0 0 \quad X \quad 5 0 0$ の範囲で X 軸上を直線移動するように設定されている。

20

【 3 3 4 8 】

図 4 1 に示すように、STEP 4 においては、複数のキャラクタが進行する動画が作成される。たとえば、(a) に示す例では、同様の作成手順で、群予告に用いられるジャムちゃんというキャラクタが $- 1 0 0 0 \quad X \quad 5 0 0$ の範囲で X 軸上を直線移動する動画データが作成されている。

【 3 3 4 9 】

上述したように、複数のキャラクタについて、 $- 1 0 0 0 \quad X \quad 5 0 0$ の範囲で X 軸上を直線移動する動画データを作成すると、(b) に示すように、各キャラクタの動画データを互いに異なるレイヤーに配置する。また、キャラクタ間で時間軸をずらせば、登場するタイミングをずらすことができる。さらに、キャラクタ間で Y 軸の位置をずらせば、キャラクタが登場する Y 軸上の位置をずらすことができる。なお、Z 軸は、画面の前面側 (手前側) と背面側 (奥行側) との間の軸であり、値が入力されることで、画面の前面側 (手前側) と背面側 (奥行側) との間をキャラクタが移動するように群予告 (本実施の形態のボイング群予告) の演出を設計することができる。

30

【 3 3 5 0 】

図 3 0 3 に示すように、STEP 5 においては、最終的に群予告の動画が作成される。たとえば、(a) に示すように、キャラクタ A ~ F といった 6 種類のキャラクタの動画データがレイヤーのタイムライン上に配置されることで、群予告の動画が完成する。

40

【 3 3 5 1 】

また、タイムライン上の動画データの長さを変更すれば、アニメーション自体はキャラクタ画像 $g_1 \sim g_4$ からなるパターンの動画が 3 周期分繰り返される動画を維持しつつ、キャラクタが移動する速度を変化させることができる。たとえば、レイヤー 1 0 に配置されたキャラクタ C の動画データは、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C の動画データと同じく、キャラクタ画像 $g_1 \sim g_4$ からなるパターンの動画が 3 周期分繰り返される動画データであるが、レイヤー 1 0 に配置されたキャラクタ C の動画データにおけるタイムライン上の長さは、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C の動画データにおけるタイムライ

50

ン上の長さよりも短い。これにより、レイヤー 10 に配置されたキャラクタ C は、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C と同じアニメーションを保ちつつも、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C よりも速い速度で画面上を進行するようになる。

【 3 3 5 2 】

なお、6 人群予告においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されないようになっている。たとえば、図 3 0 3 (a) に示す例においても、タイムライン上で同じタイミングかつ同じ長さで複数のキャラクタの動画データが配置されないようになっている。

【 3 3 5 3 】

さらに、(b) に示すように、最も背面側に位置するレイヤー 1 に砂煙の動画データを配置すれば、複数のキャラクタが進行する動画に対して、砂煙の動画を組み合わせることができる。

【 3 3 5 4 】

以上のようにして、複数のキャラクタが進行する群予告の動画データを作成することができる。なお、群予告の動画データの実際の作成においては、所定サイズ(たとえば、19 インチ)の画面の端部に遊技盤 2 が覆い被さることを想定して、画面に対して遊技盤 2 が覆い被さる位置に対応する領域にマスクを被せた状態で群予告の動画データが作成される。さらに、画面の所定サイズ(たとえば、19 インチ)よりも大きなサイズ(たとえば、20 インチなど)に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで群予告の動画データが作成される。

【 3 3 5 5 】

(群予告作業工程)

図 3 0 4 は、6 人群予告の全体像を示す図である。図 3 0 4 に示すように、群予告演出に含まれる 6 人群予告においては、メイド A ~ メイド F といった 6 人のキャラクタが群となって進行する画像が表示される。群予告演出は、6 人のキャラクタに限らず、各キャラクタが複数人登場することで、パチンコ遊技機 1 において実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出となっている。メイド A ~ メイド F は、いずれも同一または略同一のメイド服を着ているため、顔で認識する以外にはキャラクタの種類を見分けることは難しくなっている。本実施の形態においては、各キャラクタが身につけているエプロンの図柄がキャラクタごとに異なっているが、一見しただけではその違いを認識することは難しくなっている。なお、メイド A は、主人公である夢夢ちゃんであり、メイド B は、主人公である夢夢ちゃんの次の優先度の高いキャラクタであるジャムちゃんである。

【 3 3 5 6 】

6 人群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置 5 の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部(たとえば、顔や足)が画像表示装置 5 の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。たとえば、6 人群予告に登場するキャラクタのうち、メイド A (夢夢ちゃん) は 6 人登場するが、そのうち顔が見えているメイド A は 5 人である。すなわち、メイド A は登場する 6 人のうち、1 人の顔が画像表示装置 5 の表示領域に収まっていない。6 人群予告に登場するキャラクタのうち、メイド B (ジャムちゃん) は 5 人登場するが、そのうち顔が見えているメイド B は 4 人である。すなわち、メイド B は登場する 5 人のうち、1 人の顔が画像表示装置 5 の表示領域に収まっていない。6 人群予告に登場するキャラクタのうち、メイド C は 5 人登場するが、そのうち顔が見えているメイド C は 3 人である。すなわち、メイド C は登場する 5 人のうち、2 人の顔が画像表示装置 5 の表示領域に収まっていない。6 人群予告に登場するキャラクタのうち、メイド D は 5 人登場するが、そのうち顔が見えているメイド D は 3 人である。すなわち、メイド D は登場する 5 人のうち、2 人の顔が画像表示装置 5 の表示領域に収まっていない。6 人群予告に登場するキャラクタのうち、メイド E は 5 人登場するが、そのうち顔が見えているメイド E は 3 人である。すなわち、メイド E は登場する 5 人のうち、2 人の顔が画像表示装置 5 の表示領域に収まっていない。6 人群予告に登場するキャラクタのうち、メイド F は 5 人登場するが、そのうち顔が見えているメイド F は 3 人である。すなわち、メイド F は登

場する 5 人のうち、2 人の顔が画像表示装置 5 の表示領域に収まっていない。

【 3 3 5 7 】

このように、群予告演出において表示される複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分（たとえば、顔）が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分（たとえば、顔以外の部分）が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタとを含む。

【 3 3 5 8 】

また、群予告演出において表示される複数のキャラクタは、メイド C ~ F のようにパチンコ遊技機 1 のコンテンツにおいて重要度の低いキャラクタと、メイド A（夢夢ちゃん）やメイド B（ジャムちゃん）のようにパチンコ遊技機 1 のコンテンツにおいてメイド C ~ F よりも重要度の高いキャラクタとを含み、メイド A やメイド B は、メイド C ~ F よりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い。つまり、メイド A やメイド B は、メイド C ~ F よりも、顔を見せながら登場する割合が高くなるように、6 人群予告が設計されている。

【 3 3 5 9 】

（補助表示）

図 3 0 5 は、群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。図 3 0 5 に示すように、群予告演出においては、キャラクタが進行していることを強調する補助表示が行われる。本実施の形態においては、補助表示として、砂煙の画像が表示される。キャラクタの近辺、より効果的には進行するキャラクタの後ろに続くように砂煙の画像を表示すれば、キャラクタの進行によって砂煙が生じているかのように遊技者に思わせることができ、そうすることで、キャラクタが走り抜ける態様を強調することができる。上述した図 3 0 3（b）に示すように、補助表示である砂煙の画像は、最も背面側に位置するレイヤー 1 に配置される。このため、図 3 0 5 に示すように、砂煙の画像は、登場するキャラクタのいずれよりも背面側に位置するようになっている。

【 3 3 6 0 】

具体的には、図 3 0 5 に示すように、メイド E の画像が配置されるレイヤーは、メイド C の画像が配置されるレイヤーよりも前面側であるため、メイド E の画像はメイド C の画像よりも前面側で表示される。その一方で、メイド E に対応する補助表示の画像は、メイド E の画像およびメイド C の画像のいずれよりも背面側に位置するようになっている。

【 3 3 6 1 】

このように、メイド E の表示とメイド C の表示とが重なったときは、当該メイド E の表示が当該他のメイド C の表示よりも優先される一方で、当該メイド E に対応する補助表示とメイド C の表示とが重なったときは、当該メイド C の表示が当該メイド E に対応する補助表示よりも優先されるようになっている。

【 3 3 6 2 】

（モーションブラー処理）

図 3 0 6 は、群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。図 3 0 6 に示すように、群予告演出においては、進行するキャラクタに対してモーションブラー処理が施されている。モーションブラー処理とは、オブジェクト（たとえば、キャラクタ）を残像表示させるための処理であり、進行するキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が施されることで、進行するキャラクタの後に当該キャラクタの残像が表示されるようになる。これにより、躍動感のある群予告演出を作成することができる。また、一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が、他のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像に重なったときは、当該他のキャラクタの視認性を阻害しないように、当該一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が透明になっている。

【 3 3 6 3 】

（キャラクタが重なるときの輪郭の態様）

図 3 0 7 は、群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するため

10

20

30

40

50

の図である。図307に示すように、群予告演出においては、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜くことがある。その際、追い抜くキャラクタの表示と他のキャラクタの表示とが重なるときに、追い抜くキャラクタの輪郭が、他のキャラクタの輪郭よりも太く表示されるようになっている。

【3364】

たとえば、(a)に示す例では、メイドAの前面側に位置するメイドBが当該メイドAを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドBの輪郭は、メイドAの輪郭よりも太くなっており、メイドBがメイドAよりも強調して表示されている。また、メイドFの前面側に位置するメイドAが当該メイドFを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドAの輪郭は、メイドFの輪郭よりも太くなっており、メイドAが

10

【3365】

さらに、(b)に示す例では、メイドAの前面側に位置するメイドBが当該メイドAを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドBの輪郭は、メイドAの輪郭よりも太くなっており、メイドBがメイドAよりも強調して表示されている。また、メイドDの前面側に位置するメイドAが当該メイドDを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドAの輪郭は、メイドDの輪郭よりも太くなっており、メイドAがメイドDよりも強調して表示されている。

【3366】

なお、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜く場合においては、一のキャラクタの輪郭を太くするものに限らず、一のキャラクタのサイズを大きくしたり、一のキャラクタの明度を他のキャラクタの明度よりも高くしたり、一のキャラクタのコントラストを他のキャラクタのコントラストよりも明確にしたりすることで、一のキャラクタを他のキャラクタよりも強調して表示するものであってもよい。

20

【3367】

(画像表示装置の画面の表示)

図308は、群予告演出の実行中に遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた図である。上述した図305～図307に示すように、画像表示装置5の画面の端部には遊技盤2が覆い被さっているため、パチンコ遊技機1を正面から見ると、画像表示装置5の画面の端部のうち、遊技盤2が覆い被さっている部分は見えなくなっている。しかし、図308に示すように、遊技盤2と画像表示装置5との間を覗くと、遊技盤2の背面側に位置する画像表示装置5の画面の端部を視認可能になっている。

30

【3368】

ここで、図308においては、6人群予告において、(a)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部(この例では顔の一部)が表示されている第1状況から、(b)に示すように、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB(ジャムちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部(この例では顔の一部)が表示された第2状況になることが示されている。また、最初に表示されたキャラクタ(メイドA)と、2番目に表示されたキャラクタ(メイドB)とは、画面上の縦方向に沿ったY軸の位置座標が異なっている。

40

【3369】

このような第1状況から第2状況への変化は、遊技盤2が画像表示装置5の画面の端部に覆い被さった状態で画像表示装置5を視認した場合、および遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた状態で画像表示装置5を視認した場合のいずれであっても起こる。つまり、図308は遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた状態で画像表示装置5を視認した場合であるが、図7(b)に示すように、遊技盤2が画像表示装置5の画面の端部に覆い被さった状態であっても、6人群予告において、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部(この例では顔の一部)が表示されている第1状況から、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で

50

当該メイド A の一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたメイド B (ジャムちゃん) の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド B の一部 (この例では顔の一部) が表示された第 2 状況になる。

【 3 3 7 0 】

(爆チュー群予告の全体像)

図 3 0 9 は、爆チュー群予告の全体像を示す図である。図 3 0 9 に示すように、群予告演出に含まれる爆チュー群予告においては、爆チューといったキャラクタが群となって進行する画像が表示される。

【 3 3 7 1 】

爆チュー群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置 5 の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部 (たとえば、耳や足) が画像表示装置 5 の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。

【 3 3 7 2 】

このように、爆チュー群予告においては、1 種類のキャラクタが進行するように動作するアニメーションの画像を画面上に配置することで、爆チュー群予告の動画データが作成されている。なお、爆チュー群予告における動画データも、6 人群予告における動画データと同様の手法で、図 2 9 9 ~ 図 3 0 3 に示す作業工程に基づき作成される。

【 3 3 7 3 】

(群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル)

図 3 1 0 は、群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。図 3 1 0 に示すように、群予告演出 (6 人群予告、爆チュー予告、ポインゴ群予告) は、第 1 表示期間 (1 0 0 0 m s e c) と、第 2 表示期間 (1 3 1 0 m s e c) と、第 3 表示期間 (8 3 0 m s e c) とに分かれている。

【 3 3 7 4 】

第 1 表示期間は、群予告演出においてキャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの期間である。より具体的には、第 1 表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタが最初に登場してから、いずれかのキャラクタが最初に消えるまでの期間である。たとえば、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタがそのままトップで進行するのであれば、当該一のキャラクタが消えるまでの期間が第 1 表示期間となる。あるいは、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタが他のキャラクタに抜かされるのであれば、当該他のキャラクタが画面の端から消えるまでの期間が第 1 表示期間となる。なお、本実施の形態においては、第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、2 番目に表示されたキャラクタの表示が終了するようになっている。すなわち、第 1 表示期間において、最初のキャラクタが登場し、当該最初のキャラクタが 2 番目に登場したキャラクタに抜かされて、そのまま 2 番目のキャラクタが最初に画面の端から消えるようになっている。

【 3 3 7 5 】

第 2 表示期間は、第 1 表示期間よりも長い期間であって、新たなキャラクタの表示が開始して終了する状態が継続する期間である。より具体的には、第 2 表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタがいずれかのキャラクタが最初に消えてから、次々と新たなキャラクタが登場する状態が継続するとともに、最後のキャラクタが登場するまでの期間である。なお、第 2 表示期間は、第 1 表示期間および第 3 表示期間の各々よりも長い期間である。また、第 2 表示期間は、第 1 表示期間および第 3 表示期間の各々よりも登場するキャラクタの数が多くなっている。

【 3 3 7 6 】

第 3 表示期間は、新たなキャラクタの表示が開始することなくキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間である。より具体的には、第 3 表示期間は、群予告演出において最後のキャラクタが登場してから、全てのキャラクタが消えるまでの期間である。なお、最後に消えるキャラクタは、最後に登場するキャラクタに限らず、当該最後に登場するキ

10

20

30

40

50

キャラクタによって抜かされたキャラクタであってもよい。なお、第3表示期間は、第1表示期間よりも長い期間である。

【3377】

群予告演出における音量の変化について、スピーカ8L、8Rは、第1表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第1表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第2表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第3表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。

【3378】

たとえば、図309に示すように、群予告演出に対応する演出音について、第1表示期間の最初においては音量が最小（たとえば、消音または最低音量）であり、その後段階的に徐々に大きくなって規定値に達し、それ以降は規定値（たとえば、設定音量または最大音量）で維持される。第2表示期間においても、音量は規定値を維持したままである。その後、第3表示期間においては、音量が規定値で維持された後、段階的に徐々に小さくなって最小となる。

10

【3379】

なお、第1表示期間において音量が最小から規定値まで段階的に徐々に大きくなることを、音量のフェードインと称する。また、第3表示期間において音量が規定値から最小まで段階的に徐々に小さくなることを、音量のフェードアウトと称する。本実施の形態においては、第1表示期間において演出音が出力されてから当該演出音の音量が最小から規定値まで上がるまでのフェードイン時間は、第3表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が最小になるまでのフェードアウト時間よりも短くなっている。

20

【3380】

輝度データテーブルは、複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成されている。複数の点灯手段は、枠ランプ9（枠左ランプ9L、枠右ランプ9R）、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、Vランプ9G、電チューランプ9H、スティックコントローラランプ9J、およびトリガボタンランプ9Kなどの遊技効果ランプを含む。輝度データテーブルは、第1表示期間に対応する第1輝度データテーブルと、前記第2表示期間に対応する第2輝度データテーブルと、前記第3表示期間に対応する第3輝度データテーブルとを含む。つまり、第1表示期間においては、第1輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ9が点灯、点滅、または消灯し、第2表示期間においては、第2輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ9が点灯、点滅、または消灯し、第3表示期間においては、第3輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ9が点灯、点滅、または消灯する。

30

【3381】

（ステージAにおける6人群予告の発生タイミング）

図311は、ステージAにおける6人群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージAにおいては、前変動中の1600フレーム目から6人群予告が実行される。

40

【3382】

たとえば、図311に示すように、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000ms（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が37400ms（1123フレーム）となっており、6人群予告は、前変動の53280ms（1600フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（2984フレーム）のうちの後半に属する。つまり、SPリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆される

50

までの所定期間（2984フレーム）においては、当該所定期間のうちの後半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始する。

【3383】

S Pリーチ前半で当りになる変動番号20の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000ms ec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が93300ms ec（2801フレーム）となっており、6人群予告は、前変動の53280ms ec目（1600フレーム目）から開始する。このため、S Pリーチ前半で当りになる変動番号20の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（4662フレーム）のうちの前半に属する。つまり、S Pリーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（4662フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始する。さらに、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（4662フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（4662フレーム）の半分（2331フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

10

【3384】

S Pリーチ後半で当りになる変動番号23の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000ms ec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が99900ms ec（3000フレーム）となっており、6人群予告は、前変動の53280ms ec目（1600フレーム目）から開始する。このため、S Pリーチ後半で当りになる変動番号23の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（4861フレーム）のうちの前半に属する。つまり、S Pリーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（4861フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始する。さらに、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（4861フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（4861フレーム）の半分（約2430フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

20

【3385】

最終リーチで当りになる変動番号26の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000ms ec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が142800ms ec（4288フレーム）となっており、6人群予告は、前変動の53280ms ec目（1600フレーム目）から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号26の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（6149フレーム）のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（6149フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始する。さらに、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（6149フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（6149フレーム）の半分（約3074フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

30

40

【3386】

なお、本実施の形態においては、S Pリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10～15の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、S Pリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10～15の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半で6人群予告の第1表示期間が開始するよう構成されてもよい。

50

【 3 3 8 7 】

図 3 1 2 は、ステージ B における爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージ B においては、後変動中の 2 0 0 0 フレーム目から爆チュー群予告が実行される。

【 3 3 8 8 】

たとえば、図 3 1 2 に示すように、S P リーチ前半でハズレになる変動番号 9 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 6 2 0 0 0 m s e c (1 8 6 1 フレーム) となり、後変動の変動時間が 3 7 4 0 0 m s e c (1 1 2 3 フレーム) となっており、爆チュー群予告は、前変動の 6 6 6 0 0 m s e c 目 (2 0 0 0 フレーム目) から開始する。このため、S P リーチ前半でハズレになる変動番号 9 の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング (2 0 0 0 フレーム目) は、全変動時間 (2 9 8 4 フレーム) のうちの後半に属する。つまり、S P リーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間 (2 9 8 4 フレーム) においては、当該所定期間のうちの後半 (2 0 0 0 フレーム目) で爆チュー群予告の第 1 表示期間が開始する。

10

【 3 3 8 9 】

S P リーチ前半で当りになる変動番号 2 0 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 6 2 0 0 0 m s e c (1 8 6 1 フレーム) となり、後変動の変動時間が 9 3 3 0 0 m s e c (2 8 0 1 フレーム) となっており、爆チュー群予告は、前変動の 6 6 6 0 0 m s e c 目 (2 0 0 0 フレーム目) から開始する。このため、S P リーチ前半で当りになる変動番号 2 0 の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング (2 0 0 0 フレーム目) は、全変動時間 (4 6 6 2 フレーム) のうちの前半に属する。つまり、S P リーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間 (4 6 6 2 フレーム) においては、当該所定期間のうちの前半 (2 0 0 0 フレーム目) で爆チュー群予告の第 1 表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング (2 0 0 0 フレーム目) は、全変動時間 (4 6 6 2 フレーム) のうちの前半部分のうち、全変動時間 (4 6 6 2 フレーム) の半分 (2 3 3 1 フレーム目) に近いタイミング (後半部分) である。

20

【 3 3 9 0 】

S P リーチ後半で当りになる変動番号 2 3 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 6 2 0 0 0 m s e c (1 8 6 1 フレーム) となり、後変動の変動時間が 9 9 9 0 0 m s e c (3 0 0 0 フレーム) となっており、爆チュー群予告は、前変動の 6 6 6 0 0 m s e c 目 (2 0 0 0 フレーム目) から開始する。このため、S P リーチ後半で当りになる変動番号 2 3 の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング (2 0 0 0 フレーム目) は、全変動時間 (4 8 6 1 フレーム) のうちの前半に属する。つまり、S P リーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間 (4 8 6 1 フレーム) においては、当該所定期間のうちの前半 (2 0 0 0 フレーム目) で爆チュー群予告の第 1 表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング (2 0 0 0 フレーム目) は、全変動時間 (4 8 6 1 フレーム) のうちの前半部分のうち、全変動時間 (4 8 6 1 フレーム) の半分 (約 2 4 3 0 フレーム目) に近いタイミング (後半部分) である。

30

40

【 3 3 9 1 】

最終リーチ後半で当りになる変動番号 2 6 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 6 2 0 0 0 m s e c (1 8 6 1 フレーム) となり、後変動の変動時間が 1 4 2 8 0 0 m s e c (4 2 8 8 フレーム) となっており、爆チュー群予告は、前変動の 6 6 6 0 0 m s e c 目 (2 0 0 0 フレーム目) から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号 2 6 の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング (2 0 0 0 フレーム目) は、全変動時間 (6 1 4 9 フレーム) のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当

50

該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（6149フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（2000フレーム目）で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング（2000フレーム目）は、全変動時間（6149フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（6149フレーム）の半分（約3074フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【3392】

なお、本実施の形態においては、SPリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10～15の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半（2000フレーム目）で爆チュー群予告の第1表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、SPリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10～15の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの爆チュー群予告の第1表示期間が開始するようには構成されてもよい。

【3393】

〔輝度データ〕

図313～図337を参照しながら、本実施の形態に係るパチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120が各種点灯手段を制御する際に参照する輝度データについて説明する。これら輝度データテーブルは、ROM121に格納されている。たとえば、演出制御用CPU120は、輝度データテーブルに格納された輝度データに基づき、群予告における表示に合わせて遊技効果ランプの点灯（発光）箇所を移動させる。本実施の形態において、点灯箇所とは、文字通り点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、その他の点灯していないランプ（つまり、消灯しているランプ）が位置する箇所を点灯箇所とは言わない。なお、他の例において、点灯箇所とは、高輝度で点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、当該点灯箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所とは言わないものであってもよい。

【3394】

より具体的には、ランプを点灯または消灯させるためのデータ（要素とも称する）は、輝度データテーブルによって規定されるが、このような輝度データテーブルにおいて、特定のランプが参照するデータの格納領域に0のデータ（たとえば、RGBに対応して「000」のデータ）が格納されていれば、当該特定のランプは消灯する。また、輝度データテーブルにおいて特定のランプが参照するデータの格納領域が存在しないか、あるいは、輝度データテーブル自体が存在しない場合には、当該特定のランプは消灯する。一方、特定のランプが参照する輝度データテーブルが存在し、かつ特定のランプが参照するデータの格納領域に1以上のデータ（たとえば、RGBに対応して「100」、「010」、「001」が格納されていれば、当該特定のランプは点灯する。なお、たとえば、通常背景に対応する演出時に大当りの予告演出のような特定演出が実行される場合において、当該特定演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていなくても、通常背景に対応する演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていれば、当該特定のランプは点灯することになる。

【3395】

（群予告輝度データテーブルにおける親テーブル）

図313は、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図313に示すように、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ9R、枠左ランプ9L）、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプ9Eといった、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプについて、群予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【3396】

10

20

30

40

50

たとえば、遊技効果ランプ 9 における各ランプは、群予告演出に合わせるように 3 1 4 0 m s e c に亘って制御されるようになっている。

【 3 3 9 7 】

(群予告輝度データテーブルにおける子テーブル)

図 3 1 4 は、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 3 1 4 に示すように、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ 9 における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル (輝度データテーブルともいう) が指定されている。

【 3 3 9 8 】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第 1 表示期間 (後述する図 3 4 6 ~ 図 3 4 7、図 4 0 2 ~ 図 4 0 4 に示す演出の期間) においては、枠ランプについて W 1、役物ランプ 9 A について Y 1、盤左ランプ 9 B について L 1、盤上ランプ 9 C について U 1、およびアタッカランプ 9 E について A 1 の孫テーブルが各々設けられている。これら、第 1 表示期間で用いられる孫テーブルは、図 3 1 0 に示す第 1 輝度データテーブルに対応する。

10

【 3 3 9 9 】

群予告演出が実行される期間のうち、第 2 表示期間 (後述する図 3 4 8、図 3 4 9、図 4 0 5、図 4 0 6 に示す演出の期間) においては、枠ランプについて W 2、役物ランプ 9 A について Y 2、盤左ランプ 9 B について L 2、盤上ランプ 9 C について U 2、およびアタッカランプ 9 E について A 2 の孫テーブルが各々設けられている。これら、第 2 表示期間で用いられる孫テーブルは、図 3 1 0 に示す第 2 輝度データテーブルに対応する。

20

【 3 4 0 0 】

群予告演出が実行される期間のうち、第 3 表示期間 (後述する図 3 5 0、図 3 5 1、図 4 0 7、図 4 0 8 に示す演出の期間) においては、枠ランプについて W 3、役物ランプ 9 A について Y 3、盤左ランプ 9 B について L 3、盤上ランプ 9 C について U 3、およびアタッカランプ 9 E について A 3 の孫テーブルが各々設けられている。これら、第 3 表示期間で用いられる孫テーブルは、図 3 1 0 に示す第 3 輝度データテーブルに対応する。

【 3 4 0 1 】

図 3 1 4 に示すように、群予告演出で参照される輝度データテーブルについて、第 1 表示期間、第 2 表示期間、および第 3 表示期間のいずれにおいても、枠左ランプ 9 L、枠右ランプ 9 R、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプの 6 種類の輝度データテーブルが設けられている。

30

【 3 4 0 2 】

なお、V ランプ 9 G は、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置 (たとえば、群予告演出においてキャラクタが登場する付近) にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。V ランプ 9 G は、V 入賞が発生可能な大当たり遊技状態のラウンド中であることや V 入賞が発生したことを報知するランプ、あるいは大当たりが発生したことを報知するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者が V 入賞したり大当たりしたりしているのかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、V ランプ 9 G は、群予告演出において用いられていない。なお、V ランプ 9 G は、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ 9 B の付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

40

【 3 4 0 3 】

また、スティックコントローラ 3 1 A に設けられたスティックコントローラランプ 9 J やプッシュボタン 3 1 B に設けられたトリガボタンランプ 9 K は、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置 (たとえば、群予告演出においてキャラクタが進行している真下付近) にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。スティックコントローラランプ 9 J は、操作演出 (後述する図 3 8 3 (c 9 1) に示す演出) などにおいて、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作を

50

促すために点灯し、トリガボタンランプ 9 K は、PUSH 演出（後述する図 3 4 4 (a 1 9) に示す演出）などにおいて、プッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を促すために点灯するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を操作できるのではないかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、スティックコントローラランプ 9 J やトリガボタンランプ 9 K は、群予告演出において用いられていない。なお、スティックコントローラランプ 9 J やトリガボタンランプ 9 K は、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ 9 B の付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

【 3 4 0 4 】

群予告演出における孫テーブルに用いられる孫テーブル W 1 ~ W 3 についての特徴をまとめると以下ようになる。具体的には、高輝度の点灯箇所の数について、W 1 よりも W 2 の方が多くなっている。切替間隔について、W 1 は 1 0 0 m s e c で等間隔に点灯制御を行うのに対して、W 2 は W 1 よりも短い 5 0 ~ 8 0 m s e c で非等間隔に点灯制御を行い、W 3 については枠左ランプ 9 L に対して 1 0 m s e c と短い間隔で点灯制御を行うのに対して、枠右ランプ 9 R に対して 8 0 m s e c と長い間隔で点灯制御を行う。

【 3 4 0 5 】

点灯パターンについて、W 1 は群予告の進行方向に合わせて点灯箇所を移動させながら高輝度で点灯させるように輝度データが規定されているのに対して、W 2 は複数箇所に亘って高輝度で点灯させるように輝度データが規定され、W 3 については枠左ランプ 9 L および枠右ランプ 9 R のいずれに対しても群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されている。最初の輝度データについて、W 1 は全てのランプを消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されているのに対して、W 2 および W 3 は所定の点灯箇所については高輝度で発光させるように輝度データが規定されている。一方、最後の輝度データについて、W 3 は枠左ランプ 9 L および枠右ランプ 9 R のいずれに対しても全てのランプを消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されている。

【 3 4 0 6 】

輝度データのループについて、W 1 および W 3 は同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていないのに対して、W 2 は同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている。不具合対策用の 1 0 分間の輝度データについて、W 1 および W 3 は規定されているのに対して、W 2 は規定されていない。

【 3 4 0 7 】

（群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図 3 1 5 は、群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」~「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【 3 4 0 8 】

図 3 1 5 (a) に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル W 1 においては、1 0 0 m s e c で等間隔で T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘って各ランプに対して R G B のデータが規定され、さらに最後の時間 T 1 - 1 1 においては不具合対策用の 1 0 分間（6 0 0 0 0 0 m s e c）のデータが規定されている。また、W 1 においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第 1 輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み

10

20

30

40

50

合わせが当該第1輝度データと異なる第2輝度データとで構成されている。たとえば、T1-2に対応する各ランプのデータの集まりを第1輝度データとすれば、T1-3に対応する各ランプのデータの集まりを第2輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

【3409】

W1においては、第1表示期間の最初の100ms (T1-1)において、枠ランプに含まれる全てのランプに対して「R」に低輝度を示す「1」が規定され、「G」および「B」に消灯を示す「0」が規定されている。これにより、後述する図345(a22)および図402(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。なお、本実施の形態においては、各ランプが赤色を主体として点灯することで演出を効果的にするため、「R」に低輝度を示す「1」が規定され、「G」および「B」に消灯を示す「0」が規定されているが、たとえば、各ランプが緑色を主体として点灯する場合には「G」に低輝度を示す「1」が規定され、「R」および「B」に消灯を示す「0」が規定されればよく、各ランプが青色を主体として点灯する場合には「B」に低輝度を示す「1」が規定され、「R」および「G」に消灯を示す「0」が規定されればよい。

【3410】

また、W1においては、点線の矢印で示すように、T1-2からT1-10に亘って、枠右ランプ9R5~9R8付近から枠左ランプにかけて高輝度で点灯するランプの箇所が100msの等間隔で移動するように輝度データが規定されている。ここで、枠右ランプ9R5~9R8付近は、群予告においてキャラクタが登場する箇所に対応しており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。枠左ランプについては、最初は消灯または低輝度で点灯するようになっており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、段階的に徐々に高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。一方、最初に高輝度で点灯していた枠右ランプ9R5~9R8は、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図345~図347および図402~図404に示すように、群予告においてキャラクタが画面の右端から登場して進行する演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて高輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【3411】

また、W1においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプを消灯させるデータを含み、段階的に点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。これにより、W1においては、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所を移動させることができる。

【3412】

また、W1においては、第1表示期間の最後の10分間(60000ms)(T1-11)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルW2に合わせて、枠ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3413】

ここで、仮にこの10分間のデータを設けなかった場合、W1を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でW2に移行しなかったときに再度T1-1からランプの点灯制御が行われてしまい、既に群予告のキャラクタが登場して進行しているにも関わらず、点線の矢印で示すように、T1-2からT1-10に亘って、再び枠右ランプ9R5~9R8付近から高輝度で点灯するランプの箇所が移動するようになってしまい、遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施の形態においては、T1-11で10分間の

10

20

30

40

50

データを設けているため、W 1 を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常で W 2 に移行しなかった場合でも、10 分間においては孫テーブル W 2 に合わせた発光態様で枠ランプを点灯させることができるため、違和感を生じさせなくすることができる。そして、この 10 分間において異常が解消すれば、特に違和感なく遊技者に遊技を続けさせることができる。

【3414】

W 1 においては、上述したような 10 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 1 - 1 ~ T 1 - 10 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【3415】

また、W 1 において規定された 10 分間の不具合対策用の輝度データは、1 つ前の T 1 - 10 の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである。

【3416】

図 3 1 5 (b) に示すように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル W 2 においては、50 ~ 80 msec で非等間隔で T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘って各ランプに対して RGB のデータが規定されている。また、W 2 においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第 1 輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第 1 輝度データと異なる第 2 輝度データとで構成されている。たとえば、T 2 - 2 に対応する各ランプのデータの集まりを第 1 輝度データとすれば、T 2 - 3 に対応する各ランプのデータの集まりを第 2 輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

【3417】

W 2 においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、W 2 においては、複数箇所に亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ（たとえば、「A」）が規定されている。これにより、後述する図 3 4 8 , 図 3 4 9 および図 4 0 5 , 図 4 0 6 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、W 2 は、W 1 よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

【3418】

なお、W 2 においては、W 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。ここで、仮に W 2 を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常で W 3 に移行しなかったときに再度 T 2 - 1 からランプの点灯制御が行われてしまっても、枠ランプがまばらに高輝度で点灯する態様が繰り返されるものに過ぎないため、特に遊技者に違和感を与えることはない。

【3419】

また、W 2 とは異なり、T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘る輝度データを繰り返さずに、全時間に亘って時間ごとに参照されるデータの全てを設けることもできるが、各データを作成する時間や、作成したデータが正しいことを確認する時間が掛かり、非常に効率が悪くなる。一方、本実施の形態の W 2 のように、T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようにすることで、繰り返し参照される 1 セットのデータのみを作成すればよく、時間効率を向上させることができる。なお、群予告演出における第 2 表示期間において 1 セットのデータを繰り返し用いて点灯制御を行うようにしている理由は、群予告演出における第 2 表示期間が第 1 表示期間や第 3 表示期間よりも長く、か

10

20

30

40

50

つ群予告演出において第2表示期間は複数のキャラクタによって画面上を埋め尽くされて当該複数のキャラクタが群となって進行するような時間帯であるため、そのような演出に対応する点灯態様も、同じような点灯を繰り返すだけで足りるからである。

【3420】

図315(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルW3においては、80msc間隔でT3-1~T3-6に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してRGBのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては10mscという短い間隔でT3-7~T3-38に亘ってRGBのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き80mscという長い間隔でT3-7~T3-38に亘ってRGBのデータが規定されている。

10

【3421】

また、W3においては、点線の矢印で示すように、T3-2からT3-30に亘って、枠右ランプ9R5~9R8付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、T3-7~T3-38について、枠右ランプ9R2~9R12の場合は80msc間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ9L5~9L12については、10mscという短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、後述する図350, 図351および図407, 図408に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

20

【3422】

また、W3においては、T3-30移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、W3においては、W1と同様に、第3表示期間の最後の10分間(600000ms)(T3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3423】

W3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3-1~T3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

30

【3424】

(群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図316は、群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、役物ランプ9Aは、役物ランプ9A1~9A4といった複数のランプから構成されており、図316に示す輝度データテーブルにおいては、役物ランプ9A1~9A4に対応して順番に「RRRR」と表されている。なお、役物ランプ9A1~9A4の各々は、単色(この例では赤色)のLEDであり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、単色のLEDは、フルカラーのLEDよりも、光を遮るフィルタとなるものが少ないため、その分光が強く発光される。このため、単色のLEDは、フルカラーのLEDよりも、高輝度に対応する輝度データが小さくなっている。

40

【3425】

図316(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルY1においては、100mscで等間隔でT1-1~T1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間(60000

50

0 m s e c) のデータが規定されている。

【 3 4 2 6 】

Y 1 においては、第 1 表示期間の最初の 1 0 0 m s e c (T 1 - 1) において、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「 1 」が規定されている。これにより、後述する図 3 4 5 (a 2 2) および図 4 0 2 (b 4 3) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【 3 4 2 7 】

また、Y 1 においては、第 1 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 1 - 1 1) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の第 2 表示期間に移行した場合に役物ランプ 9 A の点灯態様について違和感がないように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル Y 2 に合わせて、役物ランプ 9 A がまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

10

【 3 4 2 8 】

Y 1 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われなくなっている。

【 3 4 2 9 】

図 3 1 6 (b) に示すように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル Y 2 においては、5 0 ~ 8 0 m s e c で非等間隔で T 2 - 1 ~ T 2 - 1 0 に亘って役物ランプ 9 A の各ランプに対して輝度データが規定されている。

20

【 3 4 3 0 】

Y 2 においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに (ランダムに) 高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 3 4 8 , 図 3 4 9 および図 4 0 5 , 図 4 0 6 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて役物ランプ 9 A がまばらに高輝度で点灯するようになる。

【 3 4 3 1 】

なお、Y 2 においては、Y 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

30

【 3 4 3 2 】

図 3 1 6 (c) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル Y 3 においては、8 0 m s e c 間隔で T 3 - 1 ~ T 3 - 6 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。その後、1 0 m s e c という短い間隔で T 3 - 7 ~ T 3 - 3 8 に亘って輝度データが規定されている。

【 3 4 3 3 】

さらに、Y 3 においては、Y 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 3 - 3 9) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の演出に移行した場合に役物ランプ 9 A の点灯態様について違和感がないように、役物ランプ 9 A が低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

40

【 3 4 3 4 】

Y 3 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ~ T 3 - 3 8 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われなくなっている。

【 3 4 3 5 】

(群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図 3 1 7 は、群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明

50

するための図である。上述したように、盤左ランプ 9 B は、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 といった複数のランプから構成されており、図 3 1 7 に示す輝度データテーブルにおいては、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 に対応して順番に「WWWWW」と表されている。なお、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 の各々は、単色（この例では白色）の LED であり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、上述した役物ランプ 9 A の場合、赤色のみの LED であったが、盤左ランプ 9 B のような白色のみの LED であっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

10

【3 4 3 6】

図 3 1 7 (a) に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル L 1 においては、1 0 0 m s e c で等間隔で T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間 T 1 - 1 1 においては不具合対策用の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s e c) のデータが規定されている。

【3 4 3 7】

L 1 においては、第 1 表示期間の最初の 1 0 0 m s e c (T 1 - 1) において、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」が規定されている。これにより、後述する図 3 4 5 (a 2 2) および図 4 0 2 (b 4 3) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

20

【3 4 3 8】

また、L 1 においては、第 1 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 1 - 1 1) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の第 2 表示期間に移行した場合に盤左ランプ 9 B の点灯態様について違和感がないように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル L 2 に合わせて、盤左ランプ 9 B がまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3 4 3 9】

L 1 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われなくなっている。

30

【3 4 4 0】

図 3 1 7 (b) に示すように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル L 2 においては、5 0 ~ 8 0 m s e c で非等間隔で T 2 - 1 ~ T 2 - 1 0 に亘って盤左ランプ 9 B の各ランプに対して輝度データが規定されている。

【3 4 4 1】

L 2 においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに (ランダムに) 高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 3 4 8 , 図 3 4 9 および図 4 0 5 , 図 4 0 6 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤左ランプ 9 B がまばらに高輝度で点灯するようになる。

40

【3 4 4 2】

なお、L 2 においては、L 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【3 4 4 3】

図 3 1 7 (c) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル L 3 においては、

50

80 msec 間隔で T3 - 1 ~ T3 - 6 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。その後、10 msec という短い間隔で T3 - 7 ~ T3 - 38 に亘って輝度データが規定されている。

【3444】

さらに、L3 においては、L1 と同様に、第3表示期間の最後の10分間(60000 ms) (T3 - 39) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に盤左ランプ 9 B の点灯態様について違和感がないように、盤左ランプ 9 B が低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3445】

L3 においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3 - 1 ~ T3 - 38 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われなくなっている。

【3446】

(群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図318は、群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤上ランプ 9 C は、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 13 といった複数のランプから構成されており、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5, 9 C 9 ~ 9 C 13 の各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 の各々は、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色のLEDで用いられる高輝度の値は、単色のLEDで用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ 9 A の場合、赤色のみのLEDであったが、盤上ランプ 9 C のような白色のみのLEDであっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【3447】

図318(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルU1においては、100 msec で等間隔で T1 - 1 ~ T1 - 10 に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間 T1 - 11 においては不具合対策用の10分間(60000 msec)のデータが規定されている。

【3448】

U1 においては、第1表示期間の最初の100 msec (T1 - 1) において、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」または「0」が規定されている。これにより、後述する図345(a22)および図402(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、盤上ランプ 9 C に含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【3449】

また、U1 においては、第1表示期間の最後の10分間(60000 ms) (T1 - 11) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に盤上ランプ 9 C の点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルU2に合わせて、盤上ランプ 9 C がまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

10

20

30

40

50

【3450】

U1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T1-1~T1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【3451】

図318(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルU2においては、50~80msで非等間隔でT2-1~T2-10に亘って盤上ランプ9Cの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【3452】

U2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図348, 図349および図405, 図406に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤上ランプ9Cがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【3453】

なお、U2においては、U1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T2-1~T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【3454】

図318(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルU3においては、80ms間隔でT3-1~T3-6に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。その後、10msという短い間隔でT3-7~T3-38に亘って輝度データが規定されている。

【3455】

さらに、U3においては、U1と同様に、第3表示期間の最後の10分間(60000ms)(T3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に盤上ランプ9Cの点灯態様について違和感がないように、盤上ランプ9Cが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3456】

U3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3-1~T3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【3457】

なお、U1、U2、およびU3のいずれにおいても、単色である盤上ランプ9C6~9C8については「0」のデータのみが規定されている。すなわち、盤上ランプ9C6~9C8は、群予告演出において用いられないようになっている。

【3458】

(群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図319は、群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。アタッカランプ9Eおよび電チューランプ9Hの各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、Vアタッカランプ9Fは、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである

10

20

30

40

50

。「1」～「6」のうち、「1」～「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」～「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色のLEDで用いられる高輝度の値は、単色のLEDで用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ9Aの場合、赤色のみのLEDであったが、Vアタッカランプ9Fのような白色のみのLEDであっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【3459】

図319(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルA1においては、100msで等間隔でT1-1～T1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間(60000ms)のデータが規定されている。

10

【3460】

A1においては、第1表示期間の最初の100ms(T1-1)において、全てのランプに対して低輝度を示す「1」または「0」が規定されている。これにより、後述する図345(a22)および図402(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、アタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【3461】

20

また、A1においては、第1表示期間の最後の10分間(60000ms)(T1-11)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に各ランプの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルA2に合わせて、各ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3462】

A1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T1-1～T1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【3463】

30

図319(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルA2においては、50～80msで非等間隔でT2-1～T2-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【3464】

A2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図348、図349および図405、図406に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせてアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fがまばらに高輝度で点灯するようになる。

40

【3465】

なお、A2においては、A1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【3466】

図319(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルA3においては、80ms間隔でT3-1～T3-6に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。その後、10msという短い間隔でT3-7～T3-38に亘って輝度データが規定されている。

50

【 3 4 6 7 】

さらに、A 3においては、A 1と同様に、第3表示期間の最後の10分間(60000ms)(T3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合にアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの点灯態様について違和感がないように、アタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 3 4 6 8 】

A 3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3-1~T3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

10

【 3 4 6 9 】

(リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブル)

図320は、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図320に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ(枠右ランプ9R、枠左ランプ9L)、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプ9Eといった、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプについて、リーチライン演出の各々の演出時間が規定されている。

【 3 4 7 0 】

リーチライン演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当り図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、リーチになったことを遊技者に示唆(あるいは報知)する演出である。リーチライン演出においては、後述する図340~図343および図390~図393に示すように、画像表示装置5の画面の中央部分から光のフラッシュとともに光の筋(リーチラインとも称する)が現れて、リーチを構成する左右の飾り図柄を繋げるようにリーチラインが内外(左右方向)に延び縮みしながら広がり、その後リーチラインが消えるような演出が実行される。

20

【 3 4 7 1 】

リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ9における各ランプは、リーチライン演出に合わせるように1500msに亘って制御されるようになっている。

30

【 3 4 7 2 】

(リーチラインデータテーブルにおける子テーブル)

図321は、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図321に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、リーチライン演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル(輝度データテーブルともいう)が指定されている。

【 3 4 7 3 】

たとえば、リーチライン演出が実行される期間のうち、フラッシュが発生する期間(後述する図340(a8),(a9)および図390(a8),(a9)に示す演出の期間)においては、枠ランプについてW11、役物ランプ9AについてY11、盤左ランプ9BについてL11、盤上ランプ9CについてU11、およびアタッカランプ9EについてA11の孫テーブルが各々設けられている。

40

【 3 4 7 4 】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが発生する期間(後述する図341および図391に示す演出の期間)においては、枠ランプについてW12、役物ランプ9AについてY12、および盤左ランプ9BについてL12の孫テーブルが各々設けられている。なお、リーチラインが発生する期間においては、盤上ランプ9Cおよびアタッカランプ9Eは用いられないため、孫テーブルが用意されていない。

【 3 4 7 5 】

50

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間（後述する図342(a13)～図343(b17)および図392(a13)～図393(b17)に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW13、役物ランプ9AについてY13、盤左ランプ9BについてL13、盤上ランプ9CについてU13、およびアタッカランプ9EについてA13の孫テーブルが各々設けられている。

【3476】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが消える期間（後述する図343(a18)および図393(b18)に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW14、役物ランプ9AについてY14、盤左ランプ9BについてL14、盤上ランプ9CについてU14、およびアタッカランプ9EについてA14の孫テーブルが各々設けられている。

10

【3477】

図321に示すように、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、フラッシュが発生する期間、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間、およびリーチラインが消える期間のいずれにおいても、枠左ランプ9L、枠右ランプ9R、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプの6種類の輝度データテーブルが設けられている。一方、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、リーチラインが発生する期間で参照される輝度データテーブルにおいては、枠左ランプ9L、枠右ランプ9R、役物ランプ9A、および盤左ランプ9Bの4種類の輝度データテーブルが設けられている。

20

【3478】

このように、リーチライン演出においては、群予告演出と同じ数のランプまたは群予告演出よりも少ない数のランプに対して輝度データテーブルが設けられている。

【3479】

（リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図322は、リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

30

【3480】

図322(a)に示すように、孫テーブルW11においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。リーチライン演出はリーチになったことを遊技者に示唆する演出であり、群予告演出のように大当りを示唆することで遊技者の期待感を煽る演出ではない。このため、リーチライン演出は、群予告演出のように枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで共通の輝度データを設けて各ランプを一緒に制御するようになっている。さらに、リーチライン演出は群予告演出よりも実行時間が短いため、群予告演出のように枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで共通の輝度データを設けて各ランプを一緒に制御するようになっている。

40

【3481】

W11においては、30msec間隔でT11-1～T11-2に亘って各ランプに対

50

して輝度データが規定されている。特に、後述する図340(a8)および図390(b8)に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3482】

図322(b)に示すように、孫テーブルW12においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2~9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2~9L12の各々の輝度データと共通である。

【3483】

W12においては、30msec間隔でT12-1~T12-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図341および図391に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3484】

図322(c)に示すように、孫テーブルW13においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2~9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2~9L12の各々の輝度データと共通である。

【3485】

W13においては、60msec間隔でT13-1~T13-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図342および図392に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3486】

図322(d)に示すように、孫テーブルW14においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2~9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2~9L12の各々の輝度データと共通である。

【3487】

W14においては、100msec(T14-1)に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図343(a18)および図393(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせて枠ランプも消灯する。

【3488】

(リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図323は、リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ9A1~9A4の各々は、単色(この例では赤色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【3489】

図323(a)に示すように、孫テーブルY11においては、30msec間隔でT11-1~T11-2に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。特に

10

20

30

40

50

、後述する図340(a8)および図390(b8)に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3490】

図323(b)に示すように、孫テーブルY12においては、30msc間隔でT12-1~T12-2に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図341および図391に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3491】

図323(c)に示すように、孫テーブルY13においては、30msc間隔でT13-1~T13-2に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図342および図392に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3492】

図323(d)に示すように、孫テーブルY14においては、100msc(T14-1)に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図343(a18)および図393(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせて役物ランプ9Aも消灯する。

【3493】

(リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図324は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ9B1~9B5の各々は、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【3494】

図324(a)に示すように、孫テーブルL11においては、30msc間隔でT11-1~T11-2に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図340(a8)および図390(b8)に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤左ランプ9Bに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3495】

図324(b)に示すように、孫テーブルL12においては、30msc間隔でT12-1~T12-2に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図341および図391に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ9Bに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3496】

図324(c)に示すように、孫テーブルL13においては、60msc間隔でT13-1~T13-4に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図342および図392に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ9Bに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【3497】

図324(d)に示すように、孫テーブルL14においては、100msc(T14-1)に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図343(a18)および図393(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤左ランプ9Bも消灯する。

10

20

30

40

50

【 3 4 9 8 】

(リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図 3 2 5 は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5 , 9 C 9 ~ 9 C 1 3 の各々は、複数色 (この例では、赤色 (R)、緑色 (G)、青色 (B) の 3 色) の L E D であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。また、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 の各々は、単色 (この例では白色) の L E D であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。「 0 」は消灯に対応するデータであり、「 1 」 ~ 「 F 」は各々点灯に対応するデータである。「 1 」 ~ 「 F 」のうち、「 1 」 ~ 「 7 」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「 8 」 ~ 「 F 」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「 0 」は低輝度に対応するデータに含まれる。

10

【 3 4 9 9 】

図 3 2 5 (a) に示すように、孫テーブル U 1 1 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 1 - 1 ~ T 1 1 - 2 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 3 4 0 (a 8) および図 3 9 0 (b 8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤上ランプ 9 C に含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 3 5 0 0 】

図 3 2 5 (b) に示すように、孫テーブル U 1 3 においては、6 0 m s e c 間隔で T 1 3 - 1 ~ T 1 3 - 4 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 3 4 2 および図 3 9 2 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤上ランプ 9 C に含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

20

【 3 5 0 1 】

図 3 2 5 (d) に示すように、孫テーブル L 1 4 においては、1 0 0 m s e c (T 1 4 - 1) に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されているが、その値は「 0 」である。これにより、後述する図 3 4 3 (a 1 8) および図 3 9 3 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤上ランプ 9 C も消灯する。

【 3 5 0 2 】

(リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図 3 2 6 は、リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ 9 E および電チューランプ 9 H の各々は、複数色 (この例では、赤色 (R)、緑色 (G)、青色 (B) の 3 色) の L E D であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。また、Vアタッカランプ 9 F は、単色 (この例では白色) の L E D であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。「 0 」は消灯に対応するデータであり、「 1 」 ~ 「 F 」は各々点灯に対応するデータである。「 1 」 ~ 「 F 」のうち、「 1 」 ~ 「 7 」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「 8 」 ~ 「 F 」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「 0 」は低輝度に対応するデータに含まれる。

30

40

【 3 5 0 3 】

図 3 2 6 (a) に示すように、孫テーブル A 1 1 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 1 - 1 ~ T 1 1 - 2 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 3 4 0 (a 8) および図 3 9 0 (b 8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、アタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、およびVアタッカランプ 9 F が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 3 5 0 4 】

図 3 2 6 (b) に示すように、孫テーブル A 1 3 においては、6 0 m s e c 間隔で T 1 3 - 1 ~ T 1 3 - 4 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 3 4 2 および図 3 9 2 に示すように、リーチラインが発生する間では、アタッカラン

50

ブ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 3 5 0 5 】

図 3 2 6 (d) に示すように、孫テーブル A 1 4 においては、1 0 0 m s e c (T 1 4 - 1) に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「 0 」である。これにより、後述する図 3 4 3 (a 1 8) および図 3 9 3 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせてアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F も消灯する。

【 3 5 0 6 】

(背景予告輝度データテーブルにおける親テーブル)

図 3 2 7 は、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 3 2 7 に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ (枠右ランプ 9 R、枠左ランプ 9 L)、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプ 9 E といった、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプについて、背景予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【 3 5 0 7 】

背景予告演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当り図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、特定のキャラクタ (たとえば、ジャムちゃん) が特定の背景 (たとえば、星空の背景) とともに表示される演出である。

【 3 5 0 8 】

背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ 9 における各ランプは、背景予告演出に合わせるように 5 5 0 0 m s e c に亘って制御されるようになっている。

【 3 5 0 9 】

(背景予告輝度データテーブルにおける子テーブル)

図 3 2 8 は、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 3 2 8 に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ 9 における各ランプについて、背景予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル (輝度データテーブルともいう) が指定されている。

【 3 5 1 0 】

たとえば、背景予告演出が実行される期間のうち、最初の 2 0 0 0 m s e c においては、枠ランプについて W 2 1、役物ランプ 9 A について Y 2 1、盤左ランプ 9 B について L 2 1、盤上ランプ 9 C について U 2 1、およびアタッカランプ 9 E について A 2 1 の孫テーブルが各々設けられている。

【 3 5 1 1 】

背景予告演出が実行される期間のうち、途中の 1 0 0 m s e c においては、枠ランプについて W 2 2、役物ランプ 9 A について Y 2 2、盤左ランプ 9 B について L 2 2、盤上ランプ 9 C について U 2 2、およびアタッカランプ 9 E について A 2 2 の孫テーブルが各々設けられている。

【 3 5 1 2 】

背景予告演出が実行される期間のうち、最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c においては、枠ランプについて W 2 3、役物ランプ 9 A について Y 2 3、盤左ランプ 9 B について L 2 3、盤上ランプ 9 C について U 2 3、およびアタッカランプ 9 E について A 2 3 の孫テーブルが各々設けられている。

【 3 5 1 3 】

図 3 2 8 に示すように、背景予告演出で参照される輝度データテーブルについて、最初の 2 0 0 m s e c、途中の 1 0 0 m s e c、および最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c のいずれにおいても、枠左ランプ 9 L、枠右ランプ 9 R、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプの 6 種類の輝度データテーブルが設けられている。

10

20

30

40

50

【3514】

このように、背景予告演出においては、群予告演出と同じ数のランプに対して輝度データテーブルが設けられている。

【3515】

(背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図329は、背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

10

【3516】

図329(a)に示すように、孫テーブルW21においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2~9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2~9L12の各々の輝度データと共通である。W21においては、50msec間隔でT21-1~T21-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

20

【3517】

図329(b)に示すように、孫テーブルW22においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2~9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2~9L12の各々の輝度データと共通である。W22においては、20msec間隔でT22-1~T22-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【3518】

図329(c)に示すように、孫テーブルW23においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2~9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2~9L12の各々の輝度データと共通である。W23においては、240msecと230msecとを繰り返しながらT23-1~T23-6に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

30

【3519】

(背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図330は、背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ9A1~9A4の各々は、単色(この例では赤色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

40

【3520】

図330(a)に示すように、孫テーブルY21においては、50msec間隔でT21-1~T21-4に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。

【3521】

図330(b)に示すように、孫テーブルY22においては、20msec間隔でT22-1~T22-2に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。

50

【3522】

図330(c)に示すように、孫テーブルY23においては、240 msecと230 msecとを繰り返しながらT23-1~T23-6に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。

【3523】

(背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図331は、背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ9B1~9B5の各々は、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

10

【3524】

図331(a)に示すように、孫テーブルL21においては、50 msec間隔でT21-1~T21-4に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。

【3525】

図331(b)に示すように、孫テーブルL22においては、20 msec間隔でT22-1~T22-2に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。

【3526】

図331(c)に示すように、孫テーブルL23においては、240 msecと230 msecとを繰り返しながらT23-1~T23-6に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。

20

【3527】

(背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図332は、背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ9C1~9C5, 9C9~9C13の各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。また、盤上ランプ9C6~9C8の各々は、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

30

【3528】

図332(a)に示すように、孫テーブルU21においては、50 msec間隔でT21-1~T21-4に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

【3529】

図332(b)に示すように、孫テーブルU22においては、20 msec間隔でT22-1~T22-2に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

40

【3530】

図332(c)に示すように、孫テーブルU23においては、240 msecと230 msecとを繰り返しながらT23-1~T23-6に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

【3531】

(背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図333は、背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ9Eおよび電チューランプ9Hの各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。また、Vアタッカランプ9F

50

は、単色（この例では白色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【3532】

図333(a)に示すように、孫テーブルA21においては、50mssec間隔でT21-1～T21-2に亘ってアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【3533】

図333(b)に示すように、孫テーブルA22においては、20mssec間隔でT22-1～T22-2に亘ってアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【3534】

図333(c)に示すように、孫テーブルA23においては、240mssecと230mssecとで繰り返しながらT23-1～T23-6に亘ってアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【3535】

（全点灯時輝度データテーブル）

図334は、全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。図334(a)～(h)に示すように、全点灯時輝度データテーブルにおいては、枠ランプ、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、電チューランプ9H、Vランプ9G、スティックコントローラランプ9J、およびトリガボタンランプ9Kといった各遊技効果ランプ9に対して、高輝度の輝度データ（この例では最大値である「F」）が規定されている。

【3536】

（PUSH演出時輝度データテーブル）

図335は、PUSH演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。PUSH演出とは、後述する図344(a19)に示すように、プッシュボタン31Bを押圧する操作を促す演出である。

【3537】

図335(a)は、スティックコントローラランプ9Jに対する輝度データテーブルS41が示されている。S41においては、20mssec間隔でT41-1～T41-4に亘ってスティックコントローラランプ9Jに対して輝度データが規定されている。なお、PUSH演出時におけるスティックコントローラランプ9Jの点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色（この例では赤色）である。

【3538】

図335(b)は、トリガボタンランプ9Kに対する輝度データテーブルT41が示されている。T41においては、150mssec間隔でT51-1～T51-2に亘ってトリガボタンランプ9Kに対して輝度データが規定されている。なお、PUSH演出時におけるトリガボタンランプ9Kの点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色（この例では赤色）である。

【3539】

（変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図336は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図336に示すように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

10

20

30

40

50

【3540】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第1表示期間の途中までの期間(2000ms)においては、枠ランプについてW101、役物ランプ9AについてY101、盤左ランプ9BについてL101、盤上ランプ9CについてU101、およびアタッカランプ9EについてA101の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第1輝度データテーブルに対応する。

【3541】

群予告演出が実行される期間のうち、第1表示期間の残り、第2表示期間、および第3表示期間の途中までの期間(2790ms)においては、枠ランプについてW102、役物ランプ9AについてY102、盤左ランプ9BについてL102、盤上ランプ9CについてU102、およびアタッカランプ9EについてA102の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第2輝度データテーブルに対応する。

10

【3542】

群予告演出が実行される期間のうち、第3表示期間の残りの期間(150ms)においては、枠ランプについてW103、役物ランプ9AについてY103、盤左ランプ9BについてL103、盤上ランプ9CについてU103、およびアタッカランプ9EについてA103の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第3輝度データテーブルに対応する。

【3543】

このように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおいては、第1輝度データテーブルにおいて、第1表示期間の開始に関連するタイミングで遊技効果ランプ9の制御が開始し、当該第1表示期間中に遊技効果ランプ9の制御が終了し、第2輝度データテーブルにおいて、第1表示期間中に遊技効果ランプ9の制御が開始するとともに当該第2表示期間中においても遊技効果ランプ9の制御が継続し、第3表示期間中に遊技効果ランプ9の制御が終了し、第3輝度データテーブルにおいて、第3表示期間中に遊技効果ランプ9の制御が開始するようになっている。

20

【3544】

(変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図337は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

30

【3545】

図337(a)に示すように、孫テーブルW101においては、20msで等間隔でT101-1~T101-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定され、さらに最後の時間T101-11においては不具合対策用の10分間(60000ms)のデータが規定されている。

40

【3546】

図337(b)に示すように、孫テーブルW102においては、50~80msで非等間隔でT102-1~T102-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定されている。W102においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、W102においては、複数箇所を亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ(たとえば、「A」)が規定されている。これにより、群予告演出においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で

50

点灯するようになる。また、W 1 0 2 は、W 1 0 1 よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

【 3 5 4 7 】

図 3 3 7 (c) に示すように、孫テーブル W 1 0 3 においては、1 4 m s e c 間隔で T 1 0 3 - 1 ~ T 1 0 3 - 6 に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対して R G B のデータが規定されている。その後、枠左ランプについては 2 m s e c という短い間隔で T 1 0 3 - 7 ~ T 1 0 3 - 3 8 に亘って R G B のデータが規定され、枠右ランプについては引き続き 1 4 m s e c という長い間隔で T 1 0 3 - 7 ~ T 1 0 3 - 3 8 に亘って R G B のデータが規定されている。

【 3 5 4 8 】

また、W 1 0 3 においては、T 1 0 3 - 2 から T 1 0 3 - 3 0 に亘って、枠右ランプ 9 R 5 ~ 9 R 8 付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、T 1 0 3 - 7 ~ T 1 0 3 - 3 8 について、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 の場合は 1 4 m s e c 間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ 9 L 5 ~ 9 L 1 2 については、2 m s e c という短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機 1 の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【 3 5 4 9 】

また、W 1 0 3 においては、T 1 0 3 - 3 0 移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、W 1 0 3 においては、W 1 0 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 1 0 3 - 3 9) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 3 5 5 0 】

[パチンコ遊技機 1 の演出態様]

次に、図 3 3 8 ~ 図 4 2 3 を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、擬似変動が 2 回行われるメイン変動番号 9、1 2、1 5、2 0、2 3、2 6 のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。また、図中においては、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯や点滅する様子をハッチングで示す。

【 3 5 5 1 】

(ステージ A における演出態様)

図 3 3 8 ~ 図 3 6 0 を参照しながら、ステージ A における演出態様について説明する。

【 3 5 5 2 】

図 3 3 8 (a 1) に示すように、1 個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置 5 の画面上では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示するとともに、第 4 図柄 5 J が可変表示し、さらに、小図柄 5 M が可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージ A で登場するキャラクタとしてメイド A (夢夢ちゃん) が飛んでいる画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ 9 が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 3 5 5 3 】

図 3 3 8 (a 2) に示すように、擬似連演出が行われて、2 回目の可変表示が行われることを示す「x 2」の文字が表示されると、図 3 3 8 (a 3) に示すように、2 回目の可変表示が行われる。

【 3 5 5 4 】

10

20

30

40

50

図339(a4)に示すように、さらに擬似連演出が行われて、3回目の可変表示が行われることを示す「x3」の文字が表示されると、図339(a5)に示すように、3回目の可変表示が行われる。その後、図339(a6)に示すように、左の飾り図柄表示エリア5Lにおいて「3」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア5Rにおいても「3」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

【3555】

図340(a7)に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図340(a8)に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置5の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図320～図326に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。図340(a8)に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ8L, 8Rから出力される。

10

【3556】

図340(a9)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

【3557】

図341(a10)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋(光線)であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。

20

【3558】

図341(a11)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)に伸び始める。図341(a12)に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)にさらに伸びる。図341に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯する。

30

【3559】

図342(a13)に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)に伸びていく。図342(a14)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)にさらに伸びていく。図342(a15)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)にさらに伸びていく。図342に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯する。

【3560】

図343(a16)に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(内側)に縮み始める。図343(b17)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(内側)にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯する。その後、図343(a18)に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ9も消灯する。

40

【3561】

図343(a18)に示すようにリーチライン演出が終了した後、6人群予告が実行される場合には図344(a19)に示す演出に移行し、背景予告が実行される場合には図353(a101)に示す演出に移行し、ランプ予告が実行される場合には図354(a

50

1 1 1) に示す演出に移行する。

【 3 5 6 2 】

なお、上述したように、6 人群予告は、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、メイドの格好をした 6 人のキャラクタが群となって進行する演出である。背景予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、特定のキャラクタ（たとえば、主役などのキャラクタ、レアなキャラクタなど）が特定の背景（たとえば、星空の背景）とともに表示される演出である。ランプ予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、遊技効果ランプ 9 に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ 9 A など）が点灯や点滅をする演出である。ランプ予告において、遊技効果ランプ 9 に含まれるランプのうち、いずれか 1 つのランプ、または複数のランプが点灯や点滅をしてもよいし、遊技効果ランプ 9 以外に設けられたランプが点灯や点滅をしてもよい。

10

【 3 5 6 3 】

ステージ A においては、前変動のリーチライン演出の後に群予告（たとえば、6 人群予告やポインゴ群予告）が実行される。たとえば、リーチライン演出の後に 6 人群予告が実行される場合、図 3 4 4 (a 1 9) に示すように、P U S H 演出が実行される。P U S H 演出が実行されると、画像表示装置 5 の画面中央にプッシュボタン 3 1 B を示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「P U S H ! ! 」の文字画像が表示される。さらに、P U S H 演出中においては、図 3 3 5 に示した輝度データテーブルに基づき、P U S H 演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、P U S H 演出中においては、スティックコントローラランプ 9 J およびトリガボタンランプ 9 K が点灯や点滅をする。なお、P U S H 演出中においては、スピーカ 8 L , 8 R からプッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を遊技者に促す効果音が出力されてもよい。このように、P U S H 演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

20

【 3 5 6 4 】

図 3 4 4 (a 2 0) に示すように、P U S H 演出中にプッシュボタン 3 1 B が押圧操作されると、画像表示装置 5 の画面中央に表示されていたプッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「P U S H ! ! 」の文字画像が消えるようなエフェクト発生する。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から P U S H 音が出力される。当該 P U S H 音が出力されることで、遊技者は P U S H 演出中にプッシュボタン 3 1 B を有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ 8 L , 8 R からの P U S H 音の出力は、群予告演出（この例では 6 人群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

30

【 3 5 6 5 】

図 3 4 4 (a 2 1) に示すように、一旦、画像表示装置 5 の画面の表示が通常的背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。

40

【 3 5 6 6 】

図 3 4 5 (a 2 2) に示すように、6 人群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ 9 が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【 3 5 6 7 】

図 3 4 5 (a 2 3) に示すように、第 1 表示期間において、1 番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイド A（夢夢ちゃん）が登場する。なお、図 3 4 5 (a 2 3) に示す状態は、図 3 0 8 (a) に示す状態に対応しており、主人公であるメイド A（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部（この例では顔の一部）が表

50

示されている第 1 状況を表している。

【 3 5 6 8 】

6 人群予告の実行中においては、図 3 1 3 ~ 図 3 1 9 に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図 3 4 5 ~ 図 3 4 7 に示す第 1 表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ 9 R 5 ~ 9 R 8 が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。なお、群予告演出（6 人群予告、爆チュー予告、後述のポインゴ予告）が実行された場合、群予告演出に関する画像以外の他の画像（たとえば、背景画像や S P リーチ前半予告演出に関する画像など）については、明度が下がるようになっている。群予告演出中に下がっている他の画像の明度は、第 3 表示期間において段階的に徐々に元の明度に戻る。一方、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数を示す第 4 図柄 5 J や小図柄 5 M、および第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 A など、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないようにしている。

10

【 3 5 6 9 】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ 8 L , 8 R から出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図 3 1 0 に示したように、第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第 1 表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第 2 表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第 3 表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されるが、2 番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

20

【 3 5 7 0 】

図 3 4 5 (a 2 4) に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、2 番目のキャラクタが登場する。なお、図 3 4 5 (a 2 4) に示す状態は、図 3 0 8 (b) に示す状態に対応しており、最初に表示されたメイド A の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたメイド B (ジャムちゃん) の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド B の一部 (この例では顔の一部) が表示された第 2 状況を表している。

30

【 3 5 7 1 】

図 3 4 6 (a 2 5) に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図 3 4 6 (a 2 6) に示すように、2 番目に登場したキャラクタが 1 番目に登場したキャラクタを抜かすようなアニメーションが表示される。図 3 4 6 (a 2 7) に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【 3 5 7 2 】

図 3 4 7 (a 2 8) に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ (先頭) を走る 2 番目に登場したキャラクタが画面左端に到達する。図 3 4 7 (a 2 9) に示すように、トップ (先頭) を走る 2 番目に登場したキャラクタが画面左端から消え始める。図 3 4 7 (a 3 0) に示すように、トップを走る 2 番目に登場したキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第 1 表示期間が終了する。

40

【 3 5 7 3 】

図 3 4 8 (a 3 1) に示すように、第 2 表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図 3 4 8 および図 3 4 9 に示す第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ 8 L , 8 R から出力される群予告に対応する演出音には、たとえ

50

ば、キャラクターが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図348(a32)～図349(a36)に示すように、キャラクターが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【3574】

図350(a37)に示すように、第3表示期間においては、最後のキャラクターが登場し、他のキャラクターとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第3表示期間においては、新たなキャラクターは登場しない。第3表示期においては、図350および図351に示すように、群予告においてキャラクターが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図350(a37)に示すように、第3表示期間に入ると、遊技効果ランプ9の全てが一旦、高輝度で点灯する。

10

【3575】

図350(a38)に示すように、キャラクターが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図350(a38)に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクターが表示されていないため、枠右ランプ9Rの一部が消灯している。図350(a39)に示すように、さらにキャラクターが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ9Rの数が増加する。

【3576】

図351(a40)および(a41)に示すように、キャラクターが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ9の数が増加する。図351(a42)に示すように、最後のキャラクターが消えると群予告演出が終了する。

20

【3577】

ここで、図352を参照しながら、6人群予告の比較例と、本実施の形態に係る6人群予告とを比較する。図352(a201)に示す比較例においては、図345(a23)に示す本実施の形態と同様に、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部(この例では顔の一部)が表示されている第1状況となる。

【3578】

その後、図345(a24)に示す本実施の形態においては、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB(ジャムちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部(この例では顔の一部)が表示された第2状況となるのに対して、図352(a202)に示す比較例においては、2番目のメイドBが登場することなく、メイドAが走り続けて、当該メイドAの全体が表示されている。そして、図352(a203)に示す比較例においては、1番目のメイドAが画面中央よりも左側を走り抜けた後によりやく2番目のメイドBが登場している。このような比較例では、単に1人のキャラクターが登場しているに過ぎず、群予告演出には見えない。

30

【3579】

一方、本実施の形態においては、図345～図351に示すように、複数のキャラクターが間を空けることなく次々と登場して走り抜けるアニメーションが表示されるため、複数のキャラクターが群となって進行することで、迫力のある演出とすることができる。また、他のキャラクターを追い抜かずキャラクターの数は、追い抜くキャラクターによって追い抜かれる他のキャラクターの数よりも少なくなっているため、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができる。なお、他のキャラクターを追い抜かずキャラクターの数は、追い抜くキャラクターによって追い抜かれる他のキャラクターの数よりも多くてもよい。この場合、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

40

【3580】

リーチライン演出の後に背景予告が実行される場合、図353(a101)に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中

50

央にプッシュボタン 3 1 B を示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図 3 3 5 に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。

【 3 5 8 1 】

図 3 5 3 (a 1 0 2) に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン 3 1 B が押圧操作されると、画像表示装置 5 の画面中央に表示されていたプッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から PUSH音が出力される。プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

10

【 3 5 8 2 】

その後、図 3 5 3 (a 1 0 3) に示すように、背景予告の演出として、特定のキャラクタ(この例では、メイド B (ジャムちゃん))が特定の背景(この例では、星空の背景)とともに画像表示装置 5 の画面上に表示される。さらに、背景予告の演出中においては、図 3 1 9 に示した輝度データテーブルに基づき、背景予告の演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、背景予告の演出に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

【 3 5 8 3 】

リーチライン演出の後にランプ予告が実行される場合、図 3 5 4 (a 1 1 1) に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置 5 の画面中央にプッシュボタン 3 1 B を示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図 3 3 5 に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。

20

【 3 5 8 4 】

図 3 5 4 (a 1 1 2) に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン 3 1 B が押圧操作されると、画像表示装置 5 の画面中央に表示されていたプッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から PUSH音が出力される。プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

30

【 3 5 8 5 】

その後、図 3 5 4 (a 1 1 3) に示すように、ランプ予告が実行され、遊技効果ランプ 9 に含まれる所定のランプ(たとえば、役物ランプ 9 A など)が点灯や点滅をする。なお、ランプ予告の演出に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

【 3 5 8 6 】

図 3 5 1 (a 4 2) に示すように群予告の第 3 表示期間が終了した後、あるいは、図 3 5 3 (a 1 0 3) に示す背景予告や図 3 5 4 (a 1 1 3) に示すランプ予告が終了した後、図 3 5 5 ~ 図 3 5 9 に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出は、リーチ態様となった飾り図柄において、可変表示中の飾り図柄(本実施の形態においては、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄)が停止するか否か、および停止する飾り図柄が大当たり図柄を構成する飾り図柄であるか否かを遊技者に煽る演出である。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

40

【 3 5 8 7 】

図 3 5 5 (a 4 3) に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示

50

エリア 5 C に位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第 1 速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 R に位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当りを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

【 3 5 8 8 】

その後、図 3 5 5 (a 4 4) ~ 図 3 5 6 (a 4 8) に示すように、所定の第 1 速度（たとえば、遅めの速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図 3 5 7 (a 4 9) ~ 図 3 5 8 (a 5 4) に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図 3 5 9 (a 5 5) ~ (a 5 7) に示すように、最終的には所定の第 2 速度（たとえば、第 1 速度よりも速い速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図 3 5 9 (a 5 7) に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が 2 周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

10

【 3 5 8 9 】

図柄送り演出が終了した後、図 3 6 0 (a 5 8) , (a 5 9) に示すように、ホワイトアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図 3 6 0 (a 5 9) に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

20

【 3 5 9 0 】

（ S P リーチ前半における演出態様 ）

図 3 6 1 ~ 図 3 6 9 を参照しながら、 S P リーチ前半における演出態様について説明する。

【 3 5 9 1 】

図 3 6 1 (a 6 1) , (a 6 2) に示すように、後変動に移行した後、 S P リーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、 S P リーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図 3 6 1 (a 6 3) に示すように、 S P リーチのタイトルが表示される。本実施の形態においては、 S P リーチの演出として、夢夢ちゃんなどのメイドキャラクタが爆チューを捕まえる演出が行われるため、「爆チューを捕まえる！」のタイトルが表示される。 S P リーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、 S P リーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、 S P リーチ前半に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

30

【 3 5 9 2 】

図 3 6 2 (c 1) に示すように、 S P リーチ前半の演出が実行されると、メイド A (夢夢ちゃん) が仁王立ちした画像が表示される。その後、図 3 6 2 (c 2) に示すように、相手方のキャラクタ (敵キャラクタ) である爆チューが驚く画像が表示される。その後、図 3 6 2 (c 3) ~ 図 3 6 3 (c 5) に示すように、逃げる爆チューをメイド A が追いかけるようなアニメーションが表示される。

40

【 3 5 9 3 】

図 3 6 3 (c 6) に示すように、メイド A が爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時 (メイン変動番号 9 の変動パターンの場合) は図 3 6 4 (c 1 1) に示す演出へ移行し、大当たり時 (メイン変動番号 2 0 の変動パターンの場合) は図 3 6 6 (c 2 1) に示す演出へ移行し、 S P リーチの後半に移行する場合 (メイン変動番号 1 2 , 2 3 の変動パターンの場合) または最終リーチに移行する場合 (メイン変動番号 1 5 , 2 6 の変動パターンの場合) は図 3 6 9 (c 3 1) に示す演出へ移行する。

【 3 5 9 4 】

50

S Pリーチの前半でハズレが確定する場合、図363(c6)に示す演出の後、図364(c11)に示す演出に移行する。図364(c11)に示す演出においては、メイドAが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図364(c12)に示すように、ブラックアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」、「4」、「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図364(c13)に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」、「4」、「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【3595】

その後、図365(c14)、(c15)に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図365(c16)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【3596】

S Pリーチの前半で大当たりが確定する場合、図363(c6)に示す演出の後、図366(c21)に示す演出に移行する。図366(c21)に示す演出においては、メイドAが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

【3597】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図366(c22)に示すように、「3」、「3」、「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図366(c23)に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図367(c24)、(c25)に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図367(c26)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

【3598】

その後、図368(c27)~(c29)に示すように、主人公であるメイドA(夢ちゃん)の顔画像が大きく表示され、「FEVER!」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【3599】

S Pリーチの後半または最終リーチに移行する場合、図363(c6)に示す演出の後、図369(c31)に示す演出に移行する。図369(c31)に示す演出においては、メイドAが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図369(c32)に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」、「4」、「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなる。ここまでは図364(c11)、(c12)で示したS Pリーチ前半でハズレになった場合と同じ演出である。ところが、図369(c33)に示すように、S Pリーチ後半または最終リーチに移行する場合は、S Pリーチ前半でハズレになった場合では起こらなかった可動体32が落下する演出が実行される。

【3600】

そして、可動体32が落下する演出が実行された後、S Pリーチの後半に移行する場合(メイン変動番号12, 23の変動パターンの場合)は図370(c41)に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合(メイン変動番号15, 26の変動パターンの場合)は図377(c71)に示す演出へ移行する。このように、大当たりとなる変動パターンの中には、一旦、S Pリーチの前半でハズレが確定するかと見せかけて、S Pリーチの後半や最終リーチに移行する変動パターンが含まれる。これにより、遊技者からすると、一旦

10

20

30

40

50

、S Pリーチの前半でハズレが確定すると思った後に、救済によってS Pリーチの後半や最終リーチに移行することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【3601】

(S Pリーチ後半における演出態様)

図370～図376を参照しながら、S Pリーチ後半における演出態様について説明する。

【3602】

S Pリーチの後半に移行する場合、図369(c33)に示す演出の後、図370(c41)に示す演出に移行する。図370(c41)に示す演出においては、キャラクタ画像および背景画像などが完全に見えなくなる。

10

【3603】

その後、図370(c42)に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていたS Pリーチ後半の演出画像が現れて見えるようになる。S Pリーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、S Pリーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、S Pリーチ後半に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

【3604】

図370(c42)に示すように、S Pリーチ後半の演出が実行されると、メイドA(夢夢ちゃん)およびメイドB(ジャムちゃん)が仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図370(c43)～図371(c45)に示すように、逃げる爆チューをメイドAおよびメイドBが追いかけるようなアニメーションが表示される。

20

【3605】

図370(c46)に示すように、メイドAおよびメイドBが爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時(メイン変動番号12の変動パターンの場合)は図372(c51)に示す演出へ移行し、大当たり時(メイン変動番号23の変動パターンの場合)は図374(c61)に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合(メイン変動番号15, 26の変動パターンの場合)は図377(c71)に示す演出へ移行する。

30

【3606】

S Pリーチの後半でハズレが確定する場合、図371(c46)に示す演出の後、図374(c51)に示す演出に移行する。図374(c51)に示す演出においては、メイドAおよびメイドBが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図372(c52)に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図372(c53)に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

40

【3607】

その後、図373(c54), (c55)に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図373(c56)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【3608】

S Pリーチの後半で大当たりが確定する場合、図371(c46)に示す演出の後、図374(c61)に示す演出に移行する。図374(c61)に示す演出においては、メイドAおよびメイドBが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されると

50

ともに、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する飾り図柄として大当り図柄である「3」が停止する。

【3609】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図374(c62)に示すように、「3」、「3」、「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図374(c63)に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図375(c64)、(c65)に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図375(c66)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当りが確定する。

10

【3610】

その後、図376(c67)~(c69)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が大きく表示され、「FEVER!」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【3611】

(最終リーチにおける演出態様)

図377~図387を参照しながら、最終リーチにおける演出態様について説明する。

【3612】

最終リーチに移行する場合、図371(c46)に示す演出の後、図377(c71)に示す演出に移行する。最終リーチに移行するときには、図377(c71)に示すように、突然、画面全体が真っ黒になるとともに、図377(c72)に示すように、画面の中央に十字型をした光のエフェクトが表示される。その後、図377(c73)に示すように、最終リーチの開始を報知する演出が実行され、画面いっぱいに主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が表示されるとともに、「行くよー!」の文字画像が表示される。なお、図377(c72)に示すような光のエフェクト表示の演出は、図377(c71)に示すブラックアウトの演出と、図377(c73)に示す主人公の顔画像が表示される演出との間に敢えて挿入される。これにより、図377(c72)に示す演出によって、最終リーチに発展することを遊技者により分かり易く伝えることができる。

20

【3613】

それ以降、最終リーチ中の演出が実行される。最終リーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、最終リーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、最終リーチ後半に対応する態様でスピーカ8L、8Rから演出音も出力される。

30

【3614】

図378(c74)に示すように、メイドAがピースサインを出している画像が表示される。その後、図378(c75)~図378(c78)に示すように、複数タイミングごとに1文字ずつの画像が表示されるとともに、図378(c79)に示すように、文章全体の画像が表示されることで最終リーチで実行される演出のテーマが示される。この例では、「全員集合」と示される。

【3615】

その後、図380(c80)~図381(c85)に示すように、複数タイミングごとに、最終リーチの演出で登場するキャラクタが紹介されるアニメーションが表示される。たとえば、この例では、メイドF、メイドE、メイドD、メイドC、メイドB、メイドAといったように、脇役のキャラクタから順番に登場し、最終付近(あるいは後半)で主人公などの優先度の高いキャラクタが登場する。なお、主人公などの優先度の高いキャラクタから順番に登場してもよい。すなわち、主人公などの優先度の高いキャラクタは、脇役などの優先度の低いキャラクタよりも目立つように、最初(あるいは前半)や最終の付近(あるいは後半)で登場する方が好ましい。

40

【3616】

その後、図382(c86)に示すように、最終リーチの演出が実行されると、6人群

50

予告で登場した6人のキャラクターが仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図382(c87)～図383(c89)に示すように、逃げる爆チューを6人のキャラクターが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【3617】

図383(c90)に示すように、6人のキャラクターが爆チュー追いつくようなアニメーションが表示された後、図383(c91)に示すように、トリガー演出が実行される。トリガー演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31Aを示す画像およびスティックコントローラ31Aの操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「引け!!」の文字画像が表示される。

【3618】

図383(c91)に示すトリガー演出中にスティックコントローラ31Aを引く操作がされた後、ハズレ時(メイン変動番号15の変動パターンの場合)は図384(c101)に示す演出へ移行し、大当たり時(メイン変動番号26の変動パターンの場合)は図385(c111)に示す演出へ移行する。

【3619】

最終リーチでハズレが確定する場合、図383(c91)に示すトリガー演出中にスティックコントローラ31Aを引く操作がされた後、図384(c101)に示す演出に移行する。図384(c101)に示す演出においては、6人のキャラクターが爆チューを捕まえずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図384(c102)に示すように、ブラックアウトによって、キャラクター画像およびハズレ態様となった「3」、「4」、「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図384(c103)に示すように、最終的にはキャラクター画像およびハズレ態様となった「3」、「4」、「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【3620】

その後、図示は省略するが、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【3621】

最終リーチで大当たりが確定する場合、図383(c91)に示す演出の後、図385(c111)に示す演出に移行する。図385(c111)に示す演出においては、6人のキャラクターが爆チューを捕まえている画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

【3622】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図385(c112)に示すように、「3」、「3」、「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図385(c113)に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図386(c114)、(c115)に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図386(c116)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

【3623】

その後、図387(c117)～(c119)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が大きく表示され、「FEVER!」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【3624】

(ステージBにおける演出態様)

図388～図408を参照しながら、ステージBにおける演出態様について説明する。

【3625】

10

20

30

40

50

図388(b1)に示すように、1個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置5の画面上では、飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第4図柄5Jが可変表示し、さらに、小図柄5Mが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージBで登場するキャラクタとして爆チューの画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ9が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ8L, 8Rから出力される。

【3626】

図388(b2)に示すように、擬似連演出が行われて、2回目の可変表示が行われることを示す「x2」の文字が表示されると、図388(b3)に示すように、2回目の可変表示が行われる。

10

【3627】

図388(b4)に示すように、さらに擬似連演出が行われて、3回目の可変表示が行われることを示す「x3」の文字が表示されると、図389(b5)に示すように、3回目の可変表示が行われる。その後、図389(b6)に示すように、左の飾り図柄表示エリア5Lにおいて「3」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア5Rにおいても「3」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

【3628】

図390(b7)に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図390(b8)に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置5の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図320~図326に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、図320~図326に示した輝度データテーブルは、ステージAのリーチライン演出において用いられる輝度データテーブルと同じである。図390(b8)に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ8L, 8Rから出力される。

20

【3629】

図390(b9)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

30

【3630】

図391(b10)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋(光線)であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。なお、ステージBにおいて現れるリーチラインは、ステージAにおいて現れるリーチラインと同じであってもよいし、たとえば、色や形、大きさなどが異なってもよい。

【3631】

40

図391(b11)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)に伸び始める。図391(b12)に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)にさらに伸びる。図391に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯する。

【3632】

図392(b13)に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)に伸びていく。図392(b14)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向

50

(外側)にさらに伸びていく。図392(b15)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)にさらに伸びていく。図392に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯する。

【3633】

図393(b16)に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(内側)に縮み始める。図393(b17)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(内側)にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯する。その後、図393(b18)

10

る。

【3634】

図393(b18)に示すようにリーチライン演出が終了した後、図394~図398に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

【3635】

図394(b19)に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第1速度(たとえば、遅めの速度)で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに位置する飾り図柄と同じ飾り図柄(すなわち、大当りを構成する飾り図柄)から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

20

【3636】

その後、図394(b20)~図395(b24)に示すように、所定の第1速度(たとえば、遅めの速度)で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図396(b25)~図397(b30)に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図398(b31)~(b33)に示すように、最終的には所定の第2速度(たとえば、第1速度よりも速い速度)で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図398(b33)に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が2周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

30

【3637】

図柄送り演出が終了した後、図399(b34), (b35)に示すように、ホワイトアウトによって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図399(b36)に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

40

【3638】

図400(b37), (b38)に示すように、後変動に移行した後、SPリーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、SPリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図400(b39)に示すように、SPリーチのタイトル(「爆チューを捕まえる!」)が表示される。SPリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、SPリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、SPリーチ前半に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

【3639】

50

ステージ B においては、後変動の S P リーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に群予告（たとえば、爆チュー予告やポインゴ群予告）が実行される。たとえば、S P リーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に爆チュー群予告が実行される場合、図 4 0 1 (b 4 0) に示すように、P U S H 演出が実行される。P U S H 演出が実行されると、画像表示装置 5 の画面中央にプッシュボタン 3 1 B を示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「P U S H !!」の文字画像が表示される。さらに、P U S H 演出中においては、図 3 3 5 に示した輝度データテーブルに基づき、P U S H 演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、P U S H 演出中においては、スティックコントローラランプ 9 J およびトリガボタンランプ 9 K が点灯や点滅をする。なお、P U S H 演出中においては、スピーカ 8 L , 8 R からプッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を遊技者に促す効果音が出力されてもよい。このように、P U S H 演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

10

【 3 6 4 0 】

図 4 0 1 (b 4 1) に示すように、P U S H 演出中にプッシュボタン 3 1 B が押圧操作されると、画像表示装置 5 の画面中央に表示されていたプッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「P U S H !!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から P U S H 音が出力される。当該 P U S H 音が出力されることで、遊技者は P U S H 演出中にプッシュボタン 3 1 B を有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ 8 L , 8 R からの P U S H 音の出力は、群予告演出（この例では爆チュー群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

20

【 3 6 4 1 】

図 4 0 1 (b 4 2) に示すように、一旦、画像表示装置 5 の画面の表示が通常的背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。

【 3 6 4 2 】

図 4 0 2 (b 4 3) に示すように、爆チュー群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ 9 が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

30

【 3 6 4 3 】

図 4 0 2 (b 4 4) に示すように、第 1 表示期間において、1 番目（最初）のキャラクタが登場する。なお、図 4 0 2 (b 4 4) に示す状態は、最初（1 番目）に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部（この例では顔の一部）が表示されている第 1 状況を表している。

【 3 6 4 4 】

爆チュー群予告の実行中においては、図 3 1 3 ~ 図 3 1 9 に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図 4 0 2 ~ 図 4 0 4 に示す第 1 表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ 9 R 5 ~ 9 R 8 が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。

40

【 3 6 4 5 】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ 8 L , 8 R から出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図 3 1 0 に示したように、第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第 1 表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第 2 表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第 3 表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されるが、

50

2番目のキャラクターが登場するまでには開始音の出力が停止する。

【3646】

図402(b45)に示すように、最初のキャラクターが登場して間もなく、2番目のキャラクターが登場する。なお、図402(b45)に示す状態は、最初に表示されたキャラクターの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクターの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクターの全体が未だ表示されていない一方で当該2番目に表示されたキャラクターの一部(この例では顔の一部)が表示された第2状況を表している。

【3647】

図403(b46)~(b48)に示すように、キャラクターが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、群予告演出において用いられる画面上の表示領域は、SP前半タイトル予告演出における「爆チューを捕まえる!」の表示領域よりも大きい。

10

【3648】

図404(b49)に示すように、キャラクターが進行し続け、やがてトップ(先頭)を走る最初に表示されたキャラクターが画面左端に到達する。図404(b50)に示すように、トップ(先頭)を走る最初に表示されたキャラクターが画面左端から消え始める。図404(b51)に示すように、トップを走る最初に表示されたキャラクターが画面左端から最初に消える。これにより、第1表示期間が終了する。

【3649】

20

図405(b52)に示すように、第2表示期間において、キャラクターが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図405および図406に示す第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクターが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクターが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8L, 8Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクターが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図405(b52)~図406(b57)に示すように、キャラクターが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【3650】

30

キャラクターが群となって画面の左側から右側に向かって走り抜けることにより、画面全体をキャラクターが覆うことになり、遊技者が「爆チューを捕まえる!」のタイトル表示を視認困難または視認できないようになる。

【3651】

図407(b58)に示すように、第3表示期間においては、最後のキャラクターが登場し、他のキャラクターとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第3表示期間においては、新たなキャラクターは登場しない。第3表示期間においては、図407および図408に示すように、群予告においてキャラクターが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図407(b58)に示すように、第3表示期間に入ると、遊技効果ランプ9の全てが一旦、高輝度で点灯する。

40

【3652】

図407(b59)に示すように、キャラクターが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図407(b59)に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクターが表示されていないため、枠右ランプ9Rの一部が消灯している。図407(b60)に示すように、さらにキャラクターが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ9Rの数が増加する。

【3653】

図407に示すように、キャラクターが画面の左端へと消えていくに従って、「爆チュー

50

を捕まえる！」のタイトル表示が段階的に徐々に再び現れる。このとき、SP前半タイトル予告抽選で当選している場合、「爆チューを捕まえる！」のタイトル表示の表示態様（たとえば、色、模様、形など）が変化することでSP前半タイトル予告が行われる。たとえば、図400（b39）に示すように爆チュー群予告が実行される前においては、SPリーチ前半におけるタイトル表示の「爆チューを捕まえる！」の文字が白色であるが、図406（b56）に示すように、その後、タイトル表示が行われているレイヤーの前面側のレイヤーで群予告におけるキャラクタ画像が表示されると、タイトル表示が視認困難または見えなくなる。群予告におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、タイトル表示における「爆チューを捕まえる！」の文字が赤色に切り替わり、図407（b59）、（b60）に示すように、群予告におけるキャラクタが画面の左端へと消えていくと、その赤色になったタイトル表示が段階的に徐々に現れて見えるようになる。

10

【3654】

図408（b61）および（b62）に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ9の数が増加する。図408（b63）に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。その後、図362（c1）に示すSPリーチ前半の演出に移行する。

【3655】

（ポインゴ群予告）

図409～図418を参照しながら、ポインゴ群予告の演出態様について説明する。

【3656】

前述した6人群予告および爆チュー群予告は、画面の右端から左端に向かって複数のキャラクタが群となって進行するものであった。このように、6人群予告および爆チュー群予告は、図301に示すX-Y平面においてX軸方向にキャラクタが進行する演出であった。一方、ポインゴ群予告は、画面のZ軸方向にもキャラクタ（ポインゴ）が移動可能である。すなわち、ポインゴ群予告は、X-Y-Zの3次元の立体空間においてキャラクタが進行する3D演出である。

20

【3657】

図409～図414は、ステージAにおいてポインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。なお、ステージBにおいてポインゴ群が実行された場合においても、図409～図414に示す演出態様と同じである。また、図示は省略するが、ポインゴ群予告演出においても、6人群予告演出や爆チュー群予告演出と同様に、第1表示期間、第2表示期間、および第3表示期間が設けられている。

30

【3658】

図409（d1）に示すように、ポインゴ群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【3659】

ポインゴ群予告の実行中においては、たとえば、図313～図319に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5～9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。また、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8L、8Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。

40

【3660】

図409（d2）に示すように、画面における特定位置においてキャラクタ（ポインゴ）が現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示される。特定位置は、キャラクタ群が出現する群出現ポイントである。その後、図409（d3）に示すよう

50

に、光のエフェクトによる前段画像によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが現れる。

【3661】

その後、図410(d4)、(d5)に示すように2番目および3番目のキャラクタが登場するとともに、各キャラクタが段階的に徐々に画面に向かうようにして進行して来るようなアニメーションが表示される。図410(d6)に示すように、最初に表示されたキャラクタ(1番目のキャラクタ)が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が1番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。

【3662】

その後、図411(d7)~(d9)に示すように、キャラクタが群となって画面の奥行側から手前側に向かって進行することにより、画面全体をキャラクタが覆うことになる。図412(d10)~(d12)に示すように、最後のキャラクタが登場し、画面の奥行側から手前側に向かって進行する。

10

【3663】

その後、図413(d13)、(d14)に示すように、最後のキャラクタが画面の奥行側から手前側に向かって進行するに従って、画面の大部分を覆うようになる。そして、図413(d15)に示すように、最後のキャラクタが画面の一端部から他端部に及び範囲に亘って拡大表示され、最後のキャラクタによって画面全体が覆われる。

【3664】

その後、図414(d16)、(d17)に示すように、最後のキャラクタが画面から消えるに従って、元の背景画像が表示されていき、153(d18)に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

20

【3665】

図415は、ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。図415(A)~(F)は、各々図409(d3)~図410(d6)、図411(d8)、(d9)に対応する。

【3666】

図415(A)に示すように、群出現ポイントから最初のキャラクタが登場し、図415(B)~(F)に示すように、群出現ポイントからキャラクタが次々と登場する。ここで、最初に表示されたキャラクタ(1番目のキャラクタ)が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が1番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。このため、図415(E)、(F)に示すように、1番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよい。

30

【3667】

ここで、図416および図417を参照しながら、ボインゴ群予告の比較例と、本実施の形態に係るボインゴ群予告とを比較する。図416に示す比較例においては、画面における特定位置(群出現ポイント)においてキャラクタ(ボインゴ)が現れるが、図409(d2)に示すような光のエフェクトによる前段画像は表示されない。このため、突然、キャラクタが大きく現れるという違和感を無くすために、図416および図417に示すように、キャラクタを小さく表示させて、段階的に徐々に大きく表示するようにアニメーションを作成しなければならない。

40

【3668】

よって、比較例においては、図417(d106)に示すような図409(d3)に示す大きさでキャラクタが表示できるまで、図416(d101)~図417(d105)に示すようなアニメーション表示を経由しなければならず、その分、演出時間も余分に掛かるし、アニメーション用の画像も作成しなければならない。これに対して、本実施の絵形態の場合、図409(d2)、(d3)に示すように、キャラクタが現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示されるため、この光のエフェクトによる前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタを表示させること

50

で、ある程度の大きさ（図409（d3）や図417（d106）に示す大きさ）で最初からキャラクタを表示させることができる。

【3669】

（ポインゴ群予告の変形例）

図418は、変形例に係るポインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。図418に示す例を、図414に示す例に置き換えてもよい。たとえば、図418（d101）～（d103）に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、SP前半のタイトル画像が表示されてもよい。すなわち、図409（d1）に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演出におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図418（d103）に示すように、通常背景の画像がSP前半のタイトル画像に切り替わってもよい。このように、SP前半タイトル予告演出などの予告演出の実行中において、群予告演出が実行されてもよい。

10

【3670】

また、ポインゴ群予告におけるSP前半のタイトル画像は、図408に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。また、最後のキャラクタが拡大表示されることで画面全体を覆うのではなく、群予告演出に用いられた背景画像が巻物のように巻かれるアニメーションによって、次の演出に切り替わってもよい。

【3671】

（犬群予告）

図419～図421を参照しながら、犬群予告の演出態様について説明する。

20

【3672】

本実施の形態においては、群予告演出として、6人群予告、爆チュー予告、およびポインゴ群予告を例示したが、パチンコ遊技機1は、図419～図421に示すような犬群予告と称される群予告演出を実行するものであってもよい。

【3673】

具体的には、図419（e1）に示すように、1番目のキャラクタが表示され、その後、図419（e2）に示すように複数の犬のキャラクタが次々と登場し、図419（e3）に示すように画面領域がキャラクタ群によって覆われてもよい。

【3674】

その後、図420（e4）～（e6）に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、SP前半のタイトル画像が表示される。すなわち、図419（e3）に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演出におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図420（e6）に示すように、通常背景の画像がSP前半のタイトル画像に切り替わる。そして、最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後のSPリーチ前半の演出に対応するSP前半のタイトル画像の表示が行われる。

30

【3675】

また、犬群予告におけるSP前半のタイトル画像は、図408に示すように表示態様変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。

40

【3676】

図421に示すように、6人群予告と犬群予告とを比較すると、犬群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離（X軸上における両者間の長さ） $\times 2$ は、6人群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離（X軸上における両者間の長さ） $\times 1$ よりも短い。また、実行時間は両者で同じまたは略同一であるため、犬群予告においてキャラクタが進行する速度 V_2 は、6人群予告においてキャラクタが進行する速度 V_1 よりも遅い。さらに、犬群予告における複数のキャラクタの密集度 D_2 は、6人群予告における複数のキャラクタの密集度 D_1 よりも大きい。また、犬群予告演出は6人群予告演出よりも大当りの期待度（信頼度）が高くなっており、犬群予告演出は6人群予告演出よりも出現率（実行確率）が低

50

くなっている。

【3677】

(リーチライン演出中の群予告演出の実行)

図422および図423を参照しながら、リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様について説明する。

【3678】

図422(f1)に示すように、リーチライン演出が実行された状態において、図422(f2)~(f4)に示すように群予告演出が実行され、その後、図423(f5)、(f6)に示すように、図柄送り演出が実行されてもよい。

【3679】

[主な構成および効果]

以下に、パチンコ遊技機1の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

【3680】

(1-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図298に示す群予告実行処理、図345~図351に示す6人群予告演出)と、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する祝福演出(たとえば、ファンファーレ演出)を実行する祝福演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120によるファンファーレ演出を実行する処理)と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図310に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図345(a23)~図347(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図348(a31)~図349(a36)に示す期間)、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図350(a37)~図351(a42)に示す期間)、

前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり(たとえば、図345~図351に示す6人群予告演出が実行された後に図366~図368に示すファンファーレ演出が実行される)、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果とは異なるハズレ表示結果であることが示唆される場合(たとえば、変動番号9の変動パターンの場合)であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該ハズレ表示結果であることが示唆されるまでの第1所定期間(たとえば、図311に示すT1+T2の期間)においては、当該第1所定期間のうちの後半で前記第1表示期間が開始し(たとえば、図311、図312に示す例)、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合(たとえば、変動番号20, 23, 26の変動パターンの場合)であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの第2所定期間(たとえば、T3+T4の期間、T5+T6の期間、T7+T8の期間)においては、当該第2所定期間のうちの前半で前記第1表示期間が開始する(たとえば、図311、図312に示す例)。

【3681】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの

10

20

30

40

50

第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、可変表示の結果が確定するまでの間、時間の経過とともに高揚感は薄れてくることがあるが、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されることで高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。一方、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

【 3 6 8 2 】

「特定表示結果」は、可変表示の表示結果がその特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御可能となる表示結果である。すなわち、特定表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されるための表示結果である。本実施の形態においては、特図 L E D 基板 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。また、特図 L E D 基板 2 0 の特図 2 可変表示部 2 2 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。さらに、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R において可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（たとえば、「 3 , 3 , 3 」や「 7 , 7 , 7 」などの大当り図柄組合せ）となって停止したときに大当りが発生し、当該特定の特別図柄の表示が特定表示結果となる。

【 3 6 8 3 】

「ハズレ表示結果」は、特定表示結果とは異なる表示結果であり、可変表示の表示結果がそのハズレ表示結果となったことに基づいては有利状態に制御されない表示結果である。すなわち、ハズレ表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されることがない表示結果である。本実施の形態においては、特図 L E D 基板 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。また、特図 L E D 基板 2 0 の特図 2 可変表示部 2 2 における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。さらに、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R において可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（たとえば、「 3 , 2 , 3 」などのハズレ図柄組合せ）となって停止したときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該所定図柄の表示がハズレ表示結果となる。

【 3 6 8 4 】

「有利状態」は、遊技者にとって有利な状態であり、制御されることによって、遊技用価値付与率（たとえば、遊技球の払出率）が 1 以上または 1 を超える遊技状態である。本実施の形態においては、有利状態として、通常大当り 1 , 2、確変大当り 1 ~ 9 の各々が発生したときに制御される大当り遊技状態が例示されている。なお、有利状態は、小当りが発生したときに制御される小当り遊技状態であってもよいし、確変状態や時短状態であってもよい。

【 3 6 8 5 】

「キャラクタの新たな表示」は、群予告演出において最初に表示されたキャラクタと同じ種類のキャラクタであってもよいし、群予告演出において最初に表示されたキャラクタと異なる種類のキャラクタであってもよい。

【 3 6 8 6 】

「祝福演出」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する演出であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づき有利状態に制御されることを祝福する画像を表示する演出でもある。「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりすることを含む。また、「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表

10

20

30

40

50

示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを示唆または報知したりすることで、遊技者の有利状態に対する期待感を向上させたりすることを含む。たとえば、祝福演出は、特図LED基板20の特図1可変表示部21における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、特図LED基板20の特図2可変表示部22における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、あるいは、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄(大当り図柄)となったこと、あるいは大当り遊技状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりする画像を表示することを含む。

【3687】

「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、1の保留記憶に基づく可変表示内において群予告演出が実行され、その後、当該1の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。また、「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、1の保留記憶に基づく可変表示の表示結果が特定表示結果となることを当該1の保留記憶に基づく可変表示の表示結果が開始される前から示唆または予告する先読み演出として、群予告演出が実行される場合、当該群予告演出が実行され、その後、当該1の保留記憶に基づく可変表示が開始されて当該1の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。

【3688】

「第1所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図311および図312に示すT1+T2の期間によって例示される。「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特図LED基板20の特図1可変表示部21における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、特図LED基板20の特図2可変表示部22における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄(ハズレ図柄組合せ)となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるときに特定タイミングで可動体32が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるときに特定タイミングで可動体32が動作する場合、「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体32が動作しないことで遊技者に可変表示の表示結果がハズレ表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述したPUSH演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体32が動作するタイミングであってもよい。

【3689】

「第2所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図311および図312に示すT3+T4の期間、T5+T6の期間、およびT7+T8の期間によって例示される。「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特図LED基板20の特図1可変表示部21における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、特図LED基板20の特図2可変表示部22における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄(大当り図柄組合せ)となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるときに特定タイミングで可動体32が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるときに特定タイミングで可動体32が動作する場合、「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体32が動作することで遊技者に可変表示の表示結果が特定表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述したPUSH演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体32が

10

20

30

40

50

動作するタイミングであってもよい。

【3690】

(1-2) 前記第2表示期間は、前記第1表示期間および前記第3表示期間の各々よりも長い期間であり、前記第3表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間である(たとえば、図310に示す各表示期間)。

【3691】

これより、群予告演出において次々とキャラクタが登場する第2表示期間を最も長い期間とすることで、群予告演出を迫力のあるものにすることができる。さらに、最初にキャラクタが登場してから最初にキャラクタが去っていくまでの第1表示期間を最も短い期間とすることで、突然実行される群予告演出がだらけたものとなることを防止することができる。

10

【3692】

(1-3) 前記第1表示期間において最初に表示されるキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて優先度の高いキャラクタ(たとえば、主人公である夢夢ちゃん)である。

【3693】

これにより、群予告演出において最初に登場するキャラクタは、主人公のような優先度の高いキャラクタであり、遊技者にとって見慣れたキャラクタであるが、その後、他の演出などにおいて主人公より登場頻度の少ないキャラクタが群予告演出で登場することで、群予告演出について遊技者に驚きを与えたり、レアな演出であると遊技者に感じさせたり

20

【3694】

「優先度の高いキャラクタ」は、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公や当該主人公以外のキャラクタの中で最も優先度の高いキャラクタを含み、他のキャラクタよりもパチンコ遊技機1で実行される演出において登場する頻度(回数)が大きいキャラクタを含む。

【3695】

(1-4) 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合(たとえば、変動番号20, 23, 26の変動パターンの場合)であって、前記群演出においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングは、前記第2所定期間のうちの前半部分のうち、当該第2所定期間の半分に近いタイミングである(たとえば、図311, 図312に示す例)。

30

【3696】

これにより、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合において、可変表示の時間の前半で群予告演出を実行したとしても、当該前半でも後半に近い付近で群予告演出を実行することで、群予告演出の余韻を少しでも後の方に延ばすことができる。

【3697】

(1-5) 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン(たとえば、変動番号20, 23, 26の変動パターン)は、当該可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示結果が前記特定表示結果となる救済パターン(たとえば、変動番号23, 26の変動パターン)を含み、

40

前記救済パターンにおいても、可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの前記第2所定期間においては、当該第2所定期間のうちの前半で前記第1表示期間が開始する(たとえば、図311, 図312に示す例)。

【3698】

これにより、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示の表示結果が当り表示結果となる救済パターンの場合においても、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

50

【3699】

(1-6) 可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン(たとえば、メイン変動番号9、12、15の変動パターン)と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン(たとえば、メイン変動番号20、23、26の変動パターン)とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、共通する表示が行われる(たとえば、図338~図387に示す例)。

【3700】

これにより、たとえば、変動番号9の変動パターンと変動番号20の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、変動番号12の変動パターンと変動番号23の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、さらに、変動番号15の変動パターンと変動番号26の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行されるため、共通の演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させることができる。

10

【3701】

なお、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン(たとえば、メイン変動番号9、12、15の変動パターン)と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン(たとえば、メイン変動番号20、23、26の変動パターン)とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、互いに異なる表示が行われてもよい。

20

【3702】

これにより、互いに異なる演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させることができる。

【3703】

(1-7) 前記群演出の実行期間と、当該群予告とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出(たとえば、SP前半タイトル予告演出)の実行期間とが重なることがあり、

前記予告演出は、前記第3表示期間が終了した後に終了し、

前記群演出における表示は、前記予告演出における表示よりも、表示領域が大きい(たとえば、図402~図408に示す例)。

30

【3704】

これにより、SP前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときに群予告演出が実行されたとしても、SP前半タイトル予告演出を遊技者に見せることができる。

【3705】

(1-8) 前記予告演出の実行中において、前記群演出が実行される(たとえば、図402~図408に示す例)。

【3706】

これにより、SP前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときにおいて、群予告演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができる。なお、SP前半タイトル予告演出などの予告演出と群予告演出とが同時に実行を開始することはない。

40

【3707】

(1-9) 前記群演出が実行されたときは、前記予告演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高い(たとえば、図296に示すように、群予告は、SP前半タイトル予告よりも信頼度が高い)。

【3708】

これにより、群予告演出よりも大当りの期待度が低い他の予告演出は、群予告演出よりも優先度が高い前面側のレイヤーに表示されることはないため、遊技者に対して好適に大当りの示唆を行うことができる。このように、本実施の形態においては、大当りの期待度の高い演出に対して期待度の低い演出を前面側に被せることはない。

【3709】

50

(1 - 1 2) 前記群演出の実行中において、背景表示、および前記予告演出における表示のいずれにおいても明度が下がる一方で、遊技に関する情報の表示(たとえば、第1保留記憶数や第2保留記憶数を示す第4図柄5 Jや小図柄5 M、および第1保留記憶表示エリア5 D、第2保留記憶表示エリア5 U、アクティブ表示エリア5 A)においては明度が下がらない。

【 3 7 1 0 】

これにより、群予告演出が実行された場合、背景表示や他の予告演出に関する画像(たとえば、群予告演出よりも期待度の低いS P前半タイトル予告演出に関する画像)については明度を下げる一方で、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないため、極力、遊技者に対して重要な情報を示すことができる。

10

【 3 7 1 1 】

(2 - 1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図298に示す群予告実行処理、図345~図351に示す6人群予告演出)を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図310に示す期間)、

20

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図345(a23)~図347(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図348(a31)~図349(a36)に示す期間)、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図350(a37)~図351(a42)に示す期間)、

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になる(たとえば、図308、図345に示す例)。

30

【 3 7 1 2 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出において、1人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や1人しか登場しないのではないかと勘違いを生じさせないようにすることができる。

40

【 3 7 1 3 】

「最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況」は、図308(a)に示したように、画像表示装置5の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図345(a)に示したように、遊技機用枠3が画像表示装置5の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第2状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見えないが、当該最初に登場するキャラクタの一部は見える状況を含む。

50

【3714】

「当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況」は、図308(b)に示したように、画像表示装置5の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図345(b)に示したように、遊技機用枠3が画像表示装置5の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第2状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見える前に、当該最初に登場するキャラクタに続いて2番目のキャラクタが登場する状況を含む。

10

【3715】

(2-2) 前記群演出において、最初に表示されたキャラクタと、2番目に表示されたキャラクタとは、画面上の縦方向に沿ったY軸の位置座標が異なる。

【3716】

これにより、最初のキャラクタと2番目のキャラクタとがY軸上で重なることがないため、1人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

20

【3717】

(2-3) 前記群演出におけるキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が行われている(たとえば、図306に示す例)。

【3718】

これにより、各キャラクタが複数のキャラクタであるように見せる効果があるため、1人しか登場しないのではないかという勘違いをより生じさせないようにすることができる。

【3719】

(2-4) 前記群予告演出の開始を示唆する音は、当該群演出において最初に表示されるキャラクタの表示中では出力されるが、2番目に表示されるキャラクタの表示が開始するまでに終了する(たとえば、図345に示す例)。

30

【3720】

これにより、群予告演出の開始を示唆する音が出力されるとともに最初のキャラクタが登場することで、群予告演出が実行されたことを遊技者に知らせることができる一方で、2番目のキャラクタが登場するまでには開始音が終了することで、好適に群予告演出を提供することができる。

【3721】

開始音は、最初に登場するキャラクタが登場する前から出力されてもよいし、最初に登場するキャラクタが登場したと同時に出力されてもよいが、2番目のキャラクタが登場するまでには終了する。

40

【3722】

(2-5) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタとを含む(たとえば、図304に示す例)。

【3723】

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くのキャラクタを群予告演出に登場させることができる。

【3724】

50

(2-6) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、第1キャラクタ(たとえば、メイドA)と、当該第1キャラクタとは種類が異なる第2キャラクタ(たとえば、メイドB)とを含み、

前記第1表示期間、前記第2表示期間、および前記第3表示期間の各々において、全身が画面の表示領域に収まって表示される前記第1キャラクタと、全身の一部が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される前記第1キャラクタとが混在して表示される(たとえば、図304に示す例)。

【3725】

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くの種類のキャラクタが群予告演出に登場しているかのように錯覚させることができる。

【3726】

(2-7) 画面の一部に遮蔽物(たとえば、遊技機用枠3)が覆い被さっており、当該遮蔽物が覆い被さっている位置において、前記群演出において最初に表示されるキャラクタの表示が開始し、その後、2番目に表示されるキャラクタの表示が開始するものであり、

前記遮蔽物が覆い被さった状態で画面を視認した場合であっても、前記第1表示期間において、前記第1状況から前記第2状況になる(たとえば、図308に示す例)。

【3727】

これにより、遊技者が実際に見る画面の表示領域においても、群予告演出において、1人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や1人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【3728】

(2-8) 前記画面と前記遮蔽物との間に向けて前記遊技機を横から視認した場合、当該画面の端部を視認することが可能である(たとえば、図308に示す例)。

【3729】

これにより、遊技者がパチンコ遊技機1を横から視認して画面の端部を視認した場合であっても、群予告演出において、1人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や1人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【3730】

(2-9) 設計段階において、所定サイズの画面に前記遮蔽物の位置に対応する領域にマスクを被せた状態で前記群演出に関する表示が作成され、さらに、当該画面の当該所定サイズ(たとえば、19インチ)よりも大きなサイズ(たとえば、20インチ)に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで当該群演出に関する表示が作成される。

【3731】

これにより、急に所定サイズよりも大きなサイズを用いるようにパチンコ遊技機1が設計変更された場合でも、作成した群予告演出のデータを適用することができる。

【3732】

(2-10) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて重要度の低い低重要度キャラクタ(たとえば、メイドC~F)と、当該低重要度キャラクタよりも当該遊技機のコンテンツにおいて重要度の高い高重要度キャラクタ(たとえば、メイドA, B)とを含み、

前記高重要度キャラクタは、前記低重要度キャラクタよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い(たとえば、図304に示す例)。

【3733】

これにより、主人公のような重要度の高いキャラクタは、脇役のような重要度の低いキャラクタよりも、群予告演出において顔を認識させ易くすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 3 7 3 4 】

(3 - 1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

演出を実行する演出実行手段（たとえば、図 2 9 8 に示す群予告実行処理などを実行する演出制御用 CPU 1 2 0 ）を備え、

前記演出実行手段によって実行される演出は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、図 3 4 5 ~ 図 3 5 1 に示す群予告演出）を含み、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 3 1 0 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 3 4 5 (a 2 3) ~ 図 3 4 7 (a 3 0) に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 3 4 8 (a 3 1) ~ 図 3 4 9 (a 3 6) に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 3 5 0 (a 3 7) ~ 図 3 5 1 (a 4 2) に示す期間）、

前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である。

【 3 7 3 5 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出においては、全ての演出の中で最も多くのキャラクタが登場するため、大当りとなる期待が持てる可変表示が行われていると遊技者に気付かせることができる。

【 3 7 3 6 】

「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機 1 において実行される全ての演出の中で、1 の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機 1 において実行される全ての演出のうち、飾り図柄の可変表示時の演出、リーチ時の演出、擬似連演出、大当り発生時の演出など、1 の保留記憶に基づく可変表示が行われている期間中に実行される演出の中で、1 の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、大当り遊技状態中やその後の確変状態や時短状態において実行される演出の中で、1 の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。なお、上述した例において、群予告演出は、表示されるキャラクタの種類の数については最も多い演出でなくてもよい。

【 3 7 3 7 】

さらに、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機 1 において実行される全ての演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機 1 において実行される全ての演出のうち、飾り図柄の可変表示時の演出、リーチ時の演出、擬似連演出、大当り発生時の演出など、1 の保留記憶に基づく可変表示が

10

20

30

40

50

行われている期間中に実行される演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、大当り遊技状態中やその後の確変状態や時短状態において実行される演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。なお、上述した例において、群予告演出は、表示されるキャラクタの種類の数については最も多い演出でなくてもよい。

【3738】

(3-2) 前記群演出よりも表示されるキャラクタの数が少ない演出であって、複数のキャラクタが表示される特定演出(たとえば、SPリーチ後半や最終リーチの演出)が実行される。

10

【3739】

これにより、多様な演出を実行することができ、その中でも群予告演出において最も多くのキャラクタを登場させることができる。

【3740】

なお、特定演出は、表示されるキャラクタの種類の数については群予告演出よりも多い演出であってもよい。

【3741】

(3-3) 前記群演出の前記第2表示期間において表示されるキャラクタの数は、前記特定演出において表示されるキャラクタの数よりも多い。

20

【3742】

これにより、群予告演出の中でも、最も長い期間である第2表示期間において迫力のある演出を遊技者に見せることができる。

【3743】

なお、群予告演出の第2表示期間において表示されるキャラクタの種類の数については、特定演出において表示されるキャラクタの種類の数よりも多くてもよい。

【3744】

(4-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

30

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図298に示す群予告実行処理、図345~図351に示す6人群予告演出)を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図310に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図345(a23)~図347(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図348(a31)~図349(a36)に示す期間)、

40

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図350(a37)~図351(a42)に示す期間)、

前記群演出において、

キャラクタが進行していることを表す補助表示が行われ、

第1キャラクタの表示と第2キャラクタの表示とが重なったときは、当該第1キャラクタの表示が当該第2キャラクタの表示よりも優先される一方で、当該第1キャラクタに対応する前記補助表示と前記第2キャラクタの表示とが重なったときは、当該第2キャラクタの表示が当該第1キャラクタに対応する前記補助表示よりも優先される(たとえば、

50

図 3 0 5 に示す例)。

【 3 7 4 5 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、キャラクタに対して補助表示をすることでより躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができつつも、補助表示で他のキャラクタの視認性を阻害しないため、より多くのキャラクタを明確に遊技者にみせることができる。

【 3 7 4 6 】

「補助表示」は、キャラクタが進行していることを表す表示であればいずれのものであってもよく、たとえば、図 3 0 5 に示したようにキャラクタが進行していることを強調する画像表示（たとえば、砂煙の画像表示）であってもよいし、キャラクタが通った形跡を表す画像表示（たとえば、キャラクタの足跡の画像表示）であってもよいし、キャラクタ自体に付される画像表示（たとえば、キャラクタのオーラを表す画像表示）であってもよい。「補助表示」は、キャラクタの進行と関連して当該キャラクタの近辺において行われる画像表示であればよい。

10

【 3 7 4 7 】

(4 - 2) 前記群演出におけるキャラクタの表示と、当該群演出における前記補助表示とでは、画面に表示されるレイヤーが異なる（たとえば、図 3 0 3 に示すように、砂煙の画像はレイヤー 1、キャラクタの画像はレイヤー 2 以降のレイヤーに配置される）。

20

【 3 7 4 8 】

これにより、群予告演出において、キャラクタ画像と補助表示を好適に遊技者にみせることができる。

【 3 7 4 9 】

(4 - 3) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、同じ種類の複数のキャラクタ（たとえば、レイヤー 9、10 のキャラクタ C）を含み、

前記群演出に対応する動画データは、同じ種類の複数のキャラクタの各々に対応する第 1 キャラクタデータ（たとえば、レイヤー 9 のキャラクタ C の動画データ）および第 2 キャラクタデータ（たとえば、レイヤー 10 のキャラクタ C の動画データ）を含み、

前記第 1 キャラクタデータと、前記第 2 キャラクタデータとでは、キャラクタの移動速度に関するパラメータ値が異なる一方で、キャラクタの動作に関するアニメーションパラメータ値は同じである。

30

【 3 7 5 0 】

これにより、キャラクタの移動速度を変更する際にも、キャラクタの動作に関するアニメーションパラメータ値を共通化することで、群予告演出の設計に関して作業工程を削減することができる。

【 3 7 5 1 】

(4 - 4) 前記群演出においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されない（たとえば、図 3 0 3 に示す例）。

【 3 7 5 2 】

これにより、複数のキャラクタが同じ位置で同じように動作することがないため、群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。

40

【 3 7 5 3 】

(5 - 1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 2 9 8 に示す群予告実行処理、図 3 4 5 ~ 図 3 5 1 に示す 6 人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期

50

間とを含み（たとえば、図 3 1 0 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 3 4 5（a 2 3）～図 3 4 7（a 3 0）に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 3 4 8（a 3 1）～図 3 4 9（a 3 6）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 3 5 0（a 3 7）～図 3 5 1（a 4 2）に示す期間）、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、新たに表示されたキャラクタ（たとえば、2 番目に表示されたキャラクタ）の表示が終了する（たとえば、図 3 4 6，図 3 4 7 に示す例）。

【3754】

「新たに表示されたキャラクタ」は、図 3 4 5～図 3 4 7 に示したように群予告演出において 2 番目に登場したキャラクタであってもよいし、群予告演出において 3 番目以降に登場したキャラクタであってもよい。群予告演出が複数のキャラクタが群となって進行する演出であることを鑑みると、「新たに表示されたキャラクタ」として、群予告演出において 2 番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタの直後に位置して、当該 2 番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタを追い抜かず方が躍動感や臨場感が出て好ましい。

【3755】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、2 番目に登場したキャラクタが最初に登場したキャラクタを抜かしてそのままトップで消えるため、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

【3756】

（5 - 2）前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、他のキャラクタを追い抜くキャラクタを含み、

前記追い抜くキャラクタの数は、当該追い抜くキャラクタによって追い抜かれる前記他のキャラクタの数よりも多いか、または少ないかのいずれか一方である。

【3757】

これにより、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができたり、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができたりといったように、群予告演出を好適に遊技者にみせることができる。

【3758】

（5 - 3）前記追い抜くキャラクタが前記他のキャラクタを追い抜く場合において、当該追い抜くキャラクタの表示と当該他のキャラクタの表示とが重なるときに、当該追い抜くキャラクタの輪郭は、当該他のキャラクタの輪郭よりも太く表示される（たとえば、図 3 0 7 に示す例）。

【3759】

これにより、キャラクタが他のキャラクタを追い抜かず様子を分かり易く遊技者に見せることができる。

【3760】

（6 - 1）可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 2 9 8 に示す群予告実行処理，図 3 4 5～図

10

20

30

40

50

351に示す6人群予告演出)と、

前記群演出の実行を示唆する示唆画像(たとえば、プッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像)を表示する示唆演出(たとえば、PUSH演出)を実行する示唆演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120によるPUSH演出を実行する処理)と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図310に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図345(a23)~図347(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図348(a31)~図349(a36)に示す期間)、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図350(a37)~図351(a42)に示す期間)、

前記示唆画像の表示は、前記群演出における前記第1表示期間が開始するまでに終了する(たとえば、図344に示す例)。

【3761】

「示唆画像」は、群予告演出の実行を示唆する画像であればいずれの画像であってもよく、図344に示したように操作手段の操作を遊技者に促す画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する前に実行される光や模様などのエフェクト画像であってもよいし、群予告演出が実行されるまでの時間を計時するタイマー演出における時計画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する文字画像(たとえば、「群」の文字画像)であってもよい。なお、タイマー演出において時計画像によって群予告演出が実行されるまでの時間を計時し、計時された時間が所定時間になったときに群予告演出の実行を示唆する文字画像(「群」の文字画像)を表示するものであってもよい。

【3762】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【3763】

(6-2) 前記示唆画像に関するエフェクト(たとえば、プッシュボタン31Bが押圧操作されたことを示すエフェクト)の表示が終了した後に、前記第1表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始する(たとえば、図344に示す例)。

【3764】

これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【3765】

(6-3) 前記示唆画像は、操作手段の操作を遊技者に促す画像(たとえば、プッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像)を含み、前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときの音(たとえば、PUSH音)の出力は、前記第1表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始するまでに終了する(たとえば、図344に示す例)。

【3766】

これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【3767】

(6-4) 前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときに、前記群

10

20

30

40

50

演出を含む複数の演出（たとえば、6人群予告、背景予告、ランプ予告）のうちのいずれかが実行される（たとえば、図344，図353，図354に示す例）。

【3768】

これにより、遊技者による操作を分岐点として、複数の演出が実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【3769】

(7-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図298に示す群予告実行処理，図345～図351に示す6人群予告演出，図419～図421に示す犬群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図310に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図345(a23)～図347(a30)に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図348(a31)～図349(a36)に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図350(a37)～図351(a42)に示す期間）、

前記群演出は、第1群演出（たとえば、6人群予告演出）と第2群演出（たとえば、犬群予告演出）とを含み、

前記第1群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第1速度（たとえば、速度V1）で進行し、

前記第2群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第2速度（たとえば、速度V2）で進行し、

前記第1速度は、前記第2速度よりも速く、

前記第1群演出は、前記第2群演出よりも、最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離が長くなるように構成されている（たとえば、図421に示す例）。

【3770】

「最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離」は、図421に示したように、6人群予告演出や犬群予告演出などの群予告演出において、最初に表示されるキャラクタの端から最後に表示されるキャラクタの端までの直線距離（X軸状の距離）である。この直線距離は、画像表示装置5の画面の端から最初のキャラクタが表示されてから最後のキャラクタが表示されるまでの時間をTとし、かつ各キャラクタの速度をVとすれば、時間Tに速度Vを乗算すること（ $T \times V$ ）によって算出できる。

【3771】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、2種類の群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。

【3772】

(7-2) 前記第1群演出の実行時間（たとえば、 $X1/V1$ ）は、前記第2群演出の実行時間（たとえば、 $X2/V2$ ）と同じまたは略同一である（たとえば、図421に示す例）。

【3773】

10

20

30

40

50

これにより、同一または略同一の時間を用いて2種類の群予告演出を実行することができる。

【3774】

(7-3) 前記第2群演出が実行されたときは、前記第1群演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高く、

前記第2群演出の実行確率は、前記第1群演出の実行確率よりも低い。

【3775】

これにより、6人群予告よりも実行確率が低くて期待度の高い犬群予告演出について、キャラクタの速度を6人群予告よりも遅くすることで、たとえば、遊技者が犬群予告演出のキャラクタを撮影する機会を増やすことができる。

10

【3776】

(7-4) 前記第2群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い(たとえば、密集度D2)は、前記第1群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い(たとえば、密集度D1)よりも大きい。

【3777】

これにより、群予告演出においてキャラクタの速度や移動距離を考慮して適切な密集度でキャラクタが配置されるため、遊技者に好適な群予告演出を提供することができる。

【3778】

(7-5) 前記第2群演出において、画面の下部から上部に亘って最後尾に位置する複数のキャラクタが配置され、

20

前記最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後の演出に対応する表示が行われる(たとえば、図420に示す例)。

【3779】

これにより、群予告演出を契機に次の演出のための画像に切り替えて遊技者に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【3780】

(8-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図298に示す群予告実行処理、図409~図418に示すポインゴ群予告演出)を備え、

30

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図310に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

40

前記第1表示期間において、画面上の奥側から手前側へ向けてキャラクタが進行するように特定位置からキャラクタの表示が開始され、

前記特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミングで、当該特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする前段表示(たとえば、光のエフェクトによる前段画像の表示)が行われる(たとえば、図409に示す例)。

【3781】

「前段表示」は、キャラクタの表示を視認困難とする表示であればいずれのものであってもよく、キャラクタが登場する特定位置を隠すような表示(たとえば、光や模様などのエフェクト画像の表示など)を含む。「視認困難」とは、遊技者が特定位置を完全に視認

50

できない状態、遊技者が特定位置を視認できるが当該視認が困難な状態、遊技者が特定位置を視認できるが当該特定位置からキャラクタが登場する様子を視認できない状態、遊技者が特定位置を視認できかつ当該特定位置からキャラクタが登場する様子を視認できるが当該視認が困難な状態を含む。

【3782】

「特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミング」は、特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングと同じタイミング、あるいは特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングの前後所定期間内のタイミング（この所定期間は、遊技者が特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングであると錯覚するような期間）を含む。

10

【3783】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが表示されるため、ある程度の大きさで最初からキャラクタを表示させることができ、突然、大きなキャラクタが表示されてしまうといった違和感を遊技者に生じさせない。

【3784】

(8-2) 前記第1表示期間において、画面上の奥行方向から手前方向へと進行するようにキャラクタが拡大表示され、

20

拡大表示されたキャラクタによって前記特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする(図415に示す例)。

【3785】

これにより、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するかのような視覚効果を与えることができる。

【3786】

(8-3) 前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及び範囲に亘って拡大表示される(図413に示す例)。

【3787】

30

これにより、最後のキャラクタの画像表示を利用して、群予告演出の後の演出に好適に切り替えることができる。

【3788】

(8-4) 前記群演出において最後に表示されるキャラクタの動作に連動して、前記第3表示期間で表示された背景表示が、その後の演出に対応する背景表示に切り替わる(たとえば、図413、図414に示す例)。

【3789】

これにより、最後のキャラクタの画像表示を利用して、群予告演出の後の演出に好適に切り替えることができる。

【3790】

40

(8-5) 前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及び範囲に亘って拡大表示され、

前記最後に表示されるキャラクタの背面側では前記群演出における他のキャラクタは表示されていない(たとえば、図415に示す例)。

【3791】

これにより、1番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよく、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するかのような視覚効果を与えることができる。

【3792】

50

(9 - 1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 2 9 8 に示す群予告実行処理，図 3 4 5 ~ 図 3 5 1 に示す 6 人群予告演出）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ 8 L，8 R）と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 3 1 0 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 3 4 5（a 2 3）~ 図 3 4 7（a 3 0）に示す期間）、

10

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 3 4 8（a 3 1）~ 図 3 4 9（a 3 6）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 3 5 0（a 3 7）~ 図 3 5 1（a 4 2）に示す期間）、

前記音出力手段は、前記第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで前記群演出に対応する演出音の出力を所定音量で開始し、その後の当該第 1 表示期間において当該演出音の音量を当該所定音量よりも大きい特定音量とし、前記第 2 表示期間においても当該演出音の音量を当該特定音量とし、前記第 3 表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量よりも小さい音量となるように当該演出音を出力する。

20

【 3 7 9 3 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、第 1 表示期間中に音量を特定音量まで上げ、第 2 表示期間中においても特定音量で出音を維持することで、第 2 表示期間の前から特定音量で群予告演出を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 3 7 9 4 】

音量は、音出力手段が上げたり下げたりするように制御してもよいし、音出力手段の音量制御は一定であるが当該音出力手段が参照する音データにおいて音量の上げ下げが規定されていることで音量が上がったり下がったりするものであってもよい。

30

【 3 7 9 5 】

(9 - 2) 前記第 1 表示期間において前記演出音が出力されてから当該演出音の音量が特定音量まで上がるまでのフェードイン時間は、前記第 3 表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が無くなるまでのフェードアウト時間よりも短い（たとえば、図 3 1 0 に示す例）。

【 3 7 9 6 】

これにより、群予告演出における出音は、フェードインが短い時間で行われ、フェードアウトはフェードインよりも長い時間で行われるため、群予告演出の音を好適に出力することができる。

40

【 3 7 9 7 】

(1 0 - 1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 2 9 8 に示す群予告実行処理，図 3 4 5 ~ 図 3 5 1 に示す 6 人群予告演出）と、

複数の点灯手段（たとえば、枠ランプなどの遊技効果ランプ 9）と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期

50

間とを含み（たとえば、図 3 1 0 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 3 4 5 (a 2 3) ~ 図 3 4 7 (a 3 0) に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 3 4 8 (a 3 1) ~ 図 3 4 9 (a 3 6) に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 3 5 0 (a 3 7) ~ 図 3 5 1 (a 4 2) に示す期間）、

10

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記第 1 表示期間に対応する第 1 輝度データテーブル（たとえば、図 3 1 5 (a) に示す枠ランプ用孫テーブル W 1 ）と、前記第 2 表示期間に対応する第 2 輝度データテーブル（たとえば、図 3 1 5 (b) に示す枠ランプ用孫テーブル W 2 ）と、前記第 3 表示期間に対応する第 3 輝度データテーブル（たとえば、図 3 1 5 (c) に示す枠ランプ用孫テーブル W 3 ）とを含み、

前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 2 輝度データテーブルの各々は、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第 1 輝度データと、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第 1 輝度データと異なる第 2 輝度データとで構成され（たとえば、図 3 1 5 に示す枠ランプ用孫テーブルの例）、

20

前記第 2 輝度データテーブルは、前記第 1 輝度データテーブルよりも、多くの前記点灯手段を高輝度で点灯させるように設定されている（たとえば、枠ランプ用孫テーブル W 2 は枠ランプ用孫テーブル W 1 よりも多くのランプに高輝度（「 0 」 ~ 「 F 」）のデータが格納されている）。

【 3 7 9 8 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、各表示期間に対応する輝度データテーブルが設けられており、第 2 輝度データテーブルは第 1 輝度データテーブルよりも、高輝度でランプを点灯させるように設計されているため、第 1 表示期間においては複数のキャラクタが登場するときの弱めの足音を表現でき、第 2 表示期間においては複数のキャラクタが次々と登場するときの強めの足音を表現でき、より好適な群予告演出を遊技者に提供することができる。

30

【 3 7 9 9 】

「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」は、各点灯手段に含まれる複数の点灯部（たとえば、枠左ランプ 9 L 1 における R G B、盤上ランプ 9 C における中の W W W）における時間ごとの点灯データ（点灯要素）であり、たとえば、図 3 1 5 (a) に示す例では、T 1 - 1 における枠左ランプ 9 L 1 (R G B) のデータ (1 0 0) である。なお、R G B のデータとして、消灯に対応するデータは「 0 0 0 」であり、低輝度の点灯に対応するデータは「 1 0 0 」であり、高輝度の点灯に対応するデータは「 F 0 0 」である。

40

【 3 8 0 0 】

「輝度データ」は、各点灯手段（たとえば、枠ランプ、盤上ランプ 9 C）における時間ごとの点灯データであって、「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」の時間ごとの集まりであり、たとえば、図 3 1 5 (a) に示す例では、T 1 - 1 における枠左ランプ 9 L や枠右ランプ 9 R のデータである。

【 3 8 0 1 】

輝度データテーブルは、所定期間（たとえば、親テーブルや子テーブルで規定された点

50

灯時間)における「輝度データ」の集まりであり、たとえば、図315(a)に示す例では、T1-1~T1-11における枠左ランプ9Lや枠右ランプ9Rのデータである。

【3802】

(10-2) 前記第1輝度データテーブルは、前記第2輝度データテーブルよりも、輝度データの切替間隔が長い(たとえば、図314に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は100msc間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルW2は50~80msc間隔で切り替える)。

【3803】

これにより、第2表示期間においては、第1表示期間よりも、キャラクタが速く走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

10

【3804】

(10-3) 前記第1輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔である一方で、前記第2輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔でない(たとえば、図314に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は100msc間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルW2は50~80msc間隔で切り替える)。

【3805】

これにより、第2表示期間においては、第1表示期間よりも、複数のキャラクタが足並みを揃えずに走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【3806】

20

(11-1) 前記第1輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させる輝度データを含み(たとえば、図314に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は群予告の進行方向に合わせて高輝度で点灯し)、

前記第2輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させない輝度データを含む(たとえば、図314に示すように、枠ランプ用孫テーブルW2は複数箇所に亘って高輝度で点灯する)。

【3807】

これにより、第1表示期間においてキャラクタが登場し、第2表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

30

【3808】

(11-2) 前記第1輝度データテーブルは、前記群演出において最初に表示されたキャラクタの進行位置に合わせて、当該キャラクタの近辺に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該キャラクタが到達していない箇所の近辺に位置する前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む(たとえば、図315(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例)。

【3809】

これにより、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

40

【3810】

(11-3) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出において最初に表示されたキャラクタが進行するにつれて、当該点灯手段消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む(たとえば、図315(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例)。

【3811】

これにより、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現

50

現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【3812】

(11-4) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させる輝度データを含み(たとえば、図315(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例)、

前記第2輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させない輝度データを含む(たとえば、図315(b)に示す枠ランプ用孫テーブルW2の例)。

【3813】

これにより、第1表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第2表示期間においては、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【3814】

(11-5) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を消灯させる輝度データを含み(たとえば、図315(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例)、

前記第2輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を点灯させる輝度データを含む(たとえば、図315(b)に示す枠ランプ用孫テーブルW2の例)。

【3815】

これにより、第1表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第2表示期間においては、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【3816】

(12-1) 前記第3輝度データテーブルは、前記群演出におけるキャラクタの進行に合わせて消灯させる前記点灯手段の数を増やす輝度データを含む(たとえば、図314に示すように、枠ランプ用孫テーブルW3は群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯する)。

【3817】

これにより、第3表示期間においては、キャラクタが進行することに合わせて、ランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの消灯または点灯を用いてキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【3818】

(12-3) 前記第3輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔が、前記群演出においてキャラクタが進行する方向とは逆に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔よりも短い(たとえば、図314に示すように、枠左ランプ9Lの切替間隔は10msecであり、枠右ランプ9Rの切替間隔は80msecである)。

【3819】

これにより、第3表示期間においては、キャラクタがパチンコ遊技機1の右側から左側へと進行して消えていく様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

10

20

30

40

50

【 3 8 2 0 】

(1 3 - 1) 前記第 1 輝度データテーブルは、前記第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで前記点灯手段の制御が開始し、当該第 1 表示期間中に前記点灯手段の制御が終了し、

前記第 2 輝度データテーブルは、前記第 1 表示期間中に前記点灯手段の制御が開始するとともに当該第 2 表示期間中においても当該点灯手段の制御が継続し、前記第 3 表示期間中に前記点灯手段の制御が終了し、

前記第 3 輝度データテーブルは、前記第 3 表示期間中に前記点灯手段の制御が開始する(たとえば、図 3 3 6 に示す群予告輝度データテーブルの例)。

【 3 8 2 1 】

これにより、第 1 表示期間の途中から、第 2 表示期間と同じように高輝度でランプが点灯するため、第 2 表示期間の前からキャラクタが進行する様子をランプの点灯で盛り上げて表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 3 8 2 2 】

(1 3 - 2) 前記第 2 輝度データテーブルは、前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 3 輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されており、

前記第 1 輝度データテーブルは、前記第 3 輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されている(たとえば、図 3 3 6 に示す群予告輝度データテーブルの例)。

【 3 8 2 3 】

これにより、第 1 表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を適切な長さで表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 3 8 2 4 】

(1 4 - 1) 前記第 1 輝度データテーブルにおいて最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである(たとえば、図 3 1 4 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 1 においては全てのランプについて最初の輝度データが消灯または低輝度で点灯する)。

【 3 8 2 5 】

これにより、群予告演出が実行される前に行われていたランプの点灯と混じることなく、一旦、区切りをつけた上で群予告演出が実行されたときにランプが点灯するため、より好適な群予告演出を提供することができる。

【 3 8 2 6 】

(1 4 - 2) 前記第 2 輝度データテーブルおよび前記第 3 輝度データテーブルの各々において最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させない輝度データである(たとえば、図 3 1 4 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 2, W 3 においては最初の輝度データについて高輝度でランプが点灯する)。

【 3 8 2 7 】

これにより、群予告演出が実行された後、キャラクタが次々と進行しているときには、演出の流れを重視して、全てのランプの消灯や低輝度の点灯によって区切ることなく群予告演出を遊技者に見せることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 3 8 2 8 】

(1 4 - 3) 前記第 3 輝度データテーブルにおいて最後に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである(たとえば、図 3 1 4 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 3 においては全てのランプについて最後の輝度データが消灯または低輝度で点灯する)。

【 3 8 2 9 】

これにより、群予告演出が終了するときには、全てのランプを消灯または低輝度で点灯させることで、群予告演出が終了することを遊技者に認識させることができる。よって、

10

20

30

40

50

好適な群予告演出を提供することができる。

【3830】

(15-1) 前記第1輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第2輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されている(たとえば、図314に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブルW2においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている)。

【3831】

これにより、長時間に亘って設定されている第2表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

10

【3832】

(15-2) 前記第3輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている(たとえば、図314に示すように、枠ランプ用孫テーブルW3においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていない)。

【3833】

これにより、第2表示期間よりも長時間に亘ることなく設定されている第3表示期間における輝度データについては、輝度データをそのまま規定することで、設計の自由度が上がる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

20

【3834】

(16-1) 前記第1輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第2輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されており(たとえば、図314に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブルW2においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている)。

前記第1輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されている一方で、前記第2輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されていない(たとえば、図314に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては不具合対策用の10分間データが規定され、枠ランプ用孫テーブルW2においては不具合対策用の10分間データが規定されていない)。

30

【3835】

これにより、長時間に亘って設定されている第2表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。一方、第1表示期間における輝度データについては、輝度データをそのまま規定しているが、その代わりに、不具合対策用の10分間データが規定されていることで、その10分間の間に不具合対策をすることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【3836】

(16-2) 前記不具合対策用の輝度データは、前記第1輝度データテーブルを構成する輝度データの中で最も長い時間が規定された輝度データであって、前記第1輝度データテーブルの最初から前記点灯手段が制御されてしまうことを防止するための輝度データである(たとえば、図314に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては不具合対策用の10分間データが規定されている)。

40

【3837】

これにより、第1輝度データテーブルの最初からランプの点灯制御が行われてしまうことを不具合対策用の10分間データによって防止することができるため、好適な群予告演出を提供することができる。

【3838】

(16-3) 前記不具合対策用の輝度データは、隣合う前記点灯手段を順番に規則的

50

に点灯させる輝度データである（たとえば、図 3 1 5 (a) に示すように、10 分間の不具合対策用の輝度データは、1 つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである）。

【 3 8 3 9 】

これにより、不具合が発生しても、1 つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させるため、見栄えが悪くなることを防ぐことができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【 3 8 4 0 】

(1 7 - 1) 前記点灯手段は、単色で点灯する単色点灯手段（たとえば、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 ）と、複数の色で点灯する複数色点灯手段（たとえば、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5 , 9 C 9 ~ 9 C 1 3 ）とを含み、

10

前記単色点灯手段を特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値（たとえば、「6」）を含み、

前記複数色点灯手段を前記特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値よりも大きい値（たとえば、「8」~「F」）を含む。

【 3 8 4 1 】

これにより、発光手段の種類に応じて高輝度の点灯に対応する値を適切なものにするので、高輝度で点灯するランプ間の光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【 3 8 4 2 】

20

(1 7 - 2) 前記単色点灯手段は、第 1 色で点灯する第 1 色点灯手段（たとえば、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 ）と、第 2 色で点灯する第 2 色点灯手段（たとえば、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 ）とを含み、

前記第 1 色点灯手段および前記第 2 色点灯手段のいずれを前記特定の高輝度で点灯させる輝度データであっても、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として前記特定値（たとえば、「6」）を含む。

【 3 8 4 3 】

これにより、同じ単色で点灯するランプ間においても、光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【 3 8 4 4 】

30

(1 8 - 1) 前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 2 輝度データテーブルはいずれも、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して互いに異なる輝度データを含み（たとえば、図 3 1 5 に示す枠ランプ用孫テーブル）、

前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出において用いられる前記輝度データテーブルは、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して共通の輝度データを含む（たとえば、図 3 2 2 に示す枠ランプ用孫テーブル）。

【 3 8 4 5 】

これにより、群予告演出においては枠左ランプ 9 L と枠右ランプ 9 R とで個別に点灯制御を行うことで、より詳細な点灯態様を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

40

【 3 8 4 6 】

(1 9 - 1) 前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出（たとえば、リーチライン演出）の実行中において、前記群演出が割り込んで実行されることがあり、

前記群演出が割り込んで実行された場合においても、前記予告演出に対応する前記輝度データテーブルに従って前記点灯手段が点灯し続けるものであり（たとえば、図 4 2 2 , 図 4 2 3 に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記予告演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該予告演出において用いられる前記点灯手段と当該予

50

告演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図 3 2 1 に示すように、リーチライン演出においては、群予告演出で常に用いられる盤上ランプおよびアタッカーランプが用いられない期間がある）。

【 3 8 4 7 】

これにより、群予告演出が他の予告演出に割り込んで実行された場合でも、共通のランプが点灯しているため、違和感なく点灯による演出を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。たとえば、群予告演出が他の予告演出に割り込んで実行された場合、群予告演出におけるランプの点灯と他の予告演出におけるランプの点灯とが混在することになるが、仮に両方で点灯するランプが互いに異なっていれば、数多くのランプが煩雑に点灯するため、見栄えが悪く、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。この点、群予告演出におけるランプの点灯と他の予告演出におけるランプの点灯とを共通にしておけば、数多くのランプが煩雑に点灯することを防止することができる。

10

【 3 8 4 8 】

(1 9 - 2) 前記群演出の実行中に前記予告演出が終了し、かつ当該予告演出とは異なる所定演出（たとえば、図柄送り演出）が実行されるものであり（たとえば、図 4 2 2 , 図 4 2 3 に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記所定演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該所定演出において用いられる前記点灯手段と当該所定演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図 4 2 2 , 図 4 2 3 に示す例）。

20

【 3 8 4 9 】

これにより、群予告演出中に他の演出に切り替わった場合でも、共通のランプが点灯しているため、違和感なく点灯による演出を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【 3 8 5 0 】

(1 9 - 3) 前記群演出は 1 0 0 % 未満の所定の実行確率で実行される（たとえば、図 2 9 6 に示す群予告抽選）。

【 3 8 5 1 】

これにより、群予告演出は他の演出に関係なく抽選によって実行するか否かが決まるため、群予告演出の実行に関する処理負担を軽減することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

30

【 3 8 5 2 】

(2 0 - 1) 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、Vランプ 9 G）を含み、

前記特定点灯手段は、前記有利状態に制御するとき点灯可能であり、かつ当該有利状態に制御しないときに点灯せず（たとえば、Vランプ 9 G は、V入賞が発生可能な大当たり遊技状態のラウンド中であることやV入賞が発生したことを報知するために点灯する）、

前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 2 輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図 3 1 4 に示す輝度データテーブルの例）。

40

【 3 8 5 3 】

これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、大当たりなどの有利状態に制御されたのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 3 8 5 4 】

(2 0 - 2) 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、スティックコントローラランプ 9 J , トリガボタンランプ 9 K）を含み、

前記特定点灯手段は、遊技者に対して操作手段の操作が有効であることを点灯によって

50

示唆するものであり（たとえば、スティックコントローラランプ 9 J はスティックコントローラ 3 1 A を引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ 9 K は押しボタン 3 1 B を押圧する操作を促すために点灯する）、

前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 2 輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図 3 1 4 に示す輝度データテーブルの例）。

【3855】

これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、操作手段の操作を促しているのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

10

【3856】

[変形例]

上述したパチンコ遊技機 1 の変形例について説明する。

【3857】

（群予告演出の表示期間について）

本実施の形態においては、第 3 表示期間が第 1 表示期間よりも長い期間であったが、第 1 表示期間が第 3 表示期間よりも長い期間であってもよい。

【3858】

これにより、第 1 表示期間において最初に登場したキャラクタを長めにみせることで、大当りを示唆する群予告演出が実行されたことに対して注目させ易くすることができる。

20

【3859】

（群予告演出の実行タイミングについて）

本実施の形態においては、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、100%の確率で可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の前半よりも、可変表示の時間の後半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。

【3860】

また、本実施の形態においては、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、100%の確率で可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半よりも、可変表示の時間の前半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。

30

【3861】

（群予告演出で登場するキャラクタについて）

本実施の形態においては、第 1 表示期間において、1 番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイド A（夢夢ちゃん）が登場したが、第 2 表示期間において最も多く登場するキャラクタが主人公のメイド A（夢夢ちゃん）であってもよい。

【3862】

これにより、最も長い第 2 表示期間において、主人公のキャラクタを遊技者に頻繁に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【3863】

また、第 1 表示期間において最初に表示されるキャラクタは、プレミアムキャラクタであってもよい。

【3864】

これにより、最初の第 1 表示期間において、プレミアムキャラクタを遊技者に最初に見せることができ、群予告演出をインパクトのあるものとするすることができる。なお、第 1 表示期間において最初に表示されるキャラクタがプレミアムキャラクタの場合、大当りが確定するものであってもよい。さらに、この場合、枠ランプなどの各ランプの点灯パターンをレ

50

インボー（七色）を含むパターンにしてもよい。

【3865】

なお、プレミアキャラクタは、全ての状態や演出の中で最も登場割合の低いキャラであってもよいし、群予告演出以外では登場しないキャラクタであってもよい。また、プレミアキャラクタは、他のキャラクタよりも、登場することで大当りの期待度が高いことを示唆するキャラクタであってもよい。

【3866】

（群予告演出における点灯制御について）

本実施の形態においては、図315に示す枠ランプ用孫テーブルに示すように輝度データが規定されていたが、以下のように輝度データが規定されてもよい。すなわち、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータを組み合わせた第1特定輝度データと、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータを含む一方で点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータを含まない第2特定輝度データとがあり、第1輝度データテーブルは、第1特定点灯データが用いられず、第2輝度データテーブルは、第2特定点灯データを用いるのものであってもよい。

10

【3867】

このようにすれば、第1表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されないため、低輝度でランプが点灯することで複数のキャラクタが近づいてくる様子を表現することができ、第2表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されるため、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。

20

【3868】

また、第3輝度データテーブルは、第2輝度データテーブルで点灯していた点灯手段を全て消灯させる輝度データを含むものであってもよい。

【3869】

このようにすれば、第3表示期間においてキャラクタが進行して消える様子をランプの消灯によって表現することができる。

【3870】

また、点灯手段は、群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段を含み、

特定点灯手段の前面側には、光を透過可能な特定部材が配置されており、

特定点灯手段が点灯することで、特定部材を介して視認される色味が特定色となり、

第1輝度データテーブルおよび第2輝度データテーブルは、特定色とは異なる色で点灯手段を点灯させる輝度データを含み、

第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルは、特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まないものであってもよい。

30

【3871】

このようにすれば、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、当該ランプの前面側に位置する透明な特定部材を介して視認される色味が群予告演出においては用いられていない特定色になってしまうことで、群予告演出の色味を邪魔してしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

40

【3872】

（群予告演出の動画データについて）

本実施の形態においては、図303に示すように、動作対象となるキャラクタと当該キャラクタの動作内容（動作パターン）とが予め対応付けられた動画データを設計段階で作成しておき、当該動画データをRAM122またはROM121に格納するものであった。そして、パチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、RAM122またはROM121に格納された動画データを再生するようになっていた。しかしながら、上記と異なる方法で群予告演出の動画を再生するものであってもよい。

50

【 3 8 7 3 】

たとえば、動作対象となるキャラクタのデータと、動作内容（動作パターン）を示すデータとを、各々別のデータとしてRAM 1 2 2またはROM 1 2 1に格納してもよい。そして、パチンコ遊技機 1 において、演出制御用CPU 1 2 0は、CPU 1 0 3から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、RAM 1 2 2またはROM 1 2 1に格納されたキャラクタのデータと動作パターンを示すデータとを各々選択し、両者を組み合わせて動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。

【 3 8 7 4 】

より具体的には、RAM 1 2 2またはROM 1 2 1においては、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCの各々が走ったり歩いたりする複数のデータを記憶領域 1 に格納するとともに、キャラクタが決められていないが任意の複数のキャラクタが群予告演出に係る複数の動作パターンを示す動画データを記憶領域 2 に格納すればよく、演出制御用CPU 1 2 0は、群予告演出の実行タイミングになったときに、記憶領域 1 からキャラクタを抽出し、さらに記憶領域 2 から群予告演出に係る動画データを抽出し、それらを組み合わせて1つの群予告演出の動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。

【 3 8 7 5 】

（群予告演出と他の予告演出とが重なる場合について）

本実施の形態においては、図 4 0 7 および図 4 2 0 に示すように、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であった。しかしながら、これに限らない。たとえば、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。あるいは、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。なお、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きい場合とは、たとえば、大当りを示唆する画像など遊技者が注目する予告画像については群予告演出における画像によって隠されているが、当該予告画像の周りに位置する画像（たとえば、予告画像を取り巻く炎やオーラなどを示す画像）については群予告演出における画像によって隠されずに視認可能であるものを含む。

【 3 8 7 6 】

（当りを經由しない時短制御例）

次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を經由しない時短制御を実行する例を説明する。

（時短図柄を用いた時短制御例）

【 3 8 7 7 】

（ A 1 ） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ペース状態）への移行

については、必ず特別可変入賞球装置 7 A が作動する大当り状態や小当り状態を經由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置 7 A を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を經由しない時短制御を実行してもよい。

【3878】

（A2）なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【3879】

（A3）また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

10

【3880】

（A4）また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【3881】

20

（A5）また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

【3882】

（A6）また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞時でよい。

【3883】

（A7）また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置 7 A 内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

30

【3884】

（A8）なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【3885】

40

（A9）また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【3886】

（A10）また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が

50

導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【3887】

(A11) また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値(図柄)と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【3888】

(A12) また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【3889】

(A13) また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【3890】

(A14) また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

【3891】

(A15) また、時短終了図柄の導出抽選(時短終了抽選)を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【3892】

(A16) また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【3893】

(A17) また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【3894】

(A18) また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態(たとえば、小当り状態)における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【3895】

(A19) また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機(所謂、規定回数確変機(ST機))の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【3896】

(A20) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【3897】

(A21) また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【3898】

(時短図柄を用いたその他の時短制御例)

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【3899】

(B1) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、

10

20

30

40

50

時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【3900】

10

(B2) (B1)の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【3901】

(B3) (B1)の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

20

【3902】

(B4) (B1)の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【3903】

(B5) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知（右打ちを指示する報知）に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで、左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

30

40

【3904】

(B6) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて

50

通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示される時の状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【3905】

（B7）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）が終了した後に実行される可変表示（第1可変表示）において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【3906】

（B8）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行される時以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）において当り（小当り、大当り）となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【3907】

（B9）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後異なる演出を実行可能（たとえば4個の残保留記憶のうち4個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、3個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、4個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能）であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【3908】

（B10）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行される時以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

【3909】

（B11）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）における表示結果の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行される時以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

10

20

30

40

50

【 3 9 1 0 】

(B 1 2) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 3 9 1 1 】

(B 1 3) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当たり図柄および大当たり図柄のような当り図柄(特定表示結果)になる場合と時短図柄(特別表示結果)になる場合とで、共通の特定演出(リーチ演出、予告演出)を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄(特別表示結果)になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるときに遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。

10

【 3 9 1 2 】

(B 1 4) 前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 3 9 1 3 】

(B 1 5) 遊技制御用のCPU103は、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合と、ハズレ図柄(所定表示結果)となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用CPU120は、遊技制御用のCPU103から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【 3 9 1 4 】

(B 1 6) 前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 3 9 1 5 】

(B 1 7) 前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい(たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど)。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【 3 9 1 6 】

(B 1 8) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 3 9 1 7 】

(B 1 8) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【 3 9 1 8 】

50

(B 1 9) 前記共通の特定演出とは異なる所定演出(たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示(保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示)を表示する演出)の演出態様に応じて、時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【 3 9 1 9 】

(B 2 0) 時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄(特別表示結果)になることを示唆する演出(時短示唆演出など)を実行した後に、当り図柄(特定表示結果)を報知する演出(時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど)を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 3 9 2 0 】

(B 2 1) 遊技制御用のCPU103は、複数種類設けられた時短図柄(特別表示結果)の種類に応じて時短回数(時短継続期間)が異なる時短状態(特別状態)に制御可能であり(たとえば第1時短図柄:時短50回、第2時短図柄:時短100回など)、演出制御用CPU120は、実行した演出の種類(たとえばリーチ演出の種類など)によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数(継続期間)が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

20

【 3 9 2 1 】

(B 2 2) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103(遊技制御手段)からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120(演出制御手段)により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態(特別状態)に移行(制御)することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用CPU120は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態(特別状態)に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限(まったく実行しない、稀に実行可能とするなど)するようにしてもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるとき遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

30

【 3 9 2 2 】

(B 2 3) 保留記憶情報の先読みに基づいて、大当り遊技状態(特定遊技状態)に移行(制御)可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

40

【 3 9 2 3 】

(B 2 4) 先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄(特別表示結果)が表示される可変表示である場合と、時短図柄(特別表示結果)が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【 3 9 2 4 】

(B 2 5) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない(たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の

50

場合において保留表示の色を赤に変化させないなど)。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【3925】

(B26) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない(たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど)。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【3926】

(ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例)
次に、通常状態において所定表示結果(ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など)となった可変表示回数(ハズレとなった可変表示の継続回数)を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態(特別状態)は、所定表示結果(ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など)となった可変表示の継続回数が特別回数(たとえば1000回)に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態(特別状態)を実行可能としてもよい。

【3927】

(C1) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果(ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など)となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数(継続回数)が特別回数(たとえば1000回など)に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数(継続回数)の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

【3928】

(C2) 前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数(たとえば1000回など)連続して表示されたことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態(特別状態)に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【3929】

(C3) 前記数値情報は、通常状態とは異なる状態(確変状態、時短状態)においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【3930】

(C4) 前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【3931】

(C5) 通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果(時短図柄)が

10

20

30

40

50

可変表示結果として表示されたときに、時短状態（特別状態）に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態（特別状態）になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【3932】

（C6）前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次の有利状態が発生するまでの時短状態（特別状態）に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

【3933】

（C7）停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

【3934】

（C8）前記数値情報が前記特別回数（たとえば1000回など）となったことに基づいて前記特別回数以上（たとえばさらに1000回以上など）の期間の時短状態（特別状態）に制御可能であり、前記時短状態（特別状態）中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であり、1回目の時短状態（特別状態）と、2回目の時短状態（特別状態）とで異なる演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、2回目の時短状態の方が1回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、1回目の時短状態（特別状態）と、2回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【3935】

（C9）特図プロセスフラグの値が第1数値（0～2）のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値（4以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値（3）のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第3処理を実行する。また、第1経路（左側遊技領域）と第2経路（右側遊技領域）とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第1経路に遊技球を打込み、時短状態（特別状態）では第2経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に制御されていないが、前記第2経路に発射すべき旨の報知（たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知）をするようにしてもよい。また、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のCPU103により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態（特別状態）に移行するときに早め（現実の時短変動開始前）に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

【3936】

（C10）前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第1処理の実行後に前記第2処理を実行し、前記第3処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御する

10

20

30

40

50

よりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【3937】

(C11) 前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後(次変動開始、客待ち)に時短状態(特別状態)に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報(特別回数到達フラグ)を第1数値から第2数値に変更し(フラグセット)、時短状態(特別状態)へ制御するとき、当該特別情報を第2数値から第1数値へ変更する(フラグリセット)ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態(特別状態)へ移行させる制御を好適に実行することができる。

10

【3938】

(C12) 遊技制御用のCPU103は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第1情報るときと前記第2情報るときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【3939】

(C13) 特図プロセスフラグの値が第1数値(0~2)のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値(4以降)のときに有利状態(大当たり遊技状態)に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値(3)のときに特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するための第3処理を実行する。また、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103(遊技制御手段)からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120(演出制御手段)により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第2数値であるときと前記第3数値であるときとに応じた特定情報(背景指定、変動パターン)を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用CPU120(演出制御手段)により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

20

30

【3940】

(C14) 前記時短状態(特別状態)中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第1数値、前記第2数値、および、前記第3数値とは異なる第4数値とすることにより、再度前記時短状態(特別状態)に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

【3941】

(C15) 時短状態(特別状態)中においては、前記特定表示結果(当り図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当たり遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど)。これにより、遊技状況に応じた時短状態(特別状態)の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

40

【3942】

(C16) 時短状態(特別状態)中においては、前記特定表示結果(当り図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短

50

状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど)。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【3943】

(C17) 時短状態(特別状態)中においては、前記特別表示結果(時短図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど)。これにより、遊技状況に応じた時短状態(特別状態)の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

10

【3944】

(C18) 時短状態(特別状態)中においては、前記特別表示結果(時短図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど)。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【3945】

(C19) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報(コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド)を演出制御用CPU120に送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出(所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、100回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど)を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

20

【3946】

(C20) 遊技制御用CPU103は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報(時短状態に関する情報を特定可能なコマンド)を演出制御用CPU120へ送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出(時短状態回数の終了示唆の演出など)を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値(たとえば127)以下であることを特定可能な第1特定情報(第1背景指定、専用のカウントダウン演出情報)と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値(たとえば127)より大きいことを特定可能な第2特定情報(100回転ごとにカウントダウンするコマンドなど)と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

30

【3947】

(C21) 演出制御用CPU120は、前記特別回数より少ない第1所定回数(例えば300回など)の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態(特別状態)に制御されることを示唆する示唆演出(時短状態示唆演出制御用)を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第1所定回数より少ない第2所定回数(たとえば100回など)の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

40

50

【3948】

(C22) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件(可変表示回数の条件)の成立に基づいて時短状態(特別状態)に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果(当り図柄)が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態(特別状態)に制御されるときに異なる演出(時短状態に移行するときの演出が異なるなど)を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

10

【3949】

(C23) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件(可変表示回数の条件)の成立に基づいて時短状態(特別状態)に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果(当り図柄)が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態(特別状態)に制御された後に異なる演出を実行する(時短状態に移行した後の演出が異なるなど)。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【3950】

(D1) 可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【3951】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機1の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【3952】

上記のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

40

【3953】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄(たとえば、「-」を示す記号)だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい(表示結果としては「-」を示す記号が表示されなくてもよい)。

【3954】

50

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

【3955】

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

10

【3956】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【3957】

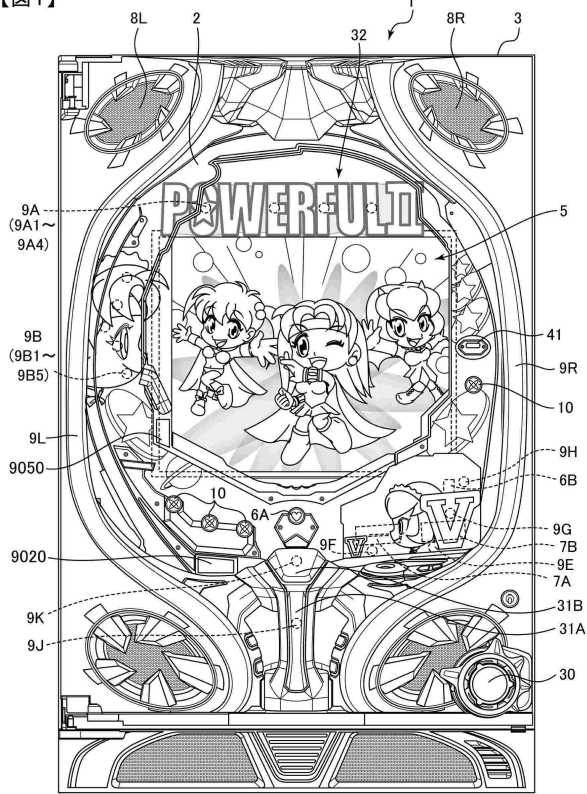
- 1 パチンコ遊技機 20
- 2 遊技盤
- 3 遊技機用枠
- 5 画像表示装置
- 5C, 5L, 5R 飾り図柄表示エリア
- 6A 入賞球装置
- 6B 可変入賞球装置
- 8L, 8R スピーカ
- 9 遊技効果ランプ
- 10 一般入賞口
- 11 主基板 30
- 12 演出制御基板
- 13 音声制御基板
- 15 中継基板
- 9020 特図LED基板
- 21 ゲートスイッチ
- 22A 第1始動口スイッチ
- 22B 第2始動口スイッチ
- 23 カウントスイッチ
- 24 V入賞スイッチ
- 30 打球操作ハンドル 40
- 31A スティックコントローラ
- 31B プッシュボタン
- 32 可動体
- 35A コントローラセンサユニット
- 35B プッシュセンサ
- 41 通過ゲート
- 9050 第4図柄ユニット
- 81, 82, 83 ソレノイド
- 100 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101, 121 ROM 50

1 0 2 , 1 2 2	R A M	
1 0 4 , 1 2 4	乱数回路	
1 0 6	R T C	
1 1 0	スイッチ回路	
1 1 1	出力回路	
1 2 3	表示制御部。	
1 9 6 2 S K Y 0 0 1	: ステージ名表示	
1 9 6 2 S K Y 0 0 2	: スペック表示	
1 9 6 2 S K Y 0 0 3	: 調整表示 (音量調整表示、輝度調整表示から構成される)	
1 9 6 2 S K Y 0 0 4	: メニュー案内表示	10
1 9 6 2 S K Y 0 0 5	: 高ベース用代用表示	
1 9 6 2 S K Y 0 0 6	: 遊タイム搭載ロゴ画像	
1 9 6 2 S K Y 0 0 7	: N E X T 図柄	
1 9 6 2 S K Y 0 0 8	: タイマ対応表示	
1 9 6 2 S K Y 0 0 9	: 再可変表示対応表示	
1 9 6 2 S K Y 0 1 0 a	: 遊タイム中の背景を用いた画像	
1 9 6 2 S K Y 0 1 0 b	: 時短状態 C に制御される流れを説明するための画像	
1 9 6 2 S K Y 0 1 0 c	: 確変状態に関する説明をするための画像	
1 9 6 2 S K Y 0 1 1	: 敵キャラクタ B	
1 9 6 2 S K Y 0 1 2	: 敵キャラクタ C	20
1 9 6 2 S K Y 0 1 3	: デモ映像用字幕表示	
1 9 6 2 S K Y 0 1 4	: 遊タイム説明文字表示	
1 9 6 2 S K Y 0 1 5	: デモ映像文字表示	
1 9 6 2 S K Y 0 1 6	: 演出紹介用文字表示	
1 9 6 2 S K Y 0 1 7	: 演出紹介表示 A	
1 9 6 2 S K Y 0 1 8	: 演出紹介表示 B	
1 9 6 2 S K Y 0 1 9	: 遊技促進文字表示	
1 9 6 2 S K Y 0 2 0	: 白背景表示	
1 9 6 2 S K Y 0 2 1	: メーカー名表示	
1 9 6 2 S K Y 0 2 2	: 注意喚起表示	30
1 9 6 2 S K Y 0 2 3	: 強調用枠表示	
1 9 6 2 S K Y 0 2 4	: タッチリング	
1 9 6 2 S K Y 0 2 5	: 時短状態 C 用字幕表示	
1 9 6 2 S K Y 0 2 6	: 爆発エフェクト表示	
1 9 6 2 S K Y 0 2 7	: 確変状態用字幕表示	
1 9 6 2 S K Y 0 2 8	: サブ液晶表示装置	
1 9 6 2 S K Y 0 2 9	: 救済用字幕表示	
1 9 6 2 S K Y 0 3 0	: 被弾エフェクト表示	
1 9 6 2 S K Y 0 3 1	: 煙エフェクト表示	
1 9 6 2 S K Y 0 3 2	: 味方キャラクタ D	40
1 9 6 2 S K Y 0 3 3	: 遊タイムまでの残回数表示用台座部	
1 9 6 2 S K Y 0 3 4	: 反射エフェクト表示	
1 9 6 2 S K Y 0 3 5	: 遊タイム搭載文字表示	

【図面】

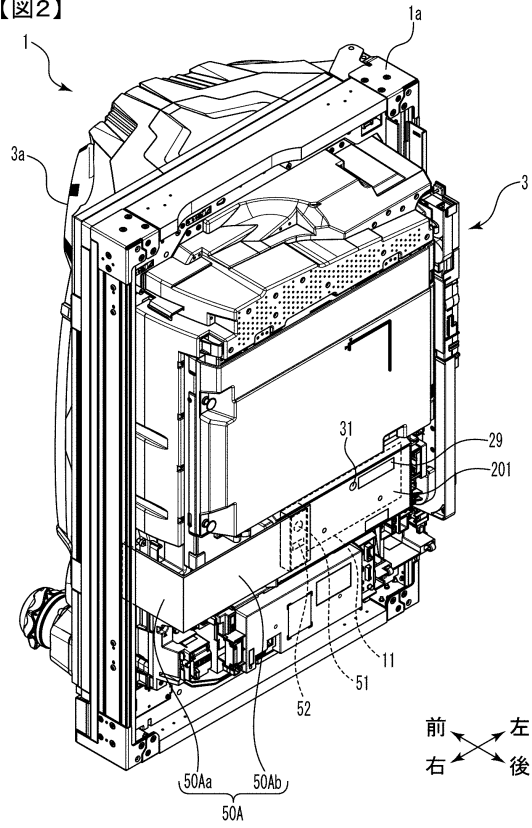
【図 1】

【図1】



【図 2】

【図2】



10

20

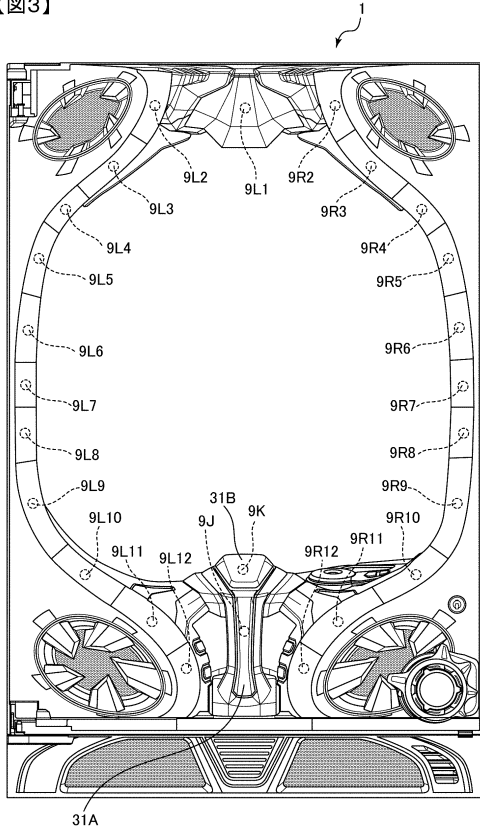
30

40

50

【図3】

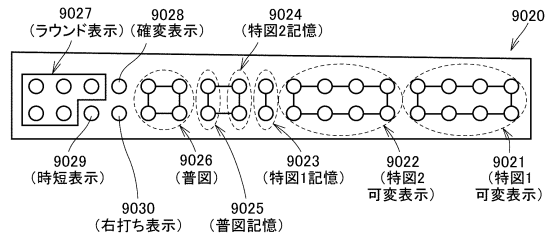
【図3】



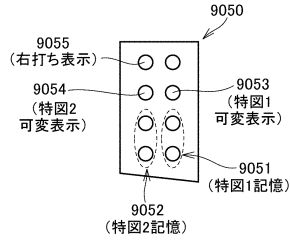
【図4】

【図4】

(a) 特図LED基板



(b) 第4図柄ユニット

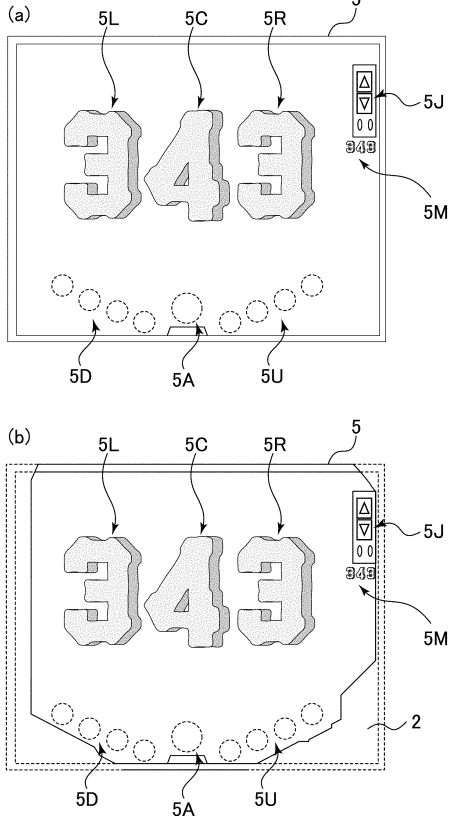


(c) 第4図柄ユニットとSPリーチ時の遊技効果ランプとの関係

演出制御コマンド	第4図柄ユニット	遊技効果ランプ
変動パターンコマンド	停止を示す消灯から変動を示す点滅に切り替える	維持
図柄確定コマンド	変動を示す点滅から停止を示す消灯に切り替える	維持

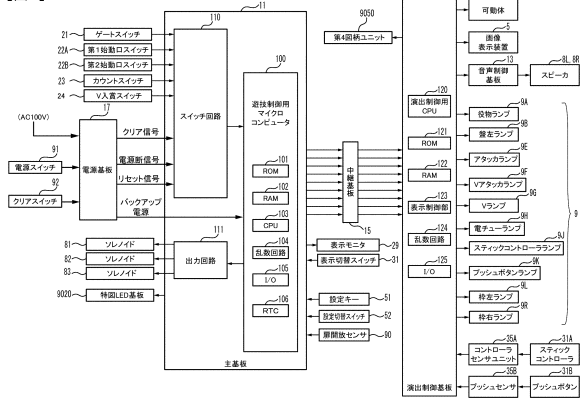
【図5】

【図5】



【図6】

【図6】



10

20

30

40

50

【図7】

【図7】

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベース (変動50回まで)	3
通常大当り2	低確率	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り1	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り2	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り3	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り4	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り5	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り6	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	5
確変大当り7	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	7
確変大当り8	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	10
確変大当り9	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	10

【図8】

【図8】

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当り判定 (通常時、確変時共通)	65536
ランダム2	大当り種類判定 (第1特図、第2特図共通)	100
ランダム3	後変動パターン判定 (ハズレ時)	65519
ランダム4	後変動パターン判定 (当り時)	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄当り判定	201

10

20

【図9】

【図9】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数 (最大判定値65536)	大当り確率	ハズレ確率
通常時	205	約1/320	約319/320
確変時	789	約1/83	約82/83

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	6
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

【図10】

【図10】

MODE	EXT	名称	内容
B0	××	初変動パターン××指定	図柄の前変動パターン(指定(××=前変動パターン番号))
B1	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
B1	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
B4	××	後変動パターン××指定	図柄の後変動パターン(指定(××=後変動パターン番号))
BC	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
BC	02	表示結果2指定(通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
BC	03	表示結果3指定(通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
BC	04	表示結果4指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	05	表示結果5指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	06	表示結果6指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	07	表示結果7指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	08	表示結果8指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	09	表示結果9指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	10	表示結果10指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	11	表示結果11指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BC	12	表示結果12指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BD	01	第1特別図柄の変動を開始するこの指定(第1特別図柄の変動開始指定)	第1特別図柄の変動を開始するこの指定(第1特別図柄の変動開始指定)
BD	02	第2特別図柄の変動を開始するこの指定(第2特別図柄の変動開始指定)	第2特別図柄の変動を開始するこの指定(第2特別図柄の変動開始指定)
BF	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
B2	00	押電報田指定	押電報田画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	特設状態指定	特設状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモレーション表示に移行することを指定	客待ちデモレーション表示に移行することを指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	通常大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	通常大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	通常大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	通常大当りを開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	通常大当りを開始することの指定
A0	07	大当り開始7指定	通常大当りを開始することの指定
A0	08	大当り開始8指定	通常大当りを開始することの指定
A0	09	大当り開始9指定	通常大当りを開始することの指定
A0	10	大当り開始10指定	通常大当りを開始することの指定
A0	11	大当り開始11指定	通常大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放指定	××で示す回数目の大入賞口開放後表示指定(××=01H~0FH)
A2	××	大入賞口閉鎖指定	××で示す回数目の大入賞口閉鎖後表示指定(××=01H~0FH)
A3	01	大当り終了1指定	通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	通常大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	通常大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	通常大当りを終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	通常大当りを終了することの指定
A3	07	大当り終了7指定	通常大当りを終了することの指定
A3	08	大当り終了8指定	通常大当りを終了することの指定
A3	09	大当り終了9指定	通常大当りを終了することの指定
A3	10	大当り終了10指定	通常大当りを終了することの指定
A3	11	大当り終了11指定	通常大当りを終了することの指定
AD	00	遊楽決定後経過指定	遊楽決定後経過への経過を指定
B1	00	第1抽入賞指定	第1抽入賞があったことの指定
B2	00	第2抽入賞指定	第2抽入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶指定	第1保留記憶指定が××で示す回数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶指定	第2保留記憶指定が××で示す回数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	抽入賞時の入賞特別判定結果(表示結果)を指定
C6	××	変動種別コマンド	抽入賞時の入賞特別判定結果(変動パターン)を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への経過を指定
FD	04H	打打ち表示消灯指定	打打ち表示の消灯を指定
FD	04H	打打ち表示点灯指定	打打ち表示の点灯を指定

30

40

50

【図11】

【図11】

前変動パターン(メイン側)

前変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【擬似2】擬似ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	41500	1246
8	80	07	【擬似2】擬似ノーマルリーチ(SP後半発展)	41500	1246
9	80	08	【擬似2】擬似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【擬似3】擬似ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861
11	80	0A	【擬似3】擬似ノーマルリーチ(SP後半発展)	62000	1861
12	80	0B	【擬似3】擬似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図12】

【図12】

後変動パターン(メイン側)

後変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	擬似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

10

【図13】

【図13】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a) 保留0個→0個、保留1個→0個用

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6~8の選択率≒1/102

(b) 保留2個→1個用

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6~8の選択率≒1/102

(c) 保留3個→2個用

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6~8の選択率≒1/102

(d) 保留4個→3個用

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6~8の選択率≒1/102

【図14】

【図14】

後変動パターン判定(大当り時)

(a) 通常大当り1,2、確変大当り1,2,5,6,7,8用

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10~12の選択率≒1/1.1

(b) 確変大当り3,9用

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10~12の選択率≒1/1.1

(c) 確変大当り4用

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10~12の選択率≒1/1.1

20

30

40

50

【 図 1 5 】

【 図 15 】
前変動パターン判定

(a)後変動番号1用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5種変動数 (最大判定値25)
1	通常変動	25

(b)後変動番号2用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5種変動数 (最大判定値25)
2	短短変動	25

(c)後変動番号3用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5種変動数 (最大判定値25)
3	短短短変動	25

(d)後変動番号4用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5種変動数 (最大判定値25)
4	通常変動	25

(e)後変動番号5用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5種変動数 (最大判定値25)
5	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	126
7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	126

(f)後変動番号6用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5種変動数 (最大判定値25)
6	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	101
7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	100
10	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	50

(g)後変動番号7用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5種変動数 (最大判定値25)
7	ノーマルリーチ(SP後半変動)	31
8	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(SP後半変動)	50
11	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(SP後半変動)	170

(h)後変動番号11用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5種変動数 (最大判定値25)
11	ノーマルリーチ(SP後半変動)	21
8	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(SP後半変動)	50
11	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(SP後半変動)	185

(i)後変動番号8用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5種変動数 (最大判定値25)
8	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	7
9	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	60
12	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	180

(j)後変動番号12用		
前変動番号	前変動パターン	ランダム5種変動数 (最大判定値25)
12	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	1
9	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	50
12	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	200

【 図 1 6 】

【 図 16 】

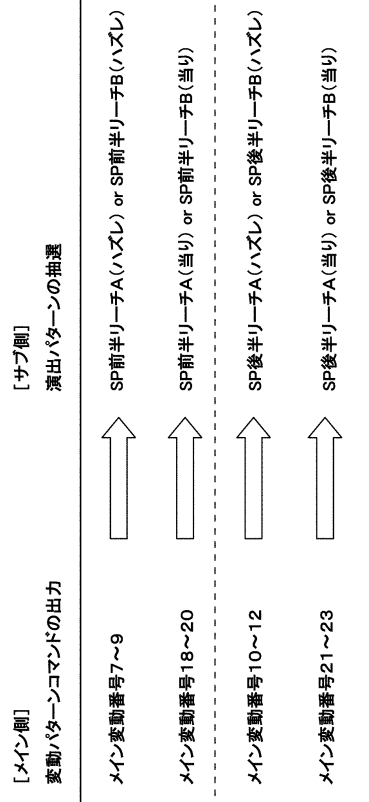
前変動番号	前変動パターン	前変動パターン 内容	前変動パターン		後変動 番号	フレーム数	変動時間 [ms]	フレーム数
			フレーム数	変動時間 [ms]				
1	通常変動	1SS変動一振り一子(ハズレ)	381	12700	1	381	300	9
2	短短変動	2SS変動一振り一子(ハズレ)	201	6700	2	201	300	9
3	短短短変動	3SS変動一振り一子(ハズレ)	81	2700	3	81	300	9
4	通常変動	通常変動一振り一子(ハズレ)	381	12700	4	381	9300	270
5	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	630	21000	5	630	1700	51
6	ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(ノーマルSP前半)	1246	41500	6	1246	37400	1123
7	ノーマルリーチ(SP後半変動)	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(SP後半変動)	630	21000	7	630	3400	1123
8	ノーマルリーチ(SP後半変動)	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(SP後半変動)	1861	62000	8	1861	70900	2309
9	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	630	21000	9	630	70900	2309
10	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	1246	41500	10	1246	127700	3834
11	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	1861	62000	11	1861	127700	3834
12	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	630	21000	12	630	16400	482
13	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	1246	41500	13	1246	93300	2801
14	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	1861	62000	14	1861	93300	2801
15	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	630	21000	15	630	99900	3000
16	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	1246	41500	16	1246	99900	3000
17	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	1861	62000	17	1861	99900	3000
18	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	630	21000	18	630	99900	3000
19	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	1246	41500	19	1246	148800	4288
20	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	1861	62000	20	1861	148800	4288
21	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	630	21000	21	630	148800	4288
22	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	1246	41500	22	1246	148800	4288
23	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	1861	62000	23	1861	148800	4288
24	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	630	21000	24	630	148800	4288
25	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	1246	41500	25	1246	148800	4288
26	ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ変動)	1861	62000	26	1861	148800	4288

10

20

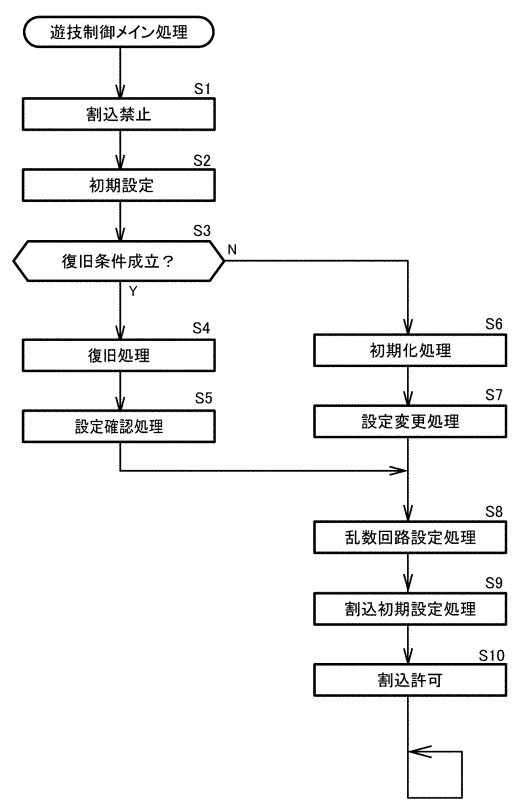
【 図 1 7 】

【 図 17 】



【 図 1 8 】

【 図 18 】



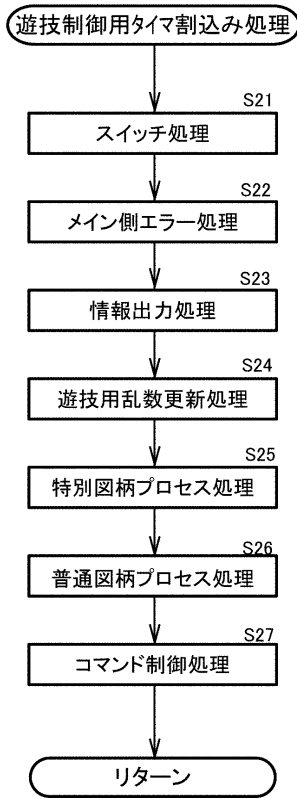
30

40

50

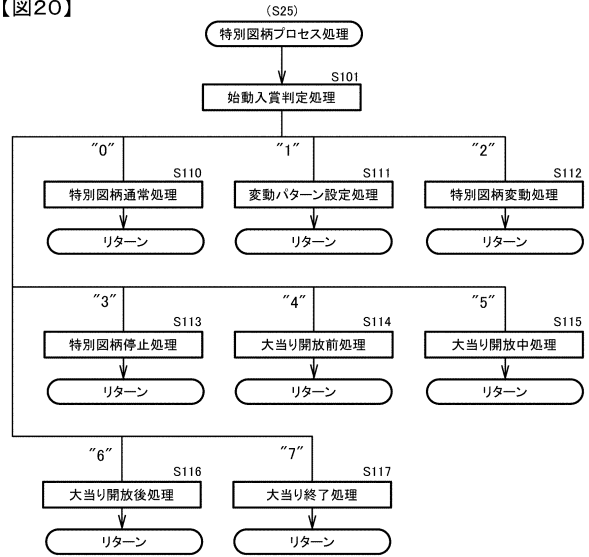
【図19】

【図19】



【図20】

【図20】

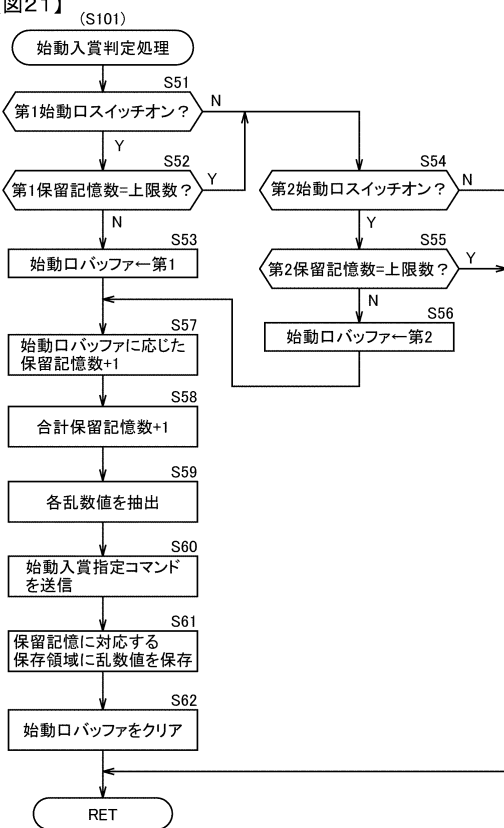


10

20

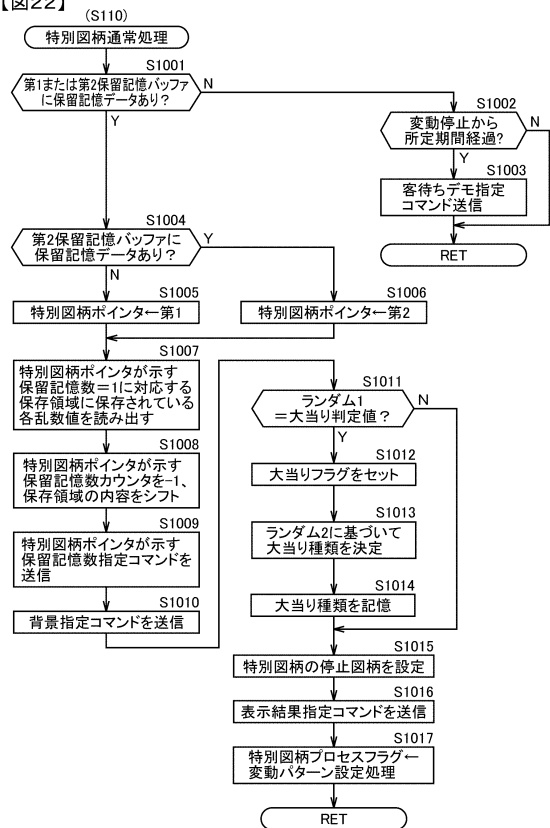
【図21】

【図21】



【図22】

【図22】



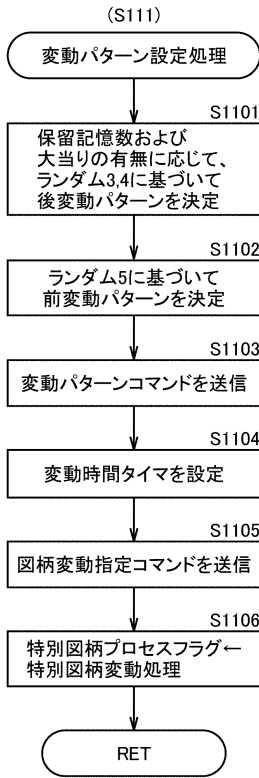
30

40

50

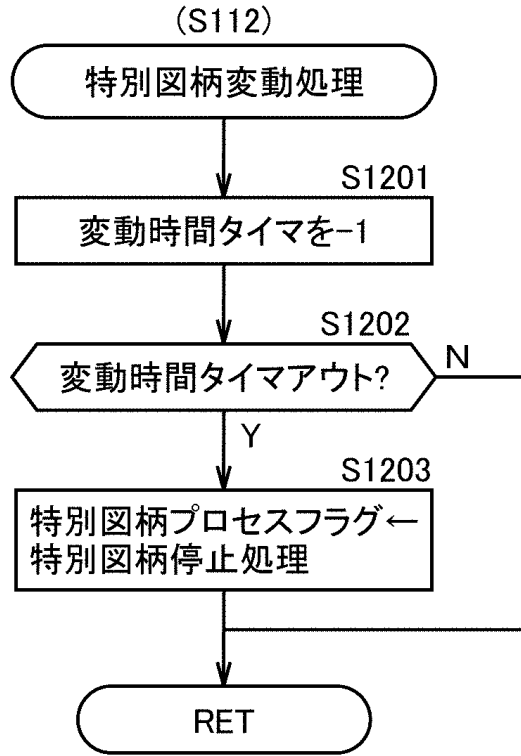
【図23】

【図23】



【図24】

【図24】

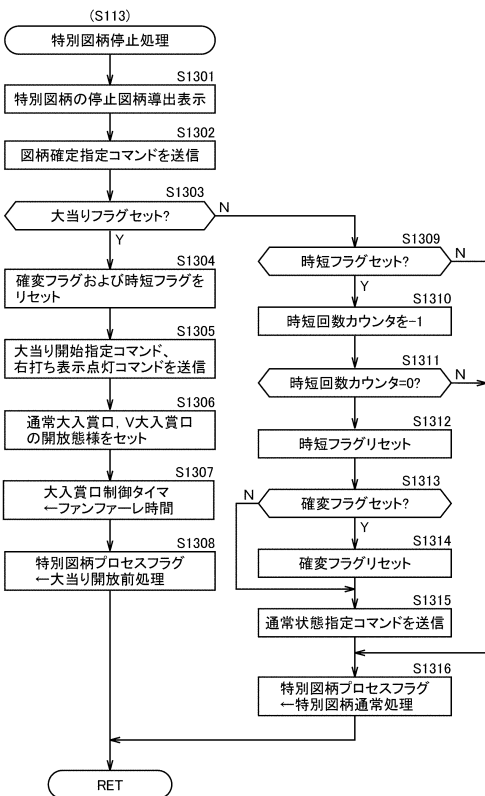


10

20

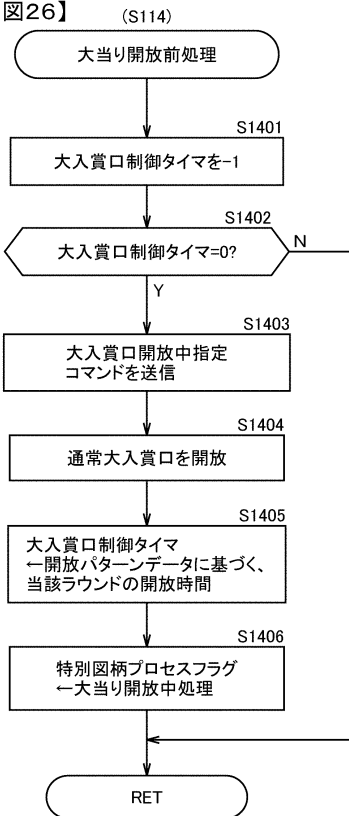
【図25】

【図25】



【図26】

【図26】



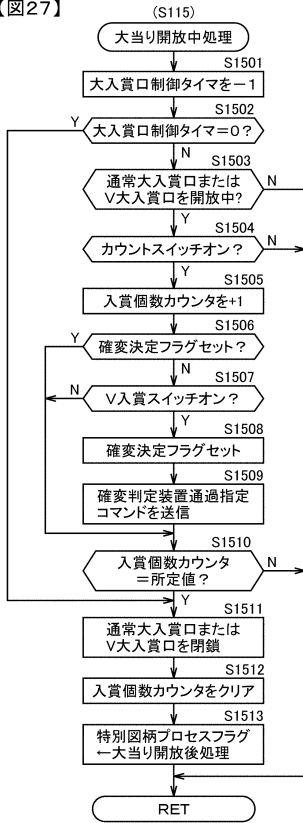
30

40

50

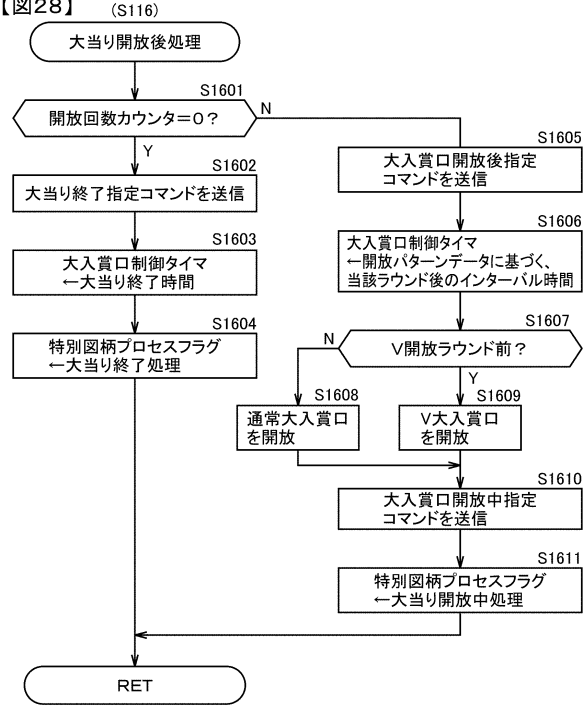
【図27】

【図27】



【図28】

【図28】

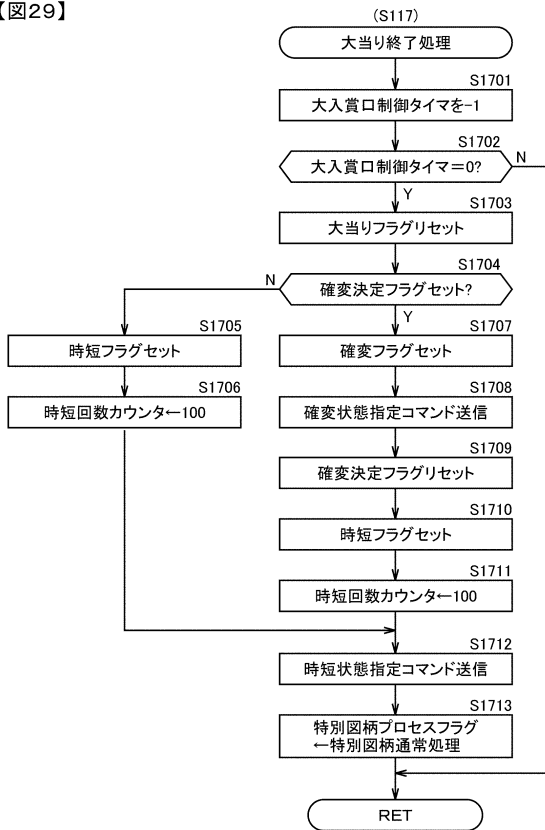


10

20

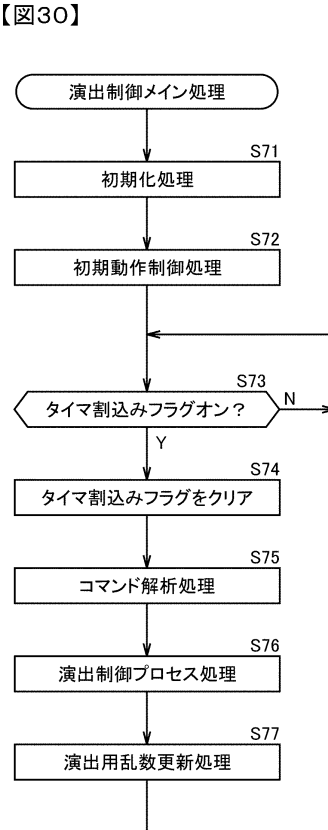
【図29】

【図29】



【図30】

【図30】

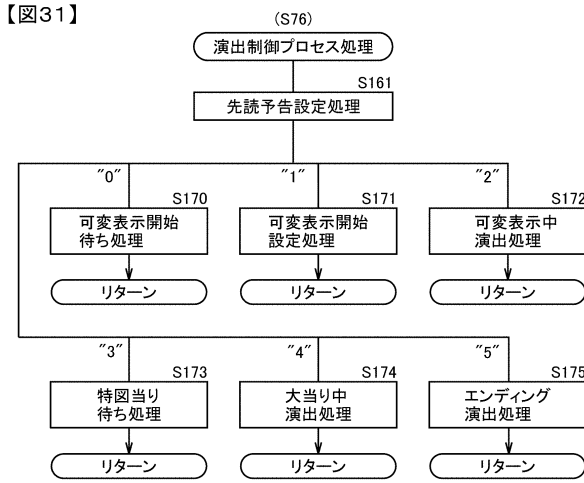


30

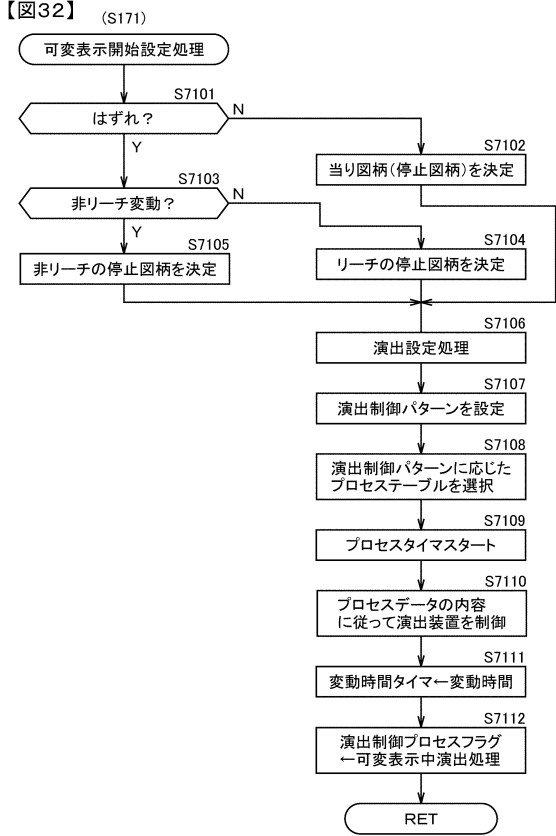
40

50

【図31】



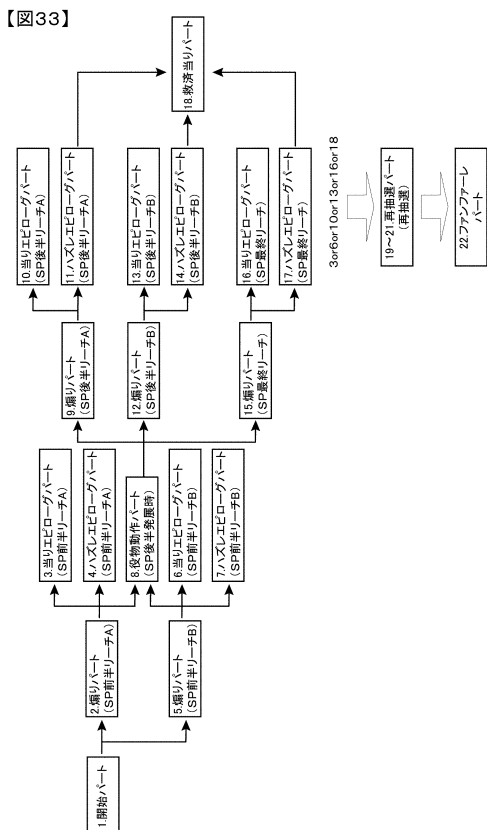
【図32】



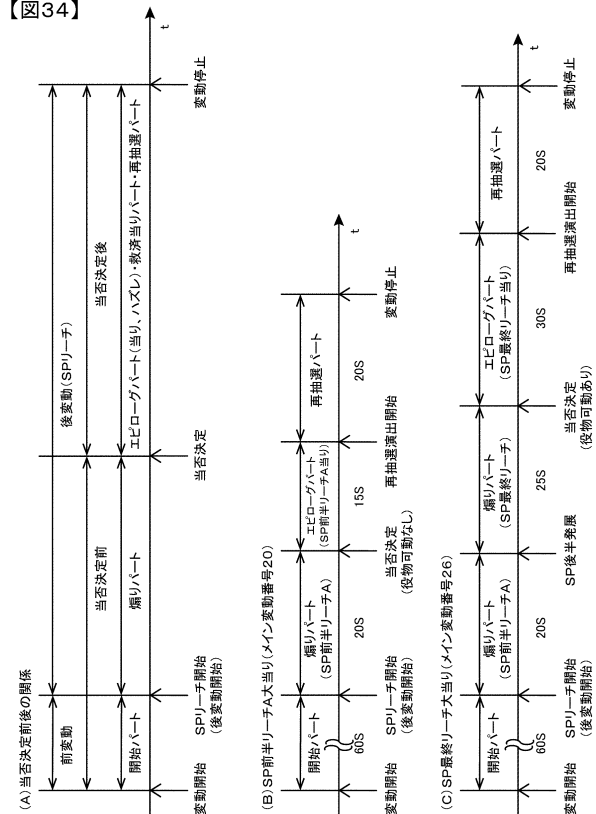
10

20

【図33】



【図34】



30

40

50

【図35】

【図35】

1. 開始パート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
a1	ta1	変動開始	背景黄点灯
a2	ta2	next停止	赤点滅
a3	ta3	×2表示	白点滅(2回)
a4	ta4	再変動	背景黄点灯
a5	ta5	next停止	赤点滅
a6	ta6	×3表示	白点滅(2回)
a7	ta7	再変動	背景黄点灯
a8	ta8	リーチテンパイ	赤点滅
a9	ta9	背景暗転開始	赤点灯
a10	ta10	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a11	ta11	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a12	ta12	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a13	ta13	シャッター閉まる	赤点灯(輝度低下で維持)
a14	ta14	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a15	ta15	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a16	ta16	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a17	ta17	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a18	ta18	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a19	ta19	シャッター開く(SP前半リーチAの画面)	消灯

150msec
150msec

【図36】

【図36】

2. 煽りパート(SP前半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
b1	tb1	タイトル表示	消灯
b2	tb2	タイトル消える	赤点滅
b3	tb3	敵キャラ登場	赤点灯
b4	tb4	対峙	左: 緑点灯、右: 赤点灯
b5	tb5	対峙	左: 緑点滅、右: 赤点灯
b6	tb6	対峙	左: 緑点灯、右: 赤点滅
b7	tb7	夢夢アップ	緑点滅
b8	tb8	夢夢追っかけ	緑点滅
b9	tb9	爆チュー逃げる	赤点滅
b10	tb10	部屋背景	黄点灯(長)
b11	tb11	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
b12	tb12	夢夢追っかけ	左: 緑点灯、右: 赤点灯
b13	tb13	爆チュー逃げる	赤点滅
b14	tb14	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
b15	tb15	爆チューアップ	赤点灯
b16	tb16	夢夢アップ	緑点灯
b17	tb17	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
b18	tb18	当否決定前	白点灯

1560msec
150msec
210msec
600000msec (10分データ)
2000msec 表示維持

10

【図37】

【図37】

3. 当りエピソードパート(SP前半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
c1	tc1	爆チュー捕まえる	白点滅(tb18より明るめ)
c2	tc2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
c3	tc3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
c4	tc4	図柄出し	白点滅
c5	tc5	図柄出し	白点滅
c6	tc6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec
600000msec (10分データ)

4. ハズレエピソードパート(SP前半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
d1	td1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tb18より暗め)
d2	td2	残念	白点灯(td1より暗め)
d3	td3	画面暗転	消灯
d4	td4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec
5800msec
輝度データをループ

【図38】

【図38】

5. 煽りパート(SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
e1	te1	タイトル表示	消灯
e2	te2	タイトル消える	緑点滅
e3	te3	対戦キャラ登場	緑点灯
e4	te4	対峙	左: 緑点灯、右: クリーム点灯
e5	te5	対峙	左: 緑点滅、右: クリーム点灯
e6	te6	対峙	左: 緑点灯、右: クリーム点滅
e7	te7	夢夢のターン	緑点滅
e8	te8	バック表示	白点滅(2回)
e9	te9	ポイント防ぎ	クリーム点灯
e10	te10	バック宙を舞う	左: 緑点灯、右: クリーム点灯
e11	te11	ポイントターン	クリーム点滅
e12	te12	バック表示	白点滅(3回)
e13	te13	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e14	te14	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e15	te15	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e16	te16	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e17	te17	当否決定前	白点灯

150msec
210msec
150msec
150msec
150msec
600000msec (10分データ)
2000msec 表示維持

20

30

40

50

【 図 3 9 】

【図39】

6. 当りエピソードパート (SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
f1	tf1	夢夢攻撃	白点滅(te17より明るめ)
f2	tf2	ボインゴ攻撃受ける	レインボー点灯(なめらか)
f3	tf3	夢夢勝利	レインボー点灯(なめらか)
f4	tf4	静止画	レインボー点灯(なめらか)
f5	tf5	図柄出し	白点滅
f6	tf6	図柄出し	白点滅
f7	tf7	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec
600000msec (10分データ)

7. ハズレエピソードパート (SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
g1	tg1	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g2	tg2	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g3	tg3	残念	白点灯(tk1, tg2より暗め)
g4	tg4	画面暗転	消灯
g5	tg5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec
5800msec
輝度データをループ

【 図 4 0 】

【図40】

8. 役物動作パート (SP後半発展時)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
h1	th1	役物落下	赤点滅
h2	th2	役物落下	赤点滅
h3	th3	役物落下	赤点滅

7000msec

【 図 4 1 】

【図41】

9. くりパート (SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
i1	ti1	タイトル表示	黄点灯(短)
i2	ti2	対峙	左:白点灯, 右:赤点灯
i3	ti3	対峙	左:緑点滅, 右:赤点灯
i4	ti4	対峙	左:紫点滅, 右:赤点灯
i5	ti5	対峙	左:白点灯, 右:赤点滅
i6	ti6	ジャム表示	紫点滅
i7	ti7	夢夢表示	緑点滅
i8	ti8	爆チュー表示	赤点滅
i9	ti9	ジャム追っかけ	紫点滅
i10	ti10	爆チュー逃げる	赤点滅
i11	ti11	部屋背景	黄点灯(長)
i12	ti12	ジャム追っかけ	左:紫点滅, 右:赤点灯
i13	ti13	ジャム追っかけ	左:紫点灯, 右:赤点灯
i14	ti14	ジャムジャンプ	白点滅(3回)
i15	ti15	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i16	ti16	爆チュー捕まえられず	左:紫点滅, 右:赤点灯
i17	ti17	夢夢字幕	緑点滅
i18	ti18	夢夢追っかけ	緑点滅
i19	ti19	爆チュー逃げる	赤点滅
i20	ti20	部屋背景	黄点灯(中)
i21	ti21	夢夢追っかけ	左:緑点滅, 右:赤点灯
i22	ti22	夢夢追っかけ	左:緑点灯, 右:赤点灯
i23	ti23	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
i24	ti24	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i25	ti25	爆チュー捕まえられず	左:緑点滅, 右:赤点灯
i26	ti26	味方2人表示	左:紫点滅, 右:緑点滅
i27	ti27	夢夢アップ	緑点灯
i28	ti28	夢夢とジャムアップ	左:紫点灯, 右:緑点灯
i29	ti29	2人で追っかけ	左:白点灯, 右:赤点灯
i30	ti30	2人で追っかけ	左:白点灯, 右:赤点灯
i31	ti31	ジャムアップ	紫点灯
i32	ti32	ジャムジャンプ	紫点滅
i33	ti33	夢夢アップ	緑点灯
i34	ti34	夢夢ジャンプ	緑点滅
i35	ti35	2人ジャンプ	白点滅(3回)
i36	ti36	2人ジャンプ(静止画1)	白点滅
i37	ti37	2人ジャンプ(静止画2)	白点滅
i38	ti38	2人ジャンプ(静止画3)	白点滅
i39	ti39	当否決定前(静止画4)	白点灯

1130msec
1560msec
210msec
150msec
1330msec
210msec
150msec
210msec
1000msec
600000msec (10分データ)
SP前半より長い
3000msec
表示維持

【 図 4 2 】

【図42】

10. 当りエピソードパート (SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
j1	tj1	爆チュー捕まえる	白点滅(ti39より明るめ)
j2	tj2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
j3	tj3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
j4	tj4	図柄出し	白点滅
j5	tj5	図柄出し	白点滅
j6	tj6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec
600000msec (10分データ)

11. ハズレエピソードパート (SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
k1	tk1	爆チュー捕まえられず	白点灯(ti39より暗め)
k2	tk2	爆チューアップ	白点灯(tk1より暗め)
k3	tk3	残念	白点灯(tk1より暗め)
k4	tk4	画面暗転	消灯
k5	tk5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec
5800msec
輝度データをループ

10

20

30

40

50

【図43】

【図43】

12. 煽りパート(SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
n1	tn1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
n2	tn2	対峙	左:白点滅、右:赤点灯	
n3	tn3	カニ攻撃	白点滅(2回)	150msec
n4	tn4	2人逃げる	白点滅(3回)	210msec
n5	tn5	2人ジャンプ	黄点灯(短)	
n6	tn6	ビームが通過	黄点灯(長)	1130msec
n7	tn7	2人が安堵	左:紫点滅、右:ピンク点灯	1560msec
n8	tn8	ジャムアップ	紫点滅	
n9	tn9	ジャム攻撃	紫点滅	
n10	tn10	カニダメージ受ける	赤点滅	
n11	tn11	対峙	左:白点灯、右:赤点灯	
n12	tn12	カニ攻撃	白点滅(2回)	150msec
n13	tn13	2人逃げる	白点滅(3回)	210msec
n14	tn14	ビーム	黄点灯(中)	
n15	tn15	2人がダメージ受ける	白点滅(3回)	1330msec
n16	tn16	2人が立ち上がる	左:紫点灯、右:ピンク点灯	210msec
n17	tn17	ナナアップ	ピンク点灯	
n18	tn18	ナナ折り	ピンク点滅	
n19	tn19	カニ混乱	白点滅(3回)	210msec
n20	tn20	カニ怒る	赤点灯	
n21	tn21	カニ攻撃	赤点滅	
n22	tn22	ナナダメージ受ける	白点滅(3回)	210msec
n23	tn23	ジャムリモコン操作	紫点滅	
n24	tn24	ジャムリモコン操作	紫点灯	
n25	tn25	天から手が出る	白点滅(2回)	150msec
n26	tn26	カニを捕まえに行く	白点滅(2回)	150msec
n27	tn27	当否決定前	白点灯維持	600000msec (10分データ)

SP前半より長い
3000msec
表示維持

【図44】

【図44】

13. 当りエピソードパート(SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
o1	to1	カニ捕まえる	白点滅(tn27より明るめ)	
o2	to2	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o3	to3	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o4	to4	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)	
o5	to5	静止画	レインボー点灯(なめらか)	
o6	to6	図柄出し	白点滅	5000msec
o7	to7	図柄出し	白点滅	
o8	to8	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

14. ハズレエピソードパート(SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
p1	tp1	カニ捕まえられず	白点灯(tn27より暗め)	200msec
p2	tp2	カニ逃げる	白点灯(tp1より暗め)	
p3	tp3	残念	白点灯(tp1より暗め)	5800msec
p4	tp4	画面暗転	消灯	
p5	tp5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)	輝度データをループ

10

20

【図45】

【図45】

15. 煽りパート(SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
r1	tr1	タイトル表示	黄点灯(短)	1130msec
r2	tr2	対峙	左:白点滅、右:赤点灯	
r3	tr3	対峙	左:白点灯、右:赤点滅	
r4	tr4	AD表示	オレンジ点滅	
r5	tr5	メイドA表示	青点滅	
r6	tr6	メイドB表示	ハワイアンブルー点滅	
r7	tr7	ナナ表示	ピンク点滅	
r8	tr8	ジャム表示	紫点滅	
r9	tr9	夢夢表示	緑点滅	
r10	tr10	爆チュー表示	赤点滅	
r11	tr11	メイドA追っかけ	青点滅	
r12	tr12	AD&メイドA追っかけ	左:オレンジ点滅、 右:青点滅	
r13	tr13	爆チュー逃げる	赤点滅	
r14	tr14	爆チュー逃げる	赤点灯	
r15	tr15	街背景	黄点灯(長)	1560msec
r16	tr16	ナナ追っかけ	ピンク点滅	
r17	tr17	メイドB&ナナ追っかけ	左:ハワイアンブルー点滅、 右:ピンク点滅	
r18	tr18	爆チュー逃げる	赤点滅	
r19	tr19	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r20	tr20	夢夢追っかけ	緑点滅	
r21	tr21	夢夢&ジャム追っかけ	左:紫点滅、右:緑点滅	
r22	tr22	街背景	黄点灯(中)	1330msec
r23	tr23	爆チュー逃げる	赤点滅	
r24	tr24	ADアップ	オレンジ点灯	

【図46】

【図46】

15. 煽りパート(SP最終リーチ)

r25	tr25	ADジャンプ	オレンジ点滅	
r26	tr26	メイドAアップ	青点灯	
r27	tr27	メイドAジャンプ	青点滅	
r28	tr28	メイドBアップ	ハワイアンブルー点灯	
r29	tr29	メイドBジャンプ	ハワイアンブルー点滅	
r30	tr30	ナナアップ	ピンク点灯	
r31	tr31	ナナジャンプ	ピンク点滅	
r32	tr32	ジャムアップ	紫点灯	
r33	tr33	ジャムジャンプ	紫点滅	
r34	tr34	夢夢アップ	緑点灯	
r35	tr35	夢夢ジャンプ	緑点滅	
r36	tr36	味方6人アップ	白点滅(2回)	150msec
r37	tr37	味方6人アップ	白点灯	
r38	tr38	爆チュー表示	赤点灯	
r39	tr39	爆チューアップ	赤点滅	
r40	tr40	爆チューアップ+ボタン表示	白点滅(3回)	210msec
r41	tr41	カットイン	赤点灯or緑点灯	
r42	tr42	カットイン捌ける	白点灯	
r43	tr43	味方6人表示	白点灯	
r44	tr44	爆チュー表示	赤点灯	
r45	tr45	味方6人表示	白点灯	
r46	tr46	爆チュー表示	赤点灯	
r47	tr47	味方6人表示	白点滅(3回)	210msec
r48	tr48	爆チュー表示⇔味方6人表示	赤点灯	
r49	tr49	トリガ表示中央へ	赤点灯	
r50	tr50	トリガ表示中央へ	赤点灯	
r51	tr51	当否決定前(引け表示)(静止画1)	赤点滅	
r52	tr52	当否決定前(引け表示)(静止画2)	赤点滅	
r53	tr53	当否決定前(引け表示)(静止画3)	赤点滅	
r54	tr54	当否決定前(引け表示)(静止画4)	赤点滅	

30

40

50

【 図 4 7 】

【図47】

16. 当りエピソードパート(SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
s1	ts1	役物落下	レインボー点滅
s2	ts2	役物落下	レインボー点滅
s3	ts3	役物落下	レインボー点滅
s4	ts4	爆子チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s5	ts5	爆子チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s6	ts6	爆子チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s7	ts7	静止画	レインボー点灯(なめらか)
s8	ts8	図柄出し	白点滅
s9	ts9	図柄出し	白点滅
s10	ts10	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

10000msec (s1-s3)
5000msec (s8-s9)
600000msec (10分データ) (s10)

17. ハズレエピソードパート(SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
u1	tu1	爆子チュー逃げる	白点灯(tr54より暗め)
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)
u3	tu3	画面暗転	消灯
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec (u1)
3900msec (u2)
種度データをループ (u4)

【 図 4 9 】

【図49】

各リーチの当りエピソードパートの最終部分

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A1	ta1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A2	ta2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A3	ta3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A4	ta4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A5	ta5	図柄出し(2図柄通常サイズ)	レインボー点灯(なめらか)

19. 再抽選パート(操作前)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A6	ta6	再抽選演出スタート(2図柄揺れ)	消灯
A7	ta7	2図柄揺れ	消灯
A8	ta8	2図柄揺れ	消灯
A9	ta9	再抽選演出による動き始め(2図柄縮小)	赤点滅
A10	ta10	2図柄縮小	赤点滅
A11	ta11	2図柄→3図柄へ	赤点滅(高速)
A12	ta12	3図柄表示	赤点滅(高速)
A13	ta13	3図柄→4図柄へ	赤点滅(高速)
A14	ta14	4図柄表示	赤点滅(高速)
A15	ta15	4図柄→5図柄へ	赤点滅(高速)
A16	ta16	5図柄表示	赤点滅(高速)
A17	ta17	5図柄→6図柄へ	赤点滅(高速)
A18	ta18	6図柄表示	赤点滅(高速)
A19	ta19	6図柄→7図柄へ	赤点滅(高速)
A20	ta20	7図柄表示	赤点滅(高速)
A21	ta21	7図柄→1図柄へ	赤点滅(高速)
A22	ta22	1図柄表示	赤点滅(高速)
A23	ta23	1図柄→2図柄へ	赤点滅(高速)
A24	ta24	2図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A25	ta25	2図柄→3図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A26	ta26	3図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A27	ta27	3図柄→4図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A28	ta28	4図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A29	ta29	4図柄→5図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A30	ta30	5図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A31	ta31	5図柄→6図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A32	ta32	6図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A33	ta33	6図柄→7図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A34	ta34	7図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A35	ta35	7図柄→1図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A36	ta36	1図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A37	ta37	1図柄→2図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A38	ta38	2図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A39	ta39	2図柄→3図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A40	ta40	3図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A41	ta41	3図柄→4図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A42	ta42	4図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A43	ta43	4図柄→5図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A44	ta44	5図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A45	ta45	5図柄→6図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A46	ta46	6図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)

【 図 4 8 】

【図48】

18. 救済当りパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
v1	tv1	救済演出	赤点灯 (td4,tk5,tk5,tp5,tu4より明るめ)
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯
v3	tv3	図柄出し	白点滅
v4	tv4	図柄出し	白点滅
v5	tv5	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

19800msec (v1)
700msec (v2)
5000msec (v3, v4)
600000msec (10分データ) (v5)

【 図 5 0 】

【図50】

20. 再抽選パート(操作促進後に奇数図柄導出)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
B1	tb1	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B2	tb2	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B3	tb3	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B4	tb4	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B5	tb5	3図柄通常サイズ	レインボー点滅
B6	tb6	3図柄揺れ	レインボー点滅
B7	tb7	通常背景揺れ	レインボー点滅
B8	tb8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅
B9	tb9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅

600000msec (10分データ) (B9)

22. ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
D1	td1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
D2	td2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec (10分データ) (D2)

10

20

30

40

50

【図51】

【図51】

21. 再抽選パート(操作促進後に偶数図柄導出)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
C1	tC1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C2	tC2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C3	tC3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C4	tC4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C5	tC5	2図柄通常サイズ	レインボー点灯
C6	tC6	2図柄揺れ	レインボー点灯
C7	tC7	通常背景揺れ	レインボー点灯(なめらか)
C8	tC8	通常背景 図柄停止(図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)
C9	tC9	通常背景 図柄停止(図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)

600000msec (10分データ)

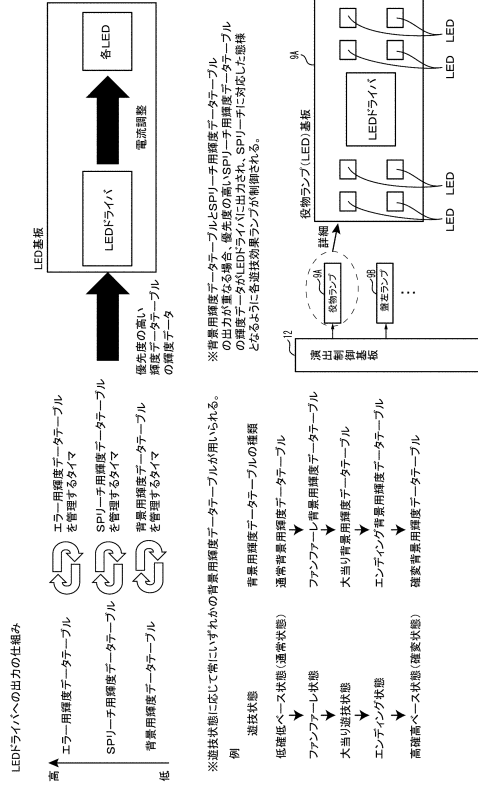
22. ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
E1	tE1	通常背景 図柄停止(図柄確定期間)	消灯
E2	tE2	ファンファーレ表示(ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec (10分データ)

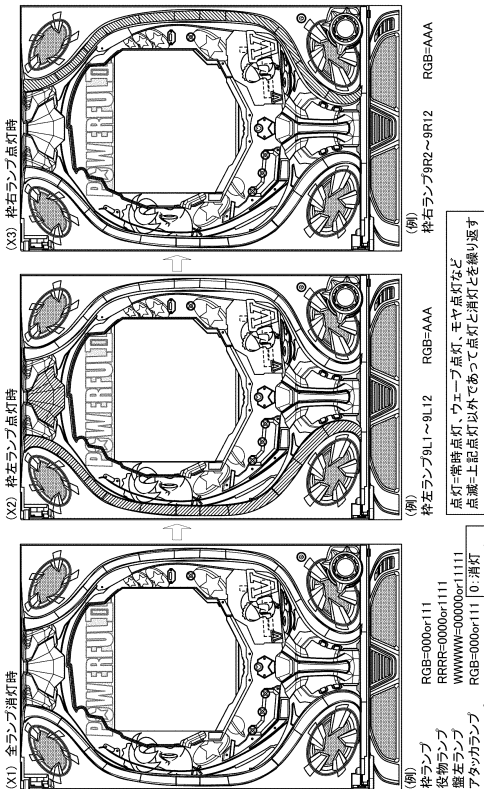
【図52】

【図52】



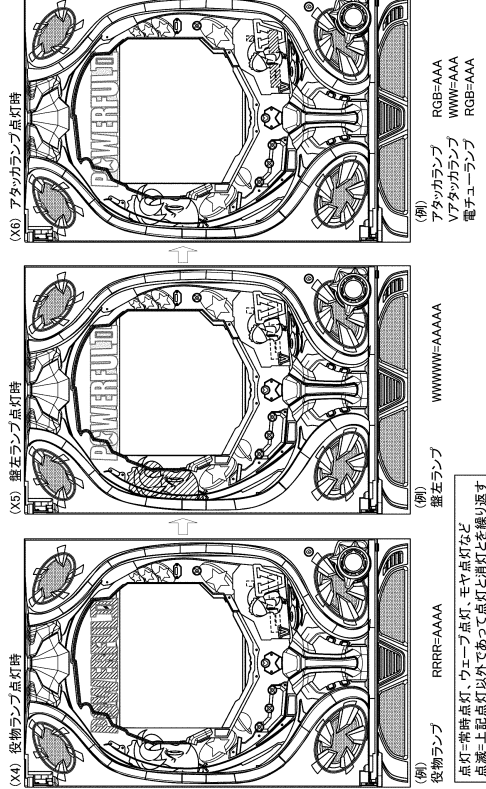
【図53】

【図53】



【図54】

【図54】



10

20

30

40

50

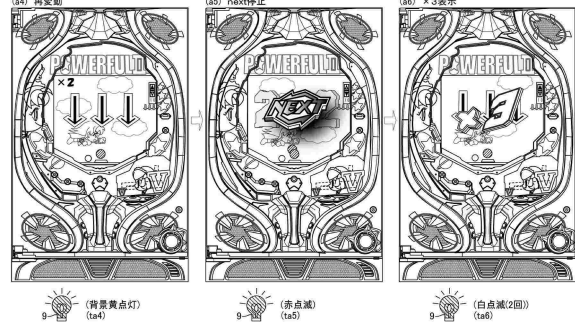
【図55】

【図55】



【図56】

【図56】



10

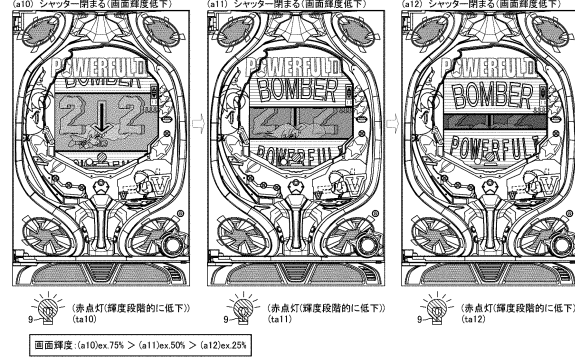
【図57】

【図57】



【図58】

【図58】



20

【図59】

【図59】



【図60】

【図60】



30

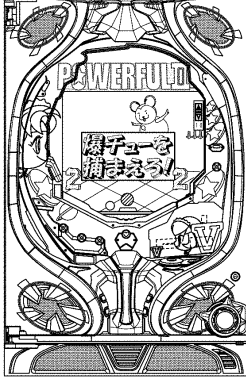
40

50

【図61】

【図61】

(a19) シャッター開く(SP前半リーチAの画面)



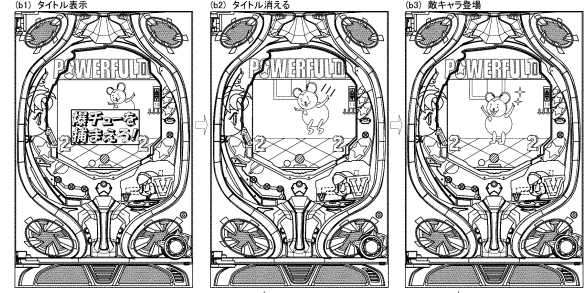
9 (消灯) (ta19)

SP前半リーチA:(b1)へ
SP前半リーチB:(e1)へ

※SP前半リーチBに移行する場合、
SP前半リーチBの画面を表示

【図62】

【図62】



9 (消灯) (tb1)

9 (赤点滅) (tb2)

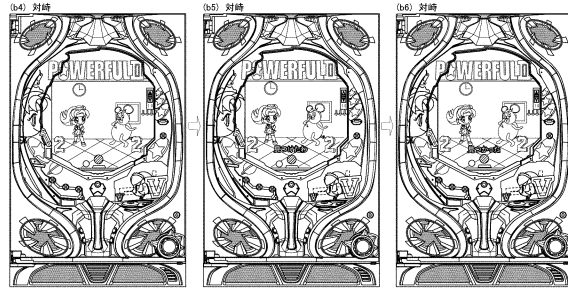
9 (赤点灯) (tb3)

8L,8R (SP前半リーチAに
花じたBGM)

10

【図63】

【図63】



9 (左:緑点灯,右:赤点灯) (tb4)

9 (左:緑点滅,右:赤点灯) (tb5)

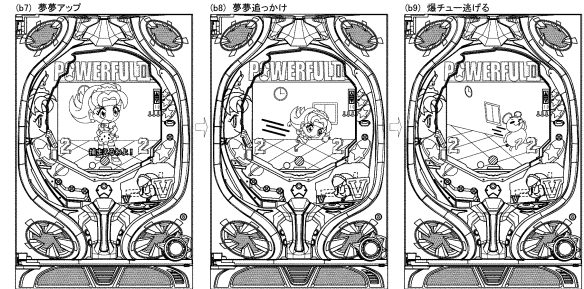
9 (左:緑点灯,右:赤点滅) (tb6)

8L,8R (夢夢セリフ:見つけたわ)

8L,8R (爆チューセリフ:見つけた)

【図64】

【図64】



9 (緑点滅) (tb7)

9 (緑点滅) (tb8)

9 (赤点滅) (tb9)

8L,8R (夢夢セリフ:捕まえるわよ！)

8L,8R (夢夢セリフ:とわ)

8L,8R (爆チューセリフ:へへ)

20

30

40

50

【 図 6 5 】

【図65】

(b10) 初期音階

(b11) 夢夢進っかけ

(b12) 夢夢進っかけ

(b10) (黄点灯(長)) (tb10)

(b11) (左: 緑点滅, 右: 赤点灯) (tb11)

(b12) (左: 緑点灯, 右: 赤点灯) (tb12)

9 (黄点灯(長)) (tb10)

9 (左: 緑点滅, 右: 赤点灯) (tb11)

9 (左: 緑点灯, 右: 赤点灯) (tb12)

8L 8R (夢夢セリフ: 待て〜)
(物理音(夢夢足音): ザッザッザ)
(物理音(夢夢足音): タタタッ)

8L 8R (物理音(夢夢足音): ザッザッザ)
(物理音(夢夢足音): タタタッ)

【 図 6 6 】

【図66】

(b13) 爆チュー上げる

(b14) 爆チュージャンプ

(b15) 爆チューアップ

(b13) (赤点滅) (tb13)

(b14) (白点滅(2回)) (tb14)

(b15) (赤点灯) (tb15)

9 (赤点滅) (tb13)

9 (白点滅(2回)) (tb14)

9 (赤点灯) (tb15)

8L 8R (爆チューセリフ: 捕まるもんか!)
(物理音(夢夢足音): ザッザッザ)
(物理音(夢夢足音): タタタッ)

8L 8R (擬音(爆チュージャンプ音): ピョーン)

10

【 図 6 7 】

【図67】

(b16) 夢夢アップ

(b17) 夢夢ジャンプ

(b18) 当否決定前

(b16) (緑点灯) (tb16)

(b17) (白点滅(3回)) (tb17)

(b18) (白点灯の点灯態様を維持) (tb18)

9 (緑点灯) (tb16)

9 (白点滅(3回)) (tb17)

9 (白点灯の点灯態様を維持) (tb18)

8L 8R (夢夢セリフ: とりゃ〜!)

8L 8R (BGMOFF)

大当たり時: (c1)へ
ハズレ時: (d1)へ
後半発展時: (b1)へ

【 図 6 8 】

【図68】

(c1) 爆チュー捕まえる

(c2) 爆チュー捕まえる

(c3) 静止画

(c1) (白点滅(tb18より明るめ)) (tc1)

(c2) (レインボー点灯(なめらか)) (tc2)

(c3) (レインボー点灯(なめらか)) (tc3)

9 (白点滅(tb18より明るめ)) (tc1)

9 (レインボー点灯(なめらか)) (tc2)

9 (レインボー点灯(なめらか)) (tc3)

8L 8R (物理音(夢夢捕まえる)ノシッ!)

8L 8R (夢夢セリフ: 楽勝よ!)

8L 8R (当り用のBGM)

20

【 図 6 9 】

【図69】

(c4) 図柄出し

(c5) 図柄出し

(c6) 2図柄(通常サイズ)

(c4) (白点滅) (tc4)

(c5) (白点滅) (tc5)

(c6) (レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持) (tc6)

9 (白点滅) (tc4)

9 (白点滅) (tc5)

9 (レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持) (tc6)

【 図 7 0 】

【図70】

(d1) 爆チュー捕まえられず

(d2) 残念

(d3) 画面暗転

(d1) (白点灯(tb18より暗め)) (td1)

(d2) (白点灯(td1より暗め)) (td2)

(d3) (消灯) (td3)

9 (白点灯(tb18より暗め)) (td1)

9 (白点灯(td1より暗め)) (td2)

9 (消灯) (td3)

8L 8R (擬音: スカッ)

30

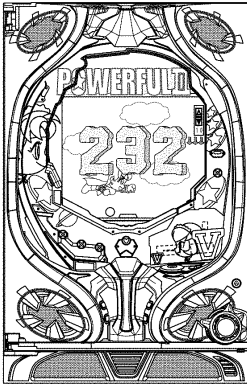
40

50

【図71】

【図71】

(d4) 通常背景



(背景黄点灯(ta1と共通))
(td4)

【図72】

【図72】

(a1) タイトル表示



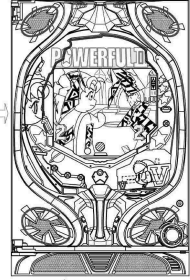
(消灯)
(te1)

(a2) タイトル消える



(緑点滅)
(te2)

(a3) 対戦キャラ登場



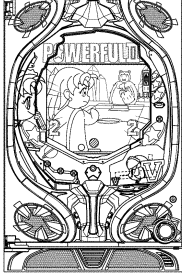
(緑点灯)
(te3)

10

【図73】

【図73】

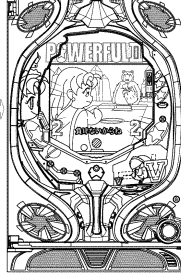
(e4) 対峙



(左: 緑点灯, 右: クリーム点灯)
(te4)

BL BR
(SP前半リーチ時に
応じたBGM)

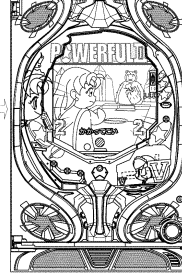
(e5) 対峙



(左: 緑点滅, 右: クリーム点灯)
(te5)

BL BR
(夢夢セリフ: 負けないからね)

(e6) 対峙



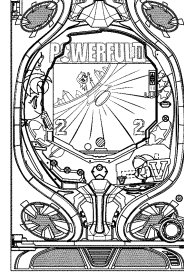
(左: 緑点灯, 右: クリーム点滅)
(te6)

BL BR
(ポインゴセリフ: かかっていい)

【図74】

【図74】

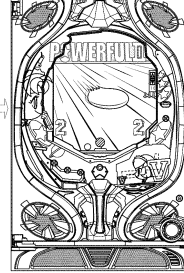
(e7) 夢夢のターン



(緑点滅)
(te7)

BL BR
(夢夢セリフ: やー)

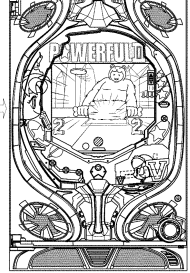
(e8) バック表示



(白点滅(2回))
(te8)

BL BR
(物置音: シュー)

(e9) ポインゴ防く



(クリーム点灯)
(te9)

20

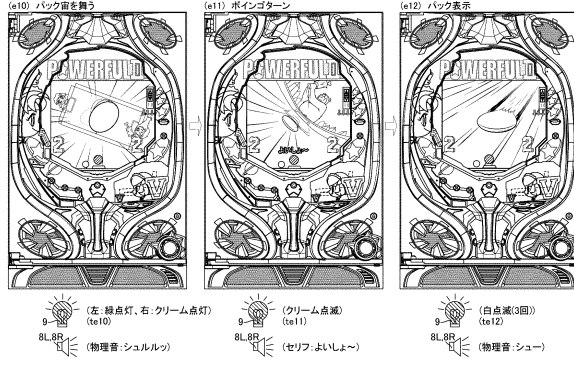
30

40

50

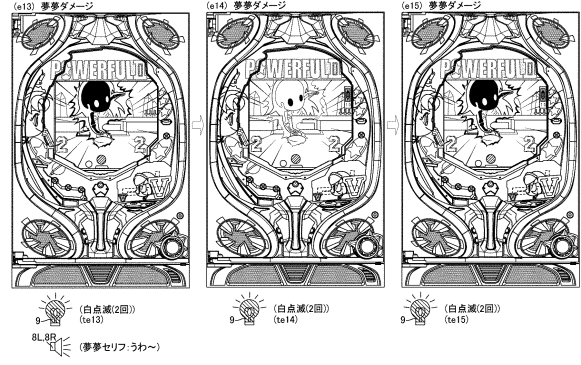
【 図 7 5 】

【図75】



【 図 7 6 】

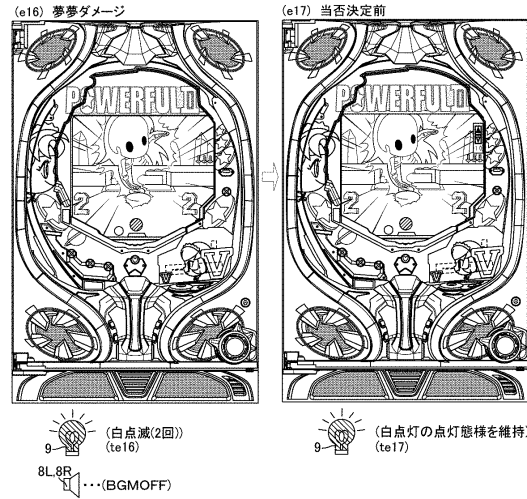
【図76】



10

【 図 7 7 】

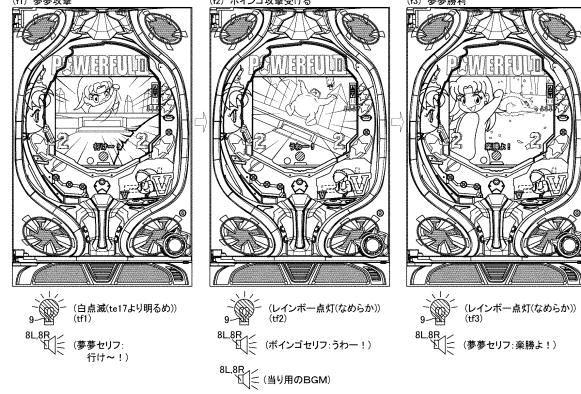
【図77】



↓
 大当り時: (f1)へ
 ハズレ時: (g1)へ
 後半発展時: (h1)へ

【 図 7 8 】

【図78】



20

30

40

50

【図79】

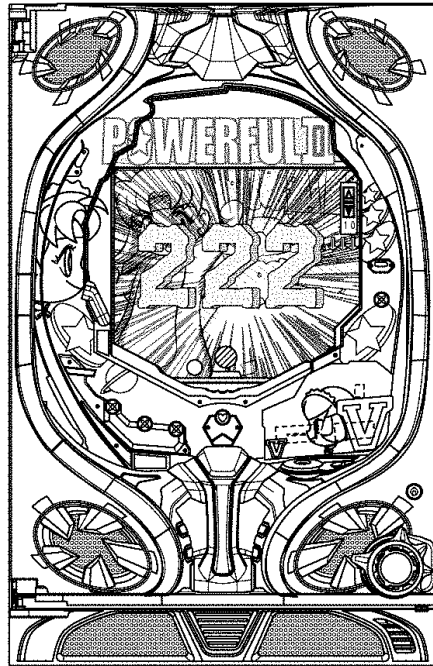
【図79】



【図80】

【図80】

(f7) 2図柄(通常サイズ)



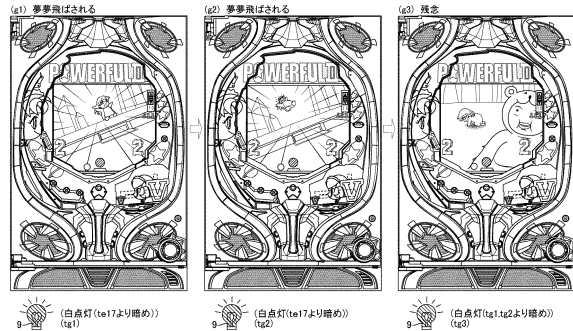
9 (レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持) (tf7)

10

20

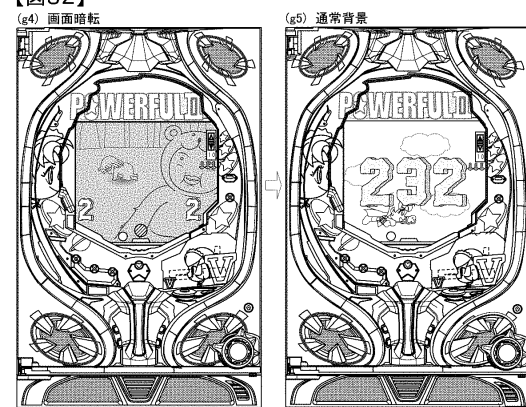
【図81】

【図81】



【図82】

【図82】



30

40

50

【 図 8 3 】

【図83】

(h1) 役物落下 (h2) 役物落下 (h3) 役物落下

9 (赤点滅) (h1)
9 (赤点滅) (h2)
9 (赤点滅) (h3)

↓ 役物上昇後
SP後半リーチA:(h1)へ
SP後半リーチB:(h1)へ
SP最終リーチ:(h1)へ

【 図 8 4 】

【図84】

(i1) タイトル表示 (i2) 対峙 (i3) 対峙

9 (黄点灯(短)) (i1)
9 (左:白点灯,右:赤点灯) (i2)
9 (左:緑点滅,右:赤点灯) (i3)

8L,8R (SP後半リーチAに
応じたBGM)
8L,8R (夢夢セリフ:遠がきないわ!)

10

【 図 8 5 】

【図85】

(i4) 対峙 (i5) 対峙 (i6) ジャム表示

9 (左:紫点滅,右:赤点灯) (i4)
9 (左:白点灯,右:赤点滅) (i5)
9 (紫点滅) (i6)

8L,8R (ジャムセリフ:
私も手伝うわ!)
8L,8R (爆チューセリフ:
また逃げてやるぞ!)
8L,8R (ジャムセリフ:捕まえてやる!)

【 図 8 6 】

【図86】

(i7) 夢夢表示 (i8) 爆チュー表示 (i9) ジャム逃っかけ

9 (緑点滅) (i7)
9 (赤点滅) (i8)
9 (紫点滅) (i9)

8L,8R (夢夢セリフ:行くぞー)
8L,8R (爆チューセリフ:
かかってこい!)
8L,8R (ジャムセリフ:待てー!)

20

【 図 8 7 】

【図87】

(i10) 爆チュー逃げる (i11) 部屋背景 (i12) ジャム逃っかけ

9 (赤点滅) (i10)
9 (黄点灯(長)) (i11)
9 (左:紫点滅,右:赤点灯) (i12)

8L,8R (物理音(爆チュー足音):
タタタッ)
8L,8R (ジャムセリフ:待てー!)
(物理音(夢足音):ザッザッザッ)
(物理音(爆チュー足音):タタタッ)

【 図 8 8 】

【図88】

(i13) ジャム逃っかけ (i14) ジャムジャンプ (i15) 爆チュージャンプ

9 (左:紫点灯,右:赤点灯) (i13)
9 (白点滅(3回)) (i14)
9 (白点滅(2回)) (i15)

8L,8R (物理音(ジャム足音):ザッザッザッ)
(物理音(爆チュー足音):タタタッ)
8L,8R (雑音(爆チュージャンプ音):
ピョーッ)

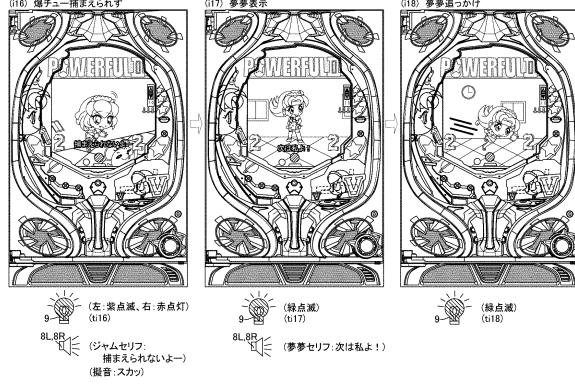
30

40

50

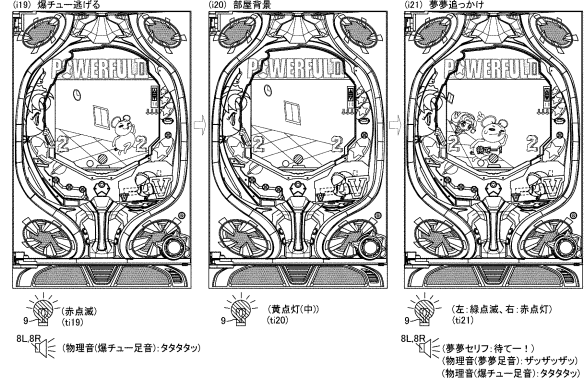
【 図 8 9 】

【図89】



【 図 9 0 】

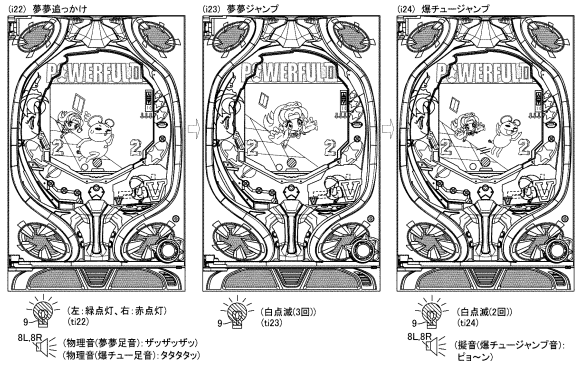
【図90】



10

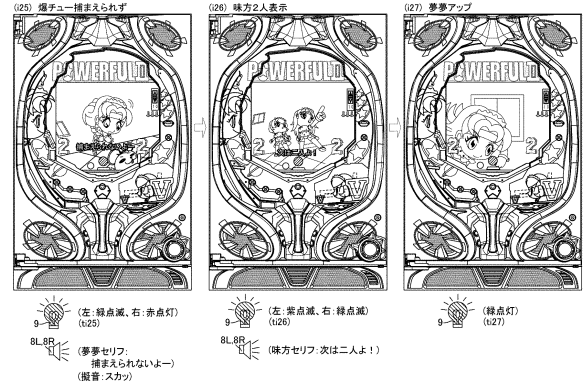
【 図 9 1 】

【図91】



【 図 9 2 】

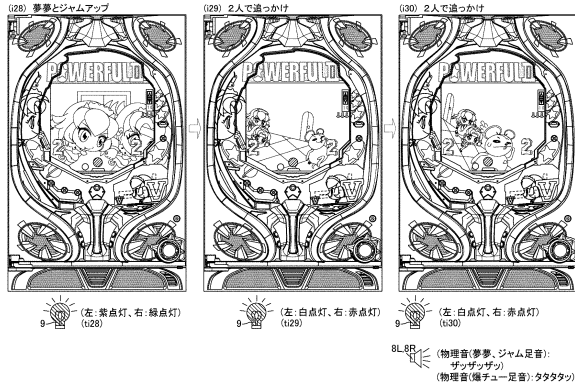
【図92】



20

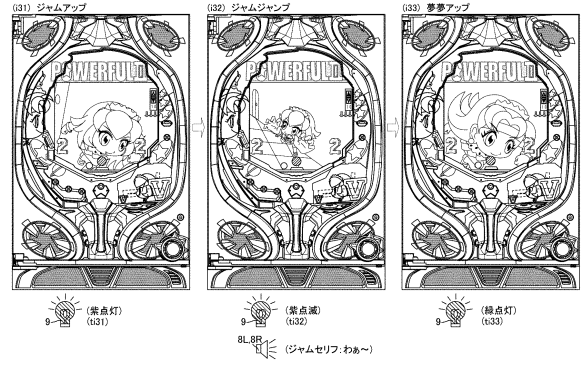
【 図 9 3 】

【図93】



【 図 9 4 】

【図94】



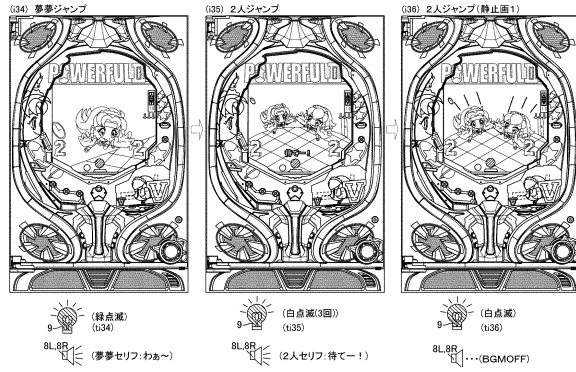
30

40

50

【 図 9 5 】

【図95】



【 図 9 6 】

【図96】



10

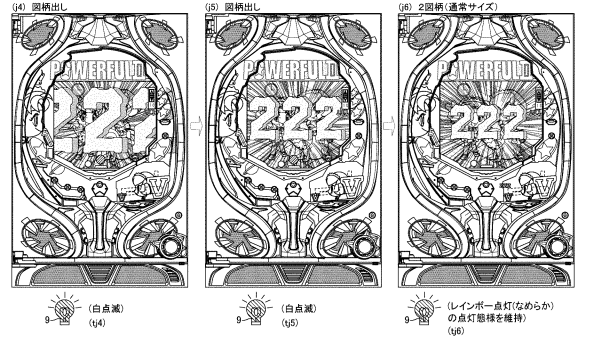
【 図 9 7 】

【図97】



【 図 9 8 】

【図98】



20

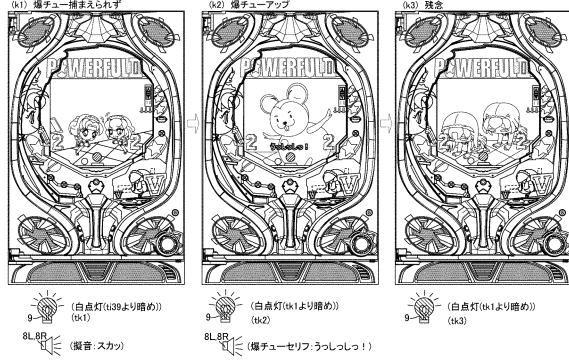
30

40

50

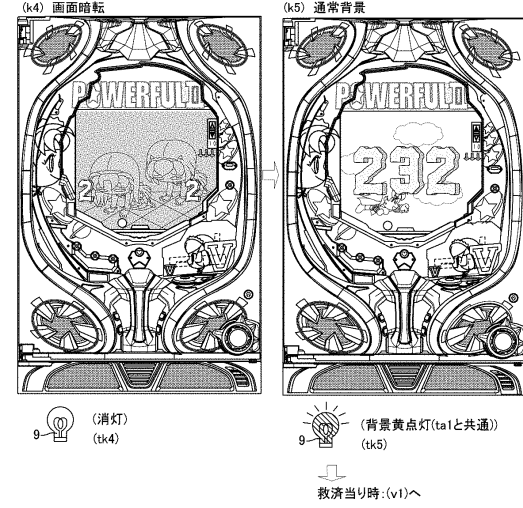
【 図 9 9 】

【図99】



【 図 1 0 0 】

【図100】



10

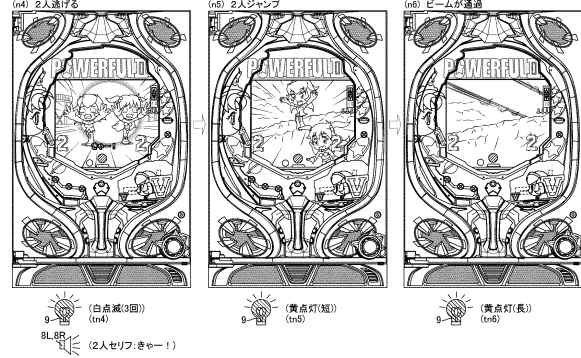
【 図 1 0 1 】

【図101】



【 図 1 0 2 】

【図102】



20

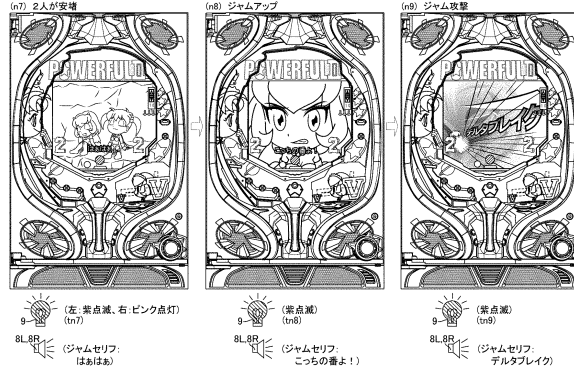
30

40

50

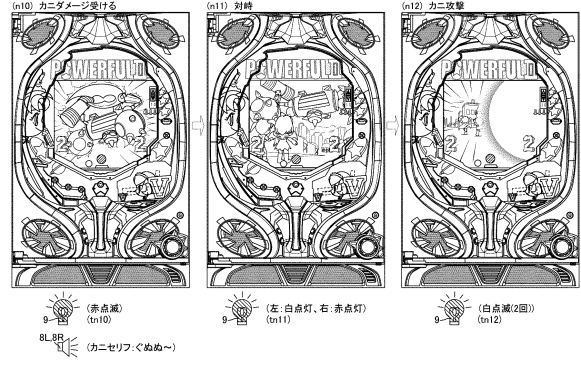
【 図 1 0 3 】

【図103】



【 図 1 0 4 】

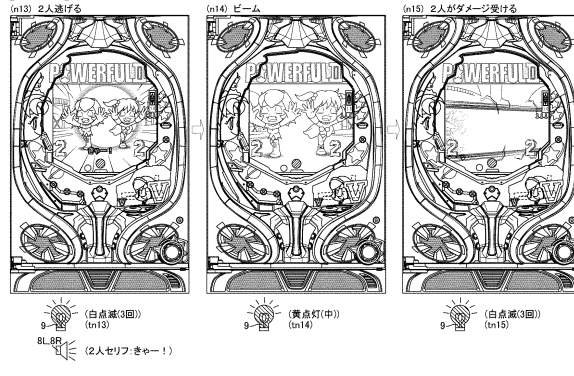
【図104】



10

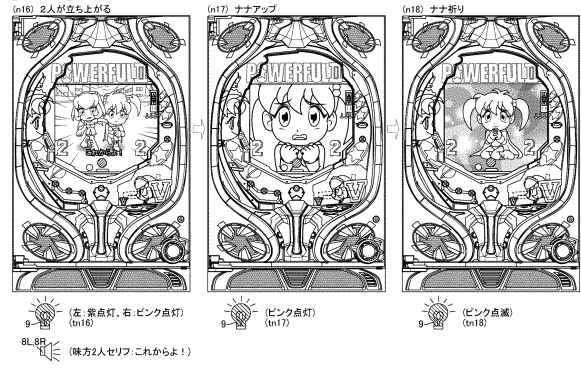
【 図 1 0 5 】

【図105】



【 図 1 0 6 】

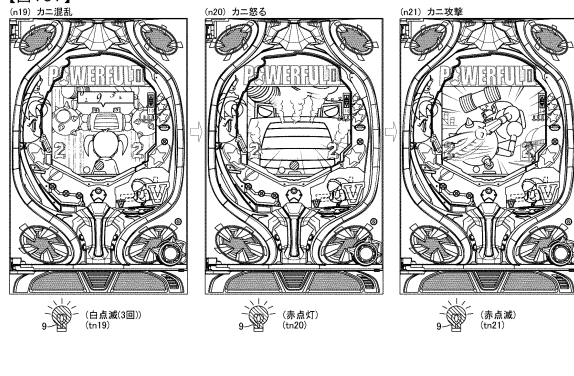
【図106】



20

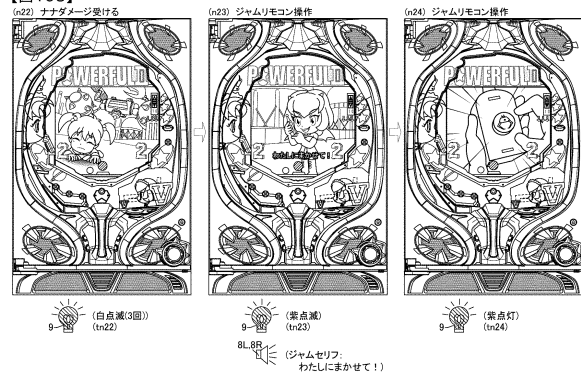
【 図 1 0 7 】

【図107】



【 図 1 0 8 】

【図108】



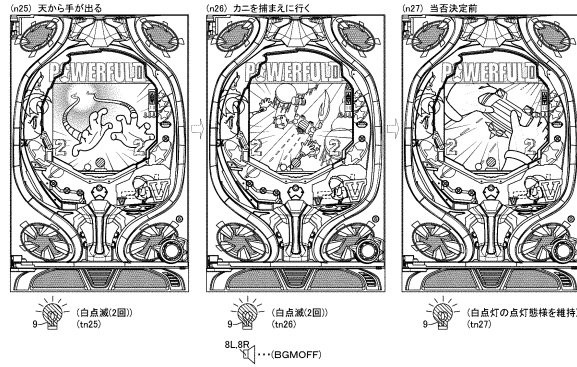
30

40

50

【図109】

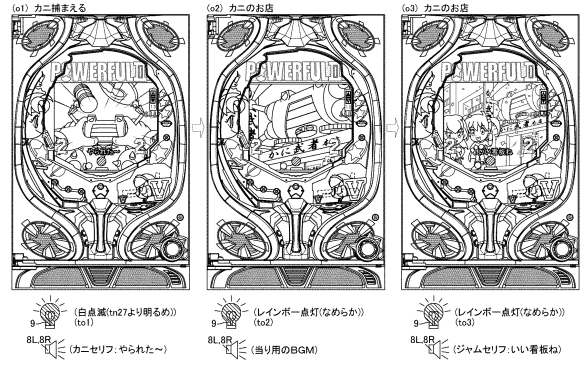
【図109】



大当たり時:(o1)へ
ハズレ時or救済当り時:(p1)へ

【図110】

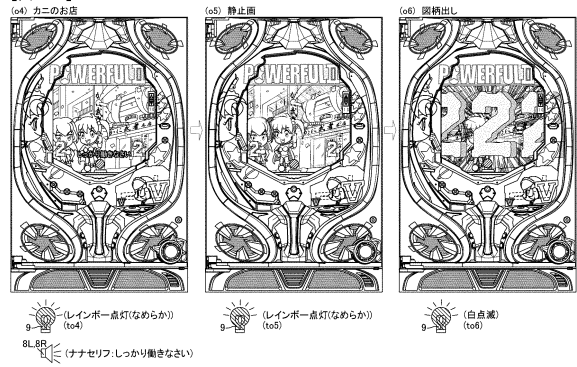
【図110】



10

【図111】

【図111】



【図112】

【図112】



20

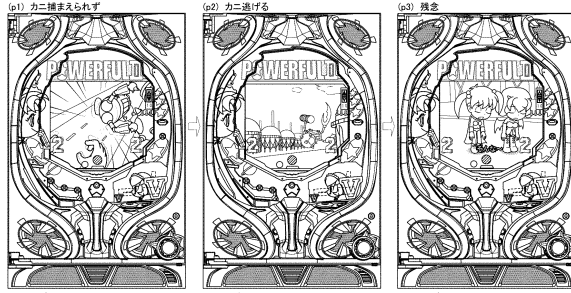
30

40

50

【図113】

【図113】

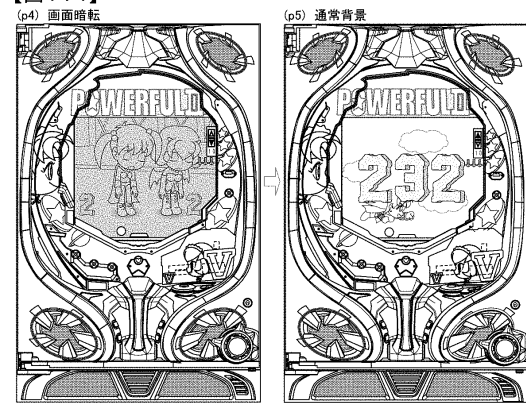


(p1) カニ精進食ふられず
 (p2) カニ通げる
 (p3) 残念

(白点灯(tp1より暗め)) (tp1)
 (白点灯(tp1より暗め)) (tp2)
 (白点灯(tp1より暗め)) (tp3)
 8L,8R (味方2人セリフ そんな～)

【図114】

【図114】



(p4) 画面暗転
 (p5) 通常背景

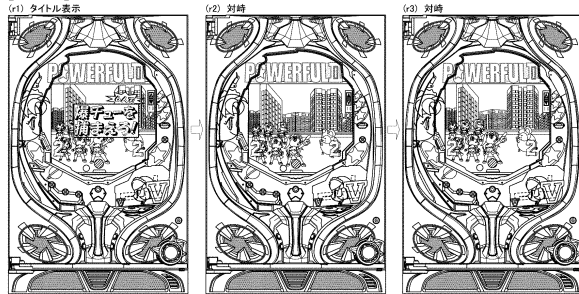
(消灯) (tp4)
 (背景黄点灯(ta1と共通)) (tp5)

救済当り時:(v1)へ

10

【図115】

【図115】



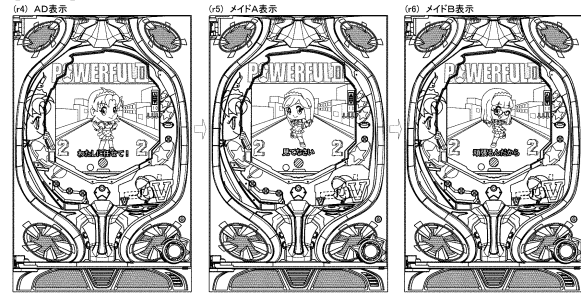
(r1) タイトル表示
 (r2) 対峙
 (r3) 対峙

(黄点灯短) (tr1)
 (左:白点滅,右:赤点灯) (tr2)
 (左:白点灯,右:赤点滅) (tr3)

8L,8R (味方6人セリフ,これで最後よ)
 8L,8R (権チユーセリフ,また逃げてやるぞ)
 8L,8R (SP最終リーチに,応じたBGM)

【図116】

【図116】



(r4) AD表示
 (r5) メイドA表示
 (r6) メイドB表示

(オレンジ点滅) (tr4)
 (青点滅) (tr5)
 (ハワイアンブルー点滅) (tr6)

8L,8R (ADセリフ,わたしに任せて!)
 8L,8R (メイドAセリフ,見てなさい)
 8L,8R (メイドBセリフ,頑張るんだから)

20

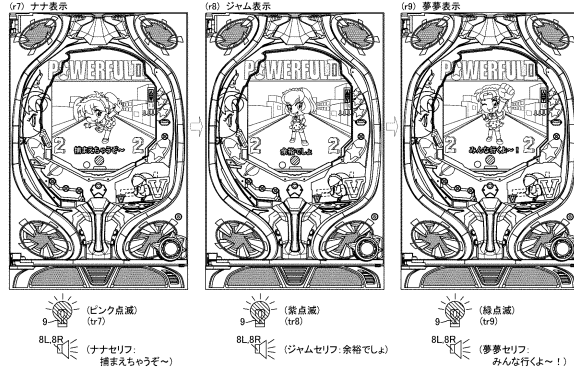
30

40

50

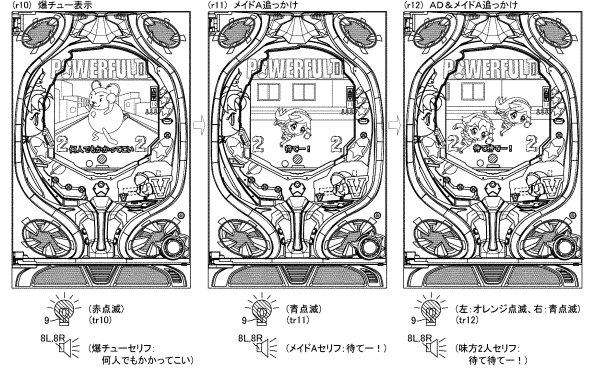
【 図 1 1 7 】

【図117】



【 図 1 1 8 】

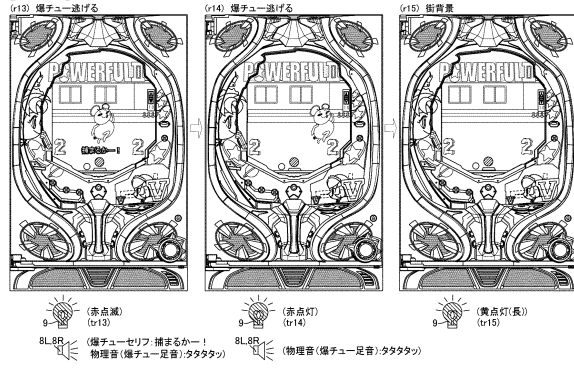
【図118】



10

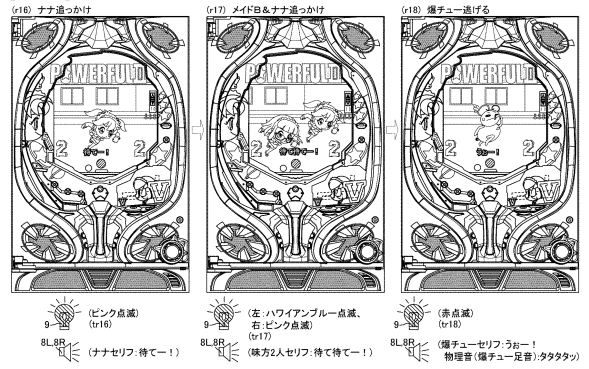
【 図 1 1 9 】

【図119】



【 図 1 2 0 】

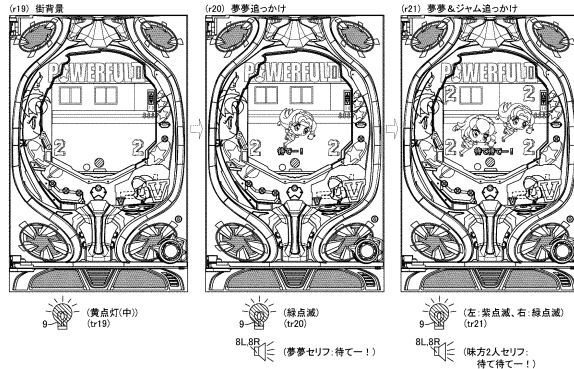
【図120】



20

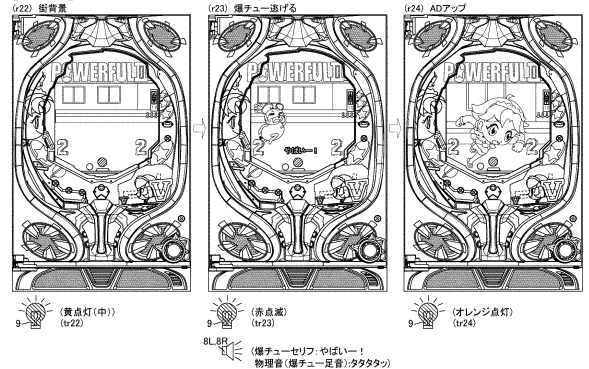
【 図 1 2 1 】

【図121】



【 図 1 2 2 】

【図122】



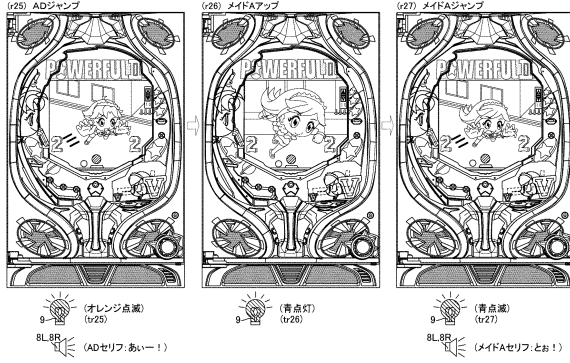
30

40

50

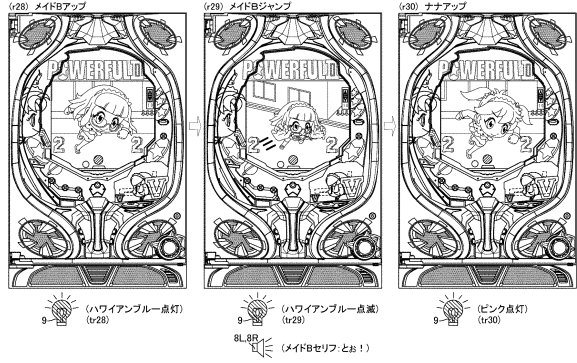
【 図 1 2 3 】

【図123】



【 図 1 2 4 】

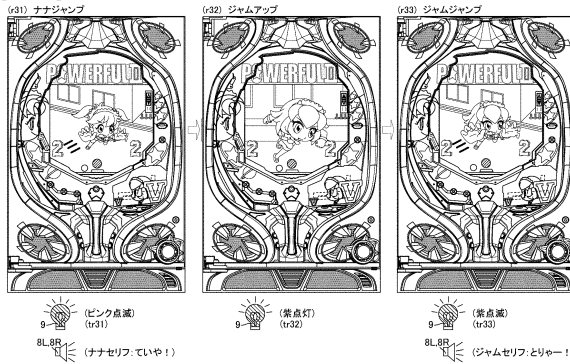
【図124】



10

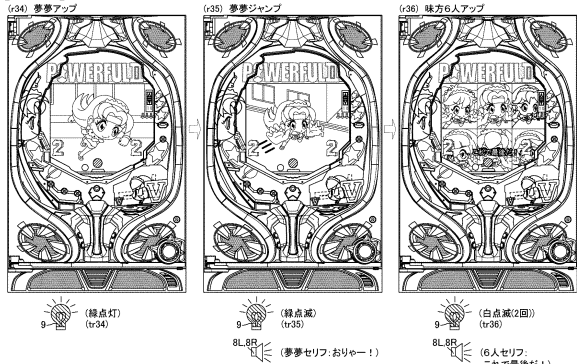
【 図 1 2 5 】

【図125】



【 図 1 2 6 】

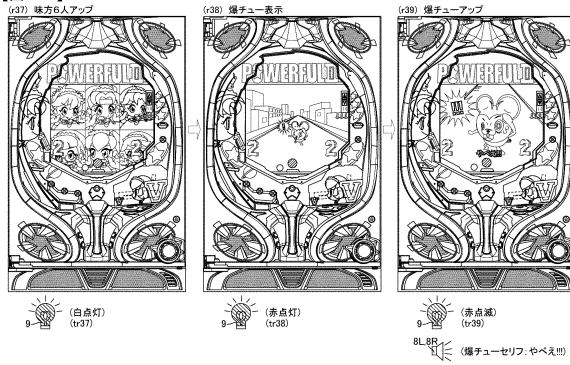
【図126】



20

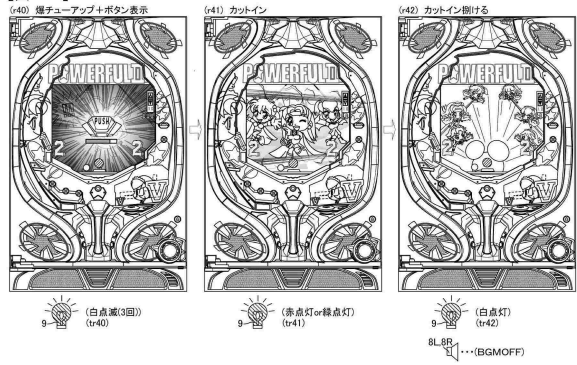
【 図 1 2 7 】

【図127】



【 図 1 2 8 】

【図128】



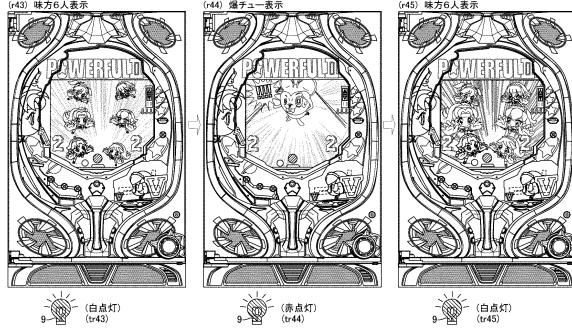
30

40

50

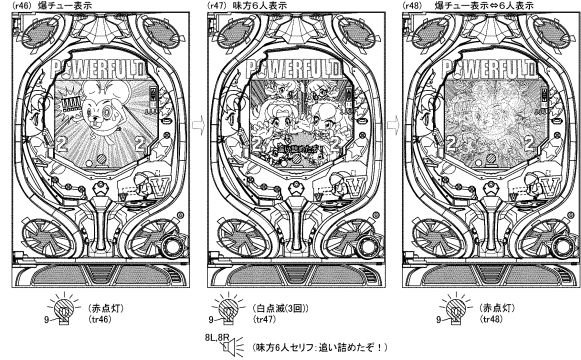
【図129】

【図129】



【図130】

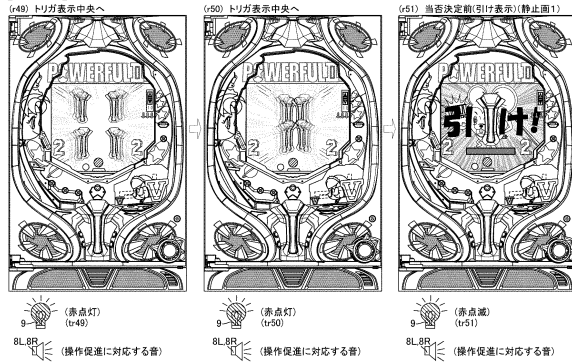
【図130】



10

【図131】

【図131】



【図132】

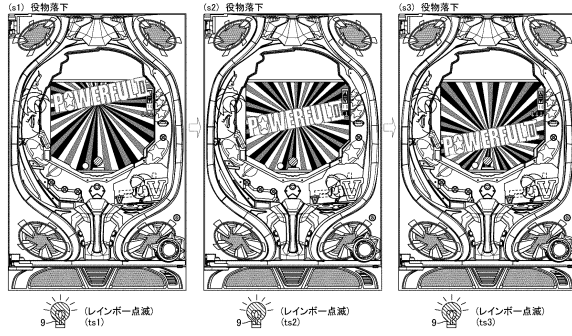
【図132】



20

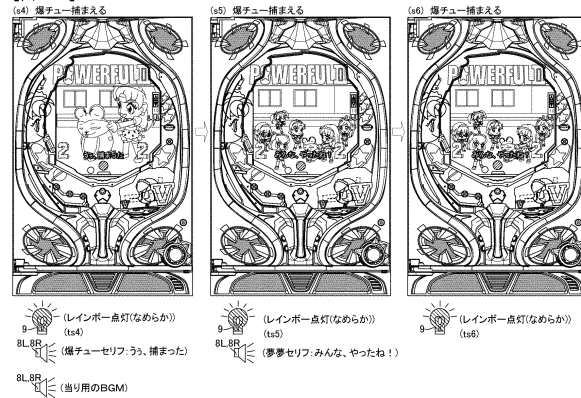
【図133】

【図133】



【図134】

【図134】



30

40

50

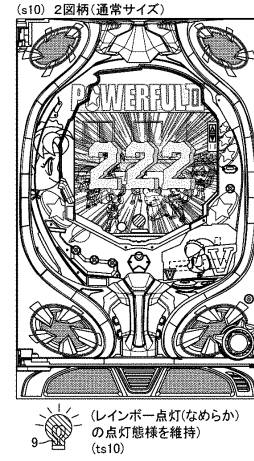
【図135】

【図135】



【図136】

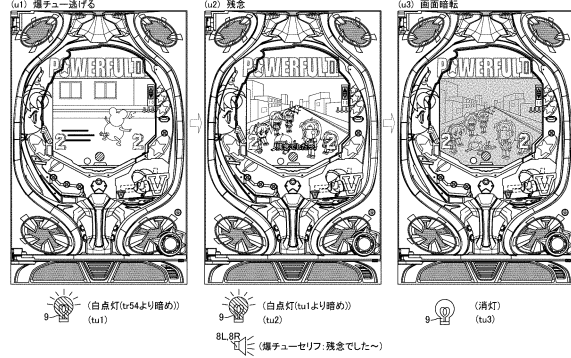
【図136】



10

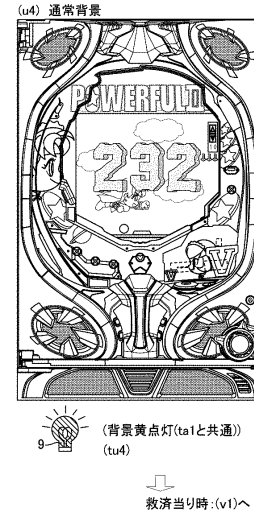
【図137】

【図137】



【図138】

【図138】



20

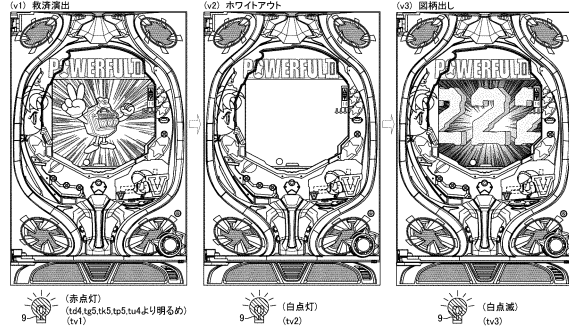
30

40

50

【図139】

【図139】



【図140】

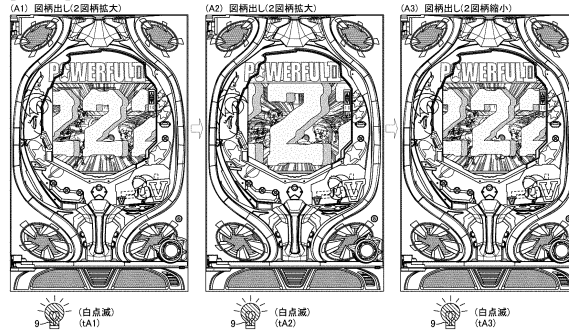
【図140】



10

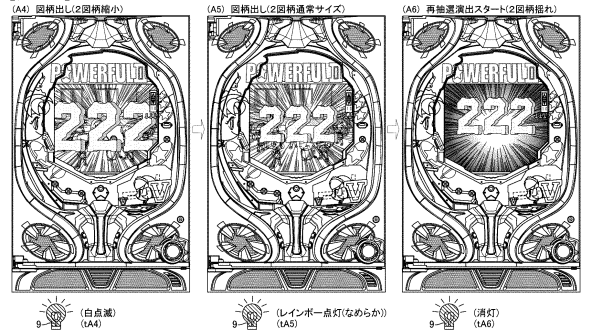
【図141】

【図141】



【図142】

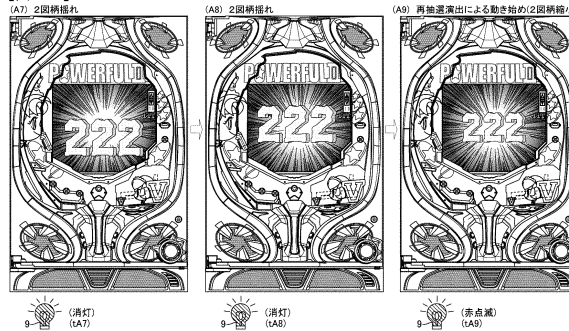
【図142】



20

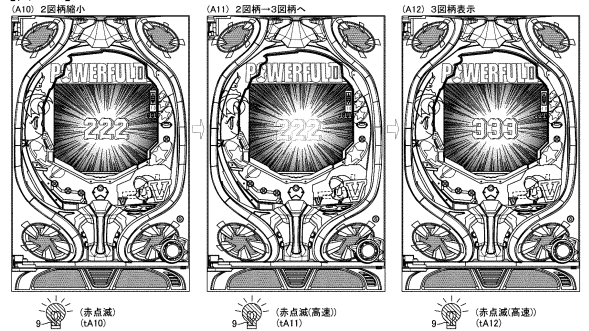
【図143】

【図143】



【図144】

【図144】



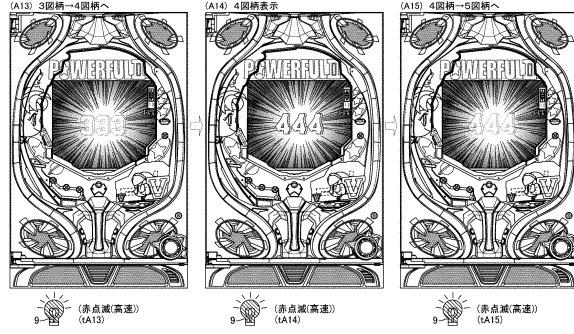
30

40

50

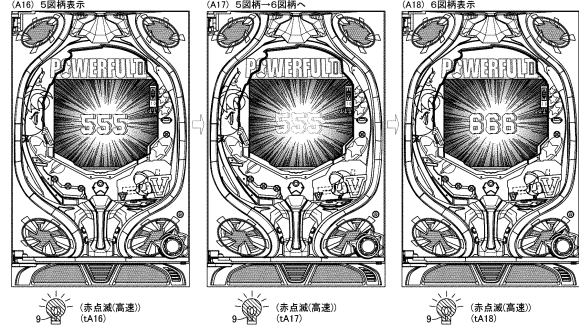
【図 145】

【図145】



【図 146】

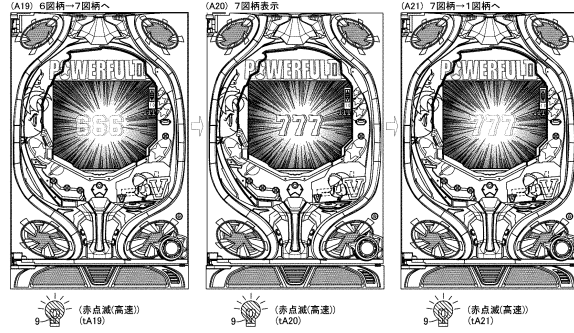
【図146】



10

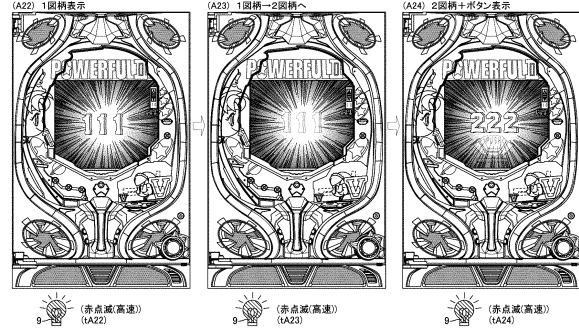
【図 147】

【図147】



【図 148】

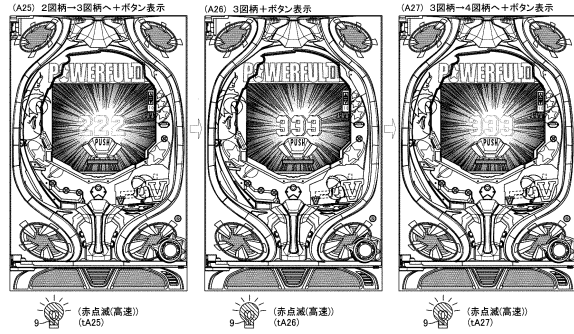
【図148】



20

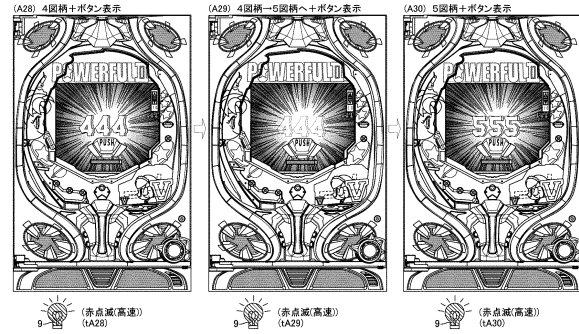
【図 149】

【図149】



【図 150】

【図150】



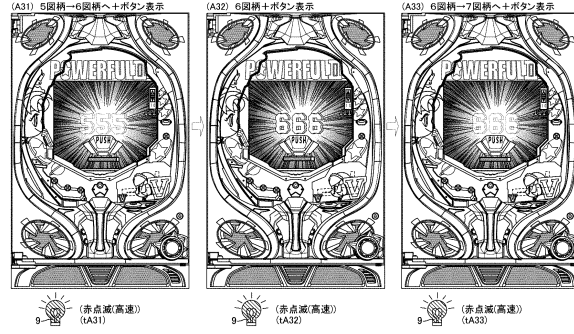
30

40

50

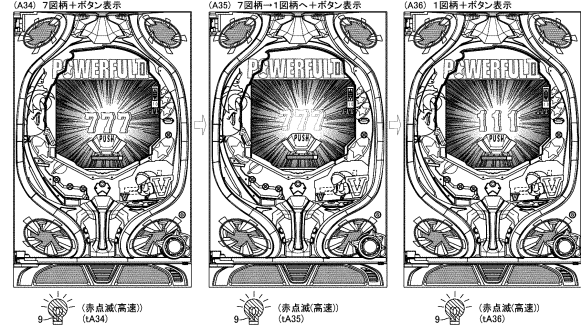
【図151】

【図151】



【図152】

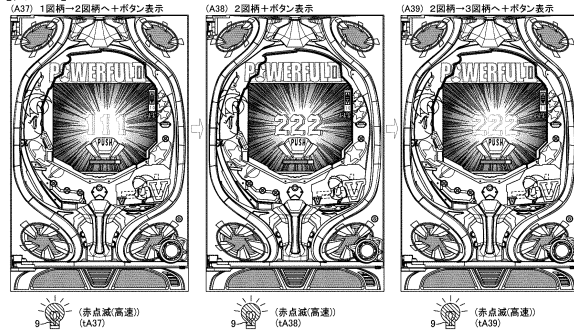
【図152】



10

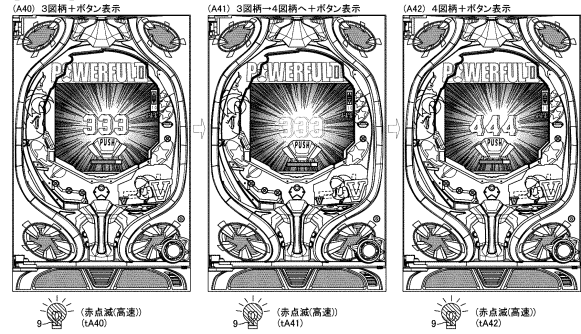
【図153】

【図153】



【図154】

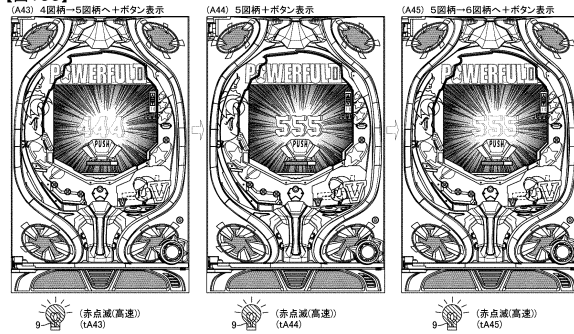
【図154】



20

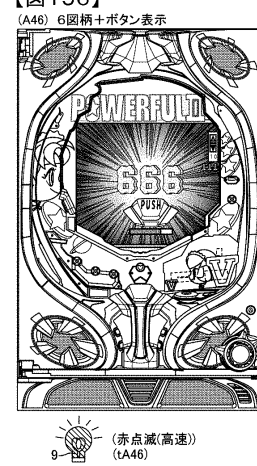
【図155】

【図155】



【図156】

【図156】



30

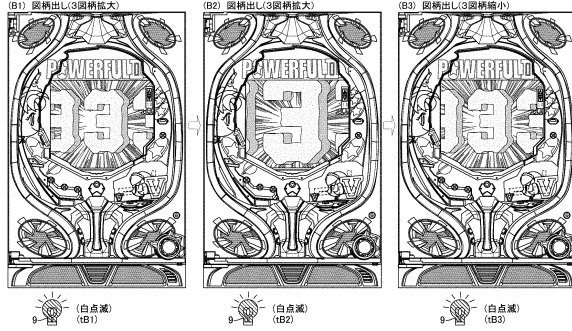
奇数図柄導出時:(B1)へ
偶数図柄導出時:(C1)へ

40

50

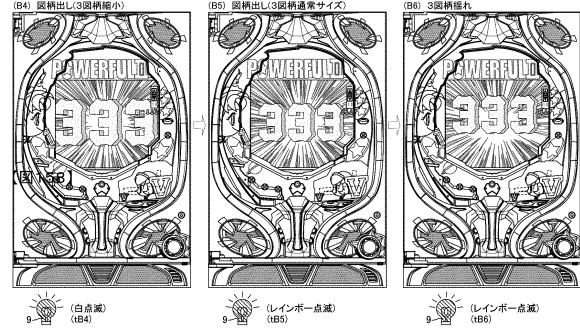
【図157】

【図157】



【図158】

【図158】



10

【図159】

【図159】



【図160】

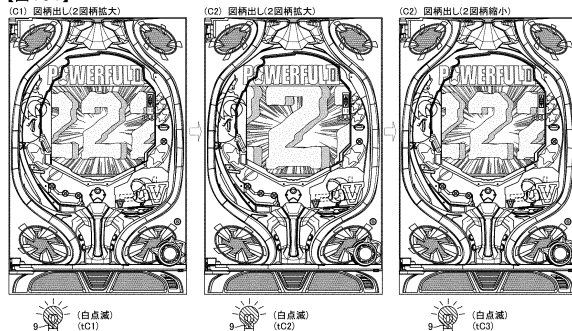
【図160】



20

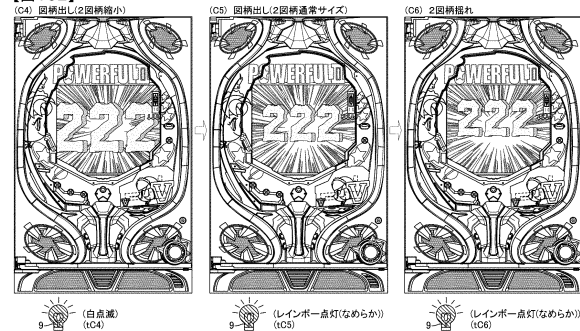
【図161】

【図161】



【図162】

【図162】



30

40

50

【図163】

【図163】



【図164】

【図164】

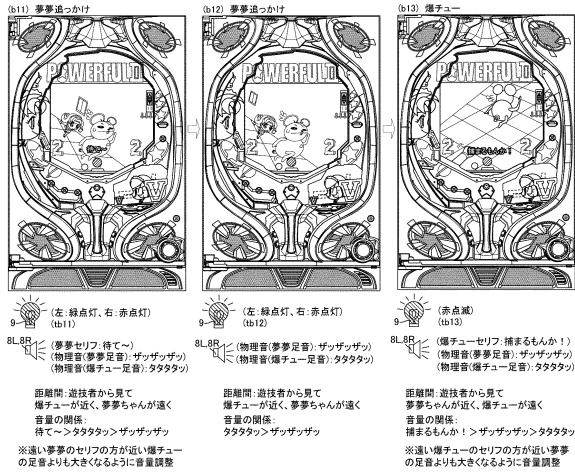


10

【図165】

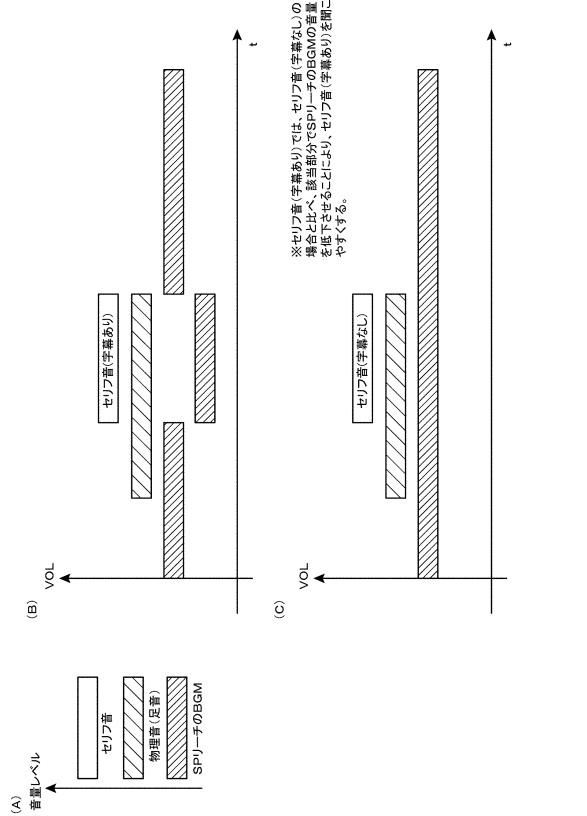
【図165】

(b11)~(b13)部分の詳細説明図



【図166】

【図166】



20

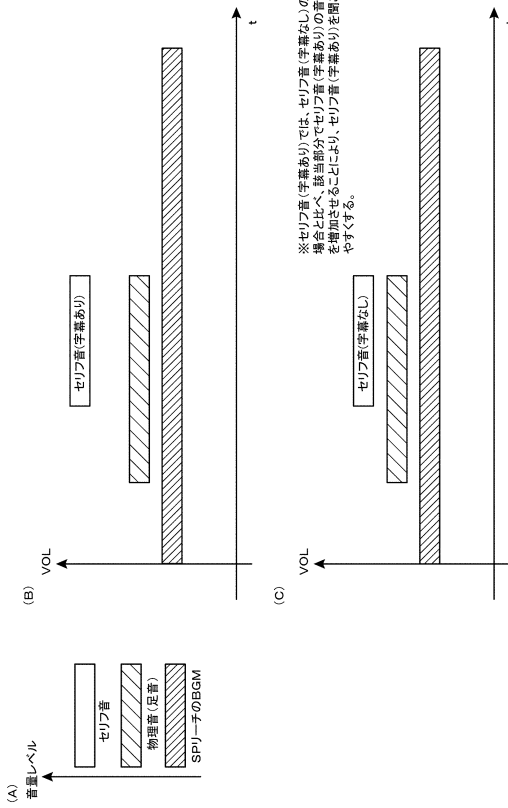
30

40

50

【 図 1 6 7 】

【図167】



【 図 1 6 8 】

【図168】

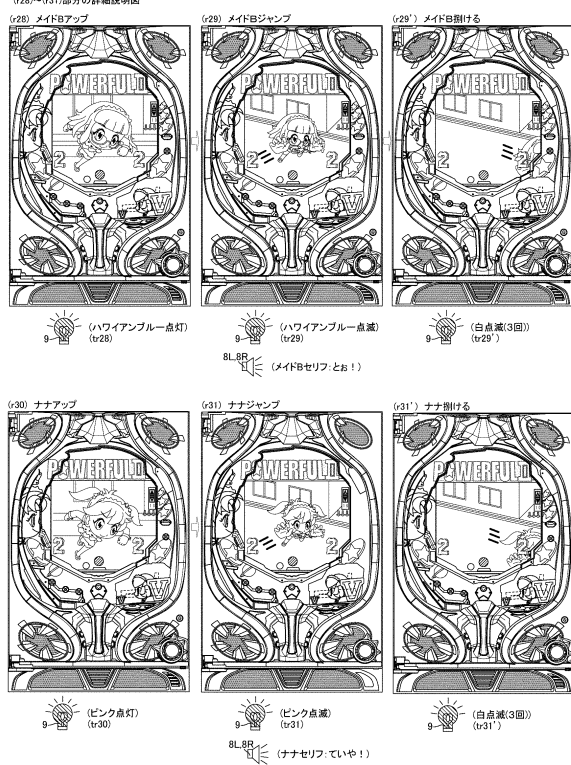


10

20

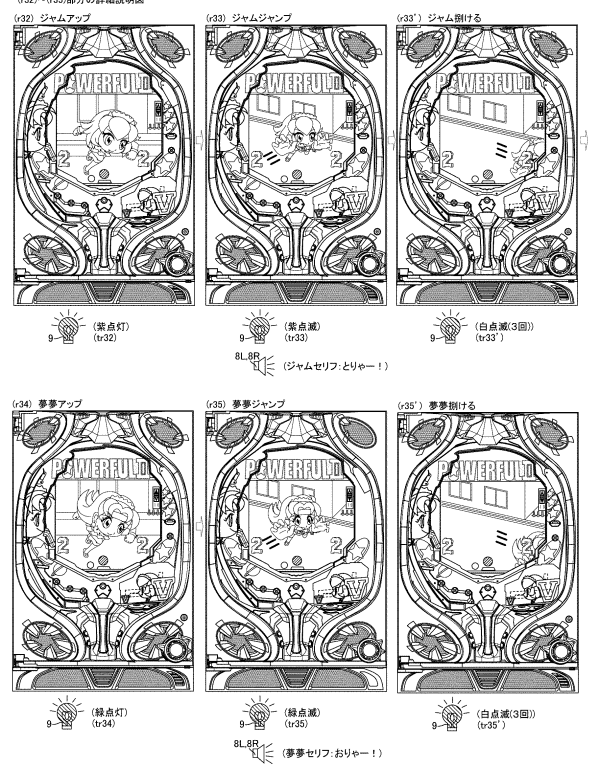
【 図 1 6 9 】

【図169】



【 図 1 7 0 】

【図170】



30

40

50

【 171 】

【図171】

(b18)~(t1)における役物動作の詳細説明図



10

20

【 172 】

【図172】

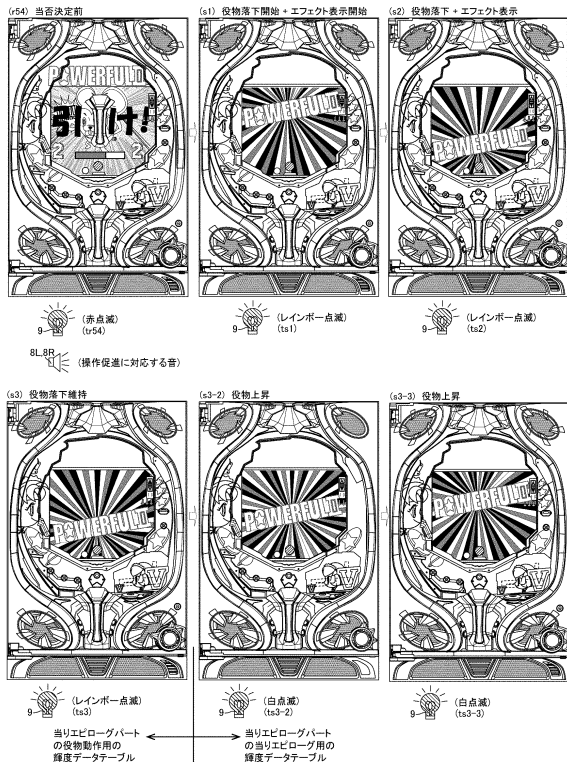
(b18)~(t1)における役物動作の詳細説明図



【 173 】

【図173】

(r54)~(s4)における役物動作の詳細説明図



【 174 】

【図174】

(r54)~(s4)における役物動作の詳細説明図



30

40

50

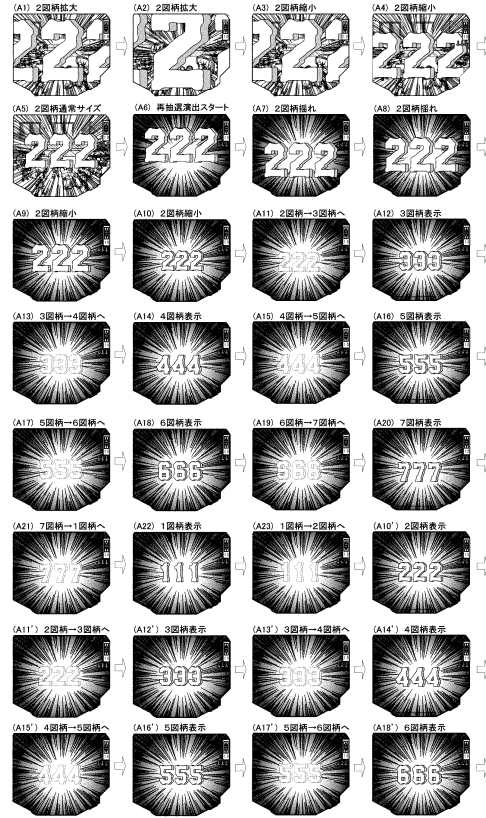
【図175】

【図175】
字幕数とセリフ数との関係

SPリーチ種類	字幕数/セリフ数	エピソード種類	字幕数/セリフ数
SP前半リーチA	5/8	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	0/0
SP前半リーチB	3/5	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	0/0
SP後半リーチA	14/16	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	1/1
SP後半リーチB	7/9	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	1/1
SP最終リーチ	19/27	当りエピソード	2/2
		ハズレエピソード	1/1

【図176】

【図176】
(A1)~(A23)部分の詳細説明図

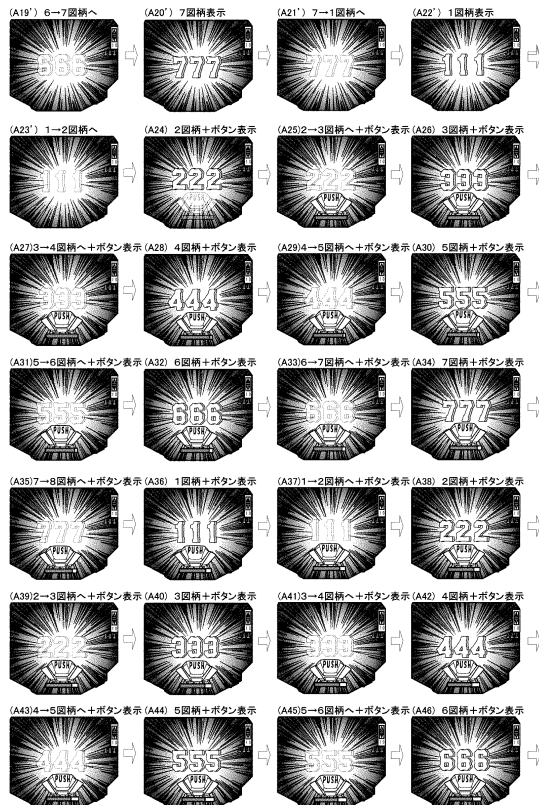


10

20

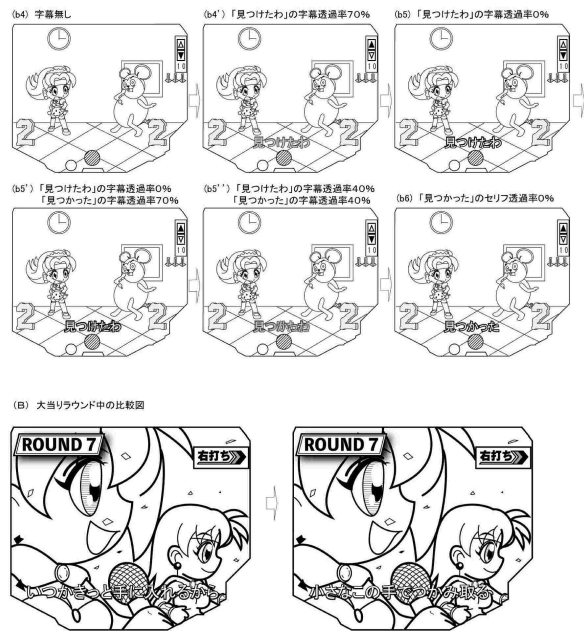
【図177】

【図177】
(A24)~(A46)部分の詳細説明図



【図178】

【図178】
(A) (b4)~(b6)部分の詳細説明図



30

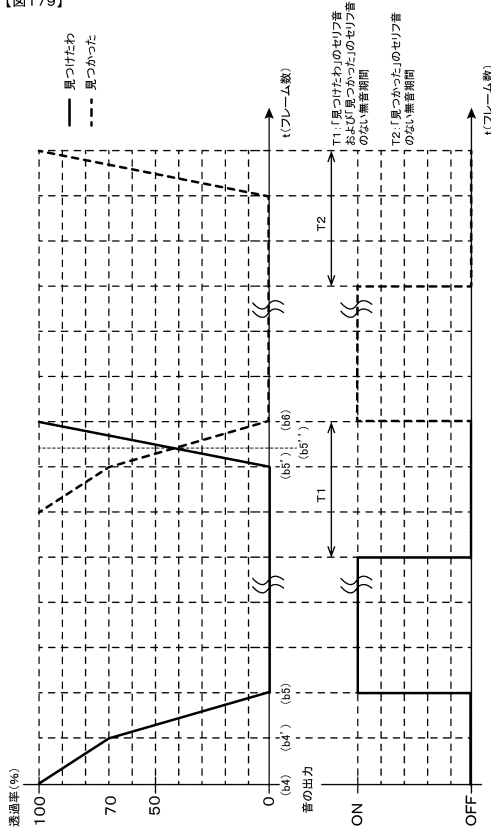
40

※大当りラウンド中は、フェード効果を付さずに楽曲の歌詞字幕を表示する。

50

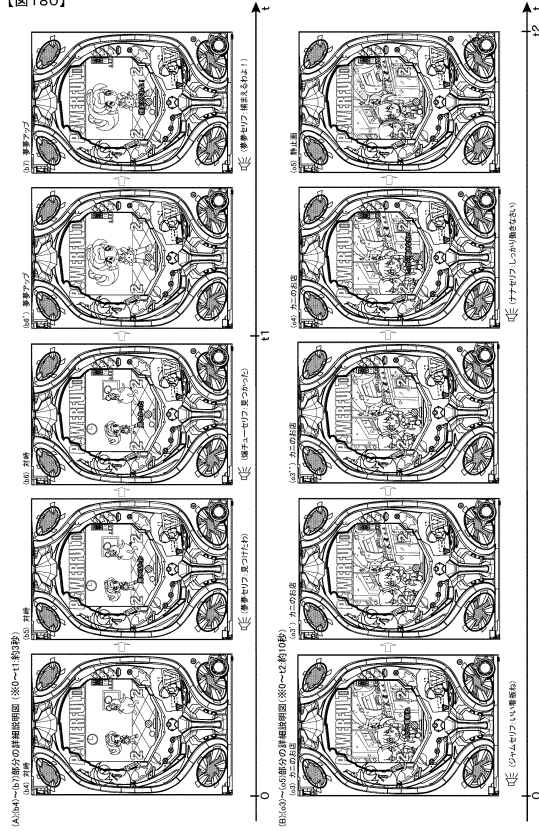
【図179】

【図179】



【図180】

【図180】



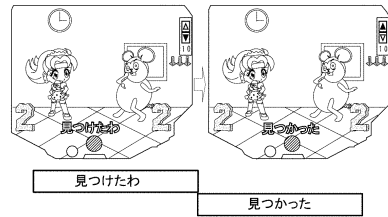
10

20

【図181】

【図181】

(A) 比較例1



※似たような字幕表示が空白期間無しで切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難い。

(B) 比較例2

見つけたわ □ 見つけたわ □ 見つかった

※フェードをかけずに字幕表示を重ねると見難い。

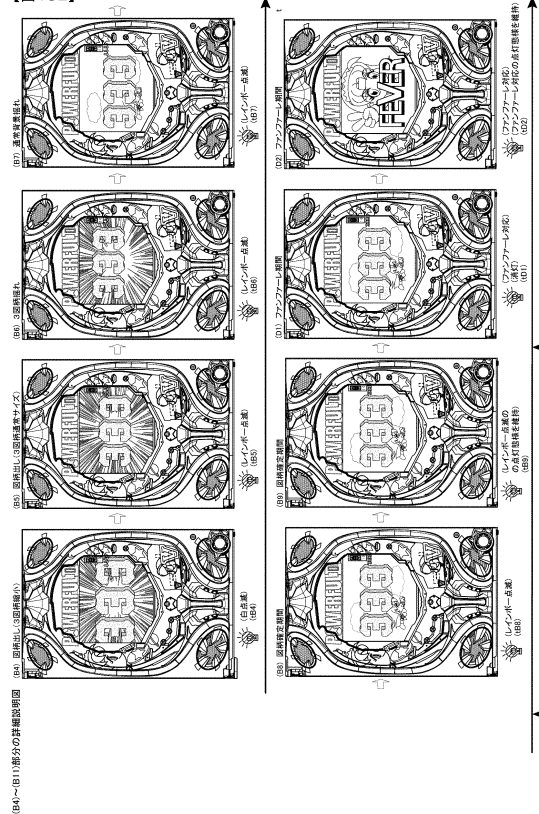
(C) 比較例3



※字幕表示を2段にすると演出の妨げとなる。

【図182】

【図182】



30

40

50

【図183】

【図183】

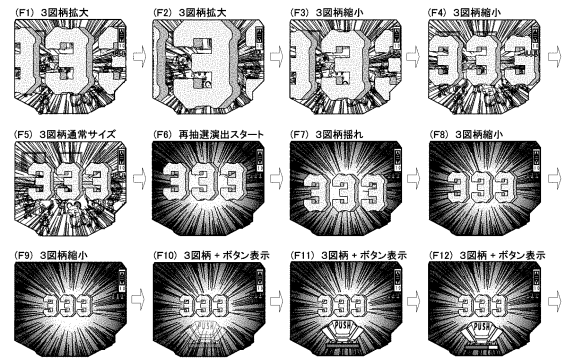
(Y1)~(Y7) 図柄出しの変形例



【図184】

【図184】

(F1)~(F12) 再抽選の変形例



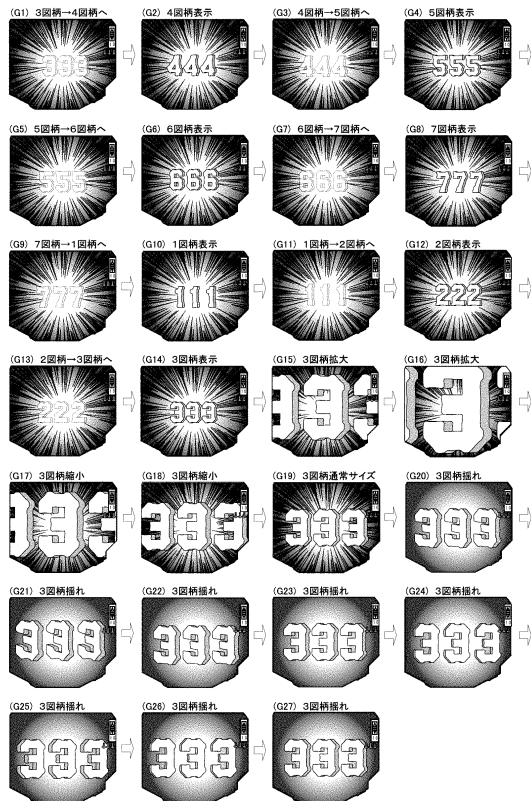
10

20

【図185】

【図185】

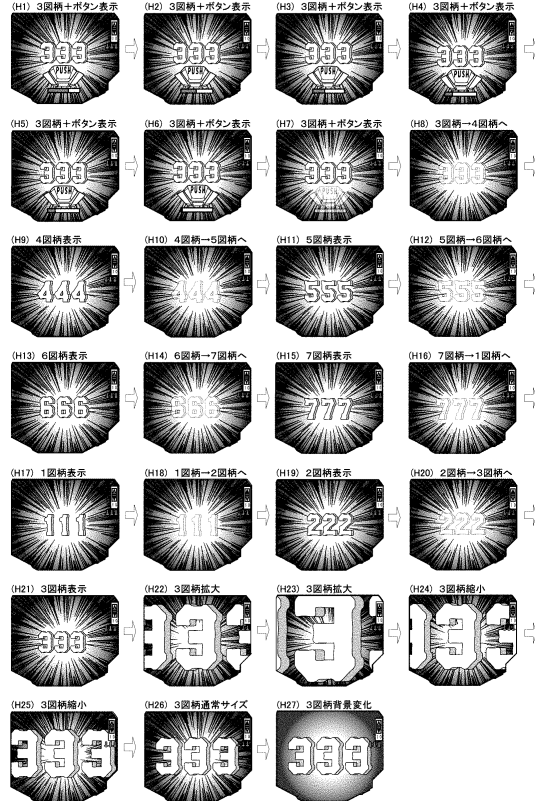
(G1)~(G27) 再抽選の変形例



【図186】

【図186】

(H1)~(H27) 再抽選の変形例



30

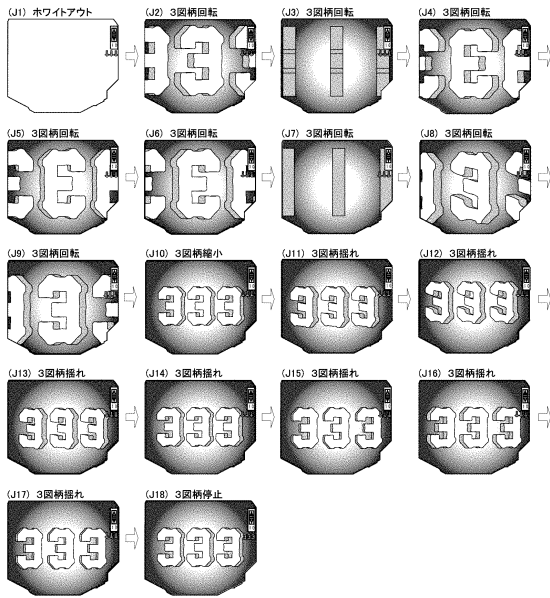
40

50

【 図 1 8 7 】

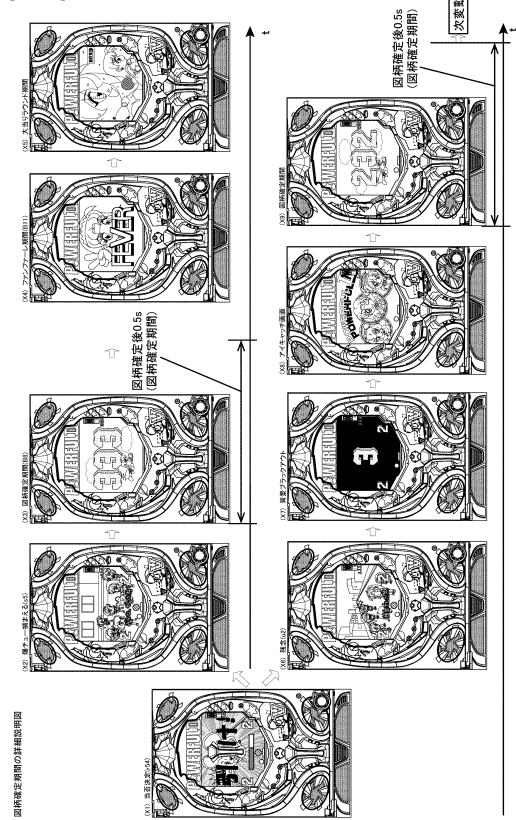
【図187】

(J1)~(J27) 再抽選の変形例



【 図 1 8 8 】

【図188】



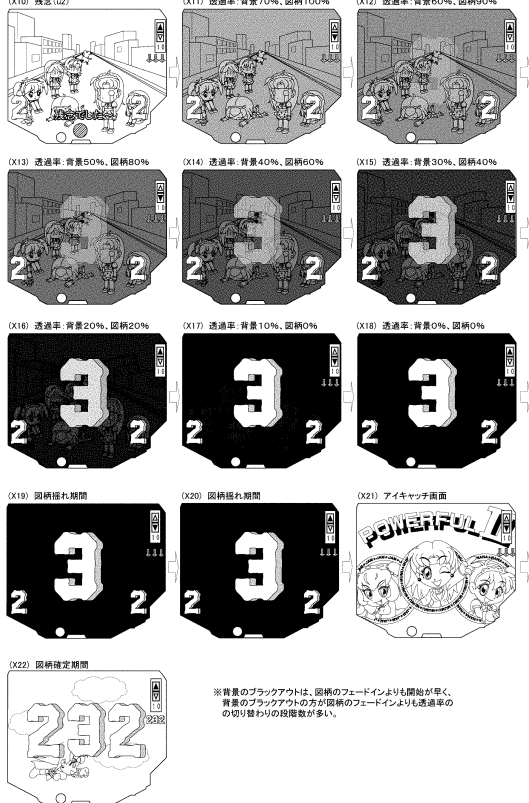
10

20

【 図 1 8 9 】

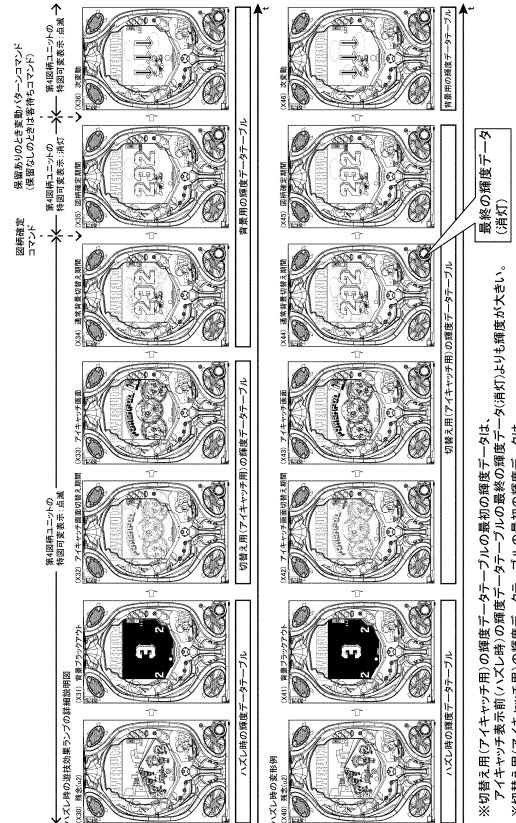
【図189】

(X10)~(X22) ブラックアウトの詳細説明



【 図 1 9 0 】

【図190】



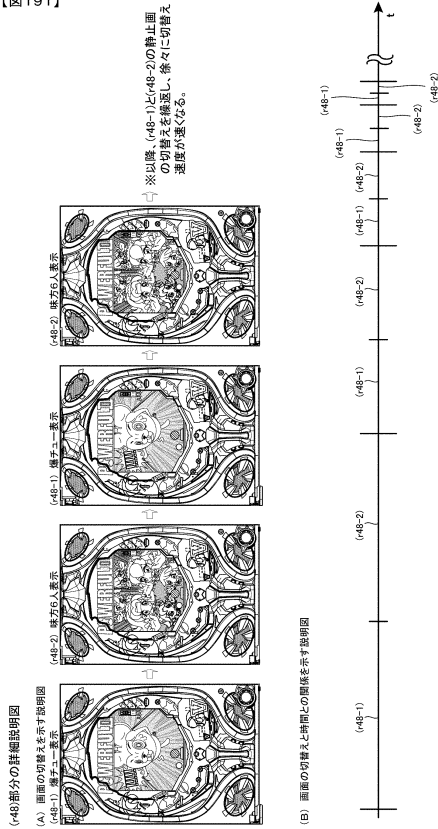
30

40

50

【 図 1 9 1 】

【図191】



【 図 1 9 2 】

【図192】

1. 開始パート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD1
アタックランプ、Vアタックランプ、電チューランプ	600000	AD1

10

20

【 図 1 9 3 】

【図193】

1. 開始パート輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD1)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ta1	背景黄点灯		W21
ta2	赤点滅		省略
ta3	白点滅(2回)		W4
ta4	背景黄点灯		W21
ta5	赤点滅		省略
ta6	白点滅(2回)		W4
ta7	背景黄点灯		W21
ta8	赤点滅		省略
ta9	赤点灯		省略
ta10~ta12	赤点灯(輝度段階的に低下)		W11
ta13~ta18	赤点灯(輝度低下で維持)		W12
ta19(10分データ)	消灯		省略

シャッター閉まる途中は段階的に輝度低下

シャッター閉まったら後は消灯維持

シャッター閉まったら後は輝度低下で維持

【 図 1 9 4 】

【図194】

2. SP前半リーチA編りパート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD2
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD2
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD2
アタックランプ、Vアタックランプ、電チューランプ	600000	AD2

30

40

50

【図195】

【図195】
2. SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD2)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tb1	消灯		省略
tb2	赤点滅		省略
tb3	赤点灯		省略
tb4	緑点灯	赤点灯	キャラクターの色に対応する点灯 セリフあり時は点滅
tb5	緑点滅	赤点灯	省略
tb6	緑点灯	赤点滅	省略
tb7	緑点滅		省略
tb8	緑点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
tb9	赤点滅		省略
tb10(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tb11	緑点滅	赤点灯	省略
tb12	緑点灯	赤点灯	キャラクターのアクションに対応する点灯
tb13	赤点滅		省略
tb14(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期よりも短い
tb15	赤点灯		省略
tb16	緑点灯		白点滅輝度データ 1周期と同じ
tb17(210msec)	白点滅(3回)		W4
tb18(10分データ)	白点灯		W8 操作促進なし時は 輝度データが維持

【図196】

【図196】
3. SP前半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル
(a1)当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD3
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD3

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD3

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc1(3000msec)	白点滅(tb18より明るめ)		W4
tc2,tc3	レインボー点灯(なめらか)		W1

当り時よりも切替時間が短い
当り分岐(tb18)よりも輝度が大きい
ハズし時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc4,tc5(5000msec)	白点滅		W4
tc6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

10

20

【図197】

【図197】
4. SP前半リーチAハズレエピソードパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD4)

(a1)共通ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
td1(200msec)	白点灯(tb18より暗め)		W13
td2(5800msec)	白点灯(td1より暗め)		W14
td3	消灯		W15
td4(輝度データループ)	背景黄点灯(td1と共通)		W21

当り時よりも切替時間が長い
当り分岐(tb18)よりも輝度が小さい
SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

【図198】

【図198】
5. SP前半リーチB煽りパート輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD5
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD5

30

40

50

【図199】

【図199】

5. SP前半リーチB欄りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD5)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
te1	消灯		省略
te2	緑点滅		省略
te3	緑点灯		省略
te4	緑点灯	クリーム点灯	省略
te5	緑点滅	クリーム点灯	キャラクタの色に対応する点灯
te6	緑点灯	クリーム点滅	セリフあり時は点滅
te7	緑点滅		省略
te8(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期よりも短い W4
te9	クリーム点灯		省略
te10	緑点灯	クリーム点灯	キャラクタのアクションに対応する点灯
te11	クリーム点滅		省略
te12(210msec)	白点滅(3回)		白点滅輝度データ W4
te13~te16(150msec)	白点滅(2回)		1周期と同じ W4
te17(10分データ)	白点灯		W8

操作促進なし時は輝度データが維持

【図200】

【図200】

6. SP前半リーチB当りエピソードパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD6)

(a1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD6
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD6

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD6

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf1	白点滅(te17より明るめ)		W4
tf2~tf4	レインボー点灯(なめらか)		W1

当分分岐(tb18)よりも輝度が大きい
ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf5,tf6(5000msec)	白点滅		W4
tf7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

10

【図201】

【図201】

7. SP前半リーチBハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tg1,tg2(200msec)	白点灯(te17より暗め)		W13
tg3(5000msec)	白点灯(tg1,tg2より暗め)		W14
tg4	消灯		W15
tg5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

当分分岐(tb18)よりも輝度が小さい
SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)
当り時よりも切替時間が長い

【図202】

【図202】

8. SP後半発展時役物動作パート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD8)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th1~th3(7000msec)	赤点滅		W2

役物動作の前半部分
役物の退避途中から輝度データを切替

20

30

40

50

【 図 2 0 3 】

【図203】
9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD9
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD9
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD9
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD9

【 図 2 0 4 】

【図204】
9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD9)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7~th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti2	白点灯	赤点灯	キャラクターの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
ti3	緑点滅	赤点灯	
ti4	紫点滅	赤点灯	
ti5	白点灯	赤点滅	
ti6	紫点滅		省略
ti7	緑点滅		省略
ti8	赤点滅		省略
ti9	紫点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
ti10	赤点滅		
ti11(1560msec)	黄点灯(長)		W3
ti12	紫点滅	赤点灯	省略
ti13	紫点灯	赤点灯	省略
ti14(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti15(150msec)	白点滅(2回)		W4

10

20

【 図 2 0 5 】

【図205】
9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル
(枠ランプの子テーブルWD9)

ti16	紫点滅	赤点灯	省略
ti17	緑点滅		キャラクターの アクション に対応する点灯
ti18	緑点滅		
ti19	赤点滅		省略
ti20(1330msec)	黄点灯(中)		W3
ti21	緑点滅	赤点灯	省略
ti22	緑点灯	赤点灯	省略
ti23(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti24(150msec)	白点滅(2回)		W4
ti25	緑点滅	赤点灯	白点滅輝度データ 1周期よりも短い
ti26	紫点滅	緑点滅	
ti27	緑点灯		省略
ti28	紫点灯	緑点灯	省略
ti29	白点灯	赤点灯	省略
ti30	白点灯	赤点灯	省略
ti31	紫点灯		省略
ti32	紫点滅		省略
ti33	緑点灯		白点滅輝度データ 1周期と同じ
ti34	緑点滅		
ti35(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti36~ti38(1000msec)	白点滅		W7
ti39(10分データ)	白点灯		W8

操作促進なし時は
輝度データが維持

【 図 2 0 6 】

【図206】
10. SP後半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD10
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD10
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD10
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD10

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD10

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti1~ti3	白点滅(639より明るめ)		W4
ti2,ti3(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(ti39)
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも
切替時間が短い

30

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti4,ti5(5000msec)	白点滅		W4
ti6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ
を切り替える

40

50

【図207】

【図207】

11. SP後半リーチAハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tk1(200msec)	白点灯(tk39より暗め)		W13
tk2,tk3(5800msec)	白点灯(tk1より暗め)		W14
tk4	消灯		W15
tk5(輝度データグループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)
 当り時よりも切替時間が長い
 当否分岐(ta39)よりも輝度が小さい

【図208】

【図208】

12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD12
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD12
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD12
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD12

10

【図209】

【図209】

12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル(枠ランプの子テーブルWD12)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7~th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn2	白点滅	赤点灯	省略
tn3(190msec)	白点滅(2回)		W4
tn4(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn5(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn6(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tn7	紫点滅	ピンク点灯	キャラクターの色に対応する点灯セリフあり時は点滅
tn8	紫点滅	ピンク点灯	キャラクターの色に対応する点灯セリフあり時は点滅
tn9	紫点滅	ピンク点灯	キャラクターの色に対応する点灯セリフあり時は点滅
tn10	赤点滅	赤点灯	省略
tn11	白点滅	赤点灯	省略
tn12(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn13(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn14(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tn15(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn16	紫点灯	ピンク点灯	キャラクターのアクションに対応する点灯
tn17	ピンク点灯	ピンク点灯	キャラクターのアクションに対応する点灯
tn18	ピンク点滅	ピンク点滅	省略
tn19(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn20	赤点灯	赤点灯	白点滅輝度データ1周期と同じ
tn21	赤点滅	赤点滅	白点滅輝度データ1周期と同じ
tn22(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn23	紫点滅	紫点滅	白点滅輝度データ1周期よりも短い
tn24	紫点灯	紫点灯	白点滅輝度データ1周期よりも短い
tn25(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn26(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn27(10分データ)	白点灯		W8

操作促進なし時は輝度データが維持

【図210】

【図210】

13. SP後半リーチB当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD13
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD13
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD13
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD13

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD13

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to1	白点滅(tn27より明め)		W4
to2~to5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tn27)よりも輝度が大きい
 ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to6,to7(5000msec)	白点滅		W4
to8(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

20

30

40

50

【図 2 1 1】

【図211】

14. SP後半リーチBハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタックランプ,Vアタックランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tp1(200msec)	白点灯(tr27より暗め)		W13
tp2,tp3(5600msec)	白点灯(tp1より暗め)		W14
tp4	消灯		W15
tp5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)
 当り時よりも切替時間が長い
 当各分岐(tr27)よりも輝度が小さい

【図 2 1 2】

【図212】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD15
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD15
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD15
アタックランプ,Vアタックランプ,電チューランプ	600000	AD15

10

【図 2 1 3】

【図213】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル

(枠ランプの子テーブルWD15)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7~th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr2	白点滅	赤点灯	省略
tr3	白点灯	赤点滅	省略
tr4	オレンジ点滅		省略
tr5	青点滅		省略
tr6	ハワイアンブルー点滅		省略
tr7	ピンク点滅		省略
tr8	紫点滅		省略
tr9	緑点滅		省略
tr10	赤点滅		省略
tr11	青点滅		省略
tr12	オレンジ点滅	青点滅	省略
tr13	赤点滅		省略
tr14	赤点灯		省略
tr15(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tr16	ピンク点滅		省略
tr17	ハワイアンブルー点滅	ピンク点滅	省略
tr18	赤点滅		省略
tr19(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr20	緑点滅		省略
tr21	紫点滅	緑点滅	省略
tr22(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr23	赤点滅		省略

役物動作の後半部分
 キャラクタの色に対応する点灯
 セリフあり時は点滅
 キャラクタのアクションに対応する点灯
 黄色もや輝度データ1周期よりも長い

【図 2 1 4】

【図214】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル

(枠ランプの子テーブルWD15)

tr24	オレンジ点灯	省略
tr25	オレンジ点滅	省略
tr26	青点灯	省略
tr27	青点滅	省略
tr28	ハワイアンブルー点灯	省略
tr29	ハワイアンブルー点滅	省略
tr30	ピンク点灯	省略
tr31	ピンク点滅	省略
tr32	紫点灯	省略
tr33	紫点滅	省略
tr34	緑点灯	省略
tr35	緑点滅	省略
tr36(150msec)	白点滅(2回)	W4
tr37	白点灯	省略
tr38	赤点灯	省略
tr39	赤点滅	省略
tr40(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr41	赤点灯or緑点灯	W5(赤カットイン)or W6(緑カットイン)
tr42	白点灯	省略
tr43	白点灯	省略
tr44	赤点灯	省略
tr45	白点灯	省略
tr46	赤点灯	省略
tr47(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr48	赤点灯	省略
tr49, tr50(860msec)	赤点灯	W9
tr51~tr54(10分データ)	赤点滅	W10

白点滅輝度データ1周期よりも短い
 白点滅輝度データ1周期と同じ
 カットイン時と煽り時とで共通して枠ランプを用いる
 操作促進あり時は輝度データが切り替わる
 操作促進あり時は操作促進なし時と異なる態様であり、順次輝度データが切り替わる

20

30

40

50

【 図 2 1 5 】

【図215】

16. SP最終リーチ当りエビログパート輝度データテーブル

(a1) 役物動作用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD16a
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16a
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16a
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD16a

(a2) 役物動作用の子テーブルWD16a

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts1~ts3(10000msec)	レインボー点滅		W18

有彩色と無彩色とを交互に切り替え

(b1) 当りエビログ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD16b
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16b
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16b
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD16b

(b2) 当りエビログ用の子テーブルWD16b

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts3-2~ts3-8	白点滅		W4
ts4~ts7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

(c1) 共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

役物動作時(W20)よりもなめらかなレインボー(無彩色含まない)ハズレ時よりも切替時間が短い

(c2) 共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts8,ts9(5000msec)	白点滅		W4
ts10(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

図柄出し時もなめらかなレインボー(無彩色含まない) 輝度データを切り替える

【 図 2 1 7 】

【図217】

18. 教済当り輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD18)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tv1(1980msec)	赤点灯 (td4,tg5,tk5,tp5,tu4より明るめ)		W16
tv2(700msec)	白点灯		W17
tv3,tv4(5000msec)	白点滅		W4
tv5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

ハズレ時(td4,tg5,tk5,tp5,tu4)よりも輝度が大きい

【 図 2 1 6 】

【図216】

17. SP最終リーチハズレエビログ輝度データテーブル

(a1) ハズレエビログ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD17
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD17
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD17
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD17

(a2) ハズレエビログ用の子テーブルWD17

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tu1(200msec)	白点灯(tr54より暗め)		W13
tu2(3900msec)	白点灯(tu1より暗め)		W14
tu3	消灯		W15
tu4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP前半後半と共通の孫テーブル(時間異なる) 当分分岐(tr54)よりも輝度が小さい 大当り時よりも切替時間が長い

10

20

【 図 2 1 8 】

【図218】

19. 再抽選輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD19
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD19
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD19
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD19

30

40

50

【図 2 1 9】

【図219】

19. 再抽選(操作促進前)輝度データテーブル
(梓ランプの子テーブルWD19)

(a)再抽選演出による図柄の動き始め前の子テーブル

時間	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
tA6~tA8(10分データ)	消灯		省略

再抽選演出による図柄の動き始め前に一旦消灯

(b)再抽選演出による図柄の動き始め以降の子テーブル

時間	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
tA9,tA10	赤点滅		W19
tA11~tA46(10分データ)	赤点滅(高速)		W20

【図 2 2 0】

【図220】

20. 再抽選(操作促進後に図柄昇格あり)輝度データテーブル
(梓ランプの子テーブルWD20)

時間	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
tB1~tB4(5000msec)	白点滅		W4
tB5~tB9(10分データ)	レインボー点滅		W18

レインボー点灯(なめらか)よりも激しめ

10

【図 2 2 1】

【図221】

21. 再抽選(操作促進後に図柄昇格なし)輝度データテーブル
(梓ランプの子テーブルWD21)

時間	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
tC1~tC4(5000msec)	白点滅		W4
tC5~tC9(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

レインボー点灯(なめらか)を維持

【図 2 2 2】

【図222】

22. ファンファーレ輝度データテーブル
(梓ランプの子テーブルWD22)

時間	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
tD1,tE1	消灯		省略
tD2,tE2(10分データ)	ファンファーレ対応の点灯態様		省略

(tB9),(tC9)とは異なる点灯態

20

【図 2 2 3】

【図223】

なめらかレインボー輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
梓ランプ(右&左)	600000	WS1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YS1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LS1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AS1

【図 2 2 4】

【図224】

なめらかレインボー輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル
	600000msec間
梓ランプ(右&左)	W1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A1

30

40

50

【図225】

【図225】
なめらかレインボー輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW1)

Table with 8 columns: 時間[msec], 9L1.9L2, 9L3.9L4, 9L5.9L6, 9L7.9L8, 9L9.9L10, 9L11.9L12. Contains 40 rows of hex data.

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

【図226】

【図226】
なめらかレインボー輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY1)

Table with 2 columns: 時間[msec], 役物ランプの輝度データ. Row 1: 600000, RRRR. Row 2: 600000, 0xFFFF.

なめらかレインボー輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL1)

Table with 2 columns: 時間[msec], 盤左ランプの輝度データ. Row 1: 600000, WWWWW. Row 2: 600000, 0xFFFF.

10

20

【図227】

【図227】
なめらかレインボー輝度データテーブル
(アタックランプ、Vアタックランプ、電チューランプ用孫テーブルA1)

Table with 3 columns: 時間[msec], アタック, Vアタック, 電チュー. Contains 40 rows of hex data.

【図228】

【図228】
役物動作赤点減輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW2)

Table with 8 columns: 時間[msec], 9L1.9L2, 9L3.9L4, 9L5.9L6, 9L7.9L8, 9L9.9L10, 9L11.9L12. Contains 40 rows of hex data.

30

40

【 図 2 2 9 】

【図229】
黄色もや輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW3)

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2 RGB,RGB	9L3,9L4 RGB,RGB	9L5,9L6 RGB,RGB	9L7,9L8 RGB,RGB	9L9,9L10 RGB,RGB	9L11,9L12 RGB,RGB
180	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660
180	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440
180	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660
180	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880

【 図 2 3 0 】

【図230】
白点滅(白フラッシュ)輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW4)

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2 RGB,RGB	9L3,9L4 RGB,RGB	9L5,9L6 RGB,RGB	9L7,9L8 RGB,RGB	9L9,9L10 RGB,RGB	9L11,9L12 RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

【 図 2 3 1 】

【図231】
共通赤カットイン輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	3970	WS5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS5
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	3970	AS5

【 図 2 3 2 】

【図232】

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル			
	60000msec間	2110msec間	660msec間	630msec間
枠ランプ(右&左)	WS5(WS)	WS5(WS)	WS5(WS)	WS5(WS)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	YS5(YS)	YS5(YS)	YS5(YS)	YS5(YS)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	LS5(LS)	LS5(LS)	LS5(LS)	LS5(LS)
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	AS5(AS)	AS5(AS)	AS5(AS)	AS5(AS)

10

20

30

40

50

【 図 2 3 3 】

【図233】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用係数テーブルW5a)

Table with 16 columns representing different lamp types and 16 rows representing time intervals from 0 to 600000ms. Each cell contains a numerical value representing the luminance data.

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用係数テーブルW5b)

Table with 16 columns representing different lamp types and 16 rows representing time intervals from 0 to 600000ms. Each cell contains a numerical value representing the luminance data.

【 図 2 3 4 】

【図234】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用係数テーブルW5c)

Table with 16 columns representing different lamp types and 16 rows representing time intervals from 0 to 600000ms. Each cell contains a numerical value representing the luminance data.

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用係数テーブルW5d)

Table with 16 columns representing different lamp types and 16 rows representing time intervals from 0 to 600000ms. Each cell contains a numerical value representing the luminance data.

【 図 2 3 5 】

【図235】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用係数テーブルW5d)

Table with 16 columns representing different lamp types and 16 rows representing time intervals from 0 to 600000ms. Each cell contains a numerical value representing the luminance data.

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用係数テーブルW5e)

Table with 16 columns representing different lamp types and 16 rows representing time intervals from 0 to 600000ms. Each cell contains a numerical value representing the luminance data.

【 図 2 3 6 】

【図236】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用係数テーブルV5a)

Table with 2 columns: 時間[msec] and 役物ランプの輝度データ. Rows show values like 0x0000, 0x0022, 0x2244, etc.

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用係数テーブルV5d)

Table with 2 columns: 時間[msec] and 役物ランプの輝度データ. Rows show values like 0x0022, 0x2244, 0x4477, etc.

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用係数テーブルV5b)

Table with 2 columns: 時間[msec] and 役物ランプの輝度データ. Rows show values like 0x0033, 0x3366, 0x6699, etc.

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用係数テーブルV5e)

Table with 2 columns: 時間[msec] and 役物ランプの輝度データ. Rows show values like 0xAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA, etc.

共通赤カットイン輝度データテーブル
(役物ランプ用係数テーブルV5c)

Table with 2 columns: 時間[msec] and 役物ランプの輝度データ. Rows show values like 0x1111, 0x1111, 0x1111, etc.

【図237】

【図237】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL5a)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
30	0x00000	WWW,RGB
30	0x00000	0x000000
30	0x00000	0x888C00
30	0x00000	0x666900
30	0x00088	0x444600
30	0x88866	0x66688
30	0x88866	0x222300
30	0x66644	0x000000
30	0x44422	0x222300
30		0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL5d)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
20	0x22200	WWW,RGB
20	0x00022	0x000000
20	0x22244	0x888C00
20	0x44466	0x666900
20	0x66688	0x444600
20	0x88866	0x222300
20	0x88866	0x000000
20	0x66644	0x222300
20	0x44422	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL5b)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
30	0x22200	WWW,RGB
30	0x00022	0x000000
30	0x22244	0x888C00
30	0x44466	0x666900
30	0x66688	0x444600
30	0x88866	0x222300
30	0x88866	0x000000
30	0x66644	0x222300
30	0x44422	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL5e)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
30	0x66666	WWW,RGB
40	0x66666	0x66666
30	0x66666	0x66666
40	0x66666	0x66666
30	0x66644	0x66644
40	0x44422	0x44422
30	0x22200	0x22200
40	0x00000	0x00000
600000	0x00000	0x00000

共通赤カットイン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL5c)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
30	0x11111	WWW,RGB
30	0x11111	0x111100
30	0x11111	0x888C00
30	0x11111	0x000000
30	0x11188	0x888C00
30	0x88800	0x111100
30	0x00088	0x888C00
30	0x88811	0x222200
30	0x11188	0x888C00
30	0x88822	0x333300
30	0x22288	0x888C00
30	0x88833	0x444400
30	0x33388	0x888C00
30	0x88844	0x555500
30	0x44488	0x888C00
30	0x88855	0x555500
30	0x55588	0x888C00
30	0x88855	0x555500
30	0x55588	0x888C00
30	0x88855	0x555500
30	0x55588	0x888C00
30	0x88855	0x555500

【図238】

【図238】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5a)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ		
	アタッカ	RGB,RGB	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB	
30	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x888C00	0x888C00
30	0x000C00	0x666900	0x666900
30	0xC00900	0x444600	0x444600
30	0x900600	0x222300	0x222300
30	0x600300	0x000000	0x000000
30	0x300000	0x222300	0x222300
30	0x000300	0x444600	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5b)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ		
	アタッカ	RGB,RGB	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB	
30	0x300000	0x666900	0x666900
30	0x600900	0x888C00	0x888C00
30	0x900C00	0x666900	0x666900
30	0xC00900	0x444600	0x444600
30	0x900600	0x222300	0x222300
30	0x600300	0x000000	0x000000
30	0x300000	0x222300	0x222300
30	0x000300	0x444600	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5c)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ		
	アタッカ	RGB,RGB	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB	
30	0x100100	0x111100	0x111100
30	0x100100	0x888C00	0x888C00
30	0x100C00	0x000000	0x000000
30	0xC00000	0x888C00	0x888C00
30	0x000C00	0x111100	0x111100
30	0xC00100	0x888C00	0x888C00
30	0x100C00	0x222200	0x222200
30	0xC00200	0x888C00	0x888C00
30	0x200C00	0x333300	0x333300
30	0xC00300	0x888C00	0x888C00
30	0x300C00	0x444400	0x444400
30	0xC00400	0x888C00	0x888C00
30	0x400C00	0x555500	0x555500
30	0xC00500	0x888C00	0x888C00
30	0x500C00	0x555500	0x555500
30	0xC00500	0x888C00	0x888C00
30	0x500C00	0x555500	0x555500
30	0xC00500	0x888C00	0x888C00
30	0x500C00	0x555500	0x555500
30	0xC00500	0x888C00	0x888C00

10

20

【図239】

【図239】

共通赤カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5d)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x300600	0x666900
20	0x600900	0x888C00
20	0x900C00	0x666900
20	0xC00900	0x444600
20	0x900600	0x222300
20	0x600300	0x000000
20	0x300000	0x222300
20	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5e)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0xC00C00	0x666C00
40	0xC00C00	0x444800
30	0xC00800	0x222300
40	0x800300	0x000000
30	0x300000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【図240】

【図240】

共通緑カットイン輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	3970	WS6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS6
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS6

30

40

50

【 図 2 4 1 】

【図 241】

共通線カットイン履歴データテーブル
(チャンネル)

Table with columns: 点灯箇所, 240msec間, 630msec間, 2110msec間, 60000msec間. Content includes channel names like 240msec間, 630msec間, 2110msec間, 60000msec間.

【 図 2 4 2 】

【図 242】

共通線カットイン履歴データテーブル
(特ラン用係テーブルWe)

Table with columns: 時間[msec], 9L1, 9L2, 9L3, 9L4, 9L5, 9L6, 9L7, 9L8, 9R9, 9R10, 9R11, 9R12. Content includes channel names like 9L1, 9L2, 9L3, 9L4, 9L5, 9L6, 9L7, 9L8, 9R9, 9R10, 9R11, 9R12.

共通線カットイン履歴データテーブル
(特ラン用係テーブルWe)

Table with columns: 時間[msec], 9L1, 9L2, 9L3, 9L4, 9L5, 9L6, 9L7, 9L8, 9R9, 9R10, 9R11, 9R12. Content includes channel names like 9L1, 9L2, 9L3, 9L4, 9L5, 9L6, 9L7, 9L8, 9R9, 9R10, 9R11, 9R12.

【 図 2 4 3 】

【図 243】

共通線カットイン履歴データテーブル
(特ラン用係テーブルWe)

Table with columns: 時間[msec], 9L1, 9L2, 9L3, 9L4, 9L5, 9L6, 9L7, 9L8, 9R9, 9R10, 9R11, 9R12. Content includes channel names like 9L1, 9L2, 9L3, 9L4, 9L5, 9L6, 9L7, 9L8, 9R9, 9R10, 9R11, 9R12.

【 図 2 4 4 】

【図 244】

共通線カットイン履歴データテーブル
(特ラン用係テーブルWe)

Table with columns: 時間[msec], 9L1, 9L2, 9L3, 9L4, 9L5, 9L6, 9L7, 9L8, 9R9, 9R10, 9R11, 9R12. Content includes channel names like 9L1, 9L2, 9L3, 9L4, 9L5, 9L6, 9L7, 9L8, 9R9, 9R10, 9R11, 9R12.

共通線カットイン履歴データテーブル
(特ラン用係テーブルWe)

Table with columns: 時間[msec], 9L1, 9L2, 9L3, 9L4, 9L5, 9L6, 9L7, 9L8, 9R9, 9R10, 9R11, 9R12. Content includes channel names like 9L1, 9L2, 9L3, 9L4, 9L5, 9L6, 9L7, 9L8, 9R9, 9R10, 9R11, 9R12.

10

20

30

40

50

【図245】

【図245】

共通線カットイン輝度データテーブル (役物ランプ用孫テーブルV6d)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
30	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通線カットイン輝度データテーブル (役物ランプ用孫テーブルV6d)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
20	RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

【図246】

【図246】

共通線カットイン輝度データテーブル (盤左ランプ用孫テーブルL6a)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
30	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0088
30	0x8888
30	0x6644
30	0x4422

共通線カットイン輝度データテーブル (盤左ランプ用孫テーブルL6d)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
20	RRRR
20	0x2200
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4466
20	0x6688
20	0x8888
20	0x6644
20	0x4422

共通線カットイン輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
30	RRRR
30	0x0022
30	0x2244
30	0x4477
30	0x77AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通線カットイン輝度データテーブル (役物ランプ用孫テーブルV6e)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
30	RRRR
40	0x8888
40	0x8888
30	0x8888
40	0x8855
30	0x5533
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
600000	0x0000

共通線カットイン輝度データテーブル (盤左ランプ用孫テーブルL6b)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
30	WWWWW
30	0x2200
30	0x0022
30	0x2244
30	0x4466
30	0x6688
30	0x8888
30	0x6644
30	0x4422

共通線カットイン輝度データテーブル (盤左ランプ用孫テーブルL6e)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
30	WWWWW
30	0x6666
40	0x6666
30	0x6666
40	0x6666
30	0x6664
40	0x4422
30	0x2200
40	0x0000
600000	0x0000

共通線カットイン輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
30	RRRR
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0xA000
30	0x0000
30	0xA000
30	0x0000
30	0xA000
30	0x0000
30	0xA000
30	0x0000
30	0xA000
30	0x0000
30	0xA000
30	0x0000
30	0xA000
30	0x0000
30	0xA000
30	0x0000
30	0xA000
30	0x0000

共通線カットイン輝度データテーブル (盤左ランプ用孫テーブルL6c)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
30	WWWWW
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1198
30	0x8800
30	0x0008
30	0x8811
30	0x1198
30	0x8822
30	0x2288
30	0x8833
30	0x3388
30	0x8844
30	0x4488
30	0x8855
30	0x5588
30	0x8855
30	0x5588
30	0x8855
30	0x5588
30	0x8855

【図247】

【図247】

共通線カットイン輝度データテーブル (アタックランプ、Vアタックランプ、電チューランプ用孫テーブルA6a)

時間[msec]	アタックランプの輝度データ	
	アタック	Vアタック電チュー
30	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通線カットイン輝度データテーブル (アタックランプ、Vアタックランプ、電チューランプ用孫テーブルA6b)

時間[msec]	アタックランプの輝度データ	
	アタック	Vアタック電チュー
30	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x020040	0x666070
30	0x040070	0x8880A0
30	0x0700A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通線カットイン輝度データテーブル (アタックランプ、Vアタックランプ、電チューランプ用孫テーブルA6c)

時間[msec]	アタックランプの輝度データ	
	アタック	Vアタック電チュー
30	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x010010	0x111010
30	0x010010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x000000
30	0x0A0000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x111010
30	0x0A0010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x222020
30	0x0A0020	0x8880A0
30	0x0200A0	0x333030
30	0x0A0030	0x8880A0
30	0x0300A0	0x444040
30	0x0A0040	0x8880A0
30	0x0400A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050

【図248】

【図248】

共通線カットイン輝度データテーブル (アタックランプ、Vアタックランプ、電チューランプ用孫テーブルA6d)

時間[msec]	アタックランプの輝度データ	
	アタック	Vアタック電チュー
20	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x020040	0x666070
20	0x040070	0x8880A0
20	0x0700A0	0x666070
20	0x0A0070	0x444040
20	0x070040	0x222020
20	0x040020	0x000000
20	0x020000	0x222020
20	0x000020	0x444040

共通線カットイン輝度データテーブル (アタックランプ、Vアタックランプ、電チューランプ用孫テーブルA6e)

時間[msec]	アタックランプの輝度データ	
	アタック	Vアタック電チュー
30	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x0A00A0	0x6660A0
40	0x0A00A0	0x444050
30	0x0A0050	0x222030
40	0x050030	0x000000
30	0x030000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

10

20

30

40

50

【図253】

【図253】

ハズレの輝度データテーブル
(枠ランプ用係数テーブルW15)

時間[msc]	枠左ランプの輝度データ					枠右ランプの輝度データ				
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9P2 -RGB	9P3.9P4 RGB.RGB	9P5.9P6 RGB.RGB	9P7.9P8 RGB.RGB	9P9.9P10 RGB.RGB
10	0x44444	0x44444	0x44444	0x44444	0x44444	0x44444	0x44444	0x44444	0x44444	0x44444
20	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111
60080	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111

【図254】

【図254】

縦向き輝度データテーブル
(枠ランプ用係数テーブルW16)

時間[msc]	枠左ランプの輝度データ					枠右ランプの輝度データ				
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9P2 -RGB	9P3.9P4 RGB.RGB	9P5.9P6 RGB.RGB	9P7.9P8 RGB.RGB	9P9.9P10 RGB.RGB
30	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000
30	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000

10

20

【図255】

【図255】

縦向き輝度データテーブル
(枠ランプ用係数テーブルW17)

時間[msc]	枠左ランプの輝度データ					枠右ランプの輝度データ				
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9L11.9L12 RGB.RGB				
30	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510				
30	0x031510	0x031510	0x031510	0x031510	0x031510	0x031510				
30	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31				
30	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521				
30	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63				
30	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632				
30	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97				
30	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643	0xDBA643				
30	0x754D6A	0x754D6A	0x754D6A	0x754D6A	0x754D6A	0x754D6A				
30	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754	0xDDB754				
30	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766				
30	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD				
30	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888				
30	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD				
30	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999				
30	0xAADD	0xAADD	0xAADD	0xAADD	0xAADD	0xAADD				
30	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA				
30	0xBEBDDD	0xBEBDDD	0xBEBDDD	0xBEBDDD	0xBEBDDD	0xBEBDDD				
30	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB				
30	0xCCDD	0xCCDD	0xCCDD	0xCCDD	0xCCDD	0xCCDD				
20	0xDDDDCC	0xDDDDCC	0xDDDDCC	0xDDDDCC	0xDDDDCC	0xDDDDCC				
20	0xCDDDD	0xCDDDD	0xCDDDD	0xCDDDD	0xCDDDD	0xCDDDD				

【図256】

【図256】

当り確定輝度データテーブル
(枠ランプ用係数テーブルW18)

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msc]	枠左ランプの輝度データ									
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9L11.9L12 RGB.RGB				
40	0xAFAFA	0xFFFB0	0xF7F30	0xF0F04	0xF0F0C	0xD0F90				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0xFF0FF	0xF0F70	0xF30F0	0xF0F0C	0xF0C0D	0x90F50				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0xFB0F0	0xF70F30	0xF0F04	0xF0F0C	0xD0F90	0x50F10				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0xF70F70	0xF30F00	0xF0F04	0xF0C0D	0x90F50	0x10F02				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0xF30F30	0xF0F04	0xF0F0C	0xD0F90	0x50F10	0x02F0F				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0xF0F00	0xF0F08	0xF0C0D	0x90F50	0x10F02	0x06F0A				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0xF0F04	0xF0F0C	0xD0F90	0x50F10	0x02F0F	0x0AFAF				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0xF0F00	0xD0F90	0x90F50	0x10F02	0x06F0A	0x0FF0F				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0x90F90	0x50F10	0x02F0F	0x0AFAF	0x0F0F7	0x0F300				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0x50F50	0x10F02	0x06F0A	0x0FF0F	0x0F70F	0x0F040				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0x10F10	0x02F0F	0x0AFAF	0x0F0F7	0x0F300	0x0F080				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0x02F02	0x06F0A	0x0FF0F	0x0F70F	0x0F040	0x8FC0F				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0x06F06	0x0AFAF	0x0F0F7	0x0F300	0x0F080	0xCF0D0				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0x0AFAF	0x0F0F7	0x0F040	0x8FC0F	0xF0D0F	0x33333				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0x0FF0F	0x0F0F7	0x0F300	0x4F080	0xCF0D0	0x90F50				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0x0FB0F	0x0F70F	0x0F040	0x8FC0F	0xF0D0F	0x50F10				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0x0F70F	0x0F300	0x4F080	0xCF0D0	0x90F50	0xF10F0				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0x0F30F	0x0F040	0x8FC0F	0xF0D0F	0x50F10	0xF0F06				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0x0F00F	0x4F080	0xCF0D0	0x90F50	0x10F02	0xF0F0A				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0x4F04F	0x8FC0F	0xF0D0F	0x50F10	0xF0F06	0xF0AFA				
30	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
40	0x8F08F	0xCF0D0	0xF90F50	0xF10F0	0xF0F0A	0xF0FB0				

30

40

50

【図261】

【図261】

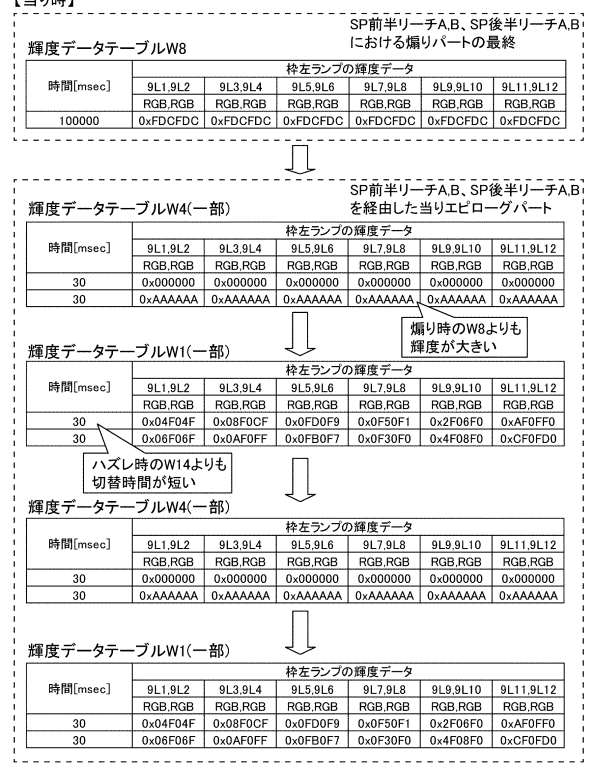
当り時とハズレ時とにおけるランプの比較
【ハズレ時】



【図262】

【図262】

当り時とハズレ時とにおけるランプの比較
【当り時】



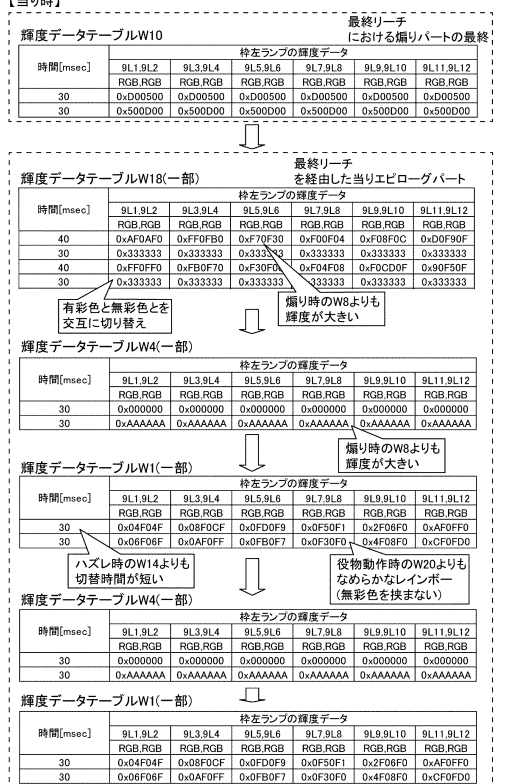
10

20

【図263】

【図263】

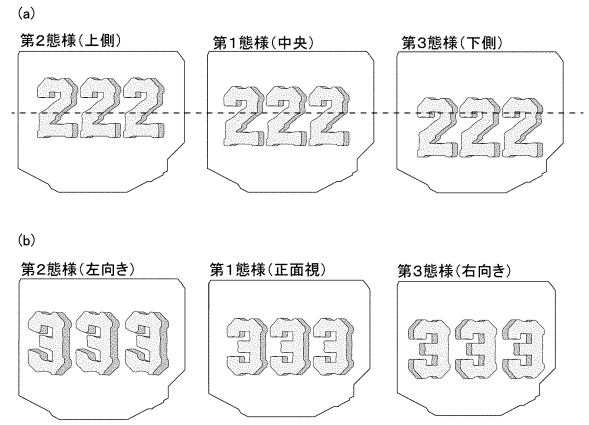
当り時とハズレ時とにおけるランプの比較
【当り時】



【図264】

【図264】

図柄の揺れ態様について



30

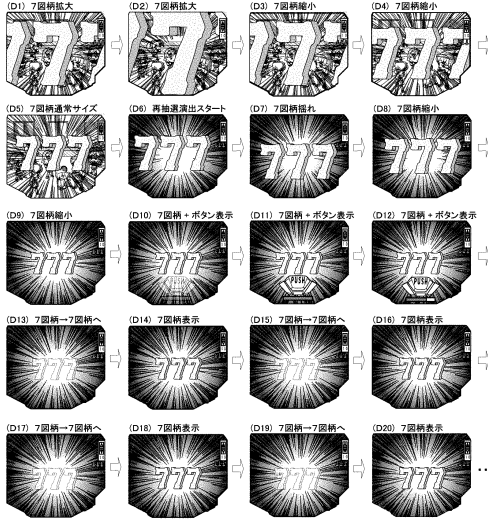
40

50

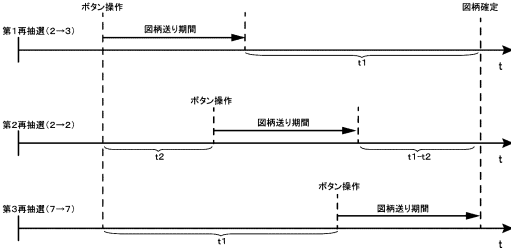
【図265】

【図265】

(A) 7図柄による再抽選演出の詳細説明図

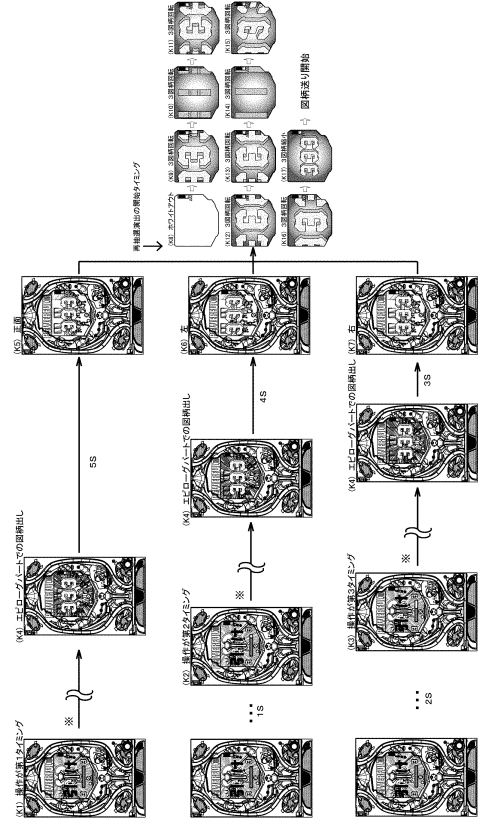


(B) 各再抽選演出のタイミングチャート



【図266】

【図266】



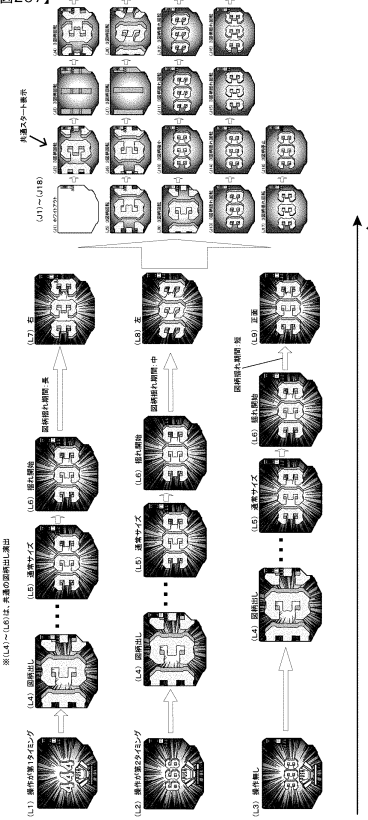
※部分は、役物可動+エアロログバートを省略した図鑑

10

20

【図267】

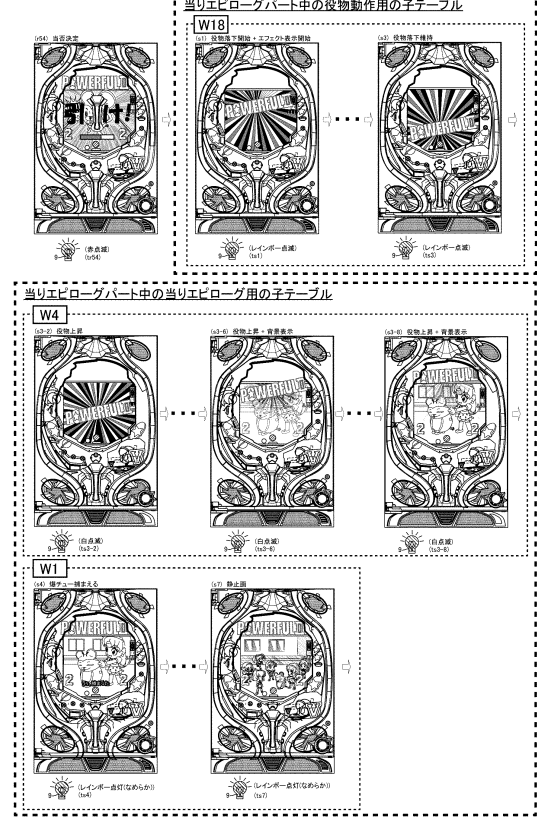
【図267】



※ (L4)-(L10)は、再抽選演出の開始メッセージ

【図268】

【図268】

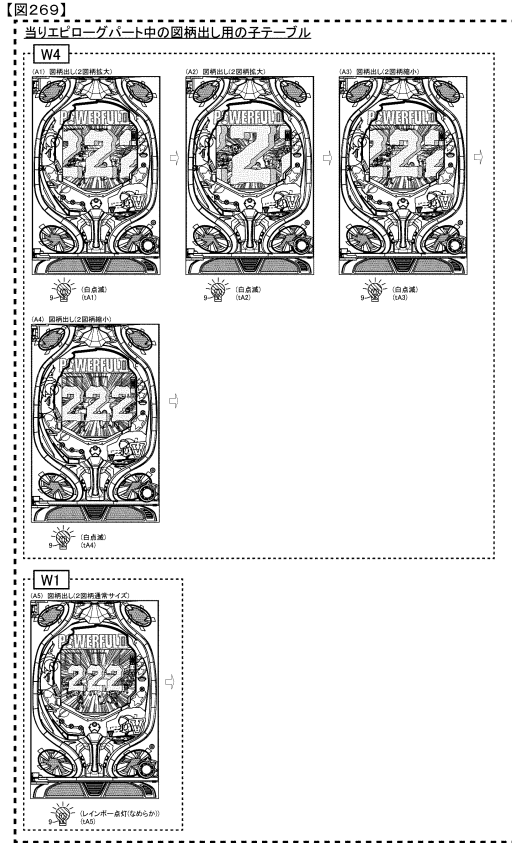


30

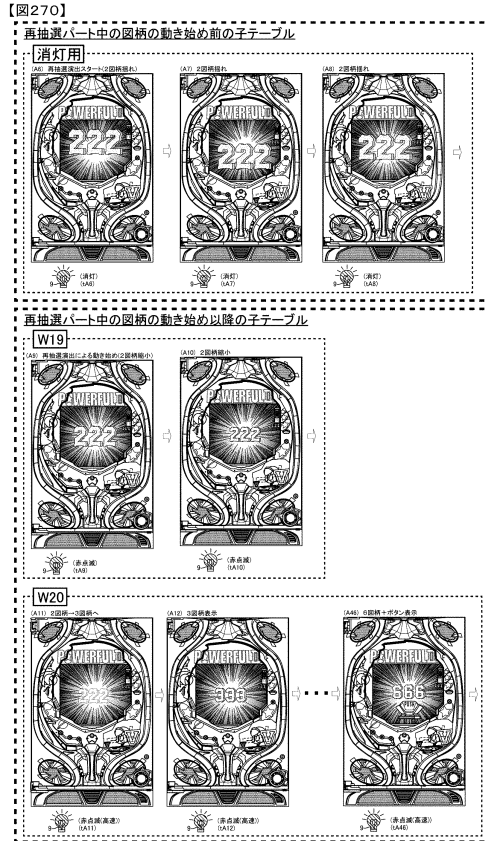
40

50

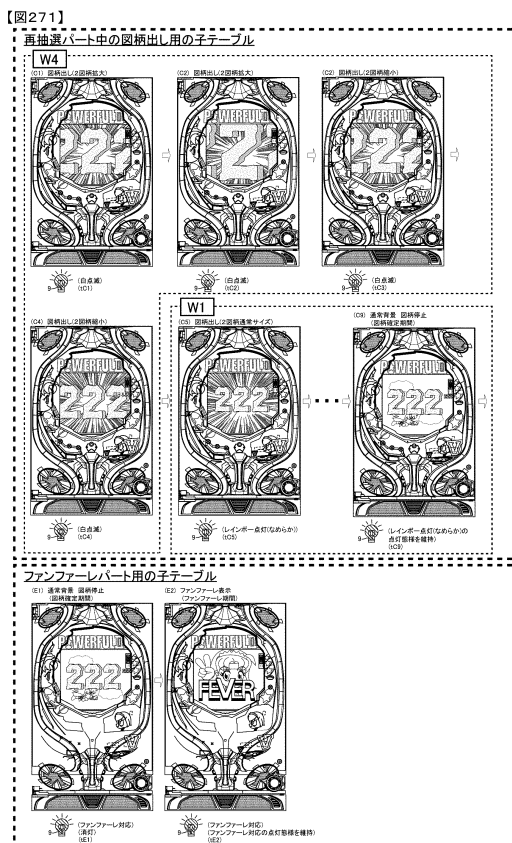
【図269】



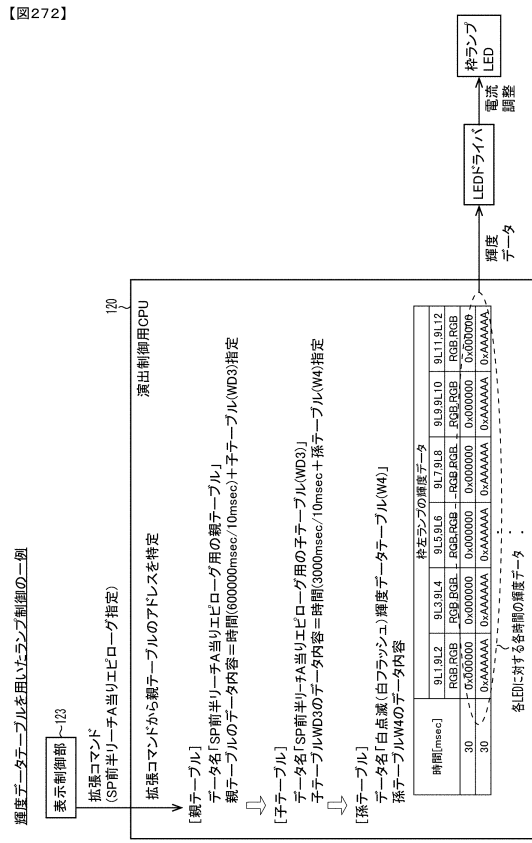
【図270】



【図271】



【図272】



10

20

30

40

50

【図273】

【図273】

主テーブルのタイム管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例

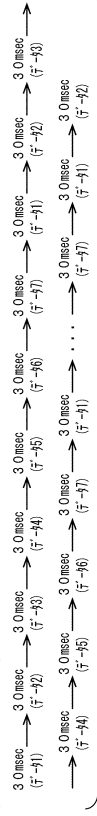
【子テーブル】

データ名「SP前半」データ名「SP後半」データ名「白点減」データ名「白点増」

孫テーブルW4の内容

時間[msec]	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L0	9L11.9L12
子テーブル1	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB
子テーブル2	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
子テーブル3	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
子テーブル4	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
子テーブル5	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA
子テーブル6	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
子テーブル7	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA

【300msecのタイム管理】



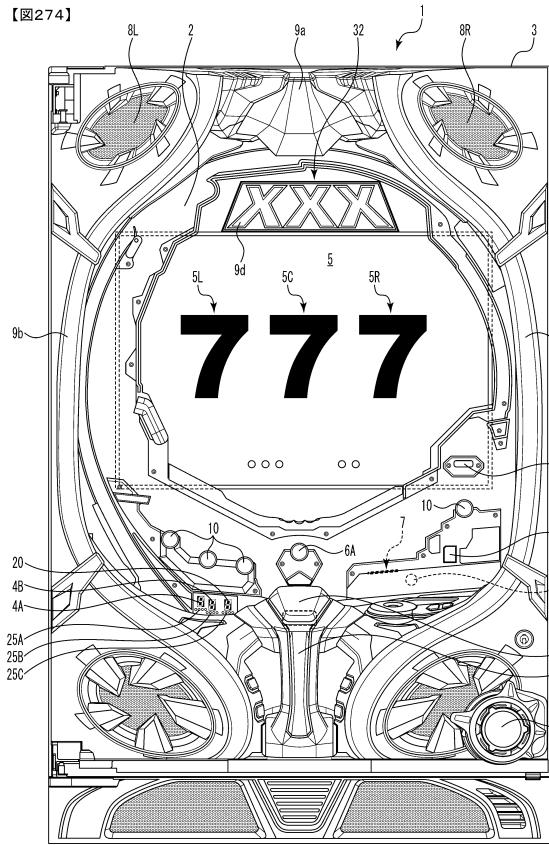
300msecに亘って孫テーブルの出力をループさせる

↓300msec経過後

次の孫テーブルを用いたランプ制御に移行

【図274】

【図274】

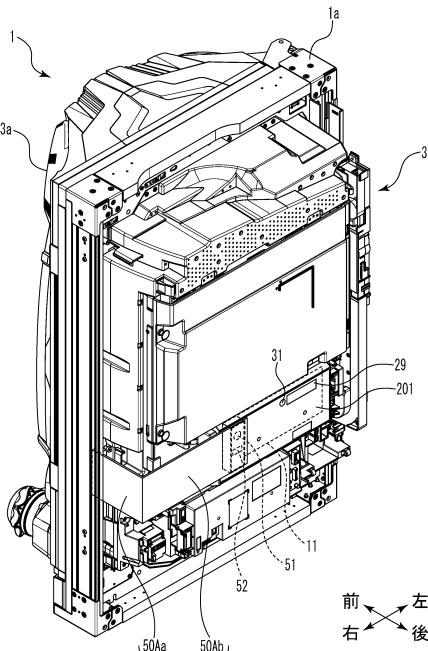


10

20

【図275】

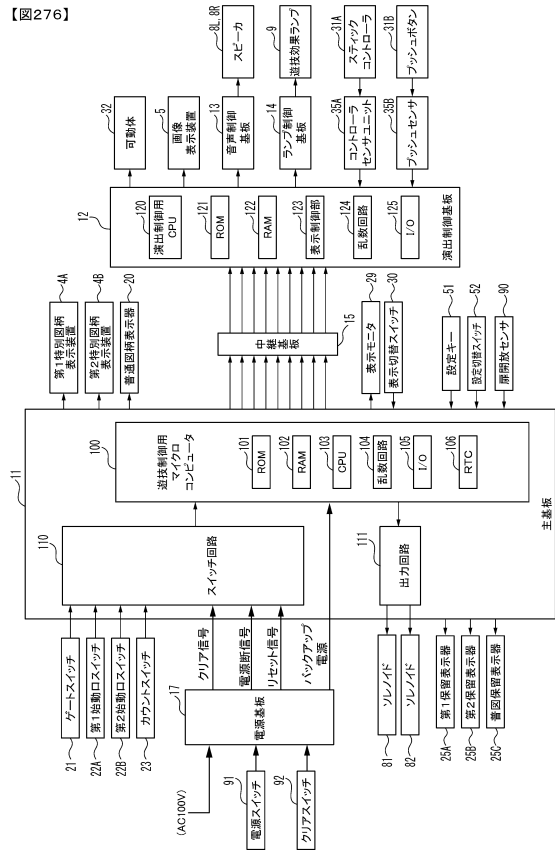
【図275】



前 左 右 後

【図276】

【図276】



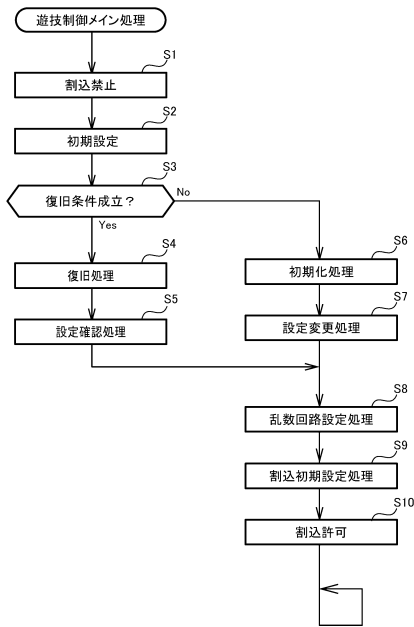
30

40

50

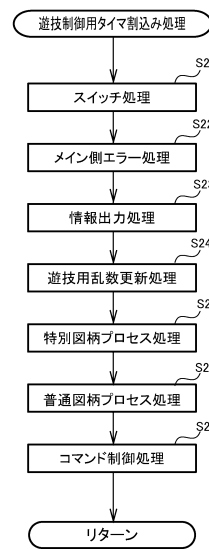
【図277】

【図277】



【図278】

【図278】

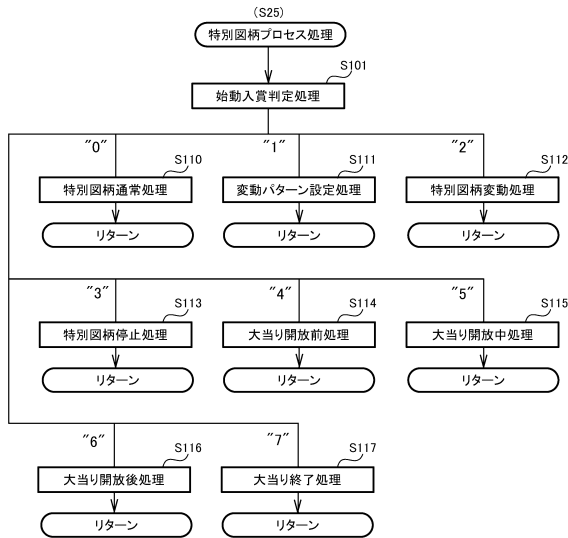


10

20

【図279】

【図279】



【図280】

【図280】

(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 非には時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き はずれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確率状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 非には時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き はずれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確率状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

30

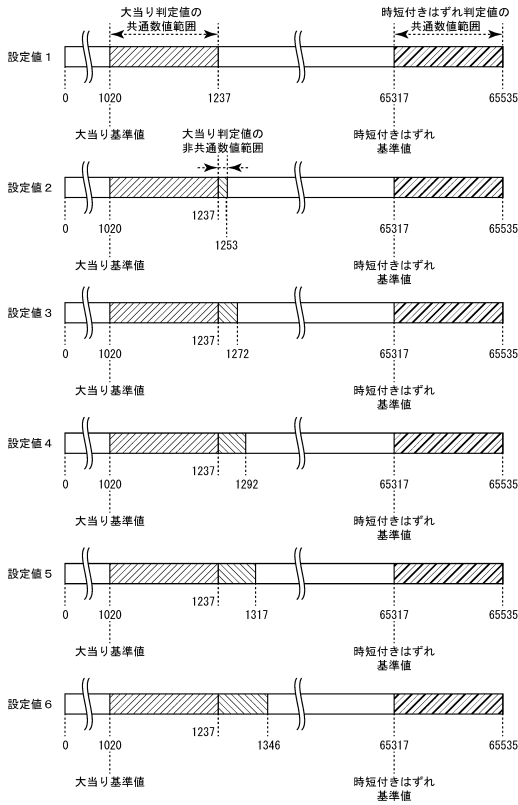
40

50

【図281】

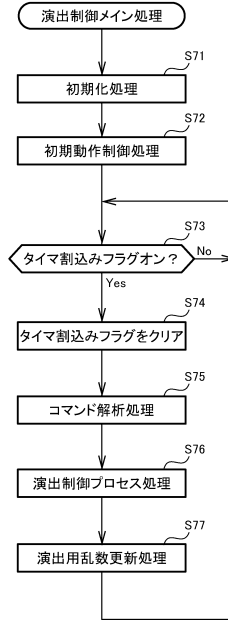
【図281】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図282】

【図282】

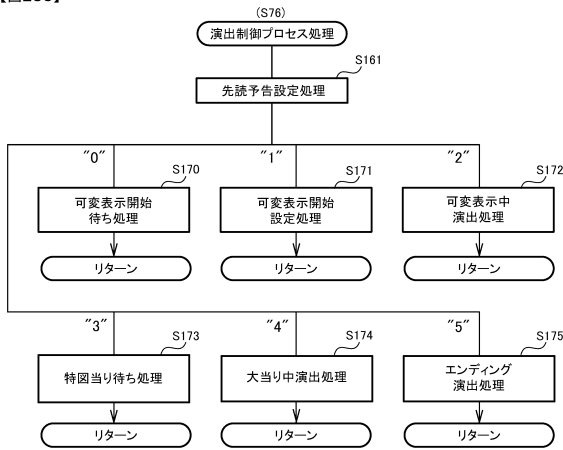


10

20

【図283】

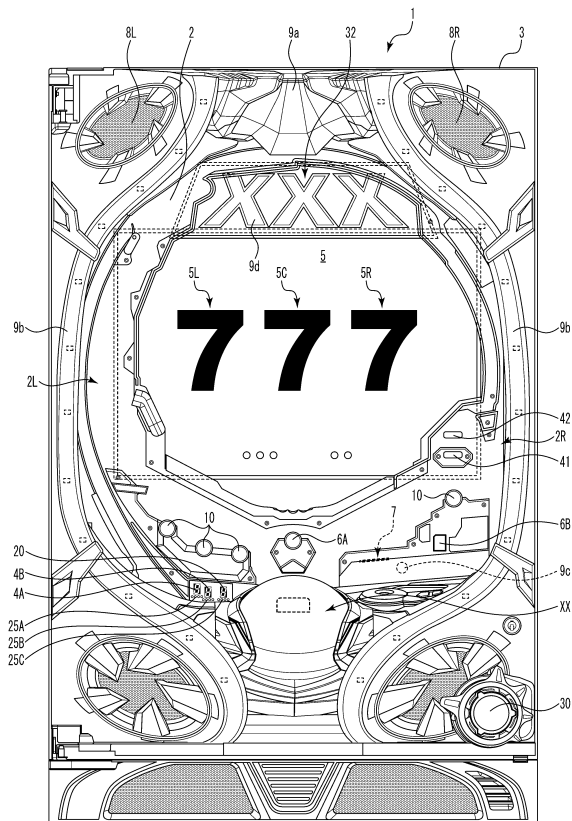
【図283】



【図284-1】

【図284-1】

特徴部069SG



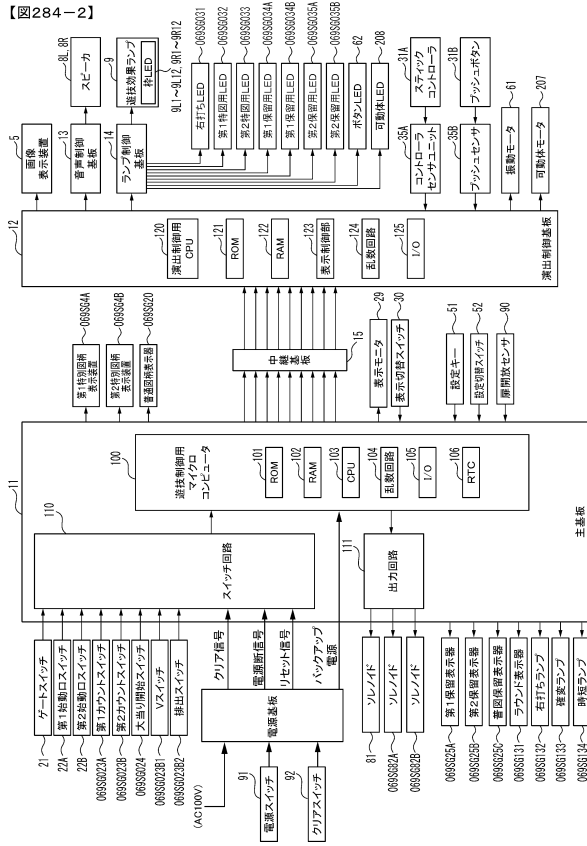
30

40

50

【図284-2】

【図284-2】



【図284-3】

【図284-3】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0~99	変動パターン判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~205	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~10818	大当たり
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当たりA	0~149
大当たりB	150~299

(C2) 大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当たりB	0~99
大当たりC	100~299

(D) 大当たり種別

大当たり種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当たりA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	6
大当たりB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	6
大当たりC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	10

※1.1ラウンド目でのV入賞が条件

【図284-4】

【図284-4】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当たりA	110回
大当たりB	110回
大当たりC	110回
900回変動 (救済時短)	1100回

【図284-5】

【図284-5】

通常状態

(A) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0~2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	-
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(B) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
非リーチB	12000	-
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(C) 大当たり用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	50

10

20

30

40

50

【 図 2 8 4 - 6 】

【図284-6】

確変状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	-
非リーチA	7000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)大当たり用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	15

【 図 2 8 4 - 7 】

【図284-7】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	-
非リーチA	7000	95
SPリーチE(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	-

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	-

(C)大当たり用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	-

10

【 図 2 8 4 - 8 】

【図284-8】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	-
非リーチA	7000	97
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)大当たり用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	-
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

【 図 2 8 4 - 9 】

【図284-9】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の可変表示の停止を指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当たり開始指定	大当たりの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当たり終了指定	大当たりの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	大当たり開始スイッチ通過通知	大当たり開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定
9F	00	空待ち子モ表示指定	空待ち子モ表示の指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当たりA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たりB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たりC

(C)

MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	図柄確定A指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒
8F	01	図柄確定B指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒

(D)

MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30~3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(E)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1~125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

20

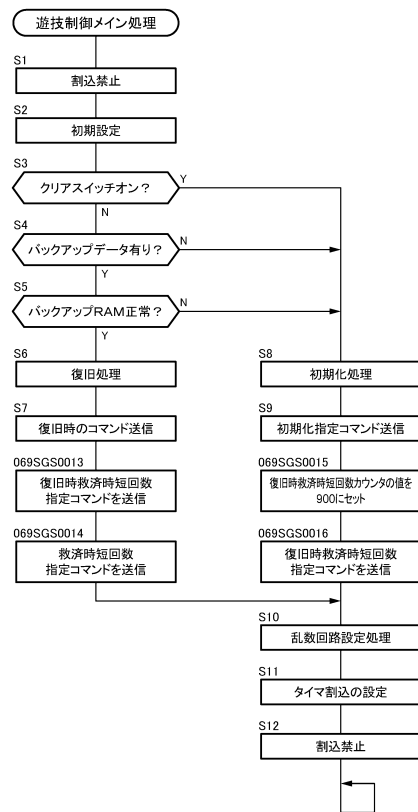
30

40

50

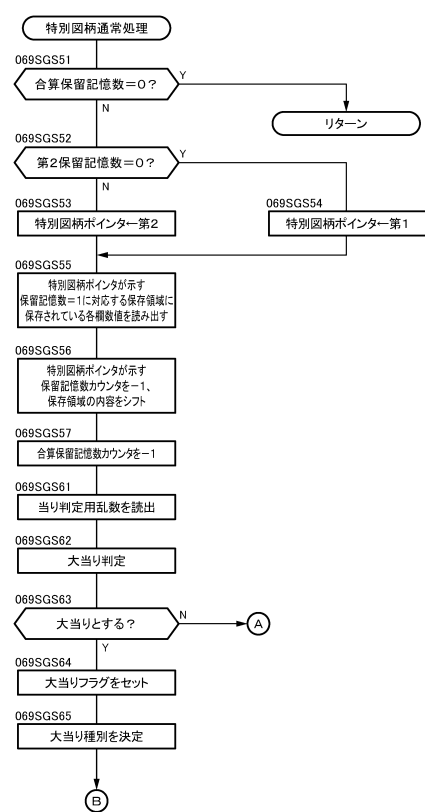
【図284-10】

【図284-10】



【図284-11】

【図284-11】

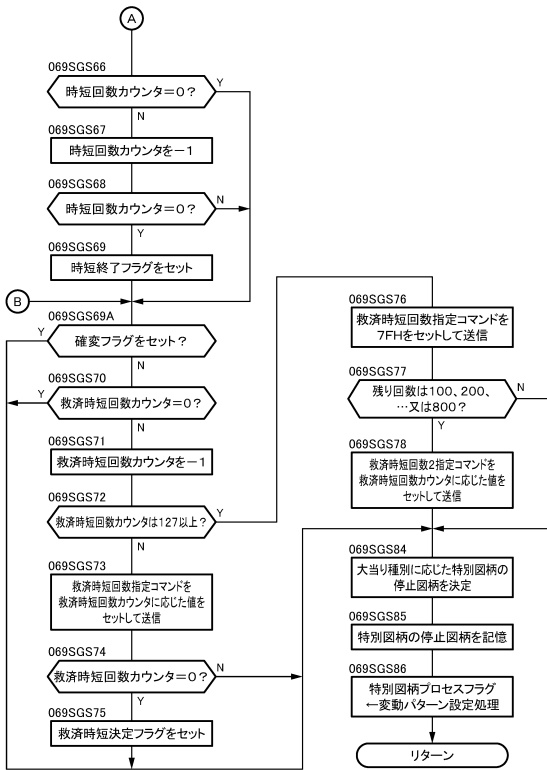


10

20

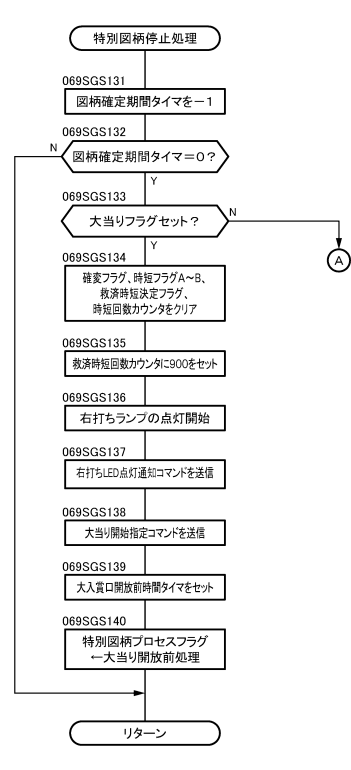
【図284-12】

【図284-12】



【図284-13】

【図284-13】



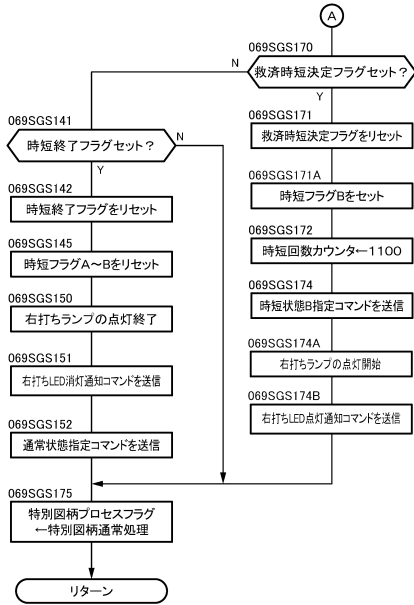
30

40

50

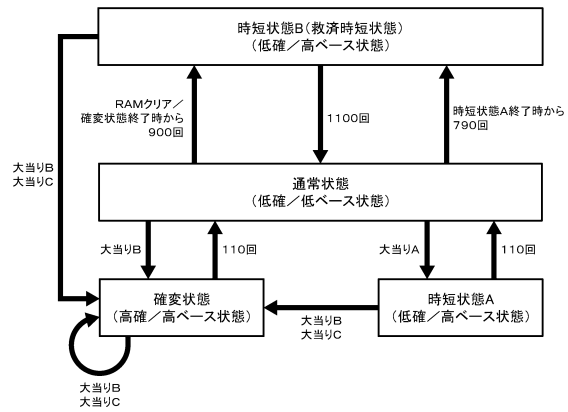
【 図 2 8 4 - 1 4 】

【図284-14】



【 図 2 8 4 - 1 5 】

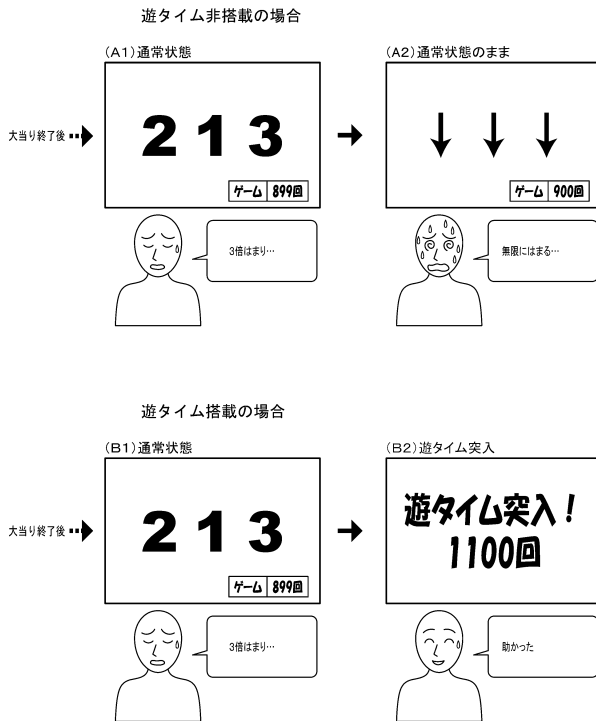
【図284-15】



10

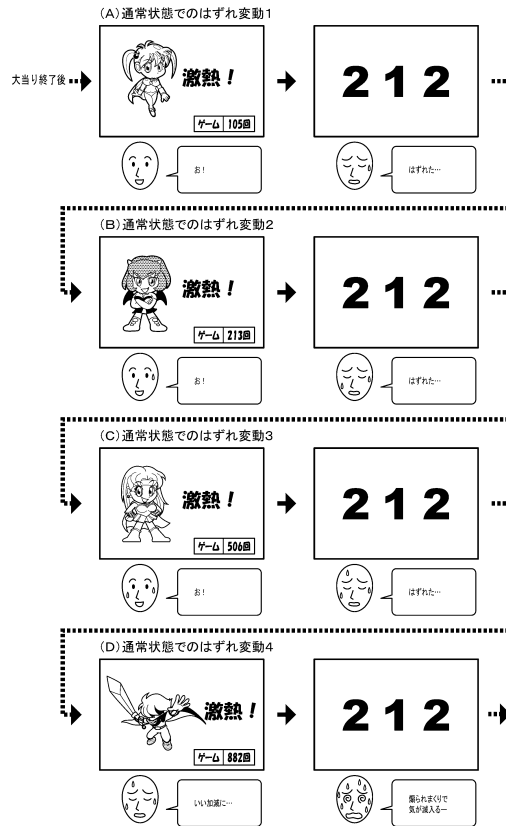
【 図 2 8 4 - 1 6 】

【図284-16】 遊タイムの説明[1/3]



【 図 2 8 4 - 1 7 】

【図284-17】 遊タイムの説明[2/3]



20

30

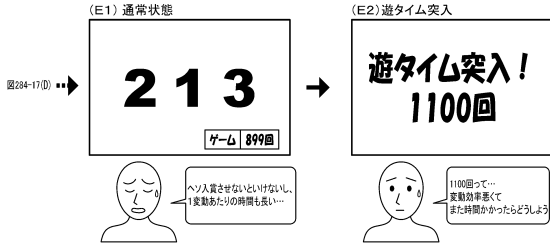
40

50

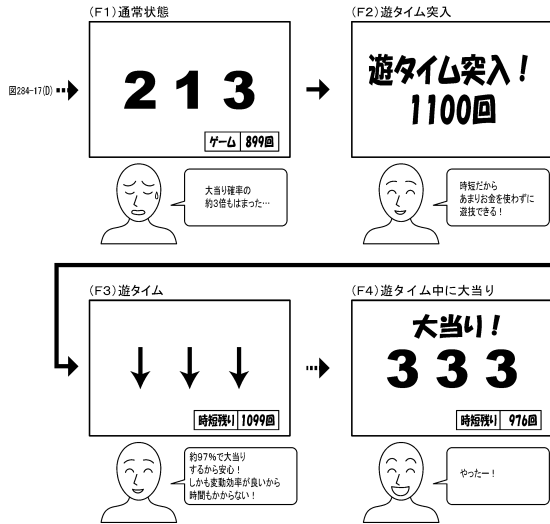
【図284-18】

【図284-18】 遊タイムの説明[3/3]

変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの場合

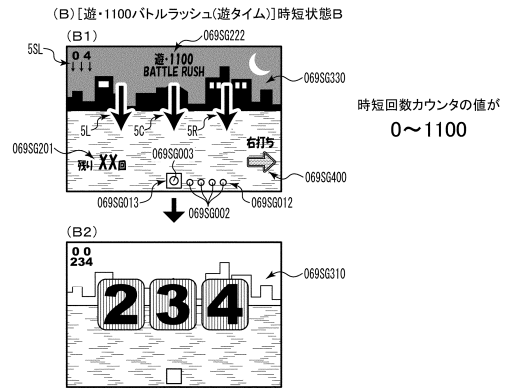
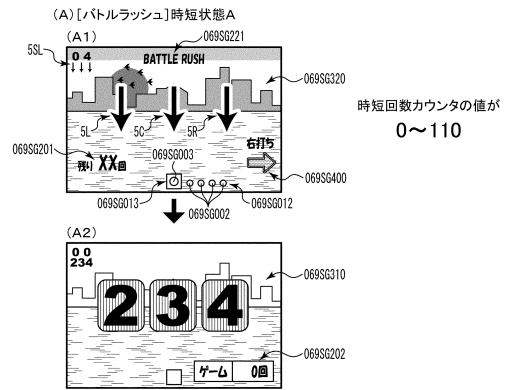


変動効率が通常状態よりも良い本件の遊タイムの場合



【図284-19】

【図284-19】

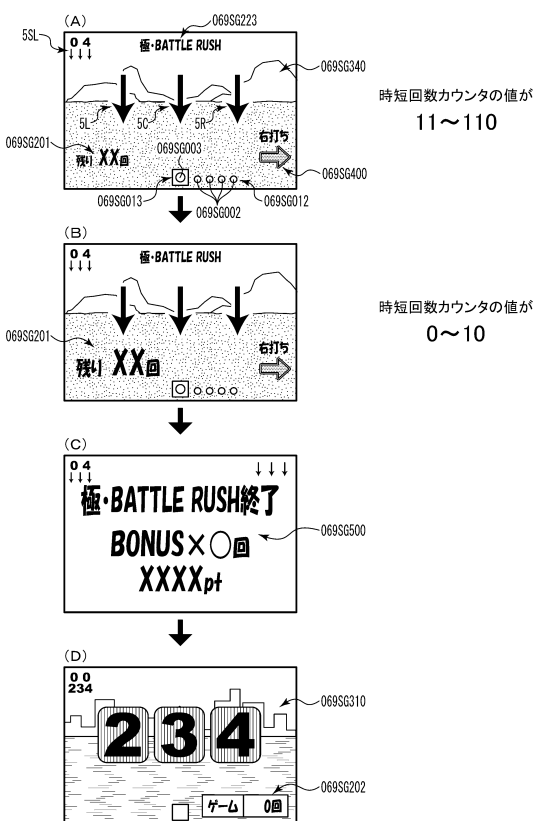


10

20

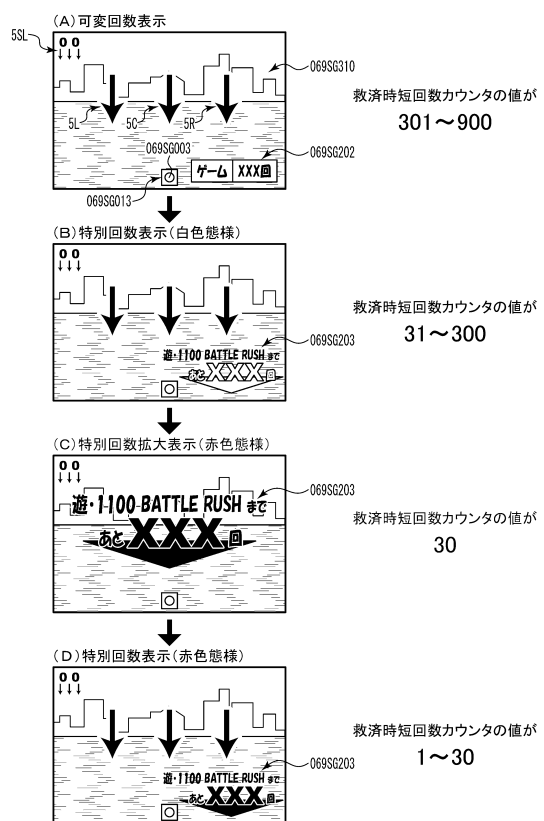
【図284-20】

【図284-20】 [極・バトルラッシュ]確変状態



【図284-21】

【図284-21】 [通常]低確低B



30

40

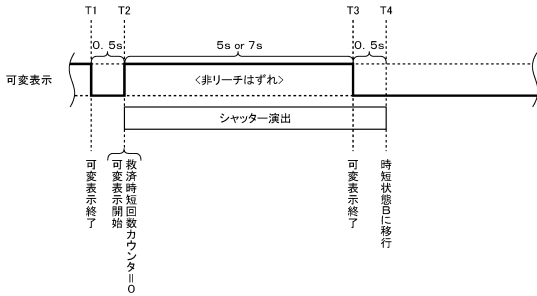
50

【図284-22】

【図284-22】

[RAMクリア後に時短状態B到達時のタイムチャート]

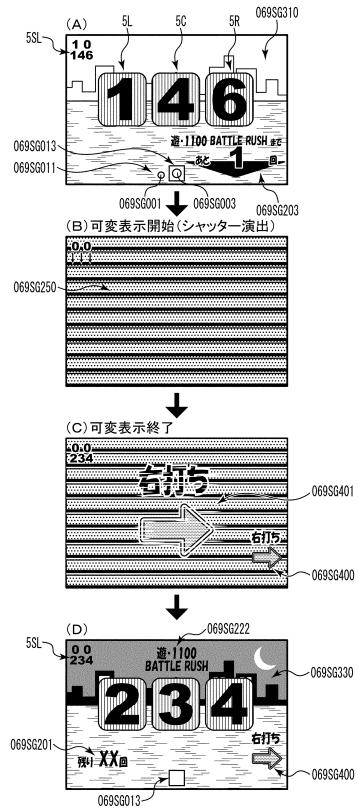
非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



【図284-23】

【図284-23】

[RAMクリア後に時短状態B到達時] 非リーチはずれ(短縮変動・通常変動)



10

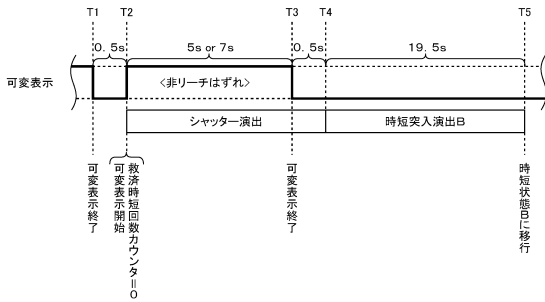
20

【図284-24】

【図284-24】

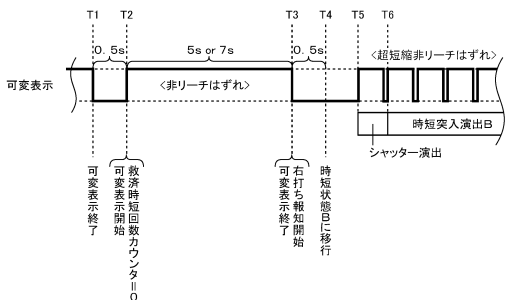
(A) [大当り後、900回の可変表示で時短状態B到達時のタイムチャート]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



(B) [時短状態B到達時のタイムチャートの変形例]

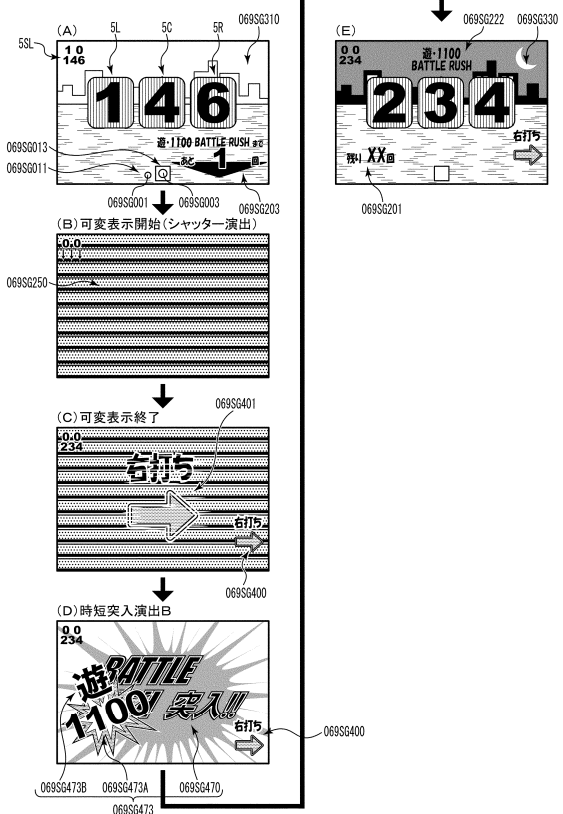
非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



【図284-25】

【図284-25】

[大当り後、900回の可変表示で時短状態B到達時]



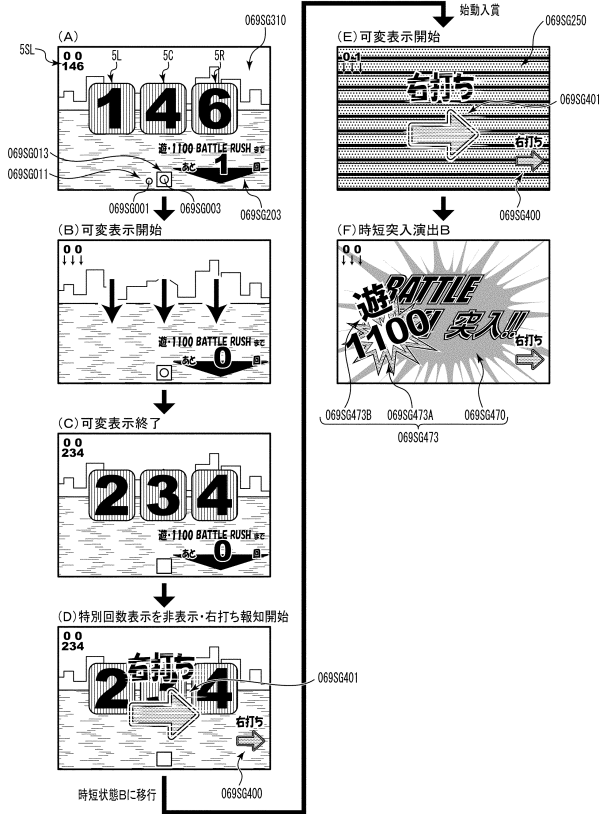
30

40

50

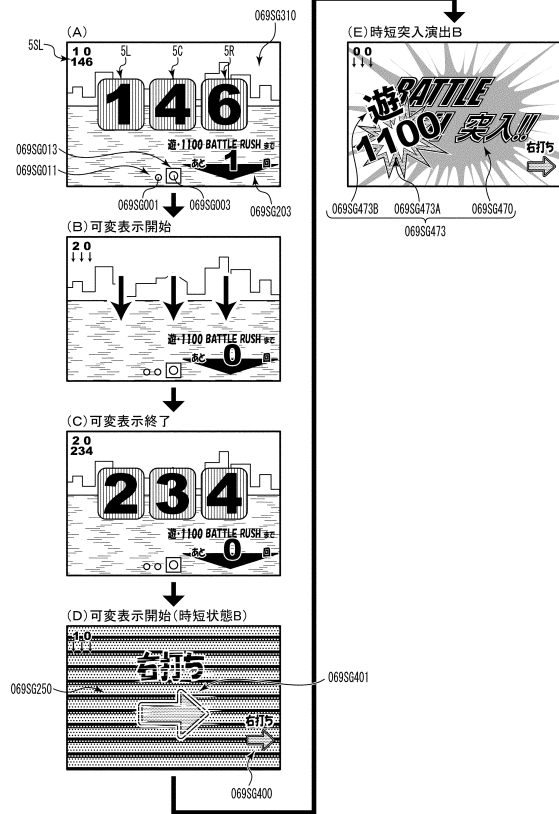
【図284-26】

【図284-26】



【図284-27】

【図284-27】

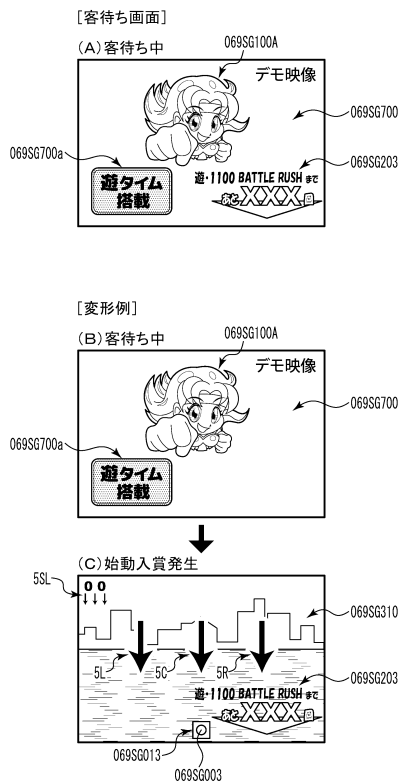


10

20

【図284-28】

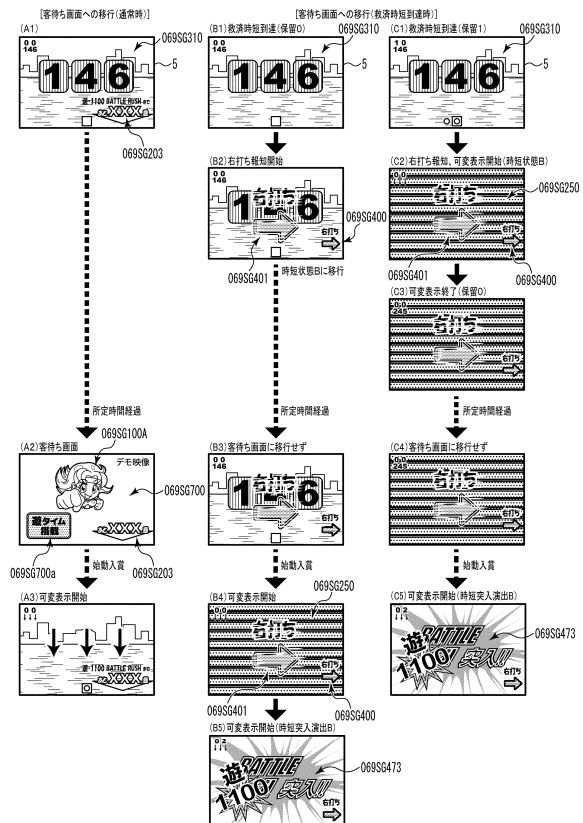
【図284-28】



【図284-29】

【図284-29】

特徴部069SG変形例1



30

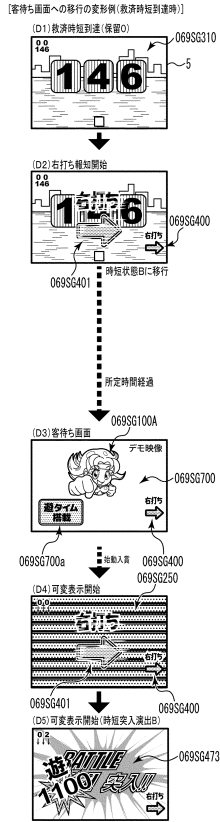
40

50

【図284-30】

【図284-30】

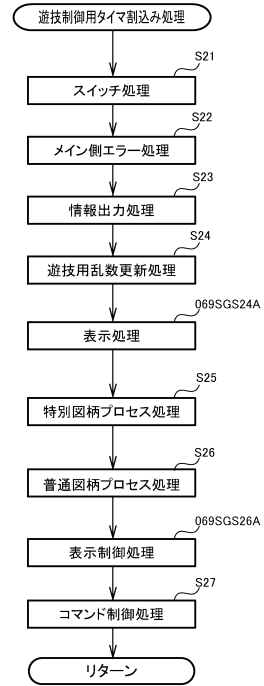
特徴部069SG変形例1



【図284-31】

【図284-31】

特徴部069SG変形例2



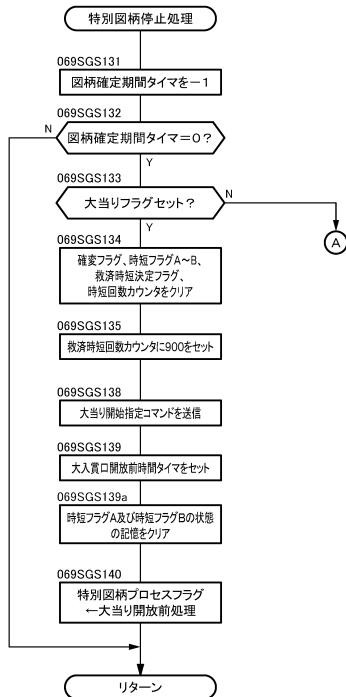
10

20

【図284-32】

【図284-32】

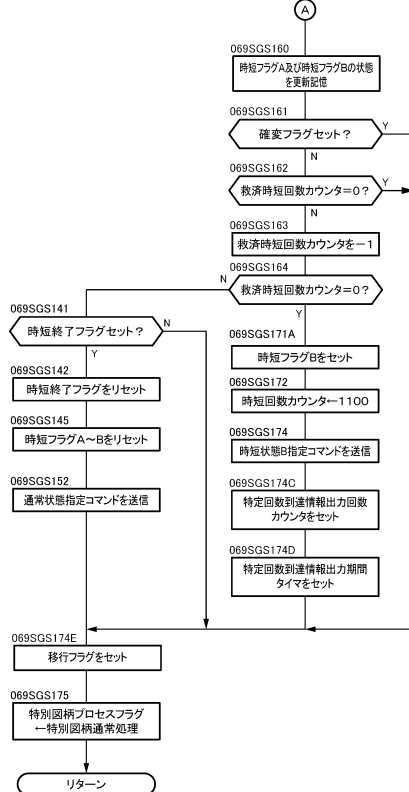
特徴部069SG変形例2



【図284-33】

【図284-33】

特徴部069SG変形例2



30

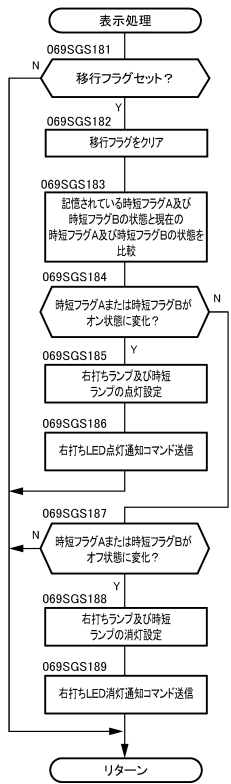
40

50

【図284-34】

【図284-34】

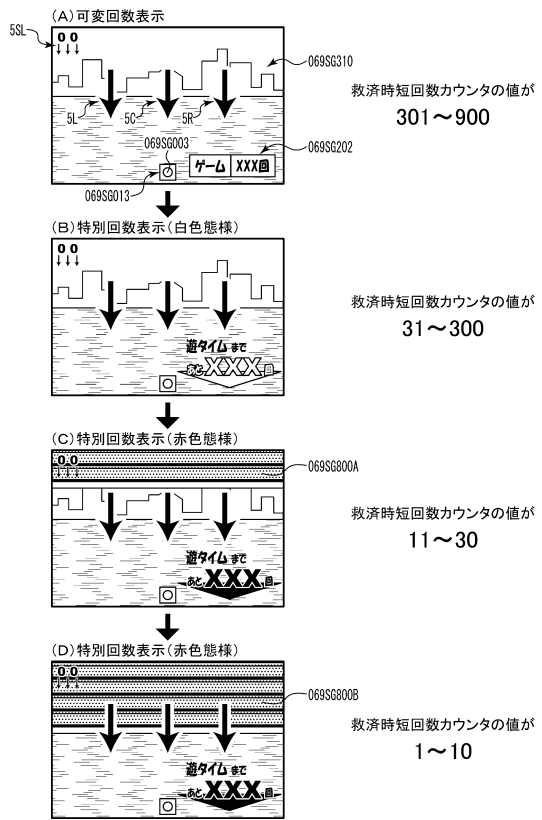
特徴部069SG変形例2



【図284-35】

【図284-35】

特徴部069SG変形例3



【図284-36】

【図284-36】

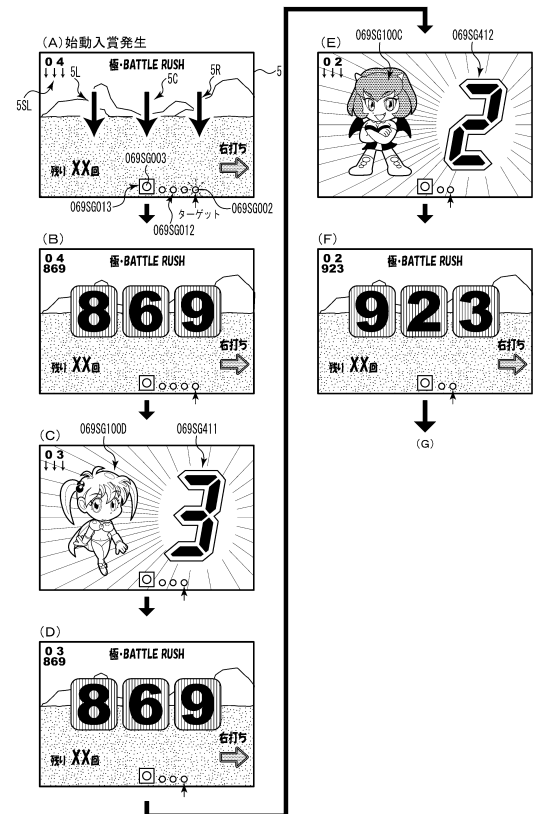
演出一覧

種別	内容	演出種別/期待度	
先読み予告	カウントダウン予告	可変表示を開始することにより3-2-1-0の順にカウントダウン。3で終了<2で終了<1で終了<0まで	
	保留変化予告	保留表示が青色、緑色、赤色、金色に変化。	青色<緑色<赤色<金色
	図柄チャンス目予告	はずれ図柄が偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せで停止表示。台座部の表示色。	偶数図柄<奇数図柄 青色<緑色<赤色<金色
	エフェクト表示予告	図柄停止時に可動体の下方にエフェクト画像が表示。	青色<緑色<赤色<金色
予告演出	可動体予告	可変表示の開始時に可動体が振動。	振動(小)<振動(大)
	キャラクター予告 (リーチ振り)	キャラクターが出現してリーチ態様になるか否かを煽る。	セリフ(リーチ)<セリフ(リーチが切)
	リーチ予告 (リーチ振り)	左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを煽る。	
ボタン予告	リーチ表示態様になるか否かを定めるボタン操作を促す。	長押し<連打<一撃	
決め演出	当否ボタン演出	SPリーチの当否告知の直前に、大当たりか否かを定めるボタン操作を促す。	ボタン白色<ボタン赤色
	可動体演出	可動体が落下した場合は「大当たり」。可動体が落下しない場合は「はずれ」。	
事後演出	大当たりになった場合、大当たり中の予定出球数を報知。		
突入演出	突入導入演出	確変突入演出、時短突入演出Aの開始前に実行。	
	確変突入演出	確変状態の制御が開始されることを報知する。	
	時短突入演出A	時短状態Aの制御が開始されることを報知する。	
	時短突入演出B	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。	
シャッター演出	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。救済時短到達変動において実行される。		

【図284-37】

【図284-37】

カウントダウン予告



10

20

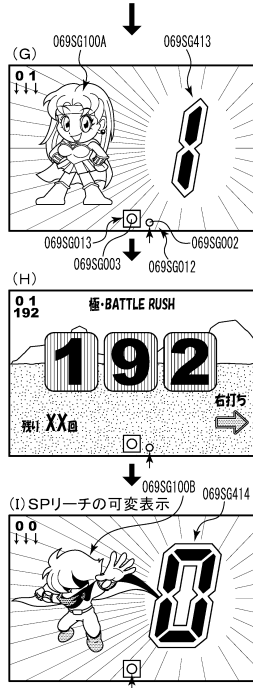
30

40

50

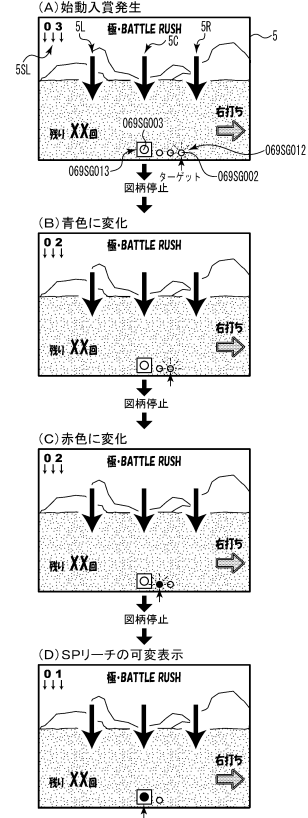
【 図 2 8 4 - 3 8 】

【図284-38】



【 図 2 8 4 - 3 9 】

【図284-39】 保留変化予告



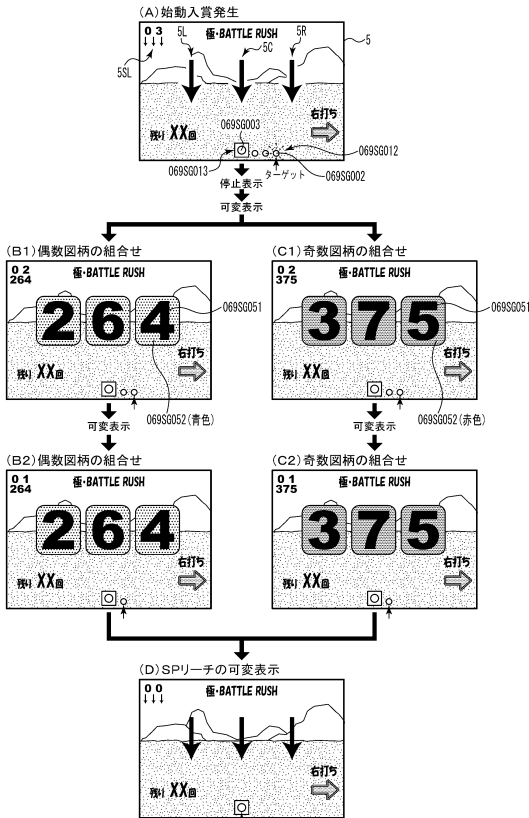
10

20

【 図 2 8 4 - 4 0 】

【図284-40】

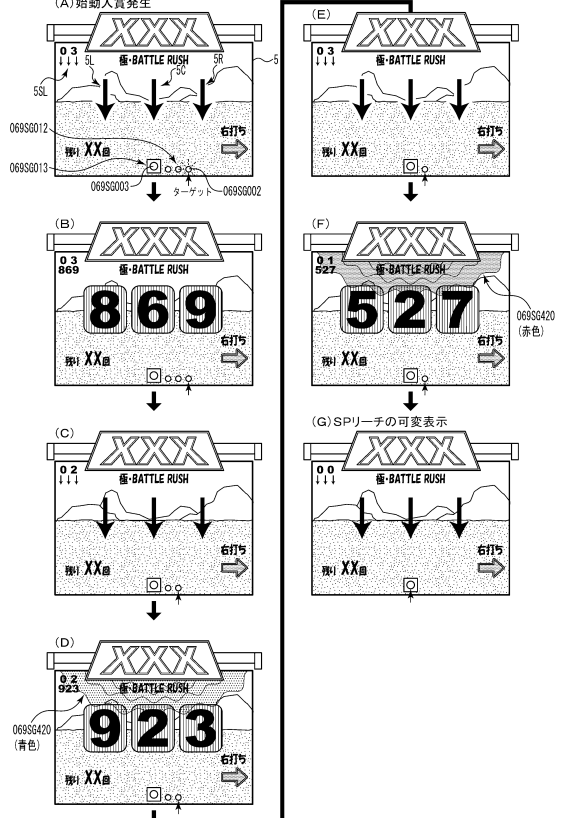
図柄チャンス目予告



【 図 2 8 4 - 4 1 】

【図284-41】

エフェクト表示予告



30

40

50

【図284-42】

【図284-42】

(A)先読み予告演出種別決定テーブルA(通常状態)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	20	50
カウントダウン	20	10
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値)

(B)先読み予告演出種別決定テーブルB(確変状態)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	20	60
カウントダウン	20	5
保留変化	20	5
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値)

(C)先読み予告演出種別決定テーブルC(時短状態A)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	40	70
カウントダウン	-	-
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	10
エフェクト表示	20	10

(数値は判定値)

(D)先読み予告演出種別決定テーブルD(時短状態B)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	70	100
カウントダウン	-	-
保留変化	-	-
図柄チャンス目	30	-
エフェクト表示	-	-

(数値は判定値)

【図284-43】

【図284-43】

(A)演出パターン決定テーブルA(保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告)(通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値)

(B)演出パターン決定テーブルB(保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告)(確変状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値)

(C)演出パターン決定テーブルC(保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告)(時短状態A)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	70
緑色	20	20
赤色	70	10
金色	-	-

(数値は判定値)

(D)演出パターン決定テーブルD(図柄チャンス目予告)(時短状態B)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	-	-
緑色	-	-
赤色	80	-
金色	10	-

(数値は判定値)

※保留変化予告、エフェクト表示予告は非実行

(E)演出パターン決定テーブルE(カウントダウン予告)(通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
3	5	65
2	5	20
1	20	10
0	70	5

(数値は判定値)

(F)演出パターン決定テーブルF(カウントダウン予告)(確変状態)

演出パターン	大当り	はずれ
3	5	50
2	5	20
1	20	20
0	70	10

(数値は判定値)

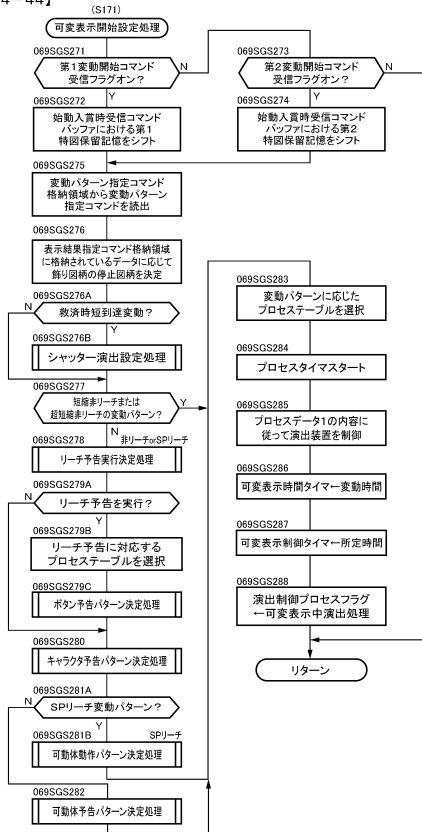
※時短状態A、時短状態Bはカウントダウン予告は非実行

10

20

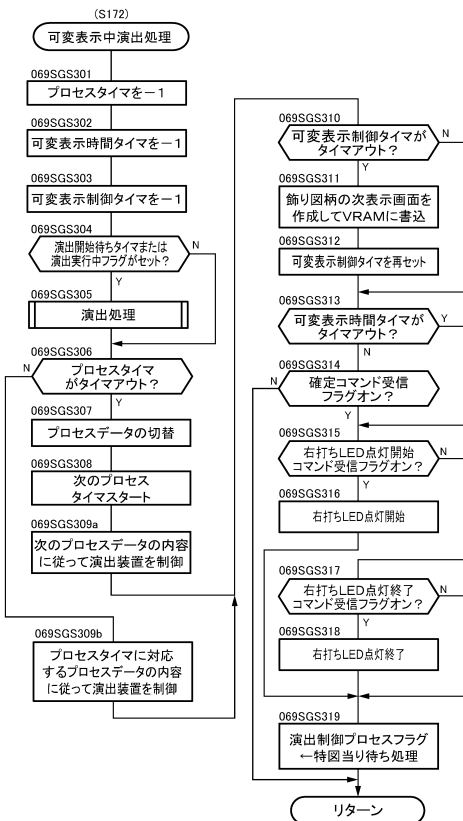
【図284-44】

【図284-44】



【図284-45】

【図284-45】



30

40

50

【図284-46】

【図284-46】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外で決定
(A)リーチ予告実行決定テーブル

	通常状態	確変状態	時短状態A	時短状態B
非実行	50	50	60	80
実行	50	50	40	20

(数値は判定値数)

※リーチ予告の実行が決定された場合において決定

(B)ボタン予告パターン決定テーブルA(通常状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(C)ボタン予告パターン決定テーブルB(確変状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(D)ボタン予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	80	80
一撃	40	10	5
連打	20	5	5
長押し	20	5	10

(数値は判定値数)

(E)ボタン予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	はずれ(保留0変動)
非実行	90	95	100
一撃	10	5	-
連打	-	-	-
長押し	-	-	-

(数値は判定値数)

【図284-47】

【図284-47】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外において決定

(A)キャラクタ予告パターン決定テーブルA(通常状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも?)	50	10

(数値は判定値数)

(B)キャラクタ予告パターン決定テーブルB(確変状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも?)	50	10

(数値は判定値数)

(C)キャラクタ予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	80
セリフA(リーチ?)	30	10
セリフB(リーチかも?)	50	10

(数値は判定値数)

(D)キャラクタ予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

演出	大当り	はずれ	はずれ(保留0変動)
非実行	90	100	100
セリフA(リーチ?)	5	-	-
セリフB(リーチかも?)	5	-	-

(数値は判定値数)

10

20

【図284-48】

【図284-48】

※SPリーチ変動において決定

(A)可動体動作パターン決定テーブルA(通常状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	-
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	20	-
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	-
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	-	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	-	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	-	10

(数値は判定値数)

(B)可動体動作パターン決定テーブルB(確変状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	20	-
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	-
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	-
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	-	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	-	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	-	10

(数値は判定値数)

(C)可動体動作パターン決定テーブルC(時短状態A)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	-
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	-
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	80	-
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	-	80
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	-	10
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	-	10

(数値は判定値数)

(D)可動体動作パターン決定テーブルD(時短状態B)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	90	-
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	5	-
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	5	-
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	-	100
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	-	-
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	-	-

(数値は判定値数)

※パターン「A-3」「B-3」では、「当否ボタン演出」において、演出ボタンLED62が赤色発光、ボタン画像が赤色表示

【図284-49】

【図284-49】

※非リーチにおいて決定

(A)可動体予告パターン決定テーブル(通常状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(B)可動体予告パターン決定テーブル(確変状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(C)可動体予告パターン決定テーブル(時短状態A)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	70
振動(小)	30	20
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(D)可動体予告パターン決定テーブル(時短状態B)

動作態様	大当り	はずれ(保留0変動)
非実行	-	100
振動(小)	-	-
振動(大)	-	-

(数値は判定値数)

※はずれ保留0の場合のみ非リーチ決定可能

30

40

50

【図284-50】

【図284-50】

(A)遊技状態別の変動動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
A1	決定可能なはずれ変動パターン数	2個	4個	3個
A2	はずれ可変表示平均時間	短(2.2秒)	中(4.83秒)	長(5.58秒)
A3	決定可能な大当たり変動パターン数	1個	3個	2個
A4	大当たり可変表示平均時間	短(40秒)	中(51.1秒)	長(62.8秒)
A5	非リーチはずれの決定割合	高(9%)	低(9%)	低(9%)

(B)遊技状態別の演出動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)	備考
B1	保留数0の変動時の各種予告(可動体予告、キャラクタ予告)の実行割合	非実行(0%)	高(40%/30%)	中(30%/20%)	※カッコ内は可動体、キャラ
B2	はずれの場合に決定可能な先読み予告の種類数	0個	4個	3個	
B3	はずれの場合の先読み予告の実行割合	非実行(0%)	高(40%)	中(30%)	
B4	一変動あたりの動作促進演出(ボタン予告)の実行割合	低(10%/5%)	高(80%/30%)	中(80%/20%)	※カッコ内は大当たり、はずれ
B5	ボタン予告の第1操作促進(「一撃」)と第2操作促進(連打、長押し)の実行態様	「一撃」のみ	「一撃」と「連打、長押し」	「一撃」と「連打、長押し」	
B6	一変動あたりの可動体予告の実行割合	非実行(0%/0%)	高(90%/40%)	中(90%/30%)	※カッコ内は大当たり、はずれ
B7	一変動あたりのキャラクタ予告・リーチ予告(リーチ振り)の実行割合	低(キャラ(10%/5%) リーチ(20%))	高(キャラ(80%/30%) リーチ(50%))	中(キャラ(80%/20%) リーチ(40%))	※カッコ内は大当たり、はずれ
B8	当り報知の前は可動体落下させず、当り報知のときに可動体落下させる動作パターン(パターンA-1)の実行割合	高(90%)	中(20%)	低(10%)	
B9	事後演出の演出態様	共通			
B10	突入演出の表示態様	「BATTLE RUSH 突入!!」 +「連+1100」	「BATTLE RUSH 突入!!」 +「確」	「BATTLE RUSH 突入!!」	

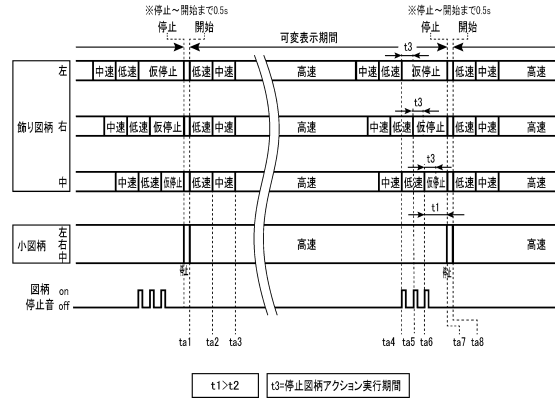
(C)各状態の特徴

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
C1	1の変動表示の平均消化速度	高速	中速	低速
C2	予告演出の実行割合	低	高	中
C3	特徴	変動の消化速度が速く、余計な演出を実行しない	大当たり確率が高いため、予告は多め、可変表示は時短状態より多い	確変状態に入るときの演出が多いため、可変表示は多い

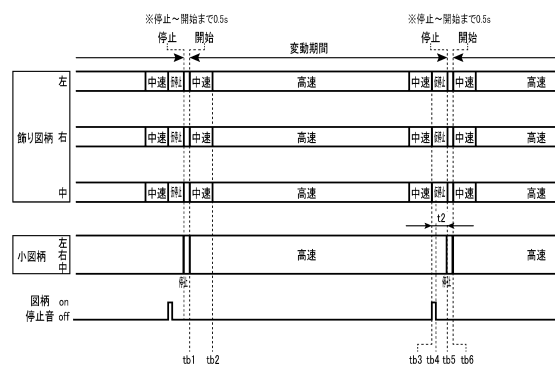
【図284-51】

【図284-51】

(A)短縮非リーチAはずれ(確変状態・時短状態A)



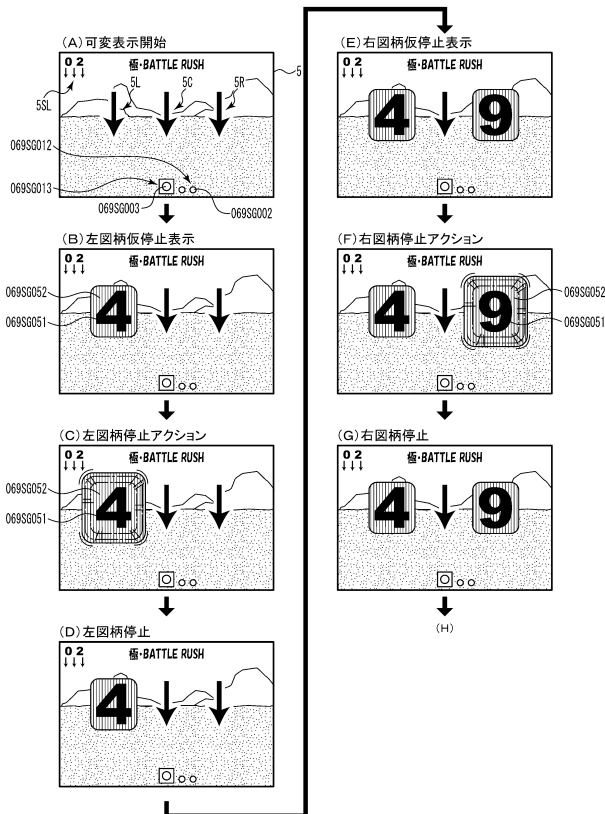
(B)超短縮非リーチAはずれ(時短状態B)



【図284-52】

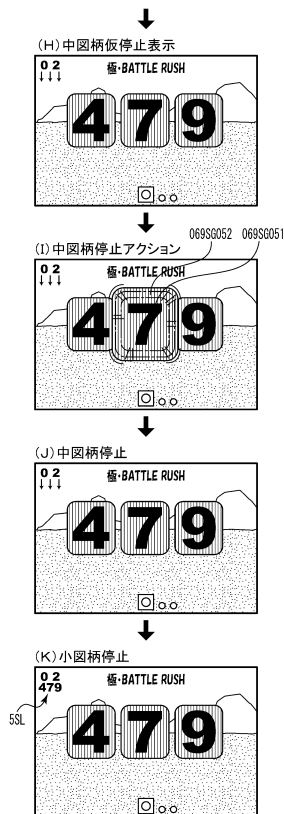
【図284-52】

確変状態の短縮非リーチはずれ



【図284-53】

【図284-53】



10

20

30

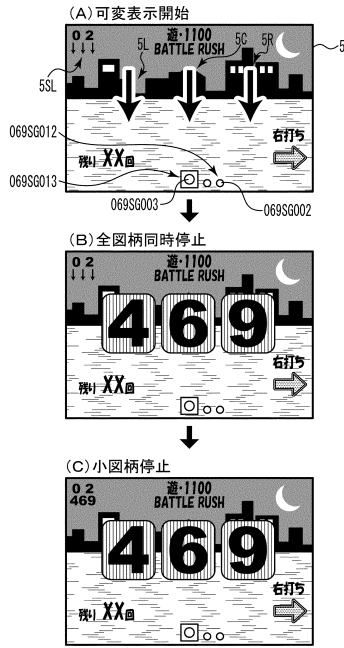
40

50

【図 284 - 54】

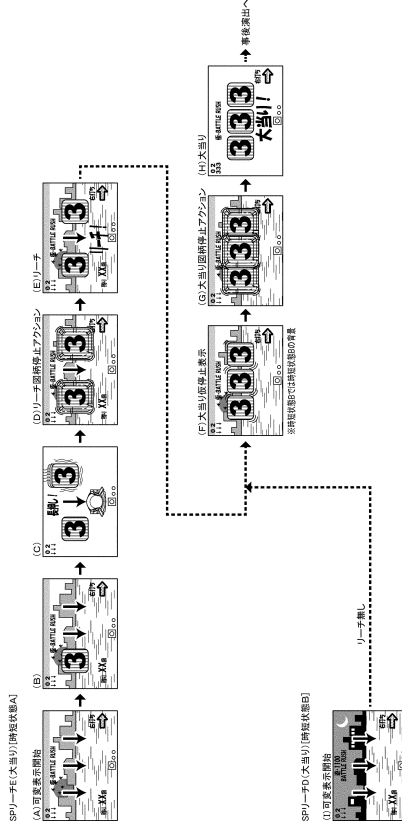
【図284-54】

時短状態Bの超短縮非リーチはずれ



【図 284 - 55】

【図284-55】

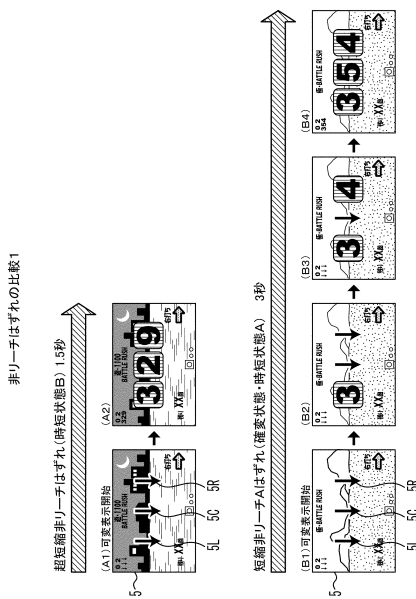


10

20

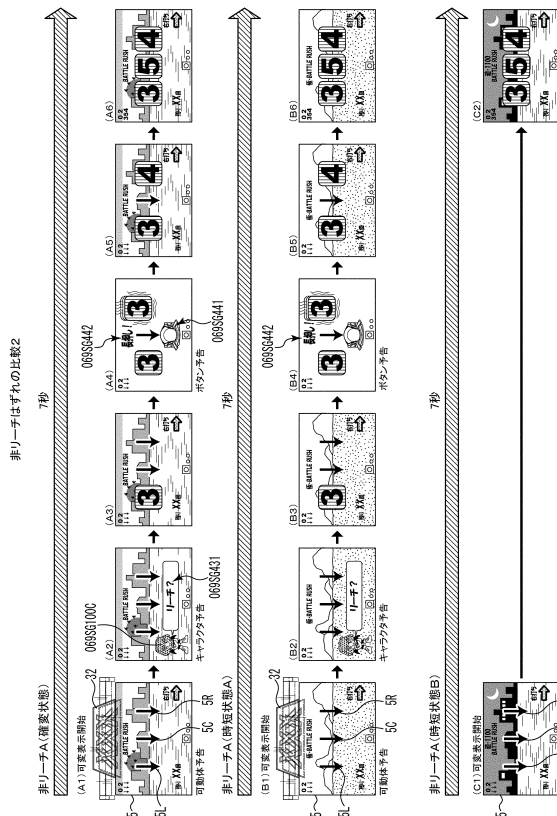
【図 284 - 56】

【図284-56】



【図 284 - 57】

【図284-57】



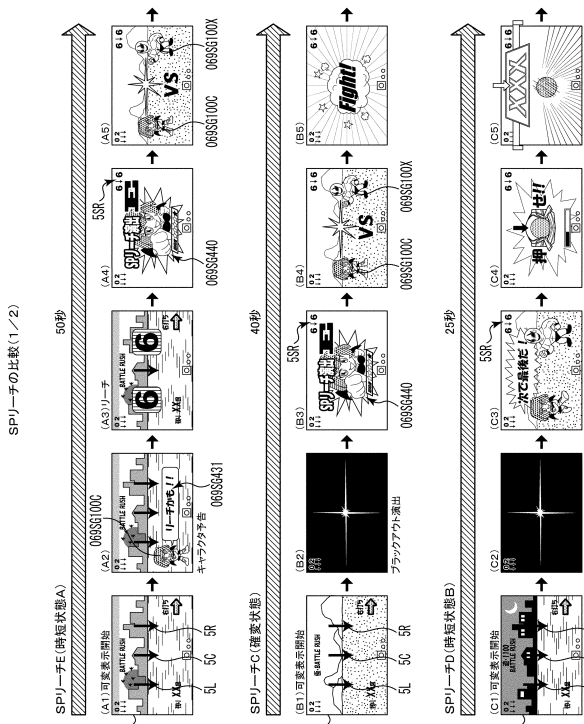
30

40

50

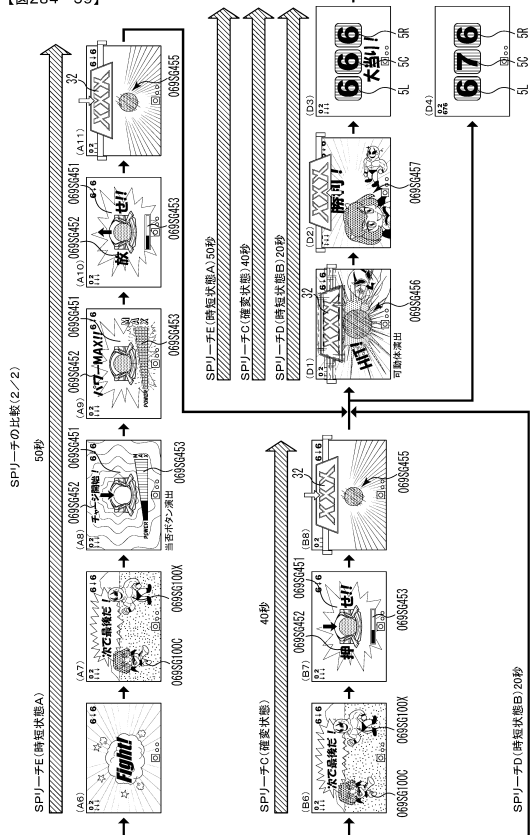
【図284-58】

【図284-58】



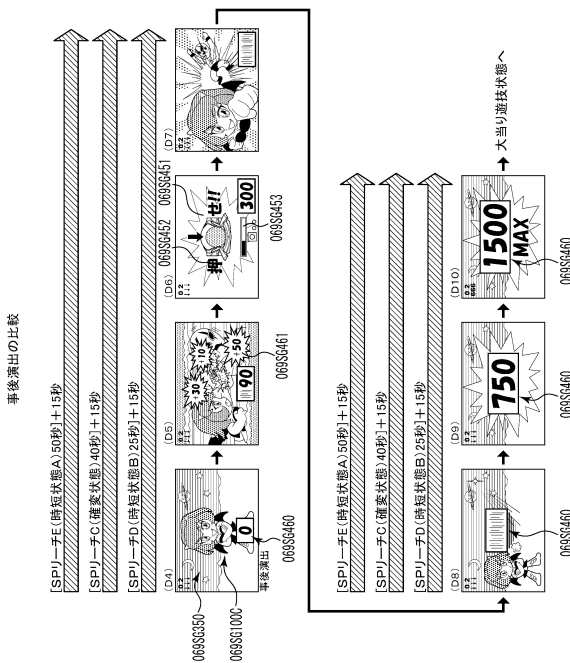
【図284-59】

【図284-59】



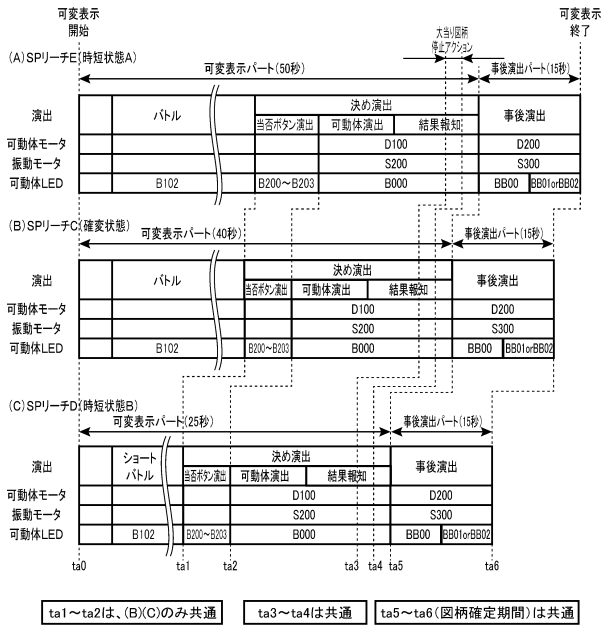
【図284-60】

【図284-60】



【図284-61】

【図284-61】



10

20

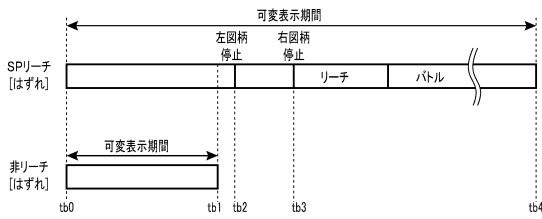
30

40

50

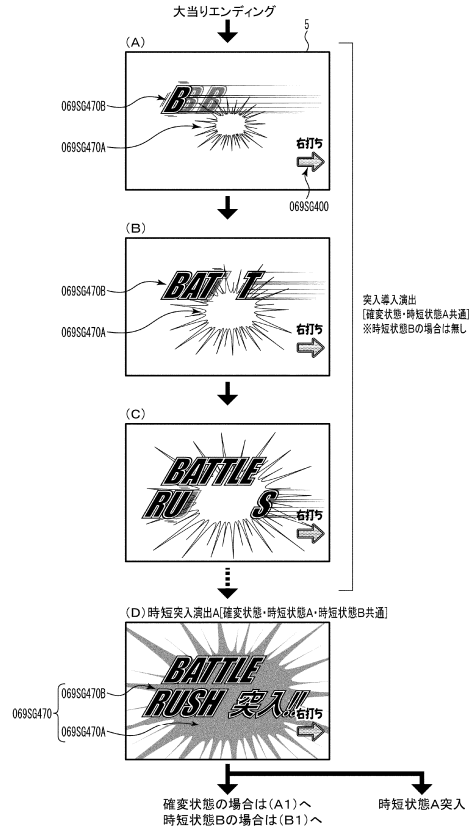
【図284-62】

【図284-62】



【図284-63】

【図284-63】

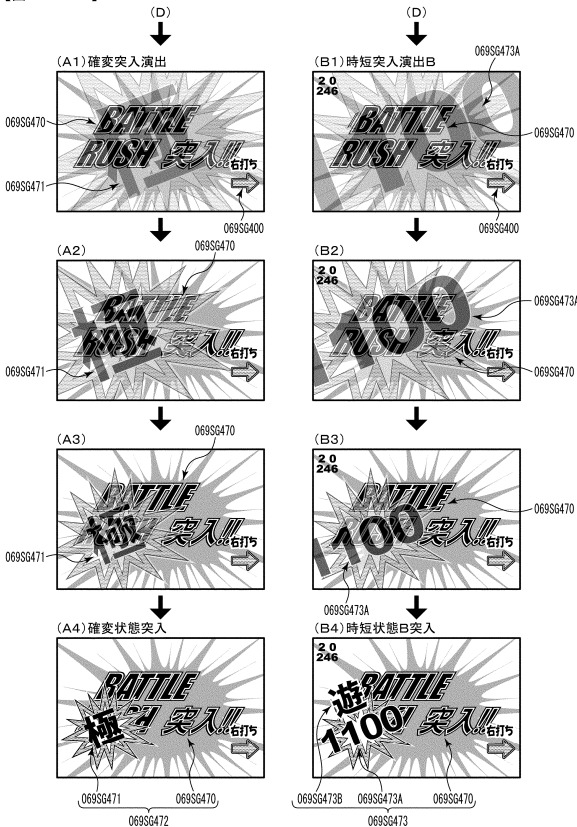


10

20

【図284-64】

【図284-64】



【図284-65】

【図284-65】 特徴部069SG実施の形態2

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	-

30

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	-

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

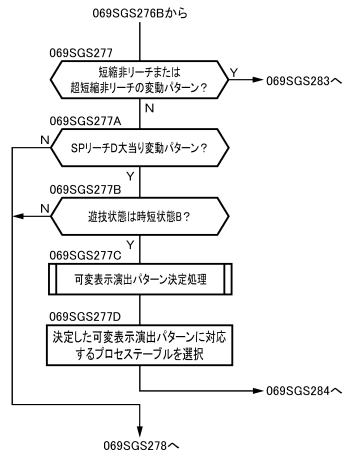
変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	-
SP非経由A	7000+15000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	10
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000+15000	90

40

50

【図284-66】

【図284-66】



【図284-67】

【図284-67】

可変表示演出パターン決定テーブル[時短状態B]

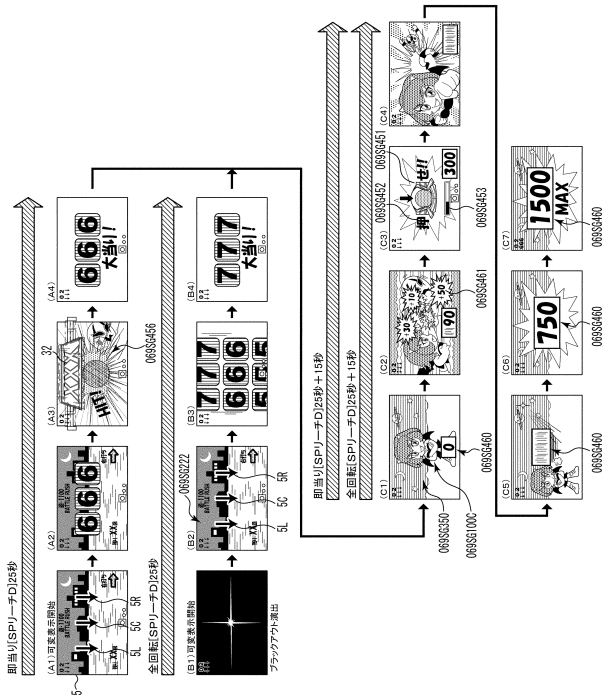
演出態様	大当りC(10R)	大当りA、B(6R)
即当り演出	10	70
全回転演出	90	30

(数値は判定確数)

10

【図284-68】

【図284-68】



【図284-69】

【図284-69】

遊技状態別の各種動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
D1	リーチ態様を経由しない大当り変動パターンの決定割合	高(90%)	低(5%)	低(5%)
D2	「当否ボタン演出」なく可動体演出を実行するSPリーチD(即当り・全回転)大当り変動パターンの実行割合	高(90%)	低(0%)	低(0%)
D3	保留0の場合における短縮変動パターンの決定割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)
D4	大当りC(10R)の場合における「全回転演出」の実行割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)

20

30

40

50

【図285-1】

【図285-1】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0~99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0~149
大当りB	150~299

(C2) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0~99
大当りC	100~299

(D) 大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	短時間制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の次当りまで)	110回 (110回以内の次当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の次当りまで)	110回 (110回以内の次当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の次当りまで)	110回 (110回以内の次当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図285-2】

【図285-2】

(A) 普通図柄当り判定テーブル(通常状態)

判定結果	MR2
当り	3
はずれ	4~13

(B) 普通図柄当り判定テーブル(短時間状態A・短時間状態B・確変状態共通)

判定結果	MR2
当り	3~12
はずれ	13

(C) 普通図柄の可変表示期間

遊技状態	変動時間
通常状態	60秒
短時間状態A・短時間状態B・ 確変状態	0.1秒

(D) 普通図柄当り時の第2始動入賞口開放時間

遊技状態	開放時間
通常状態	0.1秒
短時間状態A・短時間状態B・ 確変状態	3秒

10

20

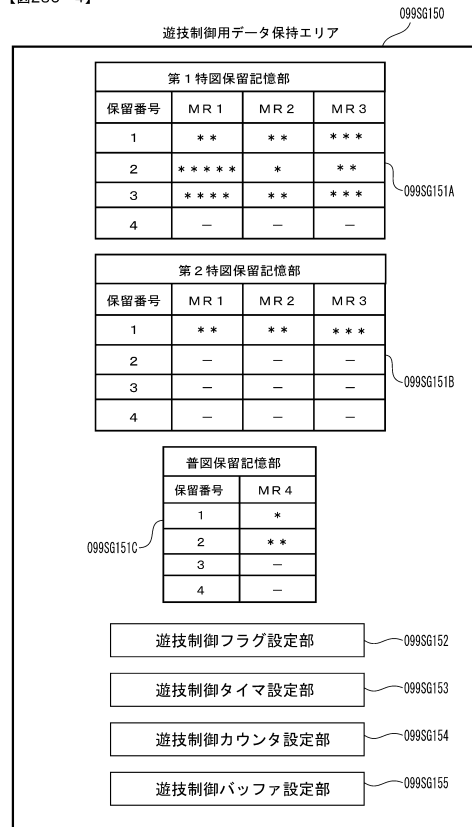
【図285-3】

【図285-3】

可変表示結果	変動パターン	変動時間(ms)
はずれ	超短縮非リーチ	1500
	短縮非リーチA	3000
	短縮非リーチB	5000
	非リーチA	7000
	非リーチB	12000
	SPリーチA(ホーリングSP)	45000
	SPリーチB(バトルSP)	80000
	SPリーチC(バトルSP)	40000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000
	SPリーチE(バトルSP)	50000
大当り	SP非経由A	7000+15000
	SP非経由B	12000+15000
	SPリーチA(ホーリングSP)	45000+15000
	SPリーチB(バトルSP)	80000+15000
	SPリーチC(バトルSP)	40000+15000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	

【図285-4】

【図285-4】



30

40

50

【 図 2 8 5 - 5 】

【図285-5】

通常状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[保留0~2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(ハトルSP)	80000	1

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(ハトルSP)	80000	1

(C)大当り用変動パターン判定テーブルA[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(ハトルSP)	80000+15000	50

【 図 2 8 5 - 6 】

【図285-6】

確変状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルC[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチC(ハトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートハトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルD[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	80
非リーチA	7000	15
SPリーチC(ハトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートハトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルE[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチC(ハトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートハトルSP)	25000	3

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルF[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチC(ハトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートハトルSP)	25000	3

10

20

【 図 2 8 5 - 7 】

【図285-7】

確変状態

大当り用変動パターン判定テーブルB[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(ハトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートハトルSP)	25000+15000	15

【 図 2 8 5 - 8 】

【図285-8】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルG[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチE(ハトルSP)	50000	5

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルH[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチE(ハトルSP)	50000	5

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルI[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(ハトルSP)	50000	5

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルJ[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチD(ショートハトルSP)	25000	5

30

40

50

【 図 2 8 5 - 9 】

【図285-9】
時短状態A

大当り用変動パターン判定テーブルC[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95

【 図 2 8 5 - 1 0 】

【図285-10】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルK[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	5000	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルL[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルM[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	99
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	1

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルN[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100

10

20

【 図 2 8 5 - 1 1 】

【図285-11】

時短状態B(救済時短状態)

大当り用変動パターン判定テーブルD[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

【 図 2 8 5 - 1 2 】

【図285-12】

(A)通常状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(左打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	5.5%
第2始動入賞口	—

※1:ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

(B)確変状態・時短状態・救済時短状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(右打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	—
第2始動入賞口	55%

※2:ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

30

40

50

【 図 2 8 5 - 1 3 】

【図285-13】

(A)

期間値 $\alpha = A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$

(B)

期間値 $\beta = E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$

(C)

期間値 $\gamma = I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\alpha > \beta$ 且つ $\gamma > \beta$

- α : 時短状態 A における 1 変動の平均変動時間
- β : 時短状態 B における 1 変動の平均変動時間
- γ : 確変状態における 1 変動の平均変動時間

【 図 2 8 5 - 1 4 】

【図285-14】

(A)

$\alpha' = A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$

(B)

$\beta' = E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$

(C)

$\gamma' = I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\alpha' > \beta'$ 且つ $\gamma' > \beta'$

- α' : 時短状態 A における 1 変動の平均変動時間
- β' : 時短状態 B における 1 変動の平均変動時間
- γ' : 確変状態における 1 変動の平均変動時間

10

【 図 2 8 5 - 1 5 】

【図285-15】

(A)

期間値 $\delta = D \times 110$

(B)

期間値 $\varepsilon = H \times 110$

(C)

期間値 $\zeta = L \times 110$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\delta > \varepsilon$ 且つ $\zeta > \varepsilon$

- δ : 時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間
- ε : 時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間
- ζ : 確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

【 図 2 8 5 - 1 6 】

【図285-16】

(A)

期間値 $\delta' = D \times 1100$

(B)

期間値 $\varepsilon' = H \times 1100$

(C)

期間値 $\zeta' = L \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\delta' > \varepsilon'$ 且つ $\zeta' > \varepsilon'$

- δ' : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間
- ε' : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間
- ζ' : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

20

30

40

50

【 図 2 8 5 - 1 7 】

【図285-17】

- (A)
期間値 $\eta = C \times 110$
- (B)
期間値 $\theta = G \times 110$
- (C)
期間値 $l = K \times 110$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、
 $\eta > \theta$ 且つ $l > \theta$

η : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間
 θ : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間
 l : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

【 図 2 8 5 - 1 8 】

【図285-18】

- (A)
期間値 $\eta' = C \times 1100$
- (B)
期間値 $\theta' = G \times 1100$
- (C)
期間値 $l' = K \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、
 $\eta' > \theta'$ 且つ $l' > \theta'$

η' : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間
 θ' : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間
 l' : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

10

【 図 2 8 5 - 1 9 】

【図285-19】

- (A)
期間値 $\kappa = B \times 110$
- (B)
期間値 $\lambda = F \times 110$
- (C)
期間値 $\mu = J \times 110$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、
 $\kappa > \lambda$ 且つ $\mu > \lambda$

κ : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間
 λ : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間
 μ : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

【 図 2 8 5 - 2 0 】

【図285-20】

- (A)
期間値 $\kappa' = B \times 1100$
- (B)
期間値 $\lambda' = F \times 1100$
- (C)
期間値 $\mu' = J \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、
 $\kappa' > \lambda'$ 且つ $\mu' > \lambda'$

κ' : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間
 λ' : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間
 μ' : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

20

30

40

50

【図285-21】

【図285-21】

(A)

期間値 $\nu = A \times 110$

(B)

期間値 $\xi = E \times 110$

(C)

期間値 $\pi = I \times 110$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\nu > \xi$ 且つ $\pi > \xi$

ν : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

π : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図285-22】

【図285-22】

(A)

期間値 $\nu' = A \times 1100$

(B)

期間値 $\xi' = E \times 1100$

(C)

期間値 $\pi' = I \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\nu' > \xi'$ 且つ $\pi' > \xi'$

ν' : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ' : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

π' : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

10

【図285-23】

【図285-23】

代数	説明
A	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
B	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
C	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
D	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
E	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
F	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
G	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
H	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
I	確変状態において第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
J	確変状態において第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
K	確変状態において第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
L	確変状態において第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
a	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
b	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
c	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
d	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
e	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
f	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
g	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
h	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
i	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
j	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
k	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
l	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
a'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
b'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
c'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
d'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
e'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
f'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
g'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
h'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
i'	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
j'	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
k'	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
l'	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合

【図285-24】

【図285-24】

(A) パチンコ遊技機の10時間の実射値 ※1

	通常状態※2	時短状態A※3	時短状態B※3	確変状態※3
試験試験時間	346.08分	77.00分	14.96分	116.00分
発射遊技球数	34580個	7676個	1494個	11515個
特図1始動口入賞回数	1939回	0回	0回	0回
特図2始動口入賞回数	0回	4371回	821回	6556回
特図1変動表示回数	1883回	0回	0回	0回
特図2変動表示回数	0回	658回	594回	987回
特図1変動時間(合計)	23840秒	0秒	0秒	0秒
特図2変動時間(合計)	0秒	3548秒	954秒	4387秒

※1 : 試験試験時間の残り時間は大当り遊技状態

※2 : ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

※3 : ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

(B) パチンコ遊技機の設計値

	通常状態	時短状態A	時短状態B	確変状態
1分あたりの発射遊技球数	99.9個/分			
特図1入賞率	5.6個/分	0	0	0
特図2入賞率	0	56.7個/分	54.8個/分	56.7個/分
特図1変動時間(平均)	12.661秒	0	0	0
特図2変動時間(平均)	0	5.393秒	1.607秒	4.445秒

20

30

40

50

【図 285 - 25】

【図285-25】

通常状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- 第 1 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 $12000 \text{ (ms)} * 97/100 + 45000 \text{ (ms)} * 2/100 + 80000 \text{ (ms)} * 1/100 = 13340 \text{ (ms)}$
- 第 1 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 $12000 \text{ (ms)} * 97/100 + 45000 \text{ (ms)} * 2/100 + 80000 \text{ (ms)} * 1/100 = 13340 \text{ (ms)}$
- 第 1 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 $12000 \text{ (ms)} * 97/100 + 45000 \text{ (ms)} * 2/100 + 80000 \text{ (ms)} * 1/100 = 13340 \text{ (ms)}$
- 第 1 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 $5000 \text{ (ms)} * 97/100 + 45000 \text{ (ms)} * 2/100 + 80000 \text{ (ms)} * 1/100 = 6550 \text{ (ms)}$

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	割合
0	10%
1	40%
2	40%
3	10%

(C) (A) と (B) より算出した通常状態における平均変動時間

$$13340 \text{ (ms)} * 10/100 + 13340 \text{ (ms)} * 40/100 + 13340 \text{ (ms)} * 40/100 + 6550 \text{ (ms)} * 10/100 = 12661 \text{ (ms)}$$

【図 285 - 27】

【図285-27】

時短状態Bにおける平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- 第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 E $5000 \text{ (ms)} * 97/100 + 25000 \text{ (ms)} * 3/100 = 5600 \text{ (ms)}$
- 第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 F $1500 \text{ (ms)} * 97/100 + 25000 \text{ (ms)} * 3/100 = 2205 \text{ (ms)}$
- 第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 G $1500 \text{ (ms)} * 99/100 + 25000 \text{ (ms)} * 1/100 = 1735 \text{ (ms)}$
- 第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 H $1500 \text{ (ms)} * 100/100 = 1500 \text{ (ms)}$

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	110回・1100回の変動における割合
0	e、e'	0.9090909%
1	f、f'	1.8181818%
2	g、g'	24.5454545%
3	h、h'	72.7272727%

(C) (A) と (B) より算出した時短状態Bにおける平均変動時間 β 、 β'

$$5600 \text{ (ms)} * 0.9090909/100 + 2205 \text{ (ms)} * 1.8181818/100 + 1735 \text{ (ms)} * 24.5454545/100 + 1500 \text{ (ms)} * 72.7272727/100 = 1607.773 \text{ (ms)}$$

【図 285 - 26】

【図285-26】

時短状態Aにおける平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- 第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 A $7000 \text{ (ms)} * 95/100 + 50000 \text{ (ms)} * 5/100 = 9150 \text{ (ms)}$
- 第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 B $3000 \text{ (ms)} * 85/100 + 7000 \text{ (ms)} * 10/100 + 50000 \text{ (ms)} * 5/100 = 5750 \text{ (ms)}$
- 第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 C $3000 \text{ (ms)} * 90/100 + 7000 \text{ (ms)} * 5/100 + 50000 \text{ (ms)} * 5/100 = 5550 \text{ (ms)}$
- 第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 D $3000 \text{ (ms)} * 95/100 + 50000 \text{ (ms)} * 5/100 = 5350 \text{ (ms)}$

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	110回・1100回の変動における割合
0	a、a'	0.9090909%
1	b、b'	0.9090909%
2	c、c'	2.7272727%
3	d、d'	95.4545455%

(C) (A) と (B) より算出した時短状態Aにおける平均変動時間 α 、 α'

$$9150 \text{ (ms)} * 0.9090909/100 + 5750 \text{ (ms)} * 0.9090909/100 + 5550 \text{ (ms)} * 2.7272727/100 + 5350 \text{ (ms)} * 95.4545455/100 = 5393.636 \text{ (ms)}$$

【図 285 - 28】

【図285-28】

確変状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- 第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 I $7000 \text{ (ms)} * 95/100 + 40000 \text{ (ms)} * 2/100 + 25000 * 3/100 = 8200 \text{ (ms)}$
- 第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 J $3000 \text{ (ms)} * 80/100 + 7000 \text{ (ms)} * 15/100 + 40000 * 2/100 + 25000 * 3/100 = 5000 \text{ (ms)}$
- 第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 K $3000 \text{ (ms)} * 90/100 + 7000 \text{ (ms)} * 5/100 + 40000 * 2/100 + 25000 * 3/100 = 4600 \text{ (ms)}$
- 第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 L $3000 \text{ (ms)} * 95/100 + 40000 * 2/100 + 25000 * 3/100 = 4400 \text{ (ms)}$

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	110回・1100回の変動における割合
0	i、i'	0.9090909%
1	j、j'	0.9090909%
2	k、k'	2.7272727%
3	l、l'	95.4545455%

(C) (A) と (B) より算出した確変状態における平均変動時間 γ 、 γ'

$$8200 \text{ (ms)} * 0.9090909/100 + 5000 \text{ (ms)} * 0.9090909/100 + 4600 \text{ (ms)} * 2.7272727/100 + 4400 \text{ (ms)} * 95.4545455/100 = 4445.455 \text{ (ms)}$$

10

20

30

40

50

【 図 2 8 5 - 2 9 】

【図285-29】

時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間

遊技状態	代数	平均変動時間
時短状態A	$\alpha、\alpha'$	5393.636ms
時短状態B	$\beta、\beta'$	1607.773ms
確変状態	$\gamma、\gamma'$	4445.455ms

【 図 2 8 5 - 3 0 】

【図285-30】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間(合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\chi = \alpha \text{ (または } \alpha') \times 110 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 110$	593299.63ms
時短状態B	$\psi = \beta \text{ (または } \beta') \times 110 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 110$	176855.03ms
確変状態	$\omega = \gamma \text{ (または } \gamma') \times 110 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 110$	489000.05ms

上記から $\chi > \psi$ 且つ $\omega > \psi$

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間(合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\chi' = \alpha \text{ (または } \alpha') \times 1100 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 1100$	5932996.3ms
時短状態B	$\psi' = \beta \text{ (または } \beta') \times 1100 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 1100$	1768550.3ms
確変状態	$\omega' = \gamma \text{ (または } \gamma') \times 1100 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 1100$	4890000.5ms

上記から $\chi' > \psi'$ 且つ $\omega' > \psi'$

10

【 図 2 8 5 - 3 1 】

【図285-31】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\delta = D \times 110 = 5350 \text{ (ms)} \times 110$	588500ms
時短状態B	$\epsilon = H \times 110 = 1500 \text{ (ms)} \times 110$	165000ms
確変状態	$\zeta = L \times 110 = 4400 \text{ (ms)} \times 110$	484000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\delta' = D \times 1100 = 5350 \text{ (ms)} \times 1100$	5885000ms
時短状態B	$\epsilon' = H \times 1100 = 1500 \text{ (ms)} \times 1100$	1650000ms
確変状態	$\zeta' = L \times 1100 = 4400 \text{ (ms)} \times 1100$	4840000ms

【 図 2 8 5 - 3 2 】

【図285-32】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\eta = C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110$	610500ms
時短状態B	$\theta = G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110$	190850ms
確変状態	$\iota = K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110$	506000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\eta' = C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100$	6105000ms
時短状態B	$\theta' = G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100$	1908500ms
確変状態	$\iota' = K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100$	5060000ms

20

【 図 2 8 5 - 3 3 】

【図285-33】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\kappa = B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110$	632500ms
時短状態B	$\lambda = F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110$	242550ms
確変状態	$\mu = J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110$	550000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\kappa' = B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100$	6325000ms
時短状態B	$\lambda' = F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100$	2425500ms
確変状態	$\mu' = J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100$	5500000ms

【 図 2 8 5 - 3 4 】

【図285-34】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\nu = A \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110$	1006500ms
時短状態B	$\xi = E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110$	616000ms
確変状態	$\pi = I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110$	902000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\nu' = A \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100$	10065000ms
時短状態B	$\xi' = E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100$	6160000ms
確変状態	$\pi' = I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100$	9020000ms

30

40

50

【図285-35】

【図285-35】

代数	説明	計算値
α	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5393.636ms
β	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1607.773ms
γ	確変状態における1変動の平均変動時間	4445.455ms
δ	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	588500ms
ε	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	165000ms
ζ	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	484000ms
η	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	610500ms
θ	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	190850ms
ι	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	506000ms
κ	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	632500ms
λ	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	242550ms
μ	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	55000ms
ν	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	1006500ms
ξ	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	616000ms
π	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	902000ms
χ	時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	593299.63ms
ψ	時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	176855.03ms
ω	確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	489000.05ms

【図285-36】

【図285-36】

代数	説明	計算値
α'	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5393.636ms
β'	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1607.773ms
γ'	確変状態における1変動の平均変動時間	4445.455ms
δ'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	588500ms
ε'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	165000ms
ζ'	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	484000ms
η'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	610500ms
θ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	190850ms
ι'	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	506000ms
κ'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	632500ms
λ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	242550ms
μ'	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	55000ms
ν'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	1006500ms
ξ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	616000ms
π'	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	902000ms
χ'	時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	593299.63ms
ψ'	時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	176855.03ms
ω'	確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	489000.05ms

10

20

【図286-1】

【図286-1】

特徴部018SG

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	45000	スーパーリーチ α (低ベースはずれ)
PA2-3	80000	スーパーリーチ β (低ベースはずれ)
PA2-4	40000	スーパーリーチ γ (高ベースはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	55000	スーパーリーチ α (低ベース大当り)
PB1-3	90000	スーパーリーチ β (低ベース大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ γ (高ベース大当り)

【図286-2】

【図286-2】

(A) 通常状態(低ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンA	はずれ用変動パターンA	はずれ用変動パターンB
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	600	-
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	-	-	700
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	-	-	-
PA1-4(非リーチはずれ時短)	-	-	-
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	-	300	200
PA2-2(スーパーリーチ α はずれ)	-	90	90
PA2-3(スーパーリーチ β はずれ)	-	7	7
PA2-4(スーパーリーチ γ はずれ)	-	-	-
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	-	-
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	600	-	-
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	300	-	-
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	-	-	-

(数値は判定値数)

30

(B) 時短状態A、確変状態、時短状態B(高ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンB	はずれ用変動パターンB
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	-
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	-	-
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	-	-
PA1-4(非リーチはずれ時短)	-	800
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	-	100
PA2-2(スーパーリーチ α はずれ)	-	-
PA2-3(スーパーリーチ β はずれ)	-	-
PA2-4(スーパーリーチ γ はずれ)	-	97
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	197	-
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	-	-
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	-	-
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	800	-

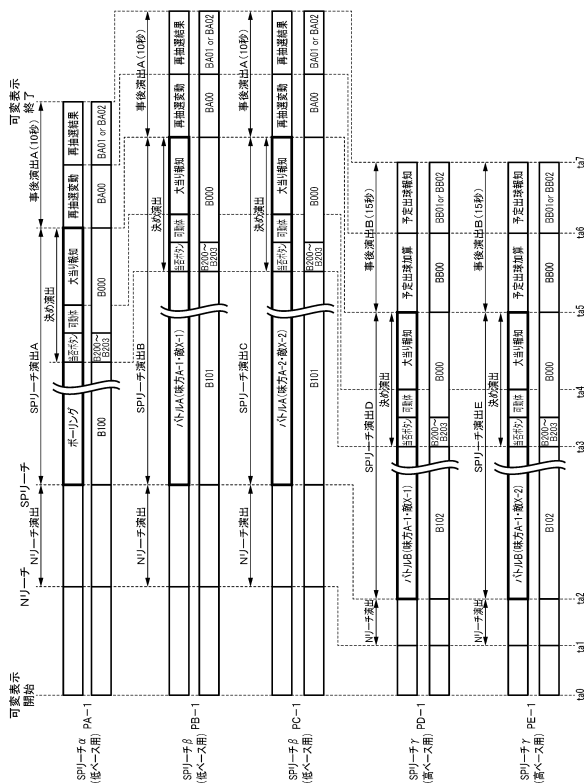
(数値は判定値数)

40

50

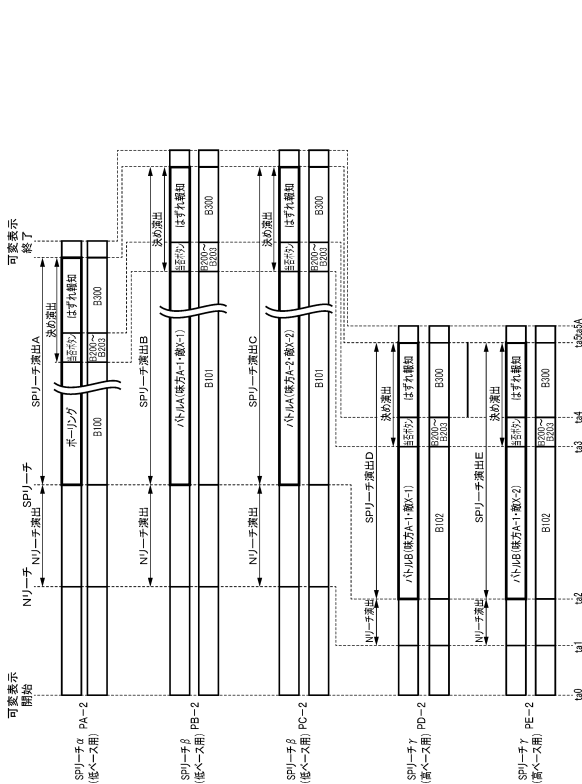
【図286-3】

【図286-3】



【図286-4】

【図286-4】



【図286-5】

【図286-5】

(A)演出種別

演出種別	内容	キャラクタ	説明
SPI-1データ出力A (低ベース用)	SPI-1データ出力A (PA-1~2) ホーリング	表示なし	ホーリングにより大当りになるか否かを報知。ピンを全て倒せば大当り、全て倒さなければはずれ。
SPI-1データ出力B (低ベース用)	SPI-1データ出力B (PB-1~2)	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り、敗北ではずれ。
	SPI-1データ出力C (PC-1~2)	バトルA (街)	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り、敗北ではずれ。
SPI-1データ出力D (高ベース用)	SPI-1データ出力D (PD-1~2)	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り、敗北ではずれ。
	SPI-1データ出力E (PE-1~2)	味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り、敗北ではずれ。
決め演出	当ボタン演出	操作促進表示	プッシュボタンの操作促進表示、ボタン画像、ゲージ画像を表示。
	可動体演出	可動体の落下	バトルしていた敵 (PA-1~2)は無
事後演出A (低ベース用) (PA-1, PB-1, PC-1)	図柄再抽選	表示なし	図柄の再可変表示を開始。 図柄再可変表示の結果を導出。 図柄昇格で確率変動大当りの確定を報知。
事後演出B (高ベース用) (PD-1, PE-1)	大当り種別の報知	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより、予定出球数を加算表示。
		味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタを倒して加算表示を終了し、大当り時の予定出球数を報知。

(B)キャラクタ種別

味方キャラクタ		敵キャラクタ	
味方A-1	味方A-2	敵X-1	敵X-2

【図286-6】

【図286-6】

演出種別	SPI-1データ出力				結果報知	事後演出
	当ボタン演出	可動体演出	決め演出	事後演出		
SPI-1データ出力A (PA-1)	ホーリング/バトル	結果報知	結果報知	結果報知	事後演出	
SPI-1データ出力B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	事後演出	
SPI-1データ出力C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	敵X-2	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2	事後演出	
SPI-1データ出力D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	事後演出	
SPI-1データ出力E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2	事後演出	
SPI-1データ出力A (PA-1)	ホーリング/バトル	結果報知	結果報知	結果報知	事後演出	
SPI-1データ出力B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	事後演出	
SPI-1データ出力C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	敵X-2	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2	事後演出	
SPI-1データ出力D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	事後演出	
SPI-1データ出力E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2	事後演出	

(A)キャラクタ種別

(B)LEDの発光パターン

(C)BGMや効果音の音パターン

10

20

30

40

50

【 2 8 6 - 7 】

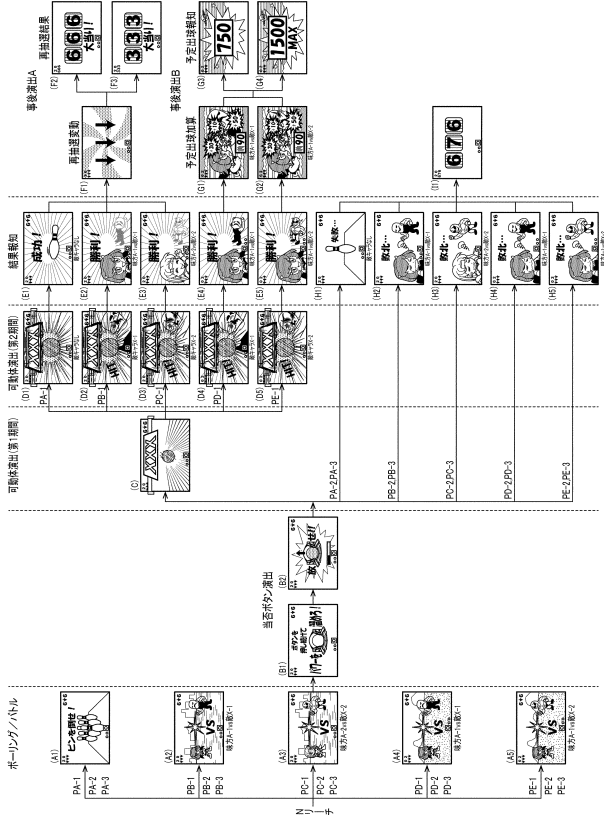
【図286-7】

効果期間	効果内容	演出時間	演出内容
ホーン/ハル	SPU-1演出1	B101	2本のピンが倒れる演出
SPU-2演出1	B102	3本のピンが倒れる演出	
SPU-3演出1	B103	4本のピンが倒れる演出	
SPU-4演出1	B104	5本のピンが倒れる演出	
SPU-5演出1	B105	6本のピンが倒れる演出	
SPU-6演出1	B106	7本のピンが倒れる演出	
SPU-7演出1	B107	8本のピンが倒れる演出	
SPU-8演出1	B108	9本のピンが倒れる演出	
SPU-9演出1	B109	10本のピンが倒れる演出	
SPU-10演出1	B110	11本のピンが倒れる演出	
SPU-11演出1	B111	12本のピンが倒れる演出	
SPU-12演出1	B112	13本のピンが倒れる演出	
SPU-13演出1	B113	14本のピンが倒れる演出	
SPU-14演出1	B114	15本のピンが倒れる演出	
SPU-15演出1	B115	16本のピンが倒れる演出	
SPU-16演出1	B116	17本のピンが倒れる演出	
SPU-17演出1	B117	18本のピンが倒れる演出	
SPU-18演出1	B118	19本のピンが倒れる演出	
SPU-19演出1	B119	20本のピンが倒れる演出	
SPU-20演出1	B120	21本のピンが倒れる演出	
SPU-21演出1	B121	22本のピンが倒れる演出	
SPU-22演出1	B122	23本のピンが倒れる演出	
SPU-23演出1	B123	24本のピンが倒れる演出	
SPU-24演出1	B124	25本のピンが倒れる演出	
SPU-25演出1	B125	26本のピンが倒れる演出	
SPU-26演出1	B126	27本のピンが倒れる演出	
SPU-27演出1	B127	28本のピンが倒れる演出	
SPU-28演出1	B128	29本のピンが倒れる演出	
SPU-29演出1	B129	30本のピンが倒れる演出	
SPU-30演出1	B130	31本のピンが倒れる演出	
SPU-31演出1	B131	32本のピンが倒れる演出	
SPU-32演出1	B132	33本のピンが倒れる演出	
SPU-33演出1	B133	34本のピンが倒れる演出	
SPU-34演出1	B134	35本のピンが倒れる演出	
SPU-35演出1	B135	36本のピンが倒れる演出	
SPU-36演出1	B136	37本のピンが倒れる演出	
SPU-37演出1	B137	38本のピンが倒れる演出	
SPU-38演出1	B138	39本のピンが倒れる演出	
SPU-39演出1	B139	40本のピンが倒れる演出	
SPU-40演出1	B140	41本のピンが倒れる演出	
SPU-41演出1	B141	42本のピンが倒れる演出	
SPU-42演出1	B142	43本のピンが倒れる演出	
SPU-43演出1	B143	44本のピンが倒れる演出	
SPU-44演出1	B144	45本のピンが倒れる演出	
SPU-45演出1	B145	46本のピンが倒れる演出	
SPU-46演出1	B146	47本のピンが倒れる演出	
SPU-47演出1	B147	48本のピンが倒れる演出	
SPU-48演出1	B148	49本のピンが倒れる演出	
SPU-49演出1	B149	50本のピンが倒れる演出	
SPU-50演出1	B150	51本のピンが倒れる演出	
SPU-51演出1	B151	52本のピンが倒れる演出	
SPU-52演出1	B152	53本のピンが倒れる演出	
SPU-53演出1	B153	54本のピンが倒れる演出	
SPU-54演出1	B154	55本のピンが倒れる演出	
SPU-55演出1	B155	56本のピンが倒れる演出	
SPU-56演出1	B156	57本のピンが倒れる演出	
SPU-57演出1	B157	58本のピンが倒れる演出	
SPU-58演出1	B158	59本のピンが倒れる演出	
SPU-59演出1	B159	60本のピンが倒れる演出	
SPU-60演出1	B160	61本のピンが倒れる演出	
SPU-61演出1	B161	62本のピンが倒れる演出	
SPU-62演出1	B162	63本のピンが倒れる演出	
SPU-63演出1	B163	64本のピンが倒れる演出	
SPU-64演出1	B164	65本のピンが倒れる演出	
SPU-65演出1	B165	66本のピンが倒れる演出	
SPU-66演出1	B166	67本のピンが倒れる演出	
SPU-67演出1	B167	68本のピンが倒れる演出	
SPU-68演出1	B168	69本のピンが倒れる演出	
SPU-69演出1	B169	70本のピンが倒れる演出	
SPU-70演出1	B170	71本のピンが倒れる演出	
SPU-71演出1	B171	72本のピンが倒れる演出	
SPU-72演出1	B172	73本のピンが倒れる演出	
SPU-73演出1	B173	74本のピンが倒れる演出	
SPU-74演出1	B174	75本のピンが倒れる演出	
SPU-75演出1	B175	76本のピンが倒れる演出	
SPU-76演出1	B176	77本のピンが倒れる演出	
SPU-77演出1	B177	78本のピンが倒れる演出	
SPU-78演出1	B178	79本のピンが倒れる演出	
SPU-79演出1	B179	80本のピンが倒れる演出	
SPU-80演出1	B180	81本のピンが倒れる演出	
SPU-81演出1	B181	82本のピンが倒れる演出	
SPU-82演出1	B182	83本のピンが倒れる演出	
SPU-83演出1	B183	84本のピンが倒れる演出	
SPU-84演出1	B184	85本のピンが倒れる演出	
SPU-85演出1	B185	86本のピンが倒れる演出	
SPU-86演出1	B186	87本のピンが倒れる演出	
SPU-87演出1	B187	88本のピンが倒れる演出	
SPU-88演出1	B188	89本のピンが倒れる演出	
SPU-89演出1	B189	90本のピンが倒れる演出	
SPU-90演出1	B190	91本のピンが倒れる演出	
SPU-91演出1	B191	92本のピンが倒れる演出	
SPU-92演出1	B192	93本のピンが倒れる演出	
SPU-93演出1	B193	94本のピンが倒れる演出	
SPU-94演出1	B194	95本のピンが倒れる演出	
SPU-95演出1	B195	96本のピンが倒れる演出	
SPU-96演出1	B196	97本のピンが倒れる演出	
SPU-97演出1	B197	98本のピンが倒れる演出	
SPU-98演出1	B198	99本のピンが倒れる演出	
SPU-99演出1	B199	100本のピンが倒れる演出	

(A) 演出の演出

【 2 8 6 - 8 】

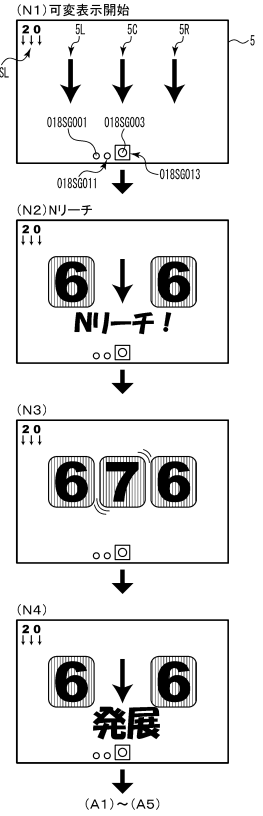
【図286-8】



ボールアップ/アウト

【 2 8 6 - 9 】

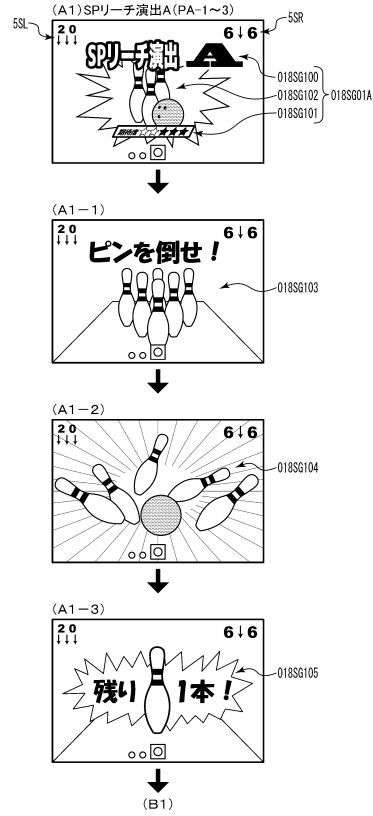
【図286-9】 SPリーチα, β, γの演出動作例



(A1)~(A5)

【 2 8 6 - 10 】

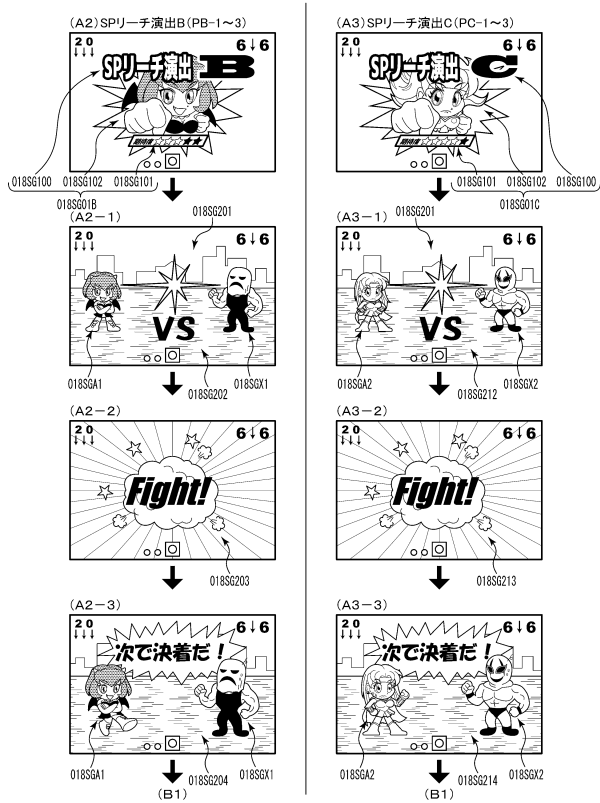
【図286-10】 SPリーチの演出動作例



(B1)

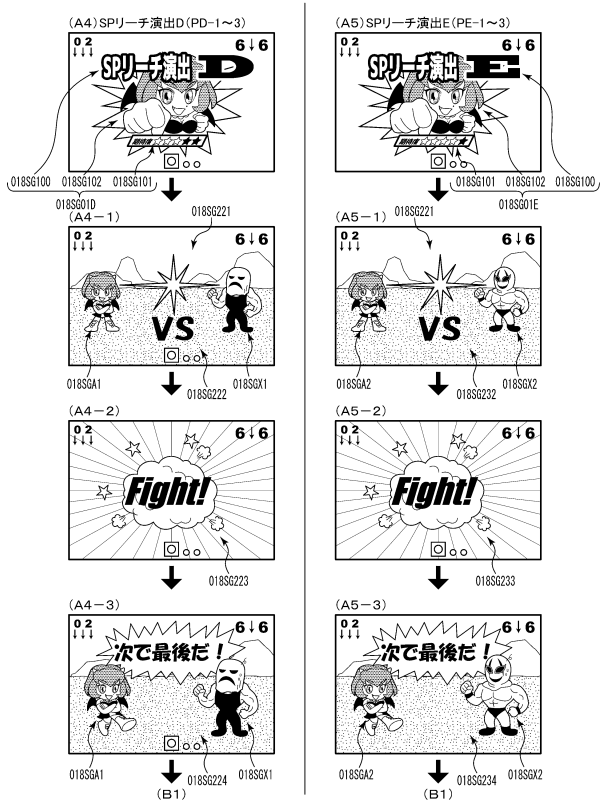
【図286-11】

【図286-11】 SPリーチの演出動作例



【図286-12】

【図286-12】 SPリーチの演出動作例



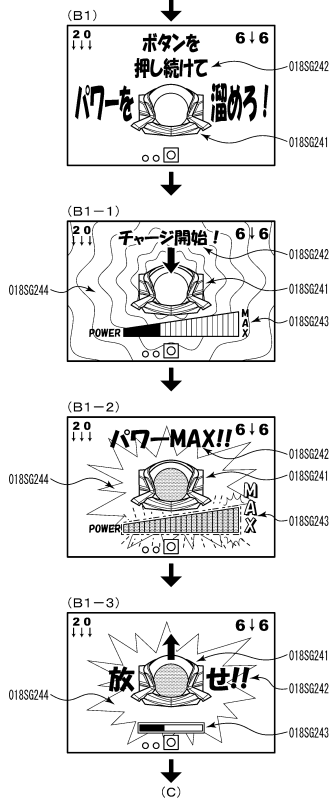
10

20

【図286-13】

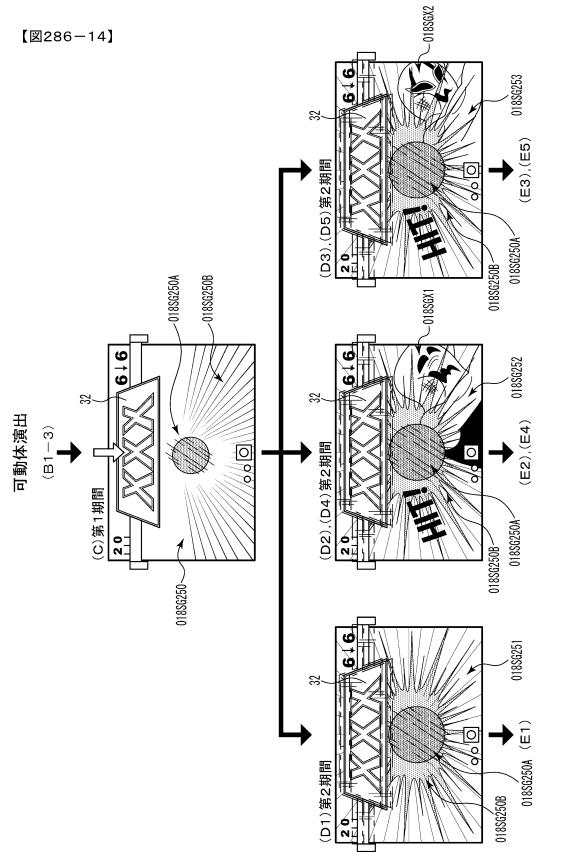
【図286-13】 当否ボタン演出

(A1-3), (A2-3), (A3-3), (A4-3), (A5-3)



【図286-14】

【図286-14】



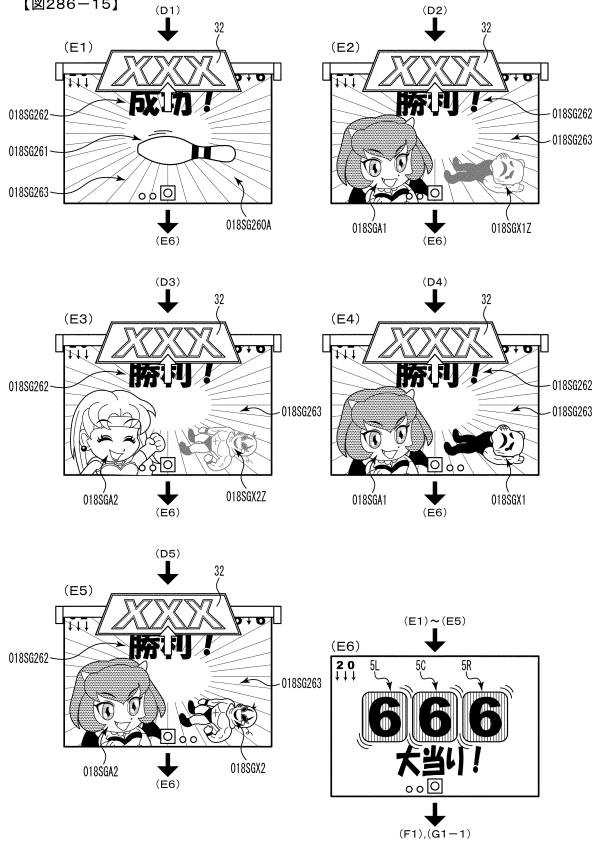
30

40

50

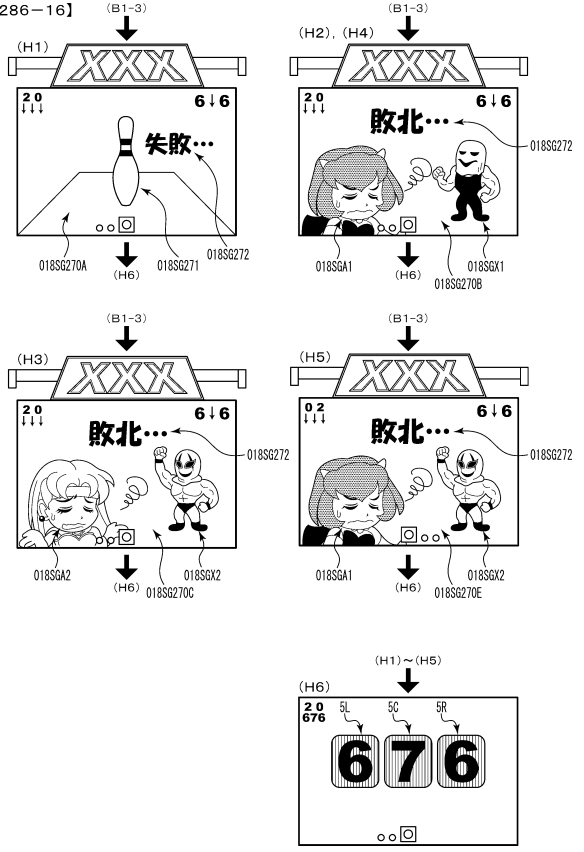
【図286-15】

【図286-15】



【図286-16】

【図286-16】



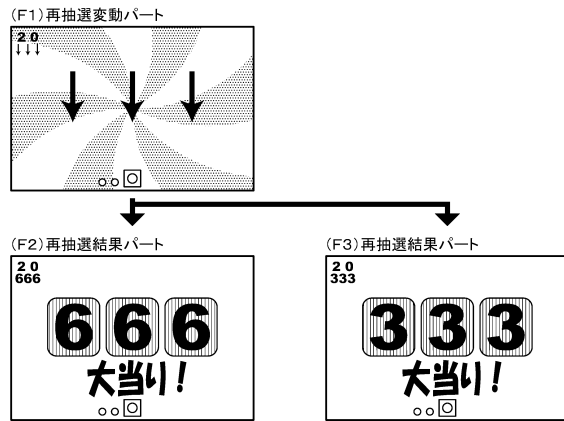
10

20

【図286-17】

【図286-17】

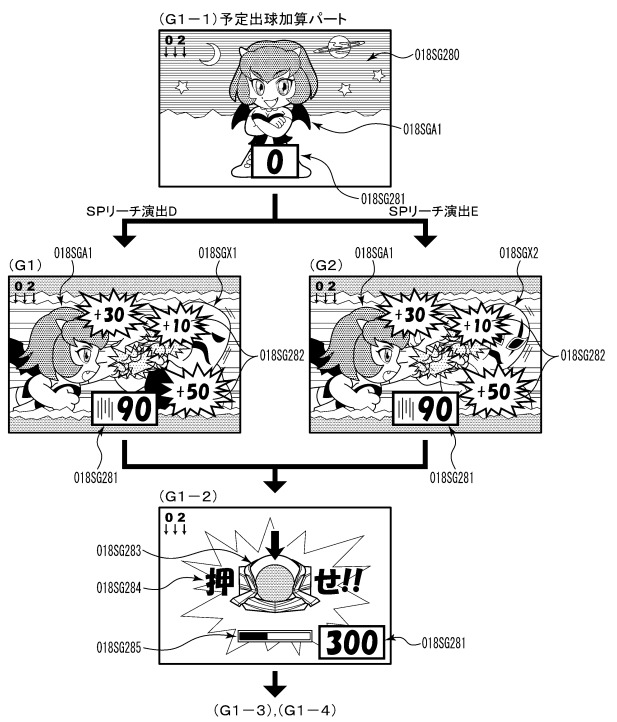
事後演出A



【図286-18】

【図286-18】

事後演出B



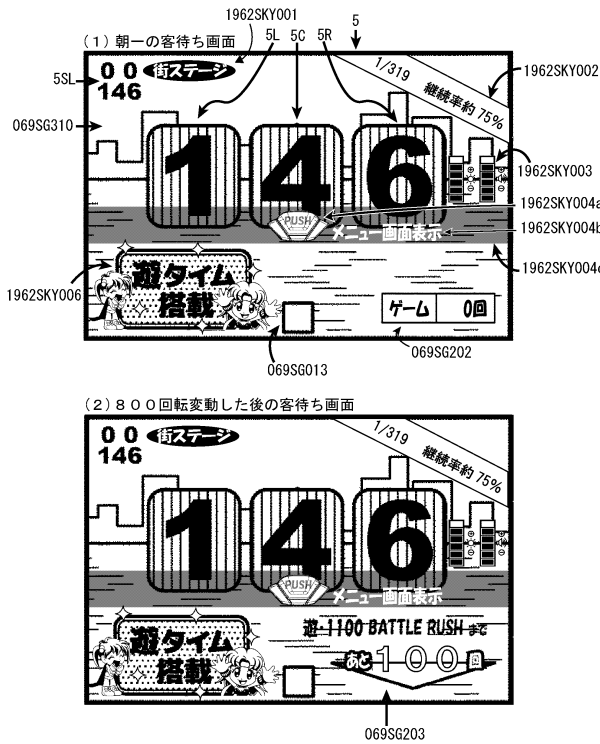
30

40

50

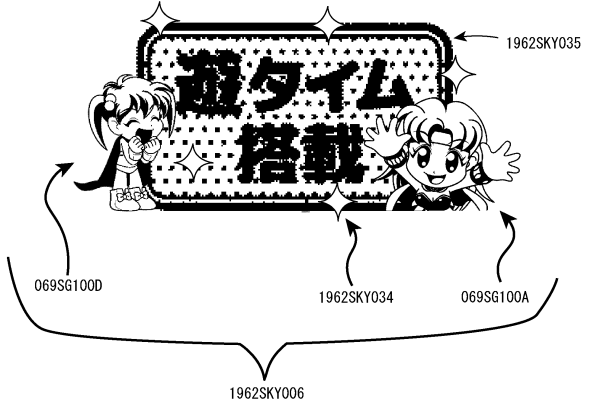
【図287-1】

【図287-1】 通常状態における客待ち画面



【図287-2】

【図287-2】 遊タイム搭載表示の詳細



特徴点

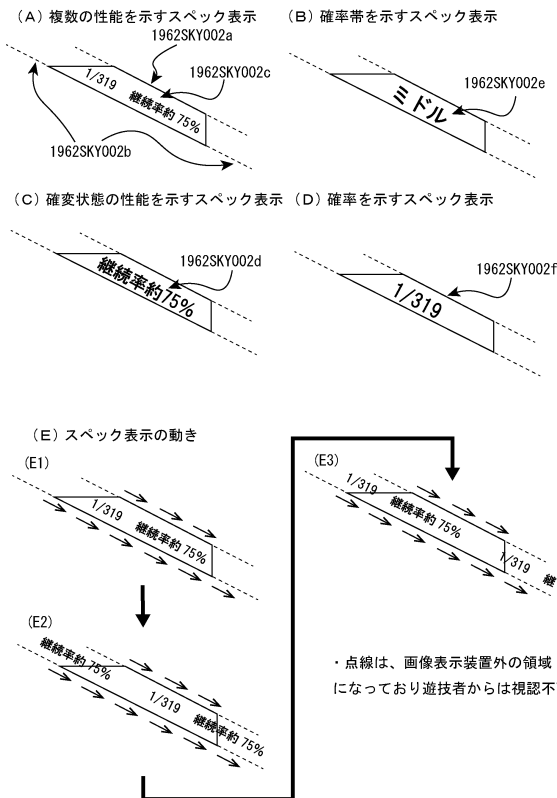
- ・遊タイム搭載表示は、味方キャラクターを示すキャラクタ画像が遊タイム搭載文字画像を挟むように配置され、全体に亘って光っているような効果を与えるエフェクト画像が用いられている。
- ・遊タイム搭載表示は、図287-1(1)(2)に示される種々の表示よりも大きいサイズで表示されている。
- ・遊タイム搭載表示は視認性が高い。

色について

- 1962SKY035…赤系統
- 1962SKY034…黄系統
- 069SG100A…キャラクターの設定された色
- 069SG1000…キャラクターの設定された色
- 遊タイム搭載の文字…黒系統

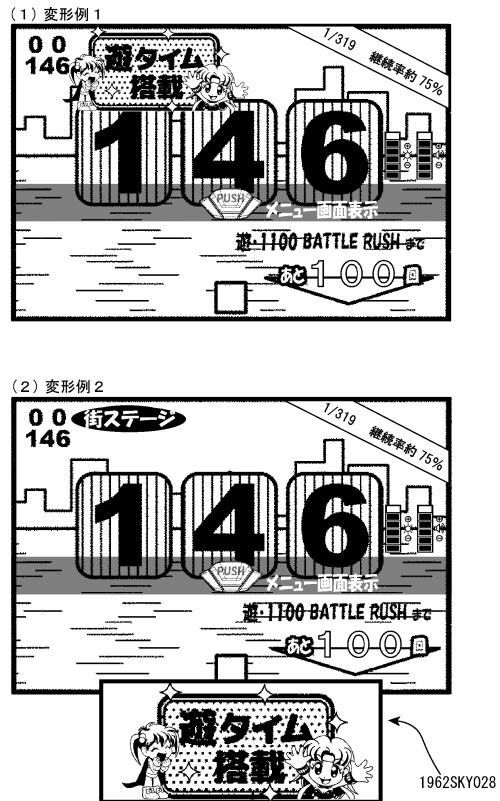
【図287-3】

【図287-3】 スペック表示について



【図287-4】

【図287-4】遊タイム搭載表示と遊タイムまでの残回数表示との位置関係



10

20

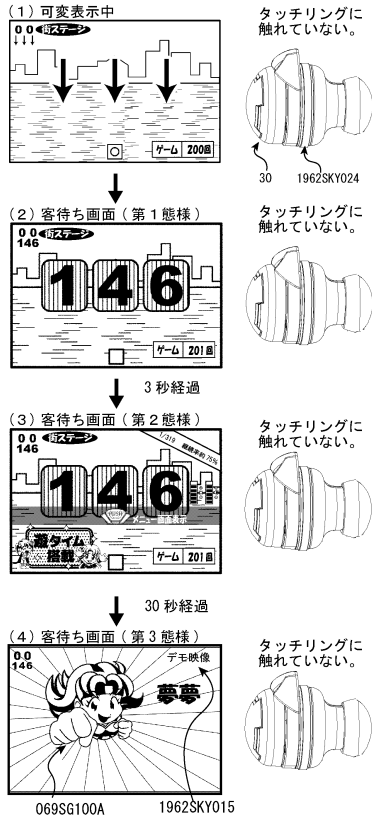
30

40

50

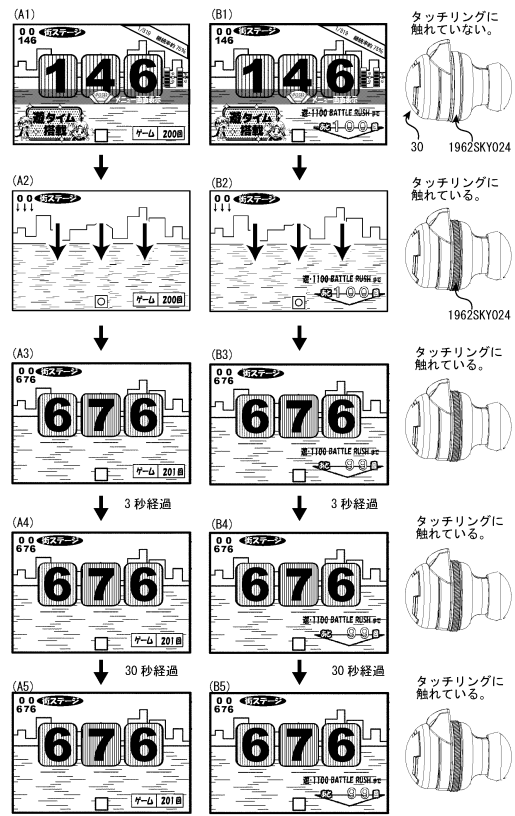
【図287-5】

【図287-5】通常状態における客待ち画面の遷移



【図287-6】

【図287-6】通常状態における客待ち画面の遷移

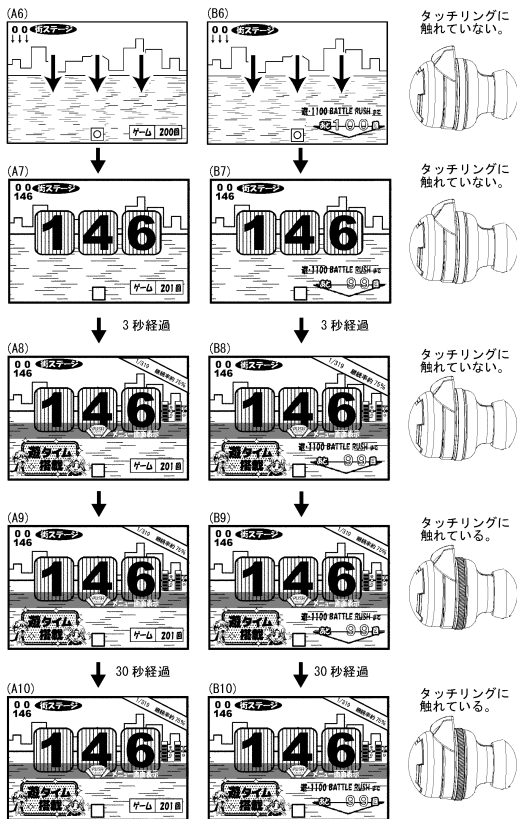


10

20

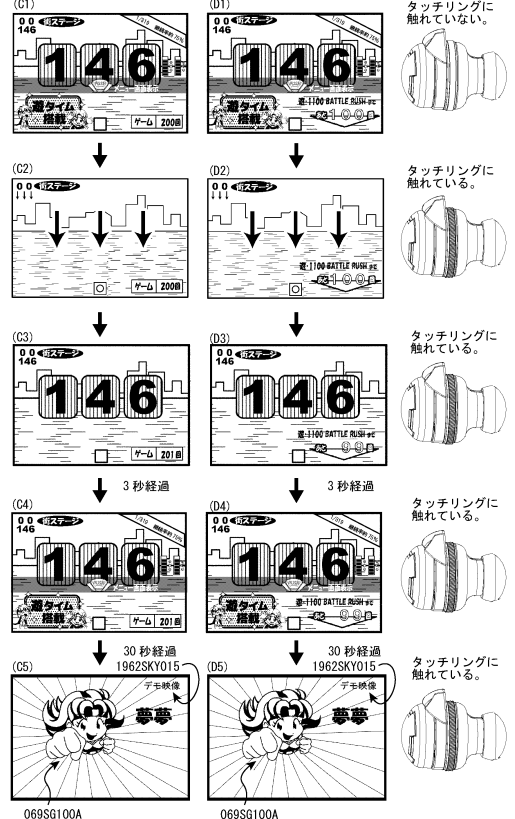
【図287-7】

【図287-7】通常状態における客待ち画面の遷移



【図287-8】

【図287-8】通常状態における客待ち画面の遷移の悪い例



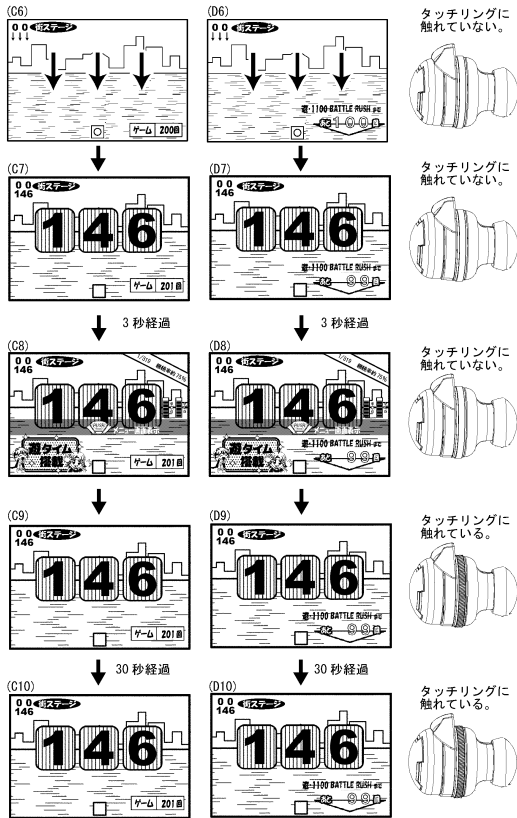
30

40

50

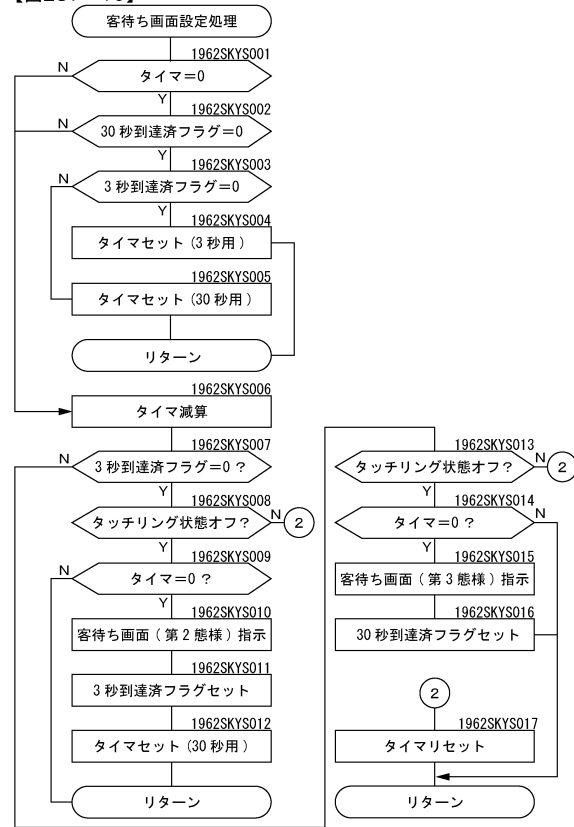
【図287-9】

【図287-9】通常状態における客待ち画面の遷移の悪い例



【図287-10】

【図287-10】

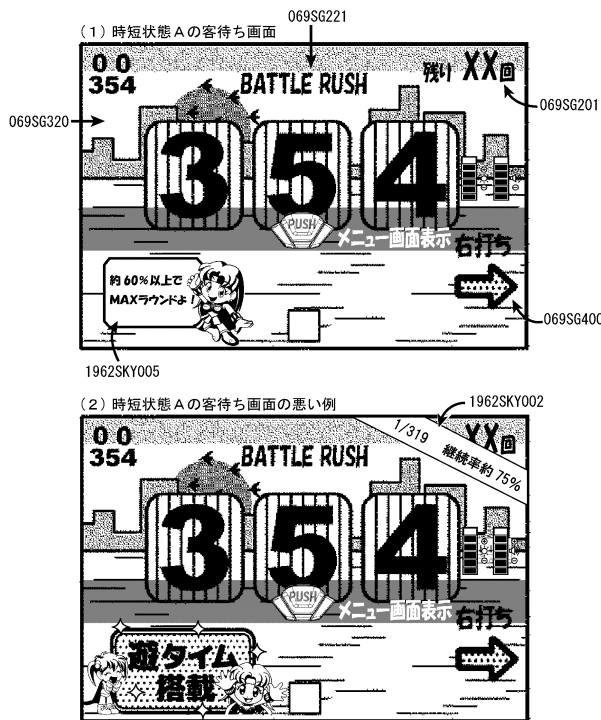


10

20

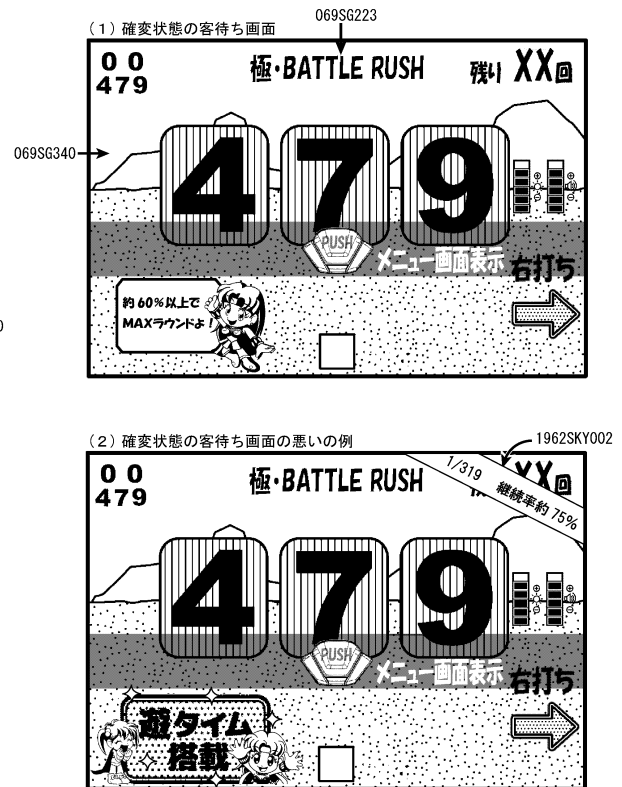
【図287-11】

【図287-11】時短状態Aにおける客待ち画面



【図287-12】

【図287-12】確変状態における客待ち画面



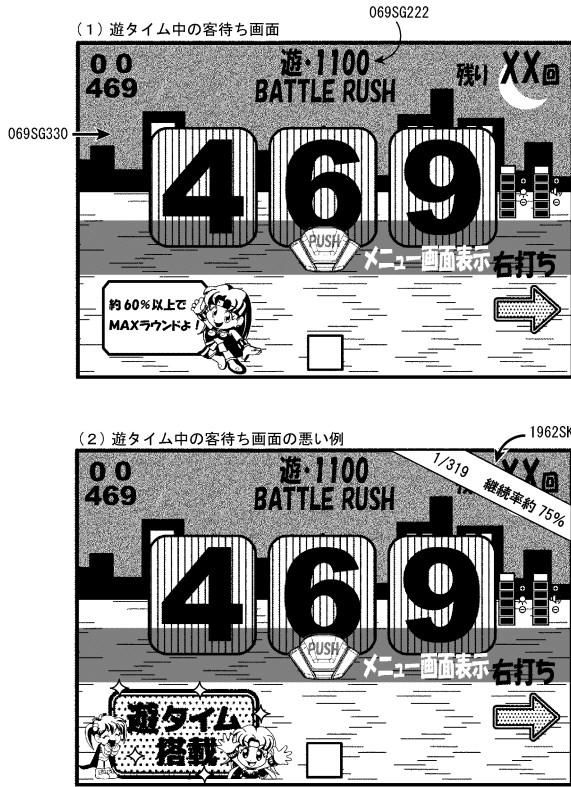
30

40

50

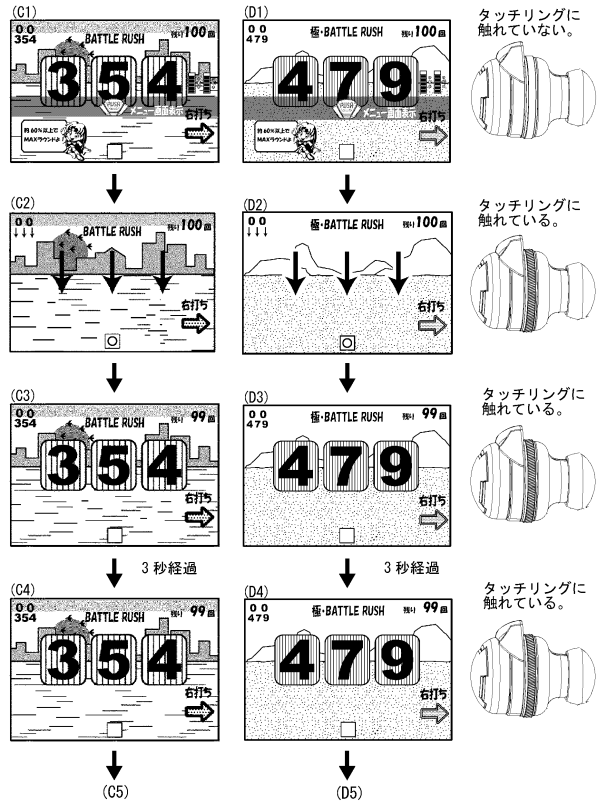
【図287-13】

【図287-13】遊タイム中における客待ち画面



【図287-14】

【図287-14】時短状態A及び確変状態における客待ち画面の遷移

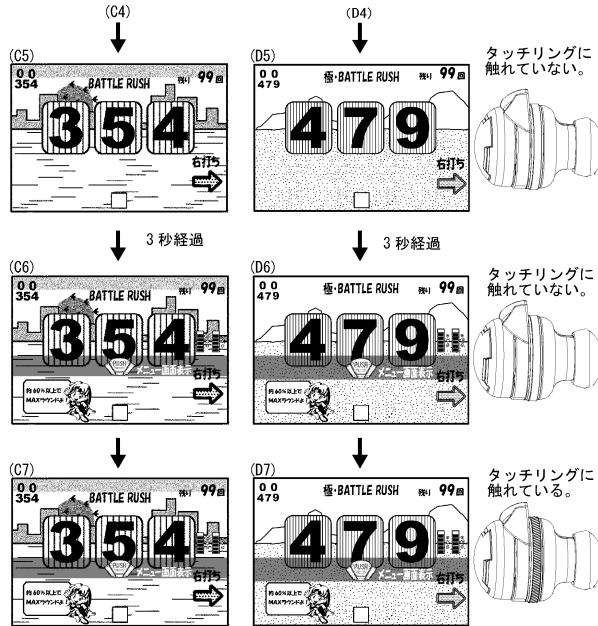


10

20

【図287-15】

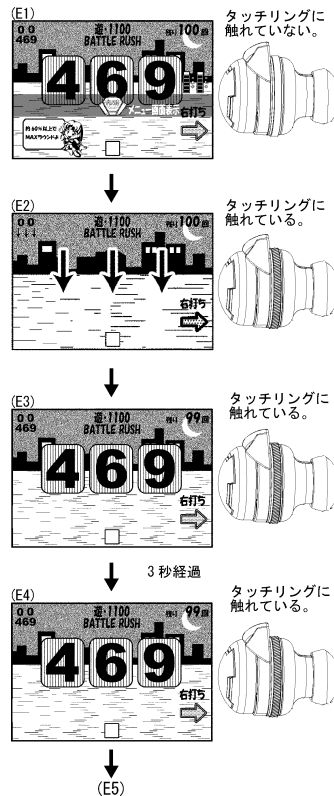
【図287-15】時短状態A及び確変状態における客待ち画面の遷移



・時短状態A及び確変状態は、客待ち画面（第3態様）は表示されない。

【図287-16】

【図287-16】遊タイムにおける客待ち画面の遷移



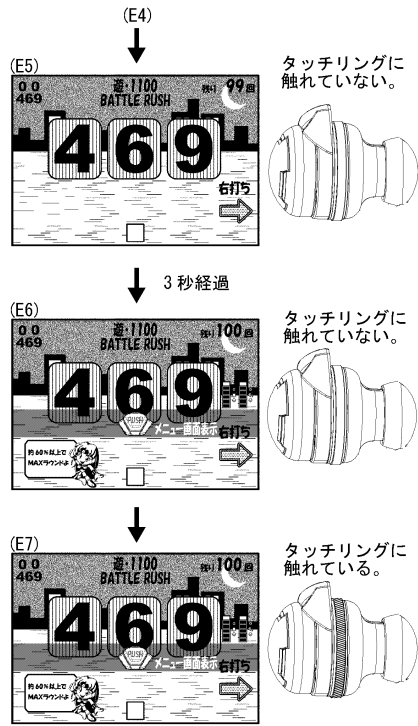
30

40

50

【図287-17】

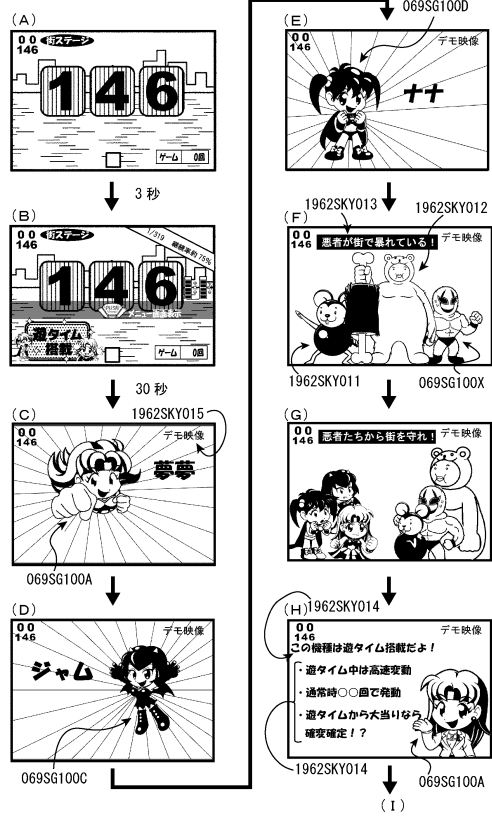
【図287-17】遊タイムにおける客待ち画面の遷移



・時短状態Bは、客待ち画面（第3態様）は表示されない。

【図287-18】

【図287-18】通常状態におけるデモ映像の遷移

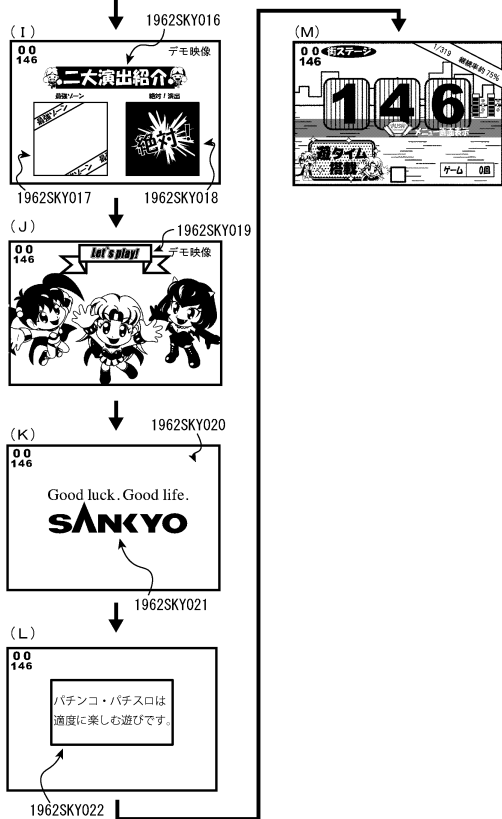


10

20

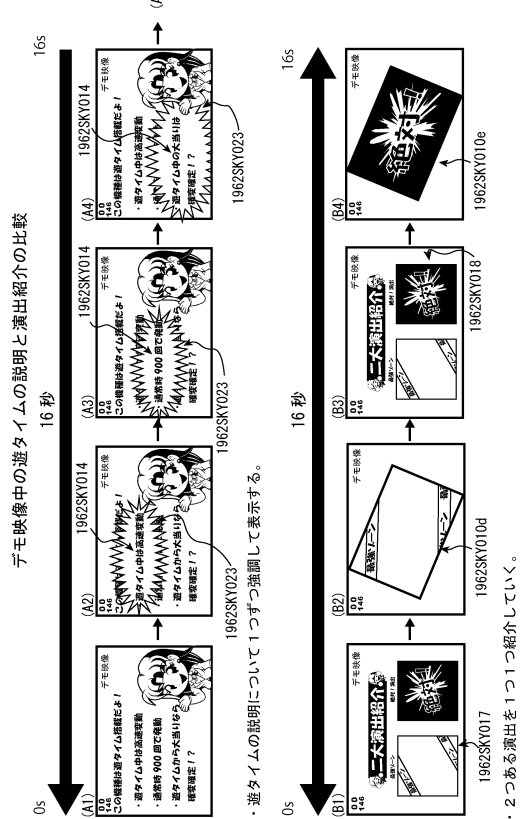
【図287-19】

【図287-19】通常状態におけるデモ映像の遷移



【図287-20】

【図287-20】



30

40

・遊タイムの説明について1つずつ強調して表示する。

・2つある演出を1つ1つ紹介していく。

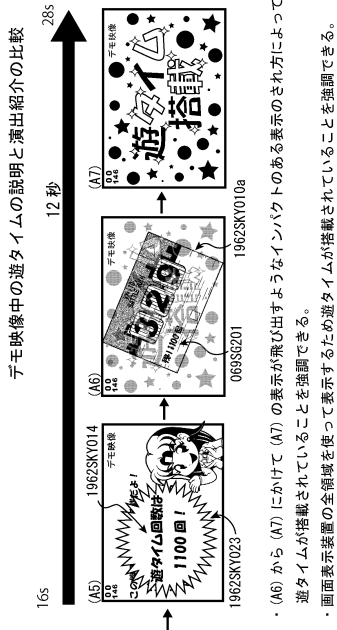
・(B1)や(B3)に小さく表示してある演出が拡大表示されて(B2)や(B4)のように表示される。

・画像を斜めにすることによってデモ映像が実際の遊技中の映像であると勘違いしてしまうことを防止している。

50

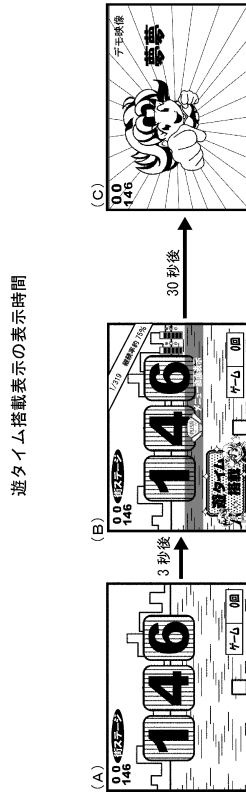
【図287-21】

【図287-21】



【図287-22】

【図287-22】

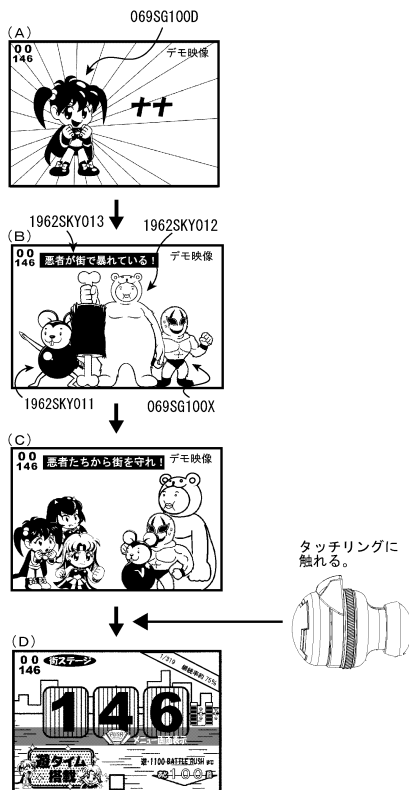


10

20

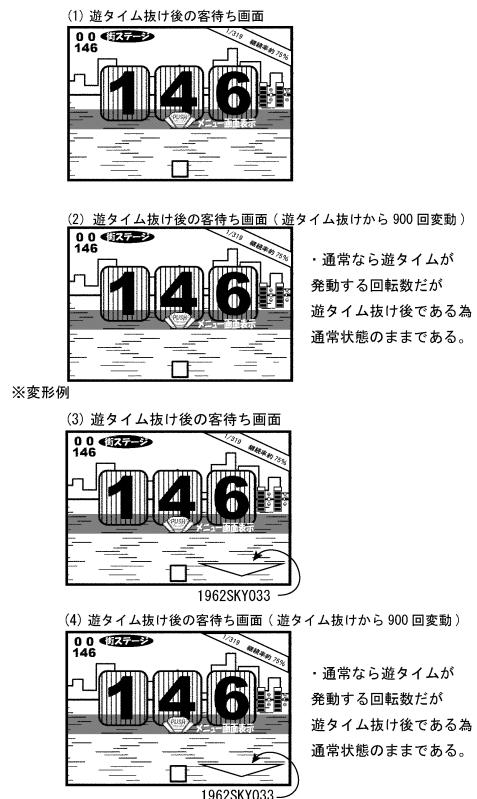
【図287-23】

【図287-23】デモ映像中にタッチリングに触れたときの表示の切り替わり



【図287-24】

【図287-24】遊タイム抜け後の待ち画面



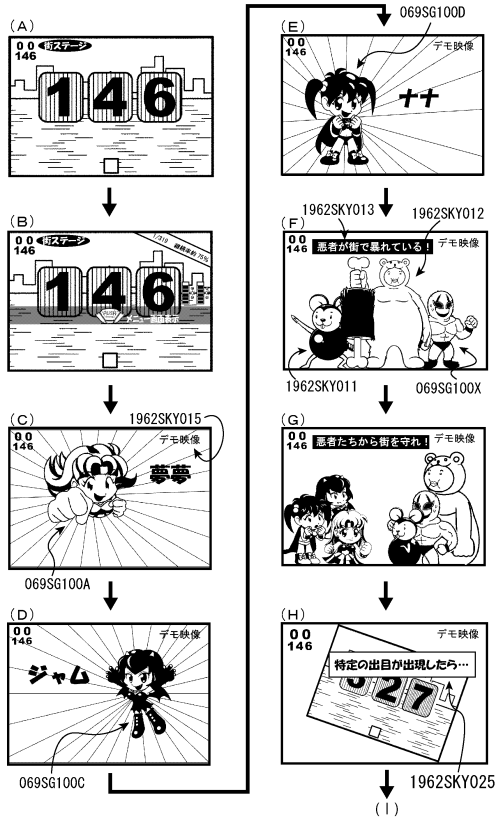
30

40

50

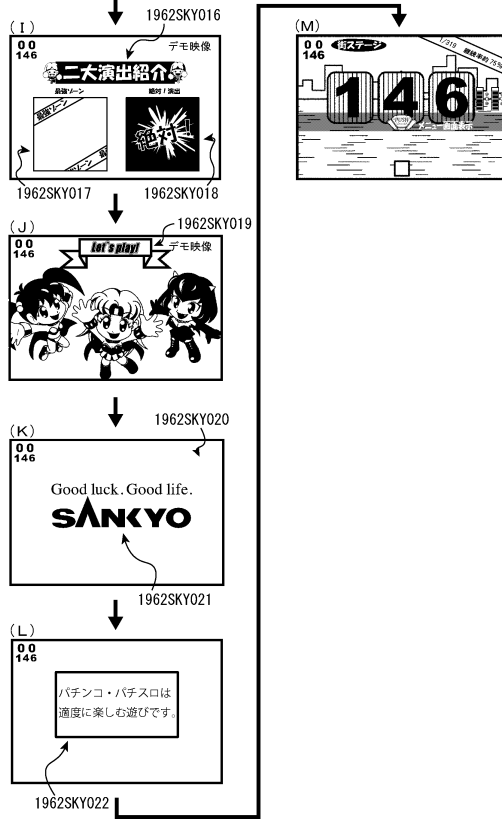
【図287-25】

【図287-25】遊タイム抜け後のデモ映像の遷移



【図287-26】

【図287-26】遊タイム抜け後のデモ映像の遷移

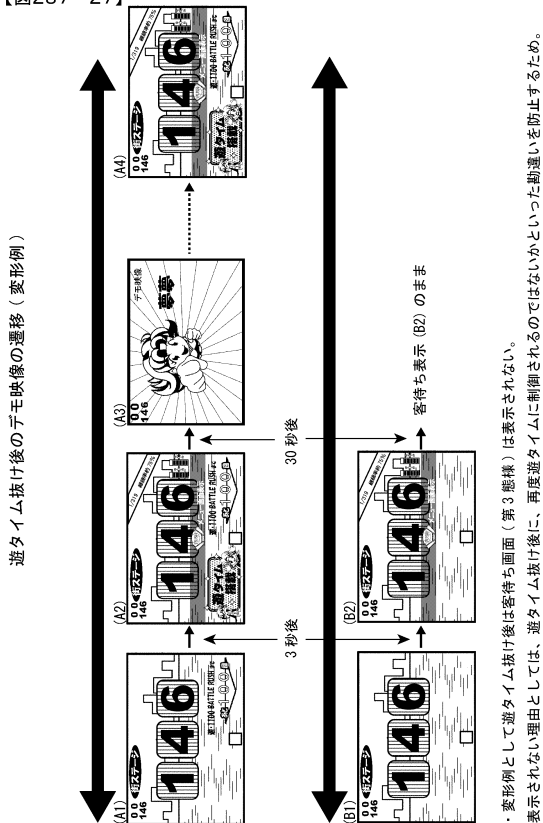


10

20

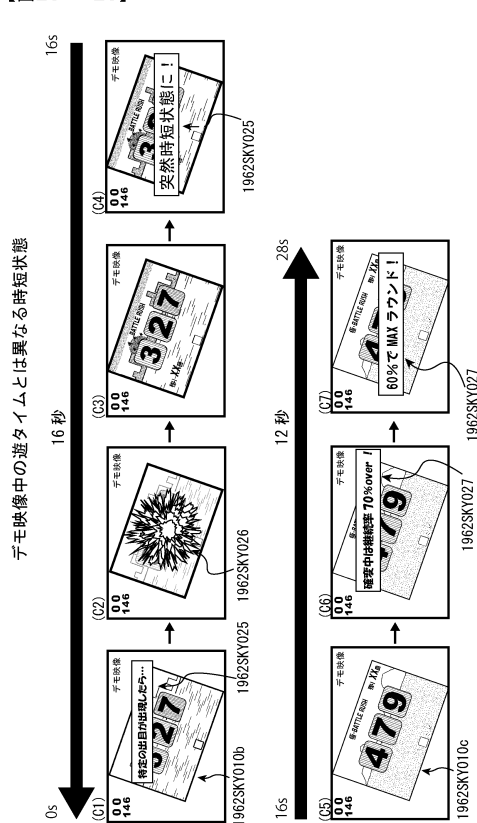
【図287-27】

【図287-27】



【図287-28】

【図287-28】



30

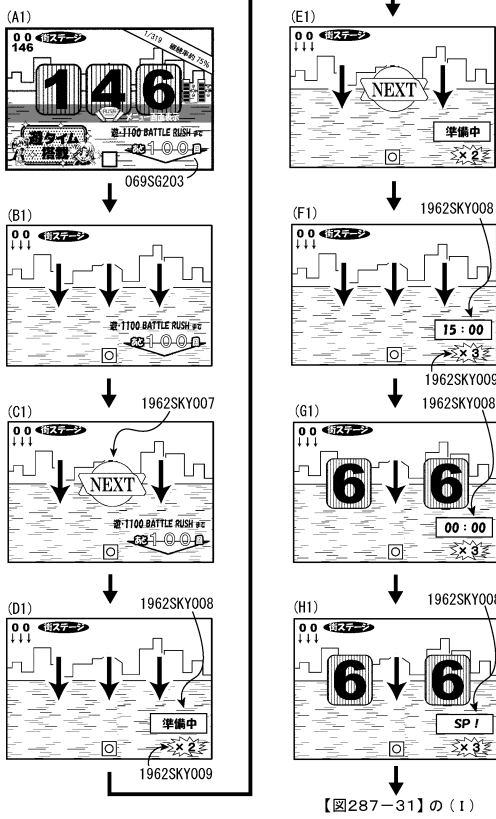
40

・画像を斜めにすることによってデモ映像が実際の遊技中の映像であると勘違いしてしまうことを防止している。
 ・全体の時間は図287-20及び図287-21の遊タイムの紹介する時間と同じになっている。

50

【図287-29】

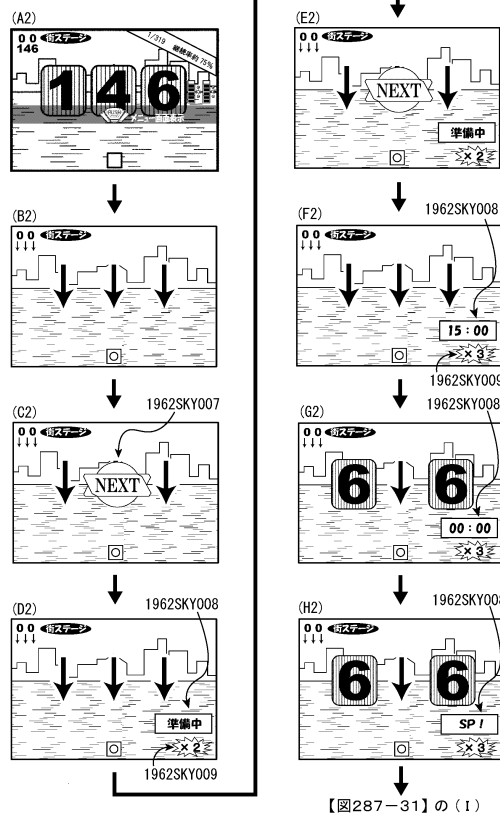
【図287-29】通常状態における変動の流れ



【図287-31】の(1)

【図287-30】

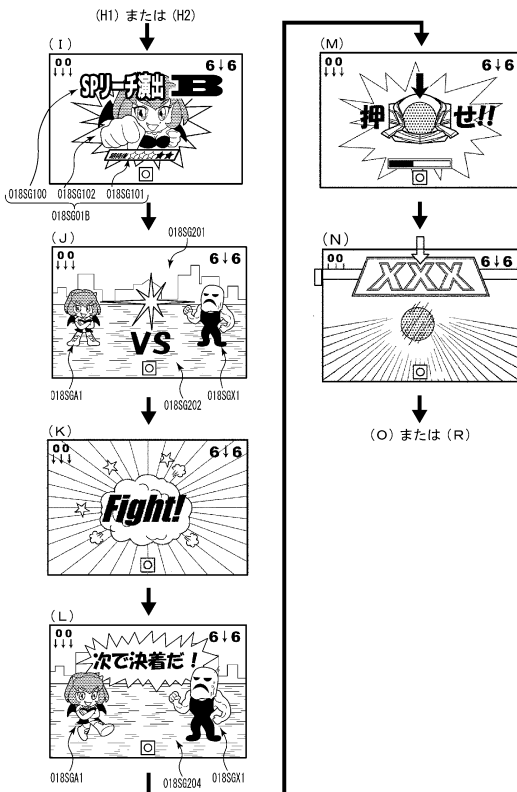
【図287-30】通常状態（遊タイム抜け後）における変動の流れ



【図287-31】の(1)

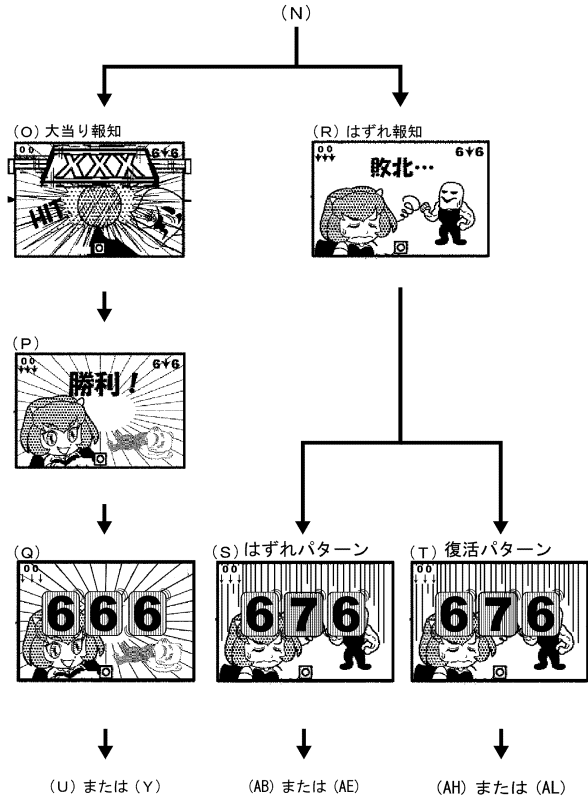
【図287-31】

【図287-31】通常状態および通常状態（遊タイム抜け後）における変動の流れ



【図287-32】

【図287-32】通常状態および通常状態（遊タイム抜け後）における変動の流れ



10

20

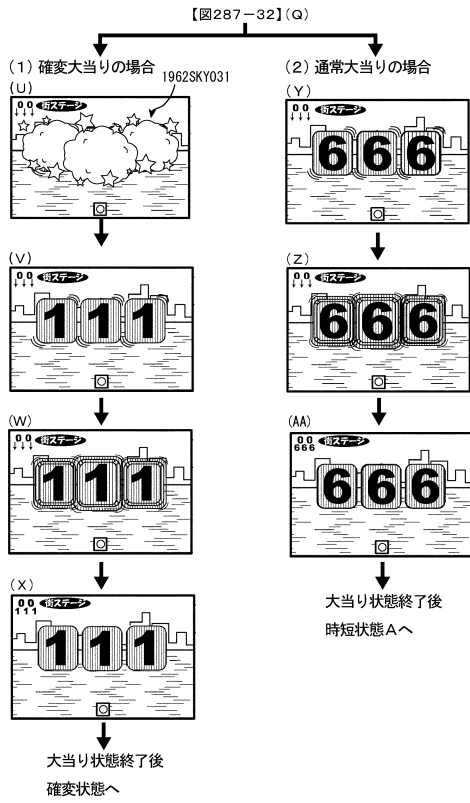
30

40

50

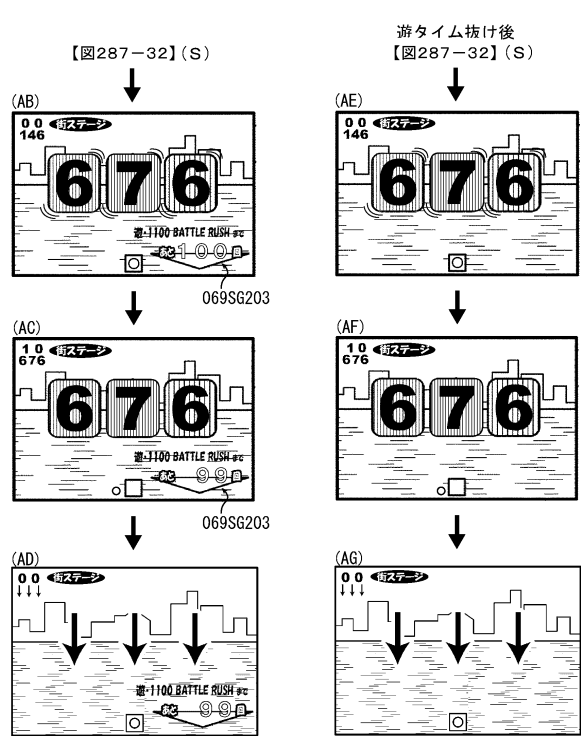
【図287-33】

【図287-33】通常状態および通常状態（遊タイム抜け後）における変動の流れ



【図287-34】

【図287-34】通常状態および通常状態（遊タイム抜け後）における変動の流れ

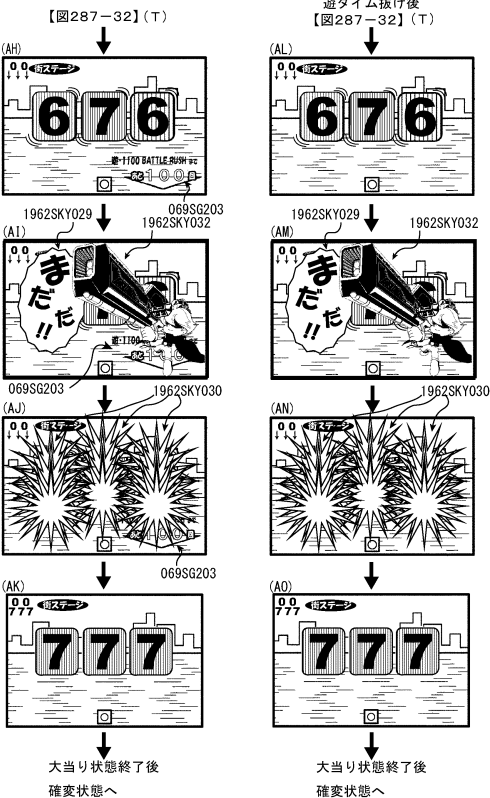


10

20

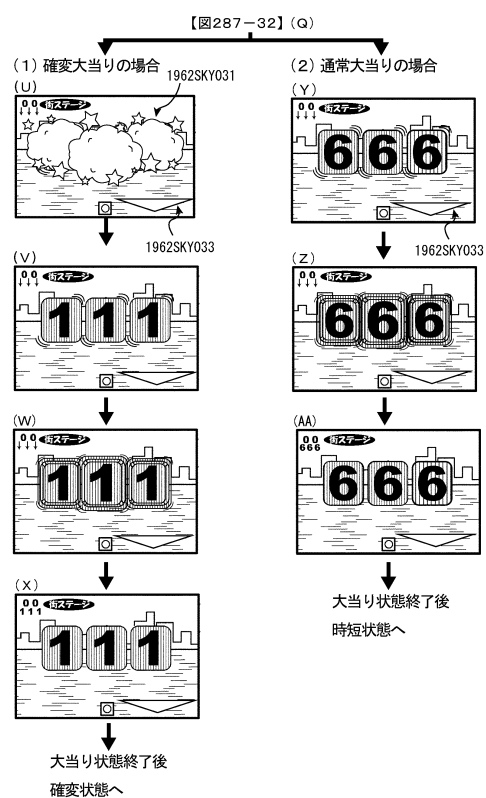
【図287-35】

【図287-35】通常状態および通常状態（遊タイム抜け後）における変動の流れ



【図287-36】

【図287-36】通常状態および通常状態（遊タイム抜け後）における変動の流れの変形例



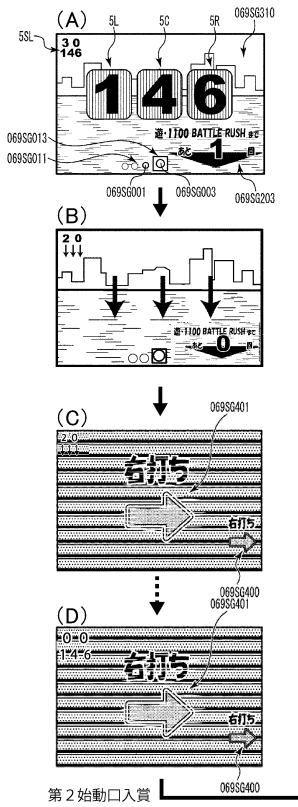
30

40

50

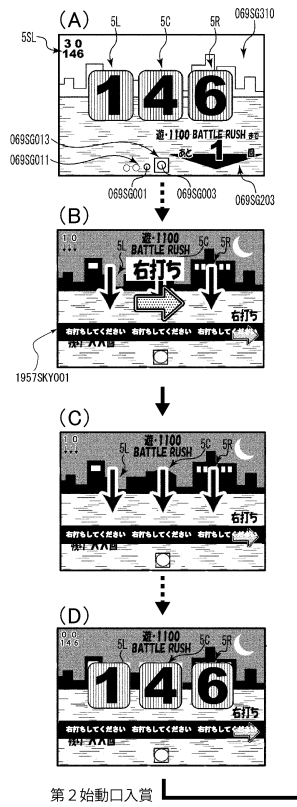
【図288-1】

【図288-1】



【図288-2】

【図288-2】



10

20

【図288-3】

【図288-3】

時短状態B(救済時短状態)

(A) 第1特別図柄はずれ用変動パターン判定テーブル【保留0~3】

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	-
非リーチA	11000	100
SPリーチE(ノバトルSP)	50000	-
SPリーチD(ショートノバトルSP)	25000	-

(B) 第1特別図柄大当り用変動パターン判定テーブル【保留0~3】

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	100
SPリーチE(ノバトルSP)	50000+15000	-
SPリーチD(ショートノバトルSP)	25000+15000	-

【図288-4】

【図288-4】

時短状態B(救済時短状態)

(A) 第2特別図柄はずれ用変動パターン判定テーブル【保留0~3】

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
非リーチA	7000	-
SPリーチE(ノバトルSP)	50000	-
SPリーチD(ショートノバトルSP)	25000	3

(B) 第2特別図柄大当り用変動パターン判定テーブル【保留0~3】

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	-
SPリーチE(ノバトルSP)	50000+15000	-
SPリーチD(ショートノバトルSP)	25000+15000	100

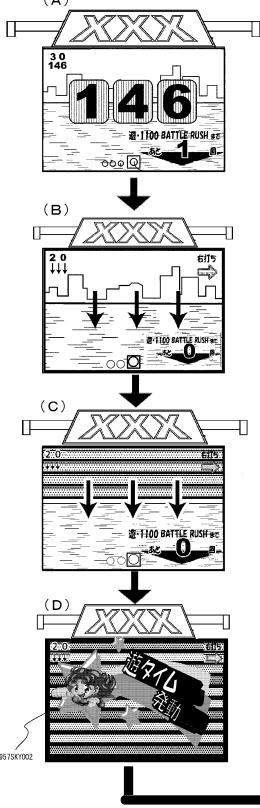
30

40

50

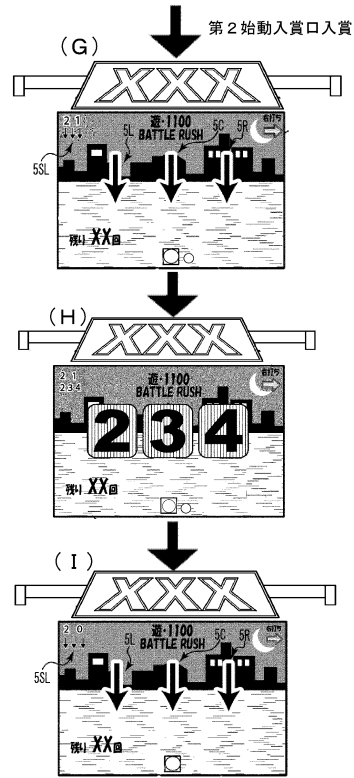
【図288-5】

【図288-5】



【図288-6】

【図288-6】

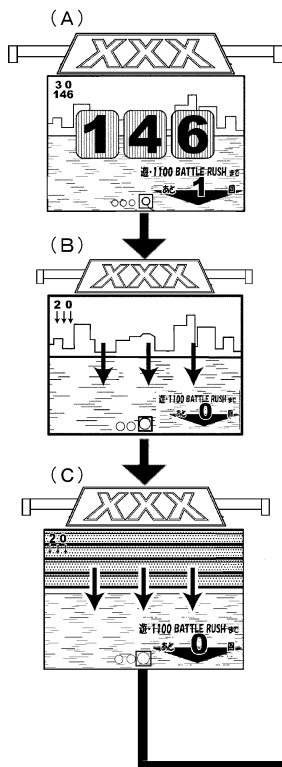


10

20

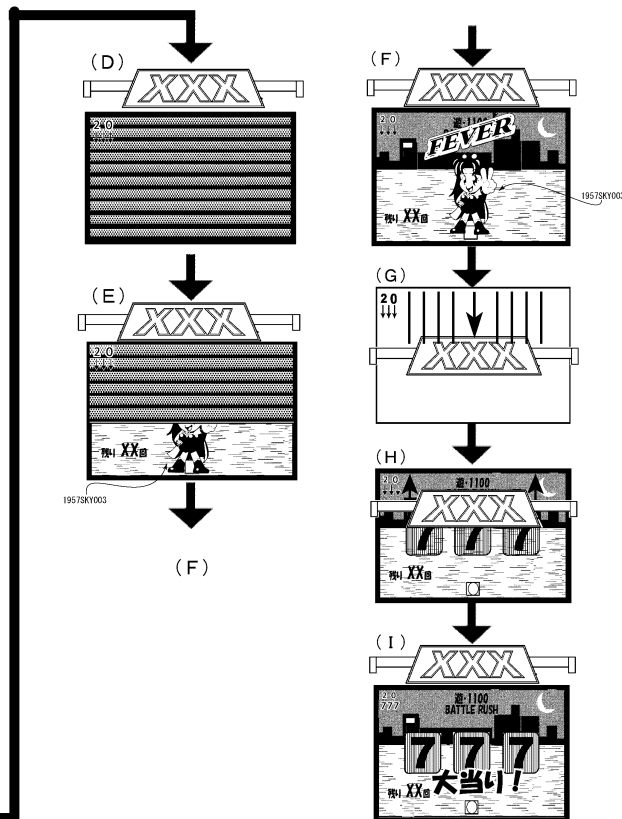
【図288-7】

【図288-7】



【図288-8】

【図288-8】



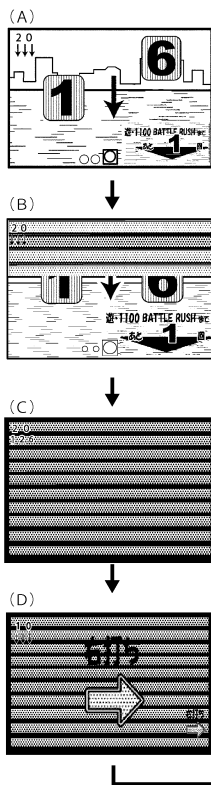
30

40

50

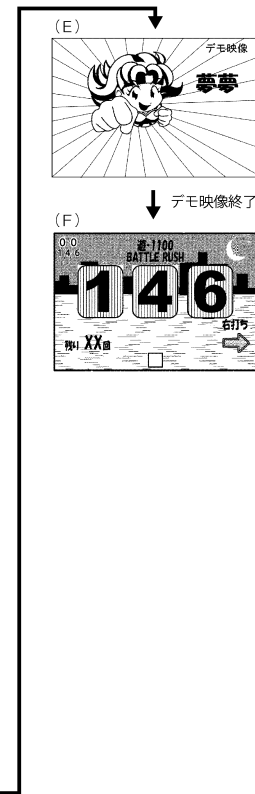
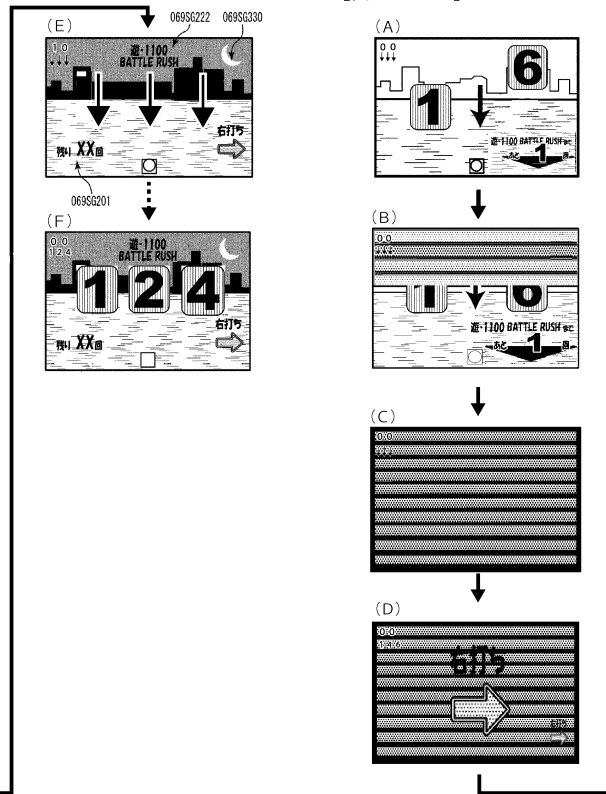
【図288-9】

【図288-9】



【図288-10】

【図288-10】

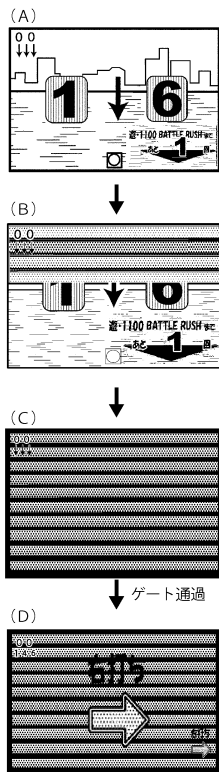


10

20

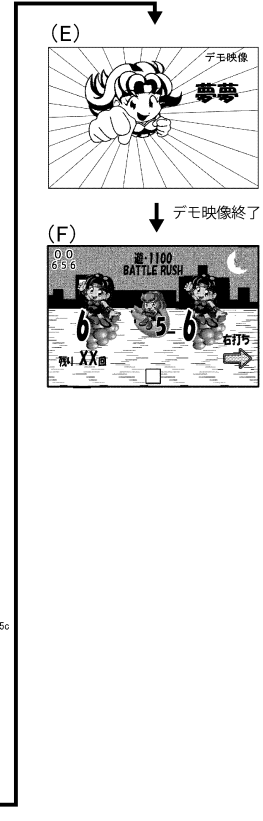
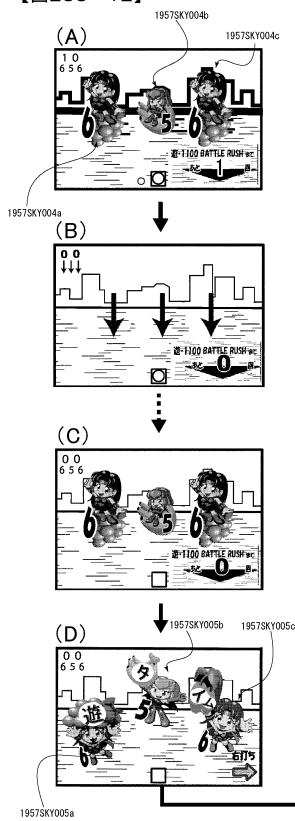
【図288-11】

【図288-11】



【図288-12】

【図288-12】



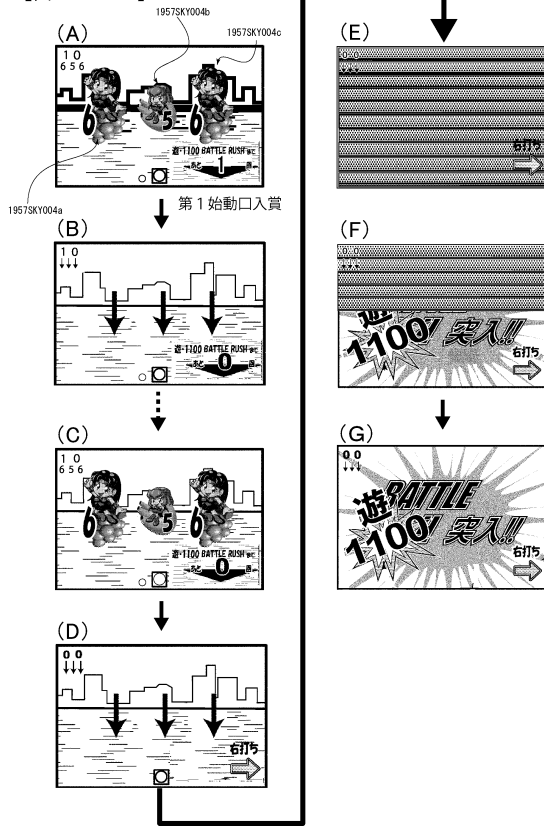
30

40

50

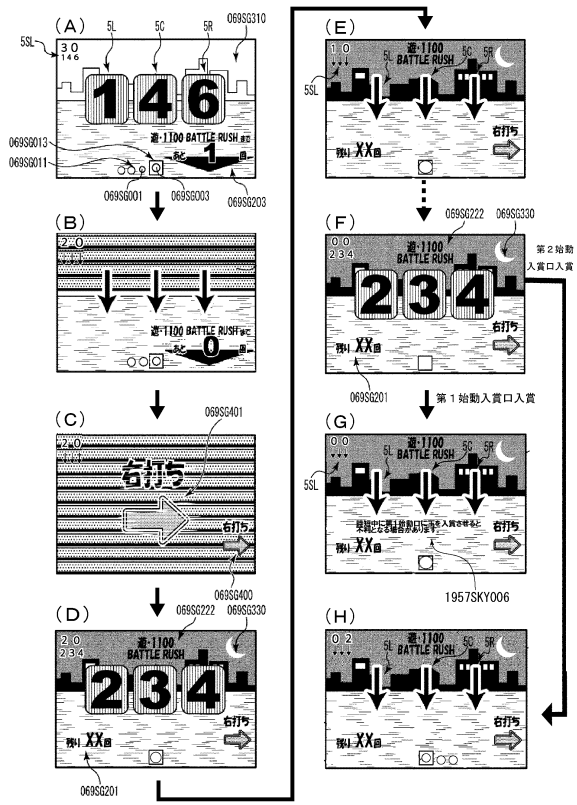
【図288-13】

【図288-13】



【図288-14】

【図288-14】 [時短状態突入時 注意喚起演出]

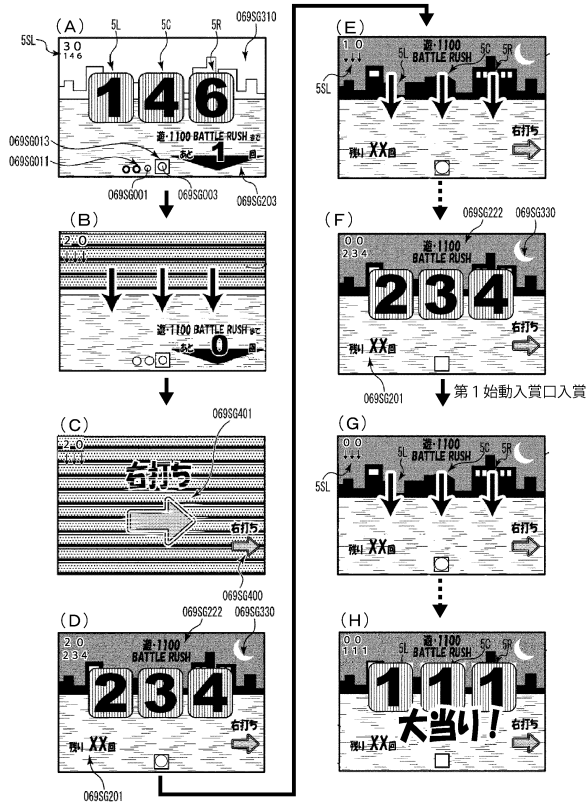


10

20

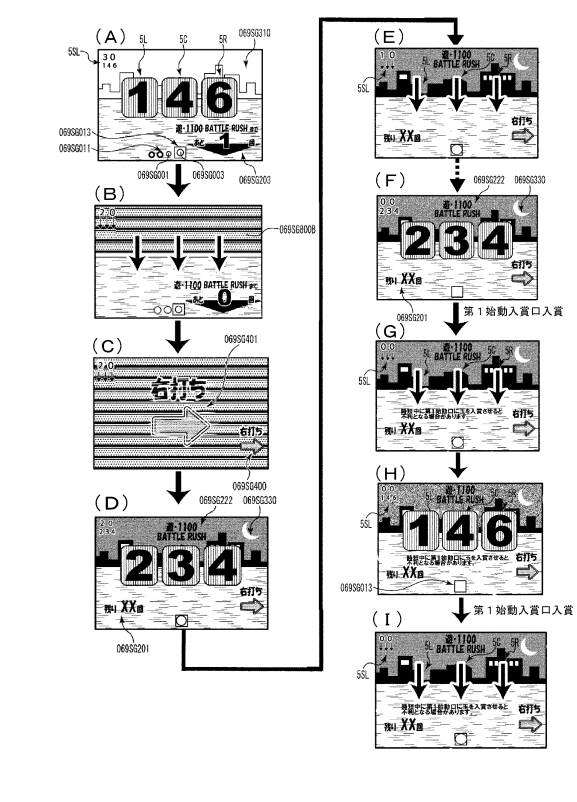
【図288-15】

【図288-15】 [時短状態突入時 注意喚起演出]



【図288-16】

【図288-16】



30

40

50

【図289】

【図289】

前変動パターン(メイン側)

前変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数 (約33.3ms/フレーム)
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246
8	80	07	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246
9	80	08	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861
11	80	0A	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861
12	80	0B	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図290】

【図290】

後変動パターン(メイン側)

後変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数 (約33.3ms/フレーム)
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	疑似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

10

【図291】

【図291】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個 保留1個→0個用

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6~8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6~8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6~8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6~8の選択率≒1/102

【図292】

【図292】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1,2、確変大当り1,2,5,6,7,8用

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10~12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10~12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10~12の選択率≒1/1.1

20

30

40

50

【図293】

【図293】

前変動パターン判定

前変動パターン			ランダム判定種数 (最大判定値25)
前変動番号	内容		
1	通常変動		25

②後変動番号2期

前変動パターン			ランダム判定種数 (最大判定値25)
前変動番号	内容		
2	短時間変動		25

③後変動番号3期

前変動パターン			ランダム判定種数 (最大判定値25)
前変動番号	内容		
3	短時間変動		25

④後変動番号4期

前変動パターン			ランダム判定種数 (最大判定値25)
前変動番号	内容		
4	通常変動		25

⑤後変動番号5.5期

前変動パターン			ランダム判定種数 (最大判定値25)
前変動番号	内容		
4	ノーマルリーチ(役物×)		125
7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物×)		125

⑥後変動番号6.10期

前変動パターン			ランダム判定種数 (最大判定値25)
前変動番号	内容		
4	ノーマルリーチ(役物×)		100
7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物×)		100
10	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(役物×)		50

⑦後変動番号7期

前変動パターン			ランダム判定種数 (最大判定値25)
前変動番号	内容		
5	ノーマルリーチ(役物○)		21
8	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物○)		50
11	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(役物○)		170

⑧後変動番号11期

前変動パターン			ランダム判定種数 (最大判定値25)
前変動番号	内容		
5	ノーマルリーチ(役物○)		21
8	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物○)		50
11	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(役物○)		180

⑨後変動番号8期

前変動パターン			ランダム判定種数 (最大判定値25)
前変動番号	内容		
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)		1
9	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)		60
12	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)		190

⑩後変動番号12期

前変動パターン			ランダム判定種数 (最大判定値25)
前変動番号	内容		
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)		1
9	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)		50
12	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)		200

【図295】

【図295】

全変動パターン(サブ群)

サブ変動番号	前変動パターン		後変動パターン		メイン変動番号
	前変動番号	内容	後変動番号	内容	
1	1	通常変動	1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	1
2	2	短時間変動	2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	2
3	3	短時間変動	3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	3
4	1	通常変動	4	擬似連ガセ→非リーチ(ハズレ)	4
5	4	ノーマルリーチ(役物×)	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	5
6	7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物×)	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	6
7	4	ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	7
8	7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	8
9	10	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	9
10	5	ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	10
11	8	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	11
12	11	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	12
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	13
14	9	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	14
15	12	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	15
16	4	ノーマルリーチ(役物×)	9	ノーマルリーチ(当り)	16
17	7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物×)	9	ノーマルリーチ(当り)	17
18	4	ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	18
19	7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	19
20	10	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	20
21	5	ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	21
22	8	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	22
23	11	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	23
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	24
25	9	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	25
26	12	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	26

【図294】

【図294】

前変動パターン(メイン群)

メイン変動番号	前変動番号	内容	変動種数 (max)	フレーム数 (約3.5ms/フレーム)	前変動パターン	
					後変動番号	内容
1	1	通常変動	12700	381	1	13S変動→非リーチ(ハズレ)
2	2	短時間変動	6700	201	2	7S変動→非リーチ(ハズレ)
3	3	短時間変動	2700	81	3	3S変動→非リーチ(ハズレ)
4	1	通常変動	12700	381	4	擬似連ガセ→非リーチ(ハズレ)
5	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	5	ノーマルリーチ(ハズレ)
6	7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	5	ノーマルリーチ(ハズレ)
7	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	6	SP前半(ハズレ)
8	7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	6	SP前半(ハズレ)
9	10	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861	6	SP前半(ハズレ)
10	5	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630	7	SP前半→SP後半(ハズレ)
11	8	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246	7	SP前半→SP後半(ハズレ)
12	11	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861	7	SP前半→SP後半(ハズレ)
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)
14	9	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)
15	12	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)
16	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	9	ノーマルリーチ(当り)
17	7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	9	ノーマルリーチ(当り)
18	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	10	SP前半(当り)
19	7	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	10	SP前半(当り)
20	10	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861	10	SP前半(当り)
21	5	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630	11	SP前半→SP後半(当り)
22	8	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246	11	SP前半→SP後半(当り)
23	11	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861	11	SP前半→SP後半(当り)
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	12	SP前半→最終リーチ(当り)
25	9	【疑似2】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	12	SP前半→最終リーチ(当り)
26	12	【疑似3】疑似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	12	SP前半→最終リーチ(当り)

【図296】

【図296】

(a)群予告抽選(ステージA時)

後変動番号	群予告			
	6人群	燐チュー群	ポインゴ群	実行なし
6~8 (ハズレ)	13%	0%	2%	85%
10~12 (当り)	55%	0%	30%	20%

※後変動番号6~8の選択率≒319/320×1/102≒1/102
後変動番号10~12の選択率≒1/320×1/1.1≒1/320

ハズレかつ群予告ありの確率≒0.15%
当りかつ群予告ありの確率≒0.27%
⇒群予告の信頼度≒64%

(b)群予告抽選(ステージB時)

後変動番号	群予告			
	6人群	燐チュー群	ポインゴ群	実行なし
6~8 (ハズレ)	0%	8%	2%	90%
10~12 (当り)	0%	60%	30%	20%

ハズレかつ群予告ありの確率≒0.10
当りかつ群予告ありの確率≒0.28%
⇒群予告の信頼度≒74%

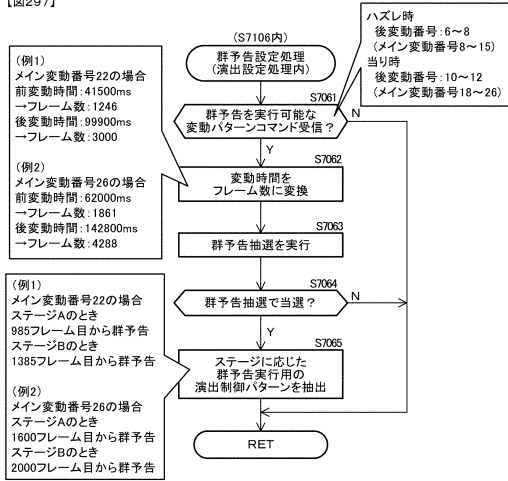
(c)SP前半タイトル予告抽選(ステージB時)

後変動番号	SP前半タイトル予告(タイトルの色変化)の有無	
	あり	なし
6~8 (ハズレ)	20%	80%
10~12 (当り)	80%	20%

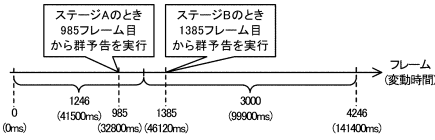
ハズレかつSP前半タイトル予告ありの確率≒0.20%
当りかつSP前半タイトル予告ありの確率≒0.25%
⇒SP前半タイトル予告の信頼度≒56%

【図297】

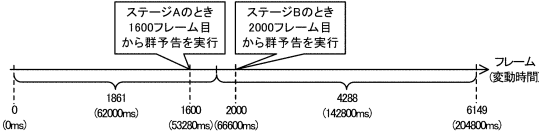
【図297】



【例1】メイン変動番号22の場合



【例2】メイン変動番号26の場合



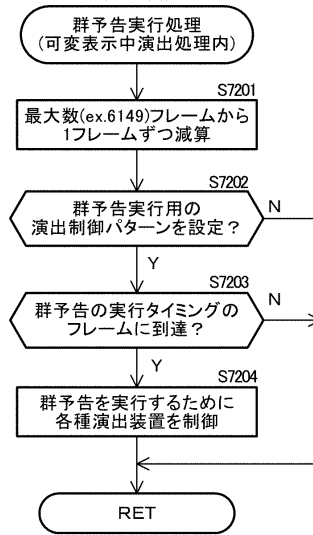
【図299】

【図299】



【図298】

【図298】 (S172内)



10

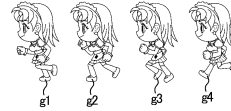
20

【図300】

【図300】

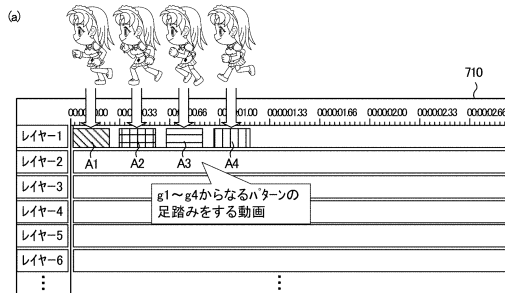
本映像制作工程

STEP1: キャラクタ画像の準備

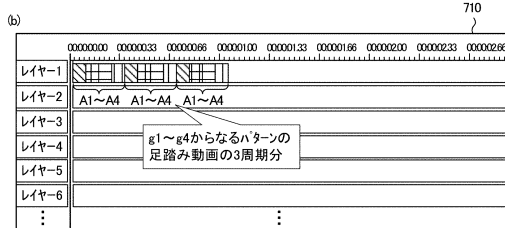


30

STEP2: キャラクタが足踏みをする動画の作成



40



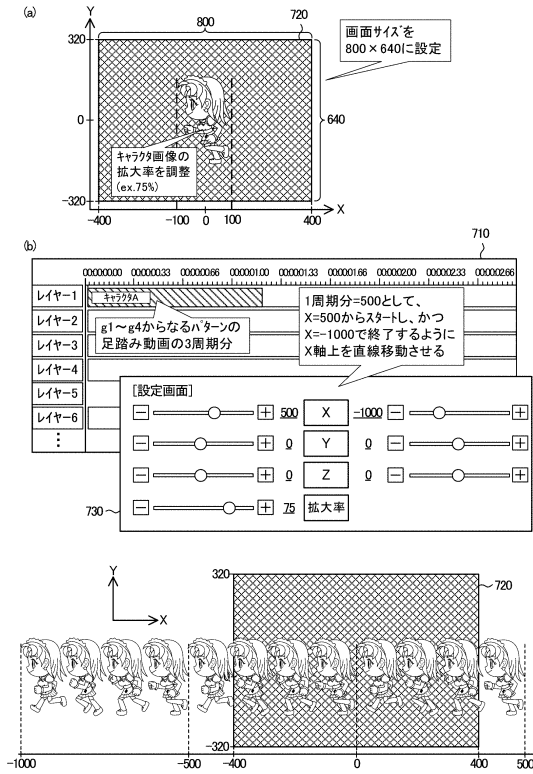
足踏み動画データを出力 (他のキャラクタも同様の作業で足踏み動画を作成)

50

【図301】

【図301】
本映像制作工程

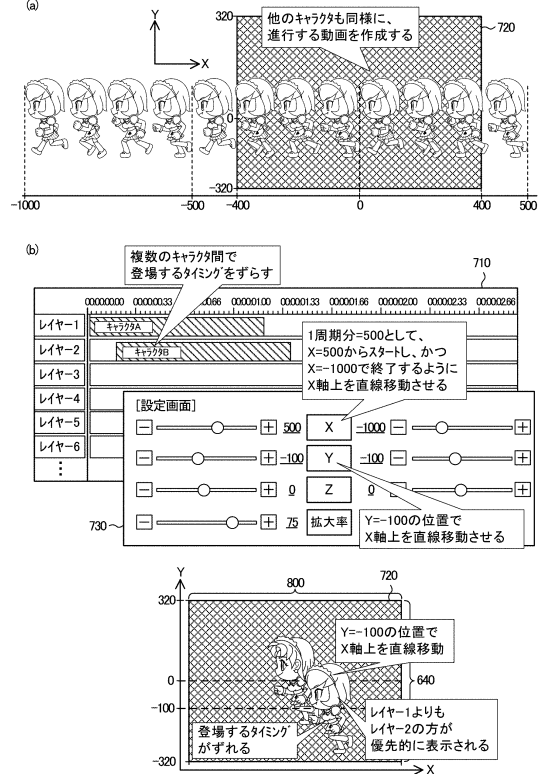
STEP3: キャラクタが進行する動画の作成



【図302】

【図302】
本映像制作工程

STEP4: 複数のキャラクタが進行する動画の作成



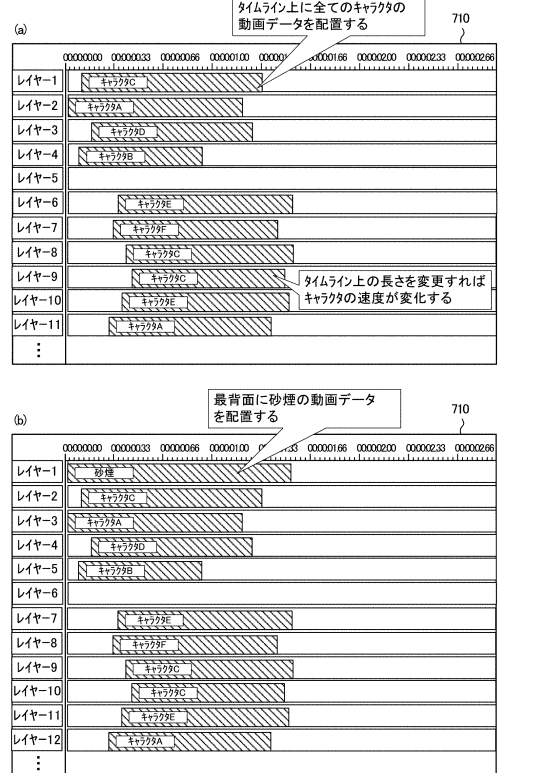
10

20

【図303】

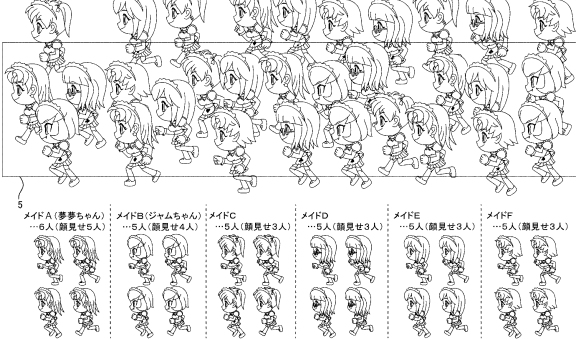
【図303】
本映像制作工程

STEP5: 群予告動画の作成



【図304】

【図304】
6人群予告の全体像



30

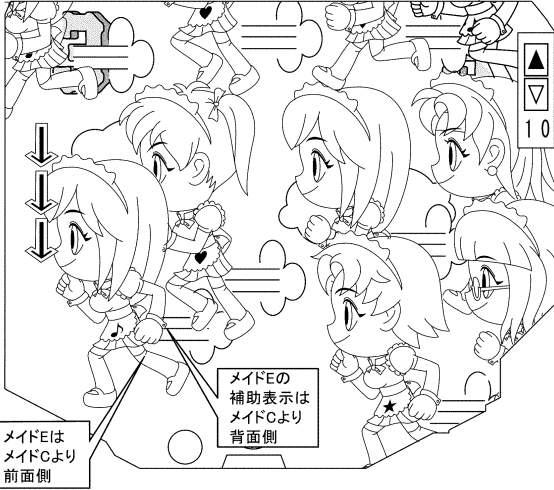
40

50

【図305】

【図305】

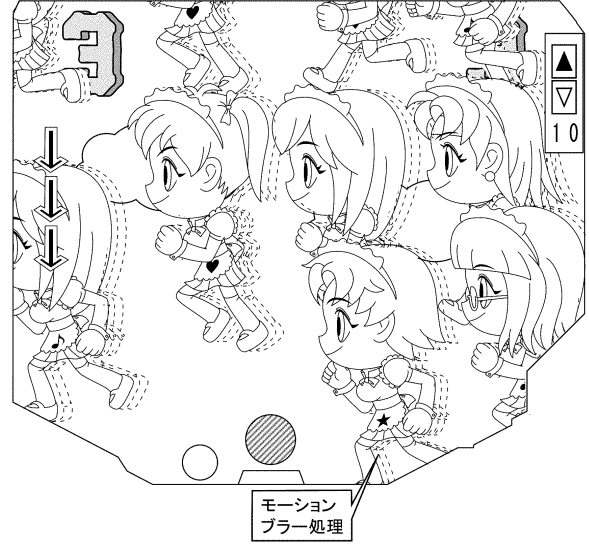
補助表示



【図306】

【図306】

モーションブラー処理

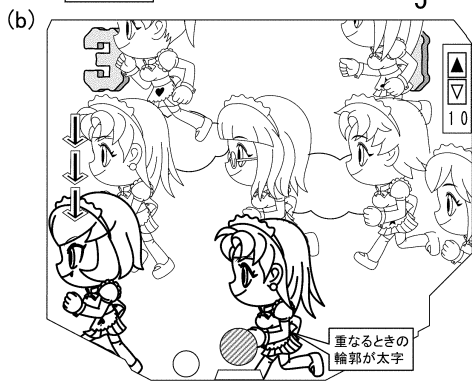
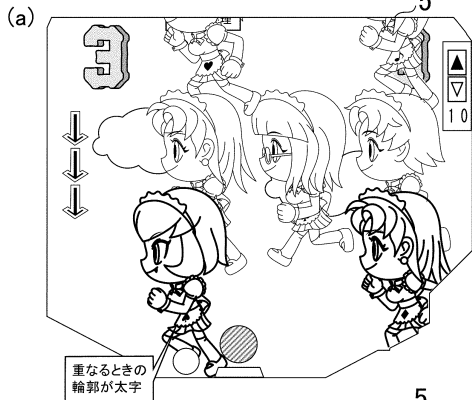


10

【図307】

【図307】

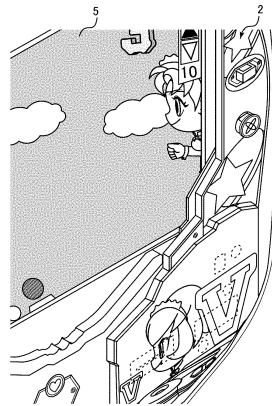
キャラクターが重なるときの輪郭



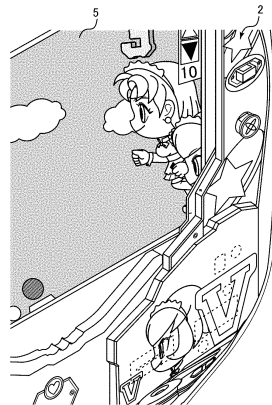
【図308】

【図308】

(a)



(b)



20

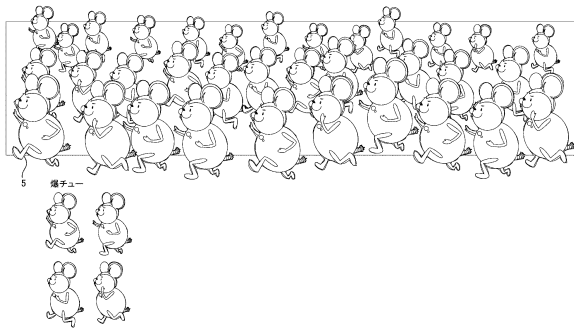
30

40

50

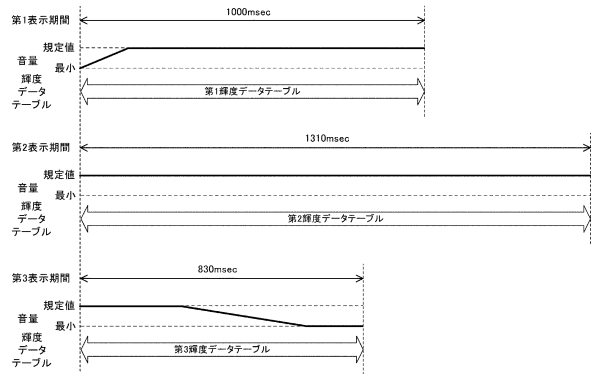
【図309】

【図309】
爆チュー群予告の全体像



【図310】

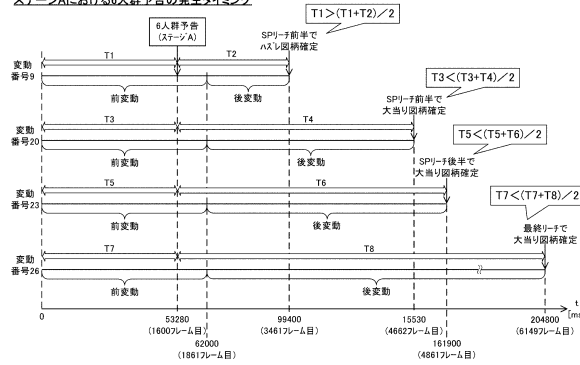
【図310】
群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル



10

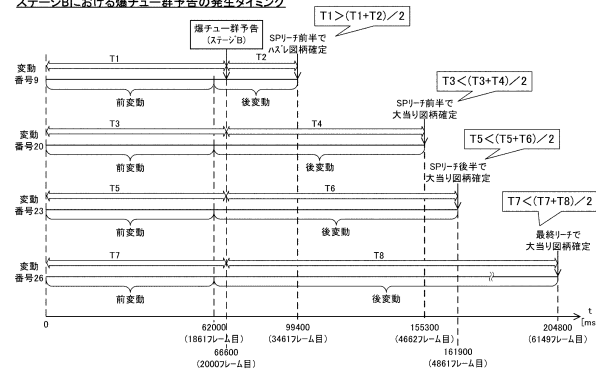
【図311】

【図311】
ステージAにおける6人群予告の発生タイミング



【図312】

【図312】
ステージBにおける爆チュー群予告の発生タイミング



20

30

40

50

【図313】

【図313】 群予告輝度データテーブル (親テーブル)

Table with 2 columns: 点灯箇所 (Lighting location) and 群予告演出時間[msec] (Group announcement performance time [msec]). Rows include 枠ランプ(右&左), 役物ランプ, 盤左ランプ, 盤上ランプ, and アタッカランプ.

【図314】

【図314】 群予告輝度データテーブル (子テーブル)

Table with 3 columns: 点灯箇所 (Lighting location), 1000msec間 (第1表示期間), 1310msec間 (第2表示期間), 830msec間 (第3表示期間). Rows include 枠ランプ, 役物ランプ, 盤上ランプ, and アタッカランプ.

枠ランプに関する孫テーブルの特徴

Table comparing 比較項目 (Comparison items) for 枠ランプ (Frame lamp) across W1, W2, and W3. Items include 高輝度の点灯箇所, 切替間隔, 点灯パターン, 最初の輝度データ, 輝度データのループ, and 不具合対策用の輝度データ.

Table comparing 比較項目 (Comparison items) for 枠左ランプ (Left frame lamp) and 枠右ランプ (Right frame lamp) across W3. Items include 切替間隔, 点灯パターン, 最初の輝度データ, 最後の輝度データ, 輝度データのループ, and 不具合対策用の輝度データ.

【図315】

【図315】 (a)群予告輝度データテーブル (枠ランプ用孫テーブルW1)

Table (a) showing timing data for 群予告の輝度データ (Group announcement brightness data) for 枠ランプ (Frame lamp) using 孫テーブルW1. Columns include 時間[msec] and various RGB channels.

(b)群予告輝度データテーブル (枠ランプ用孫テーブルW2)

Table (b) showing timing data for 群予告の輝度データ (Group announcement brightness data) for 枠ランプ (Frame lamp) using 孫テーブルW2.

(c)群予告輝度データテーブル (枠ランプ用孫テーブルW3)

Table (c) showing timing data for 群予告の輝度データ (Group announcement brightness data) for 枠ランプ (Frame lamp) using 孫テーブルW3.

【図316】

【図316】 (a)群予告輝度データテーブル (役物ランプ用孫テーブルY1)

Table (a) showing timing data for 群予告の輝度データ (Group announcement brightness data) for 役物ランプ (Prop lamp) using 孫テーブルY1. Includes a note about 黄色色の高輝度時 (High brightness at yellow color).

(b)群予告輝度データテーブル (役物ランプ用孫テーブルY2)

Table (b) showing timing data for 群予告の輝度データ (Group announcement brightness data) for 役物ランプ (Prop lamp) using 孫テーブルY2.

(c)群予告輝度データテーブル (役物ランプ用孫テーブルY3)

Table (c) showing timing data for 群予告の輝度データ (Group announcement brightness data) for 役物ランプ (Prop lamp) using 孫テーブルY3.

10

20

30

40

50

【図 3 1 7】

【図317】

(a)群予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用演算テーブル1)

Table with 2 columns: 時間[msec], 盤左ランプの輝度データ. Includes data for times 100(T-1) to 60000(T-11).

単色(W)の
高輝度は「6」
低輝度は「1」。

(b)群予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用演算テーブル2)

Table with 2 columns: 時間[msec], 盤左ランプの輝度データ. Includes data for times 50(T-2) to 80(T-10).

(c)群予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用演算テーブル3)

Table with 2 columns: 時間[msec], 盤左ランプの輝度データ. Includes data for times 80(T-1) to 60000(T3-39).

【図 3 1 8】

【図318】

(a)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用演算テーブル1)

Table with 2 columns: 時間[msec], 盤上ランプの輝度データ. Includes data for times 100(T-1) to 60000(T-11).

群予告に
用いられない。

(b)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用演算テーブル2)

Table with 2 columns: 時間[msec], 盤上ランプの輝度データ. Includes data for times 50(T-1) to 80(T-10).

群予告に
用いられない。

(c)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用演算テーブル3)

Table with 2 columns: 時間[msec], 盤上ランプの輝度データ. Includes data for times 10(T3-7) to 60000(T3-39).

群予告に
用いられない。

10

20

20

【図 3 1 9】

【図319】

(a)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用演算テーブルA)

Table with 2 columns: 時間[msec], アタッカランプの輝度データ. Includes data for times 100(T-1) to 60000(T1-11).

(b)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用演算テーブルB)

Table with 2 columns: 時間[msec], アタッカランプの輝度データ. Includes data for times 50(T2-1) to 80(T2-10).

(c)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用演算テーブルB)

Table with 2 columns: 時間[msec], アタッカランプの輝度データ. Includes data for times 80(T3-1) to 60000(T3-39).

【図 3 2 0】

【図320】

リーチライン輝度データテーブル
(観テーブル)

Table with 2 columns: 点灯箇所, 群予告演出時間[msec]. Includes entries for 群予告演出時間 1500.

30

40

50

【図321】

【図321】
リーチライン輝度データテーブル
(テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル			
	330msec間 (フラッシュ)	830msec間 (リーチライン)	240msec間 (内外に広がる)	60000msec間 (消える)
枠ランプ(右&左)	W11	W12	W13	W14
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y11	Y12	Y13	Y14
盤左ランプ(夢夢ちゃんの種類付近)	L11	L12	L13	L14
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U11	—	U13	U14
アタックランプ	A11	—	A13	A14

群予告よりも
発光するランプ
の数が少ない

リーチラインに
用いられない

【図322】

【図322】
(a)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW11)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	R1,R2	R3,R4	R5,R6	R7,R8	R9,R10	R11,R12	-RR	RR3,RR4	RR5,RR6	RR7,RR8	RR9,RR10	RR11,RR12
30(T11-1)	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	-RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB
30(T11-2)	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	-RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB

(b)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW12)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	R1,R2	R3,R4	R5,R6	R7,R8	R9,R10	R11,R12	-RR	RR3,RR4	RR5,RR6	RR7,RR8	RR9,RR10	RR11,RR12
30(T12-1)	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	-RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB
30(T12-2)	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	-RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB

(c)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW13)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	R1,R2	R3,R4	R5,R6	R7,R8	R9,R10	R11,R12	-RR	RR3,RR4	RR5,RR6	RR7,RR8	RR9,RR10	RR11,RR12
60(T13-1)	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	-RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB
60(T13-2)	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	-RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB
60(T13-3)	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	-RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB
60(T13-4)	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	-RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB

(d)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW14)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	R1,R2	R3,R4	R5,R6	R7,R8	R9,R10	R11,R12	-RR	RR3,RR4	RR5,RR6	RR7,RR8	RR9,RR10	RR11,RR12
100(T14-1)	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	0x0000	-RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB	RRB,RRB

【図323】

【図323】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY11)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
30(T11-1)	0xAAAA
30(T11-2)	0x3333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY12)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
30(T12-1)	0xA9A9
30(T12-2)	0x9A9A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY13)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
30(T13-1)	0xA9A9
30(T13-2)	0x9A9A

(d)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY14)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
100(T14-1)	0x0000

【図324】

【図324】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL11)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
30(T11-1)	0xA9A9A
30(T11-2)	0x33333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL12)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
30(T12-1)	0xA9A00
30(T12-2)	0x9A900

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL13)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
60(T13-1)	0xA9A00
60(T13-2)	0x9A900
60(T13-3)	0xA9A9A
60(T13-4)	0x9A9A9

(d)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL14)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
100(T14-1)	0x00000

10

20

30

40

50

【 図 3 2 5 】

【図325】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU11)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
30(T11-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
30(T11-2)	0x58A58A	0x58A	0x58A58A	0x000	0x58A58A	0x58A	0x58A58A
	0x123123	0x123	0x123123	0x000	0x123123	0x123	0x123123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU13)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
60(T13-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
60(T13-2)	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000
60(T13-3)	0x009000	0x009	0x000000	0x000	0x000000	0x009	0x000009
60(T13-4)	0x00A009	0x00A	0x00900A	0x000	0x00A009	0x00A	0x00900A
	0x00900A	0x009	0x00A009	0x000	0x00900A	0x009	0x00A009

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU14)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
100(T14-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000

【 図 3 2 6 】

【図326】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA11)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30(T11-1)	0x58A58A	0xAAA58A
30(T11-2)	0x123123	0x333123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA13)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
60(T13-1)	0x000000	0x000000
60(T13-2)	0x000000	0xA9A000
60(T13-3)	0x00900A	0x9A9009
60(T13-4)	0x00A009	0xA9A00A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA14)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000000

10

20

【 図 3 2 7 】

【図327】

背景予告輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右&左)	5500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	5500
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	5500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	5500
アタッカランプ	5500

【 図 3 2 8 】

【図328】

背景予告輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	200msec間	100msec間	600000msec間
枠ランプ(右&左)	W21	W22	W23
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y21	Y22	Y23
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21	L22	L23
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U21	U22	U23
アタッカランプ	A21	A22	A23

群予告と
点灯するランプ
の数が同じ

30

40

50

【図329】

【図329】
(a)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルW21)

時間[msec]	特定ランプの輝度データ							特定ランプの輝度データ						
	RL1,RL2	RL3,RL4	RL5,RL6	RL7,RL8	RL9,RL10	RL11,RL12	→_RR2	RR3,RR4	RR5,RR6	RR7,RR8	RR9,RR10	RR11,RR12		
50(T21-1)	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	→_RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
50(T21-2)	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111								
50(T21-3)	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333								
50(T21-4)	0x88888	0x88888	0x88888	0x88888	0x88888	0x88888								

(b)背景予告輝度データテーブル
(特ランプ用孫テーブルW22)

時間[msec]	特定ランプの輝度データ							特定ランプの輝度データ						
	RL1,RL2	RL3,RL4	RL5,RL6	RL7,RL8	RL9,RL10	RL11,RL12	→_RR2	RR3,RR4	RR5,RR6	RR7,RR8	RR9,RR10	RR11,RR12		
20(T22-1)	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	→_RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
20(T22-2)	0x13913	0x13913	0x13913	0x13913	0x13913	0x13913								

(c)背景予告輝度データテーブル
(特ランプ用孫テーブルW23)

時間[msec]	特定ランプの輝度データ							特定ランプの輝度データ						
	RL1,RL2	RL3,RL4	RL5,RL6	RL7,RL8	RL9,RL10	RL11,RL12	→_RR2	RR3,RR4	RR5,RR6	RR7,RR8	RR9,RR10	RR11,RR12		
240(T23-1)	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	→_RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
240(T23-2)	0x50201	0x50212	0x50213	0x50214	0x50215	0x50216								
240(T23-3)	0x301502	0x712A14	0x712502	0x301502	0x712A14	0x712502								
240(T23-4)	0x50212	0x712A14	0x50201	0x50213	0x712A14	0x50201								
240(T23-5)	0x712A14	0x712502	0x301502	0x712A14	0x712502	0x301502								
240(T23-6)	0x712502	0x301502	0x712A14	0x712502	0x301502	0x712A14								

【図330】

【図330】

(a)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY21)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
50(T21-1)	0x7777
50(T21-2)	0x9999
50(T21-3)	0x1111
50(T21-4)	0x3333

(b)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY22)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20(T22-1)	0xAAAA
20(T22-2)	0x7777

(c)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY23)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
240(T23-1)	0x8646
230(T23-2)	0xA864
240(T23-3)	0x8A86
230(T23-4)	0x68A8
240(T23-5)	0x468A
230(T23-6)	0x6468

10

20

【図331】

【図331】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL21)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
50(T21-1)	0x33333
50(T21-2)	0x66666
50(T21-3)	0x88888
50(T21-4)	0x11111

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL22)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20(T22-1)	0x99999
20(T22-2)	0x66666

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL23)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
240(T23-1)	0x53579
230(T23-2)	0x35797
240(T23-3)	0x57975
230(T23-4)	0x79753
240(T23-5)	0x97535
230(T23-6)	0x75357

【図332】

【図332】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU21)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13	
50(T21-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
50(T21-2)	0x666333	0x666	0x333333	0x000	0x333333	0x666	0x333666	
50(T21-3)	0x888666	0x888	0x666666	0x000	0x666666	0x888	0x666888	
50(T21-4)	0x111888	0x111	0x888888	0x000	0x888888	0x111	0x888111	

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU22)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13	
20(T22-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
20(T22-2)	0x13913	0x913	0x13913	0x000	0x13913	0x913	0x13913	

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU23)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13	
240(T23-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
240(T23-2)	0x502301	0x502	0x712A14	0x000	0x502301	0x502	0x712A14	
240(T23-3)	0x301502	0x712	0xA14712	0x000	0x301502	0x712	0xA14712	
230(T23-4)	0x502712	0xA14	0x712502	0x000	0x502712	0xA14	0x712502	
240(T23-5)	0x712A14	0x712	0x502301	0x000	0x712A14	0x712	0x502301	
240(T23-6)	0xA14712	0x502	0x301502	0x000	0xA14712	0x502	0x301502	

30

40

50

【 図 3 3 3 】

【図333】

(a)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA21)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
50(T21-1)	0x333333	0x666333
50(T21-2)	0x666666	0x888666
50(T21-3)	0x888888	0x111888
50(T21-4)	0x111111	0x333111

(b)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA22)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20(T22-1)	0x913913	0x999913
20(T22-2)	0x602602	0x666602

(c)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA23)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
240(T23-1)	0x712301	0x975502
230(T23-2)	0xA14502	0x797301
240(T23-3)	0x712712	0x579502
230(T23-4)	0x502A14	0x357712
240(T23-5)	0x301712	0x535A14
230(T23-6)	0x502502	0x753712

【 図 3 3 4 】

【図334】

(a)全点灯時輝度データテーブル
(特ランランプ用テーブルW1)

時間[msec]	特ランランプの輝度データ						特ランランプの輝度データ						
	9J1,9J2	9J3,9J4	9J5,9J6	9J7,9J8	9J9,9J10	9J11,9J12	9R1	9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
600000(T31-1)	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB	RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
	0xFFFF	0xFFFF	0xFFFF	0xFFFF	0xFFFF	0xFFFF	0xFF	0xFF	0xFFFF	0xFFFF	0xFFFF	0xFFFF	0xFFFF

(b)全点灯時輝度データテーブル
(役物ランプ用テーブルL1)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
600000(T31-1)	BBBB
	0xFFFF

(c)全点灯時輝度データテーブル
(特ランランプ用テーブルL1)

時間[msec]	特ランランプの輝度データ
600000(T31-1)	WWWWW
	0xFFFF

(d)全点灯時輝度データテーブル
(特ランランプ用テーブルL1)

時間[msec]	特ランランプの輝度データ											
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13	9C14,9C15	9C16,9C17	9C18,9C19	9C20,9C21	9C22,9C23
600000(T31-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
	0xFFFF	0xFF	0xFFFF	0xFF	0xFFFF	0xFF	0xFFFF	0xFF	0xFFFF	0xFF	0xFFFF	0xFFFF

(e)全点灯時輝度データテーブル
(アタッカランプ用テーブルA31)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
600000(T31-1)	RGB,RGB	WWW,RGB
	0xFFFF	0xFFFF

(f)全点灯時輝度データテーブル
(Vランプ用テーブルV1)

時間[msec]	Vランプの輝度データ
600000(T31-1)	RGB
	0xFFFF

(g)全点灯時輝度データテーブル
(スティックコントローランプ用テーブルS31)

時間[msec]	スティックコントローランプの輝度データ
600000(T31-1)	RGB,RGB
	0xFFFF

(h)全点灯時輝度データテーブル
(トリガボタランプ用テーブルT31)

時間[msec]	トリガボタランプの輝度データ
600000(T31-1)	RGB
	0xFF

10

20

【 図 3 3 5 】

【図335】

(a)PUSH演出時輝度データテーブル
(スティックコントローランプ用テーブルS41)

時間[msec]	スティックコントローランプの輝度データ	
	9J1,9J2	9J3,9J4
	RGB,RGB	RGB,RGB
20(T41-1)	0xF00000	0x000000
20(T41-2)	0x00F000	0x000000
20(T41-3)	0x000000	0xF00000
20(T41-4)	0x000000	0x00F000

(b)PUSH演出時輝度データテーブル
(トリガボタランプ用テーブルT41)

時間[msec]	トリガボタランプの輝度データ	
	RGB	
150(T51-1)	0xF00	
150(T51-2)	0x000	

群予告と
同じ発光色

群予告と
同じ発光色

【 図 3 3 6 】

【図336】

変形例
群予告輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	1000msec間 (第1表示期間)	1310msec間 (第2表示期間)	830msec間 (第3表示期間)
	200msec	2790msec	150msec
特ランランプ(右&左)	W101	W102	W103
役物ランプ(POWERFULJの文字付近)	Y101	Y102	Y103
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L101	L102	L103
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U101	U102	U103
アタッカランプ	A101	A102	A103

30

40

50

【図337】

【図337】

※符号を精度データテーブル
(特ランシブ用テーブルW10)

時間[msec]	特ランシブの精度データ										特ランシブの精度データ													
	R1,R2	R3,R4	R5,R6	R7,R8	R9,R10	R11,R12	—	R93,R94	R95,R96	R97,R98	R99,R100	R101,R102	R103,R104	R105,R106	R107,R108	R109,R110	R111,R112	—	R93,R94	R95,R96	R97,R98	R99,R100	R101,R102	
20T101-1	0a100100	0a100100	0a100100	0a100100	0a100100	0a100100	0a000000	0a100100	0a100100	0a100100	0a100100	0a100100	0a100100	0a100100	0a100100	0a100100	0a100100	0a000000	0a100100	0a100100	0a100100	0a100100	0a100100	0a100100

※符号を精度データテーブル
(特ランシブ用テーブルW10)

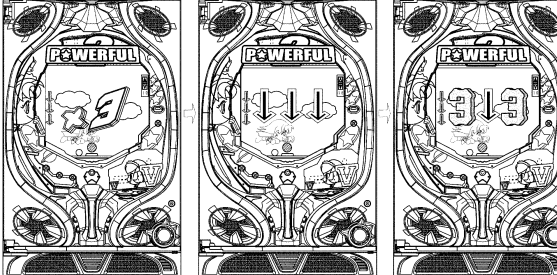
時間[msec]	特ランシブの精度データ										特ランシブの精度データ													
	R1,R2	R3,R4	R5,R6	R7,R8	R9,R10	R11,R12	—	R93,R94	R95,R96	R97,R98	R99,R100	R101,R102	R103,R104	R105,R106	R107,R108	R109,R110	R111,R112	—	R93,R94	R95,R96	R97,R98	R99,R100	R101,R102	
50T102-1	0a100A00	0a100100	0a100A00	0a100100	0a100A00	0a100100	0a000000	0a100A00	0a100100	0a100A00	0a100100	0a100A00	0a100100	0a100A00	0a100100	0a100A00	0a100100	0a000000	0a100A00	0a100100	0a100A00	0a100100	0a100A00	0a100100

※符号を精度データテーブル
(特ランシブ用テーブルW10)

時間[msec]	特ランシブの精度データ										特ランシブの精度データ													
	R1,R2	R3,R4	R5,R6	R7,R8	R9,R10	R11,R12	—	R93,R94	R95,R96	R97,R98	R99,R100	R101,R102	R103,R104	R105,R106	R107,R108	R109,R110	R111,R112	—	R93,R94	R95,R96	R97,R98	R99,R100	R101,R102	
14T103-1	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0a000000	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0a000000	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00	0aA00A00

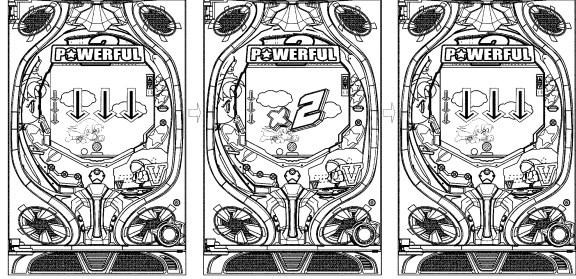
【図339】

【図339】



【図338】

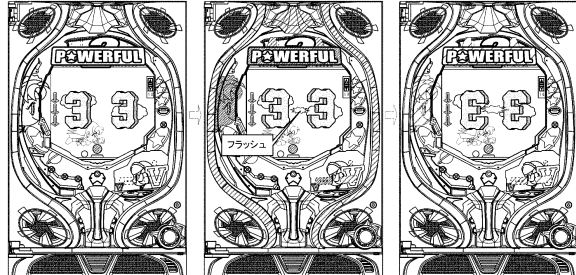
【図338】



10

【図340】

【図340】



⑨ (リーチライン演出
に対応する態様)
(T11-1)

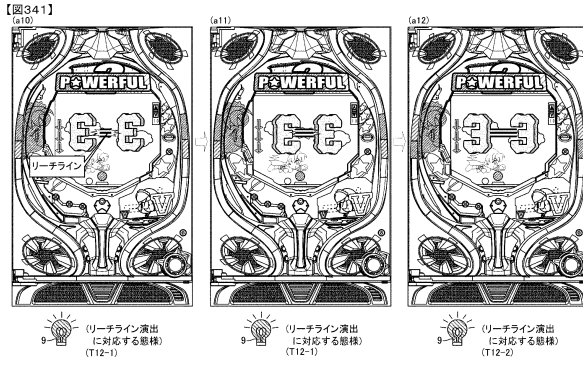
⑨ (リーチライン演出
に対応する態様)
(T11-2)

30

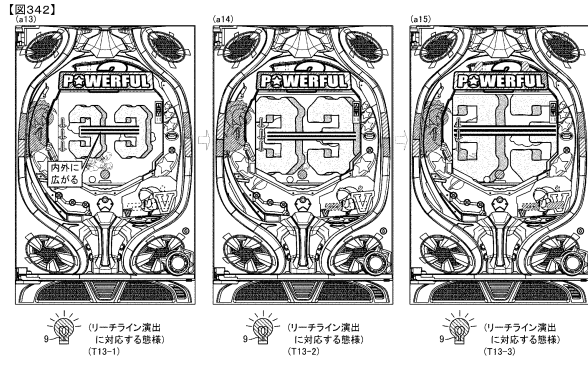
40

50

【図341】

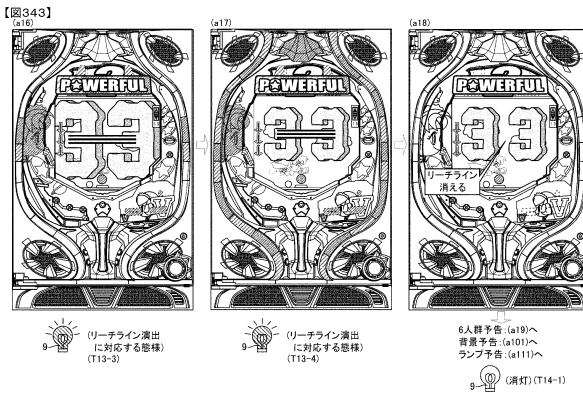


【図342】

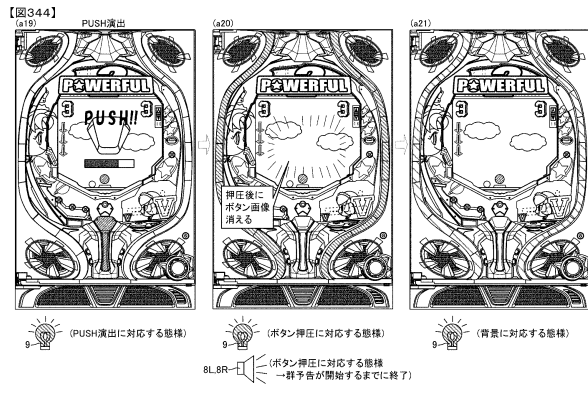


10

【図343】

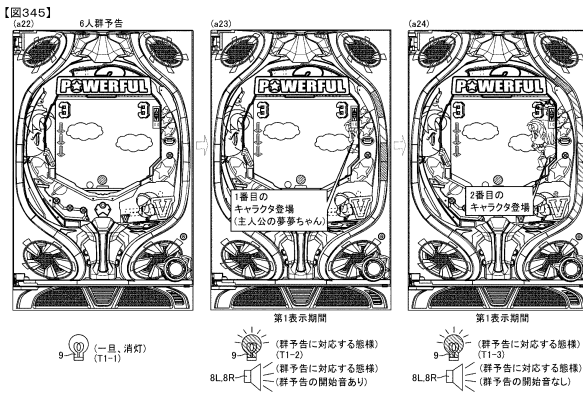


【図344】

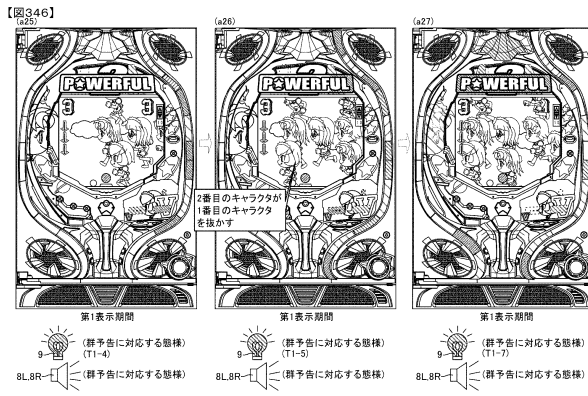


20

【図345】



【図346】

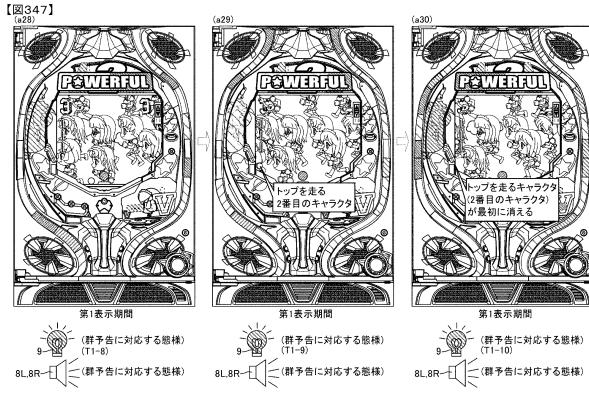


30

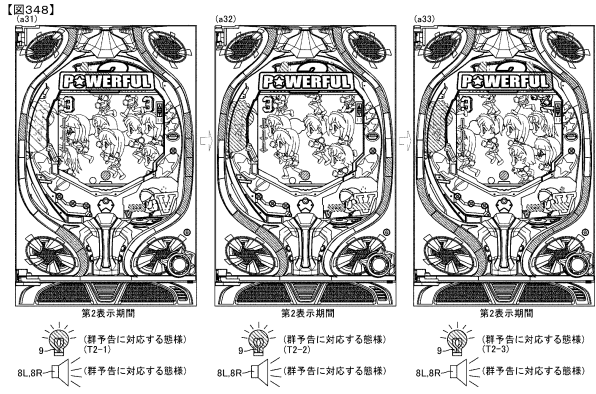
40

50

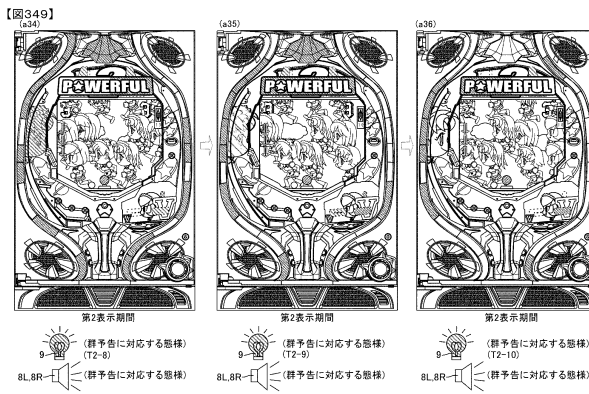
【図347】



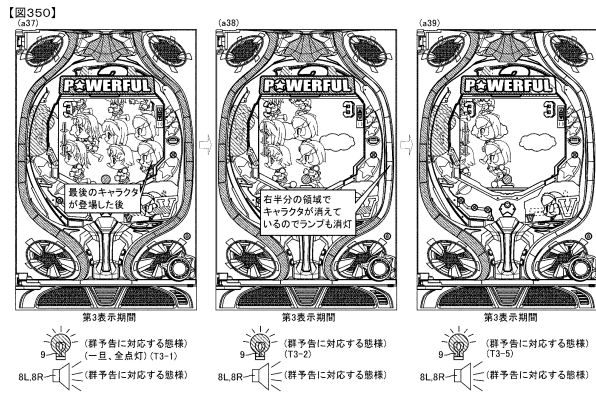
【図348】



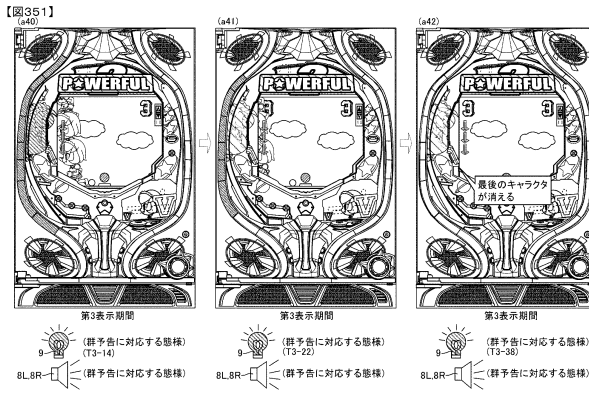
【図349】



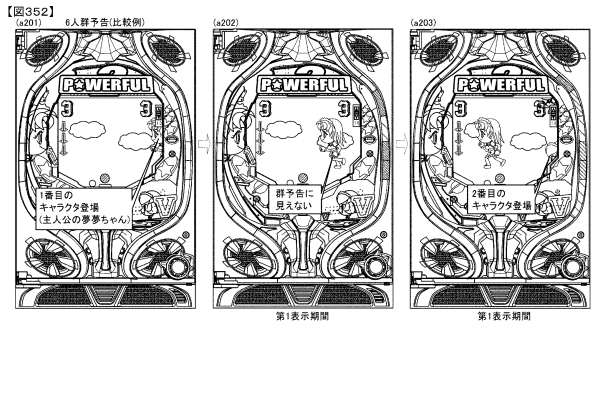
【図350】



【図351】



【図352】



10

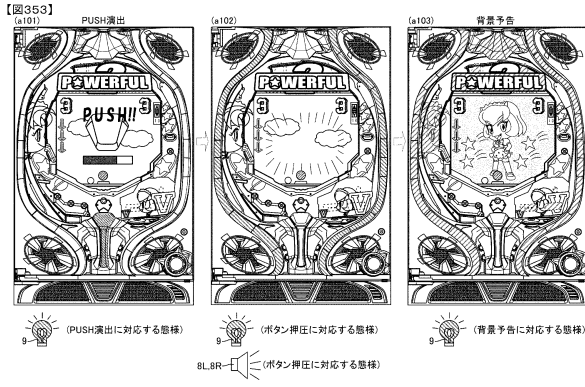
20

30

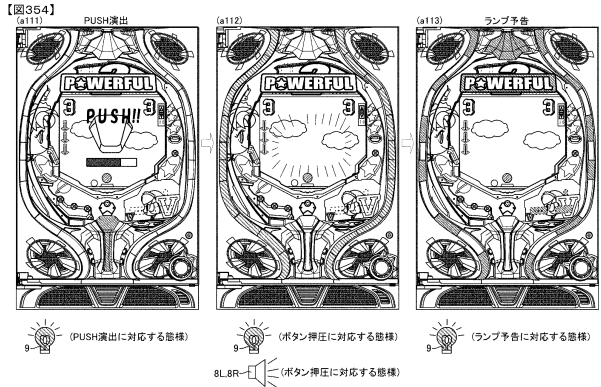
40

50

【 図 3 5 3 】

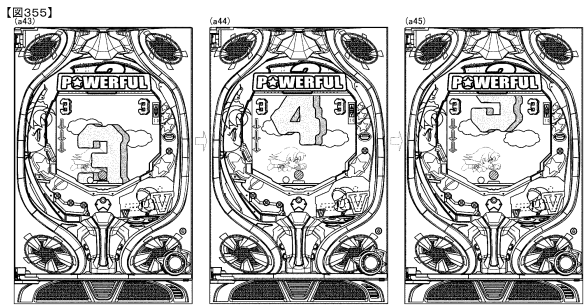


【 図 3 5 4 】

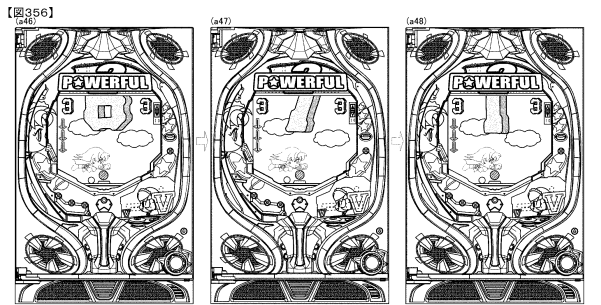


10

【 図 3 5 5 】

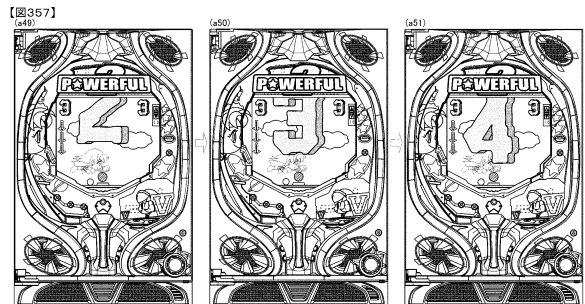


【 図 3 5 6 】

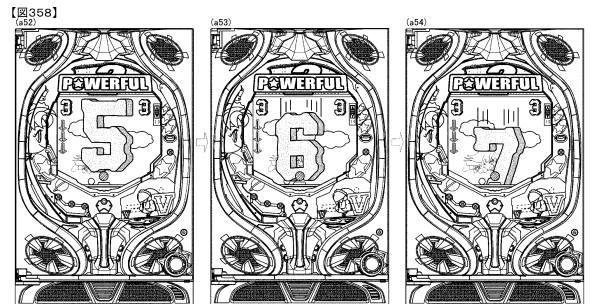


20

【 図 3 5 7 】



【 図 3 5 8 】

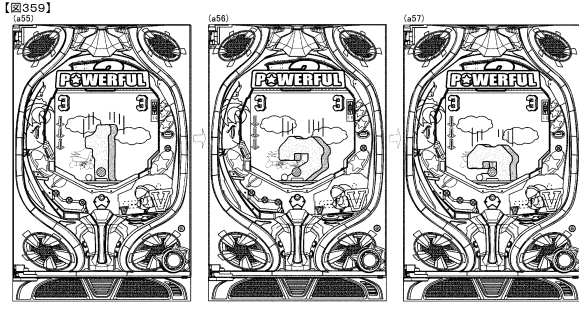


30

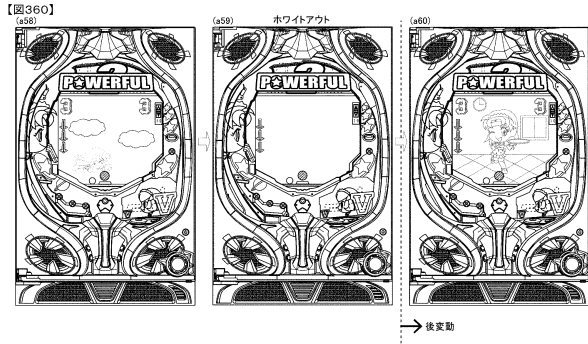
40

50

【 図 3 5 9 】

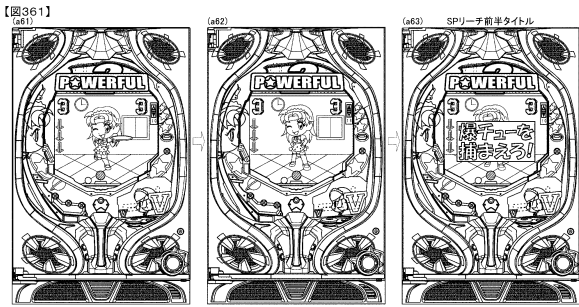


【 図 3 6 0 】

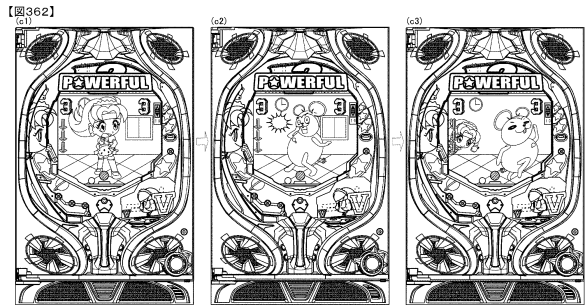


10

【 図 3 6 1 】

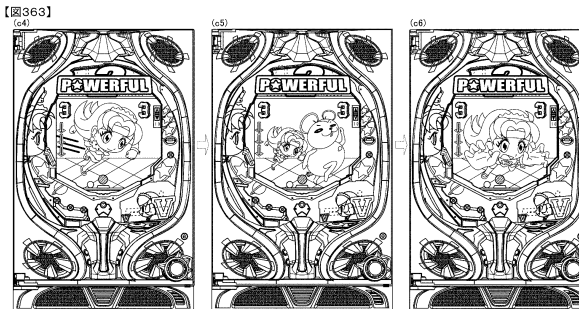


【 図 3 6 2 】

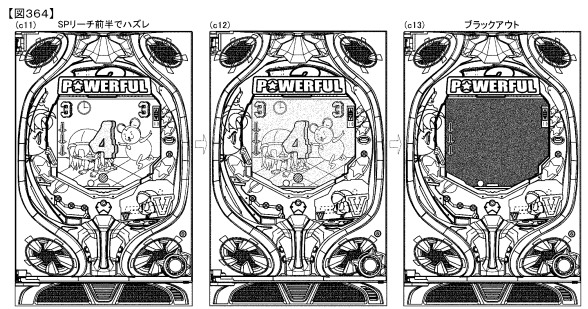


20

【 図 3 6 3 】



【 図 3 6 4 】



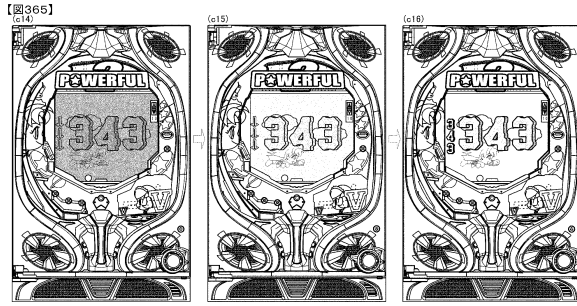
30

↓
 ハズレ時 : (c11)へ
 大当たり時 : (c21)へ
 SPリー手後半の最終リー手に移行時 : (c31)へ

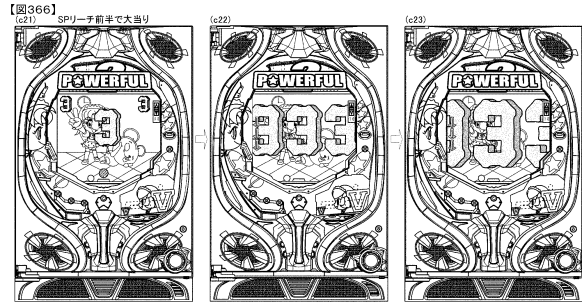
40

50

【 3 6 5 】

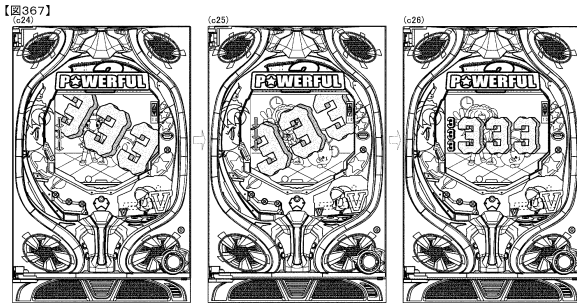


【 3 6 6 】

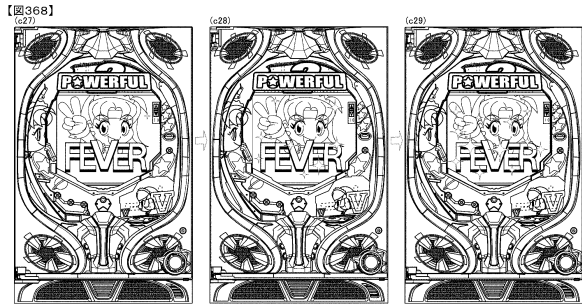


10

【 3 6 7 】

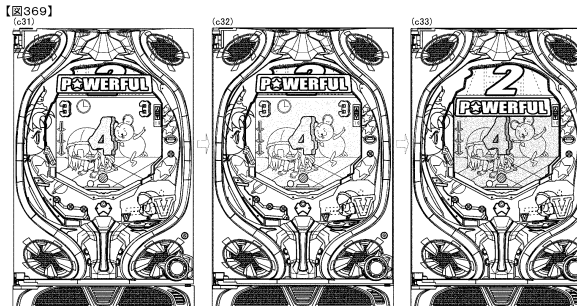


【 3 6 8 】

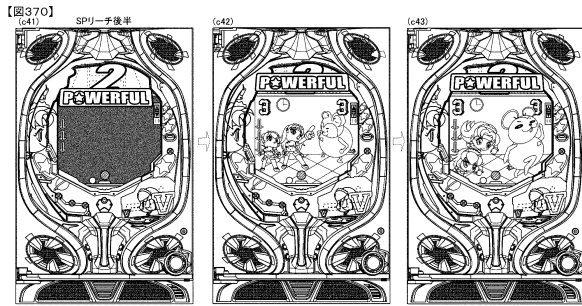


20

【 3 6 9 】



【 3 7 0 】



30

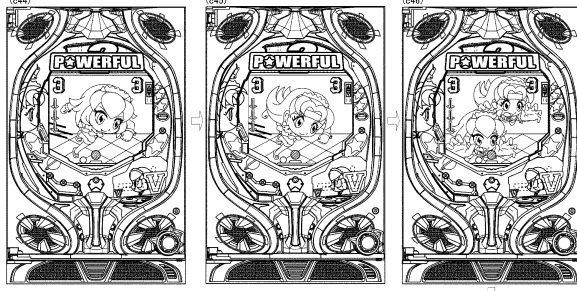
↓
 SPリ-子後半に移行時:(c41)へ
 最終リ-子に移行時:(c71)へ

40

50

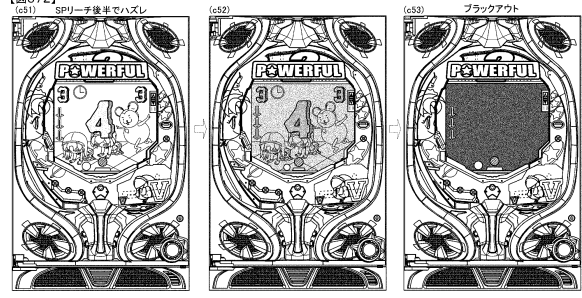
【 371 】

【図371】



【 372 】

【図372】

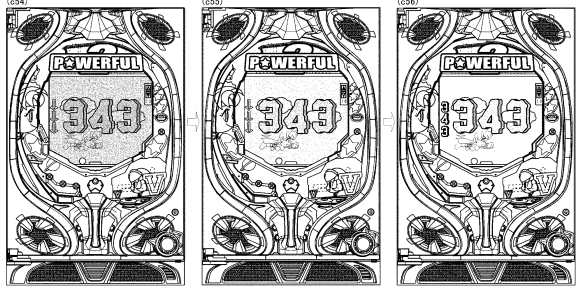


ハズレ時:(c51)へ
 大当たり時:(c61)へ
 最終リーチに移行時:(c71)へ

10

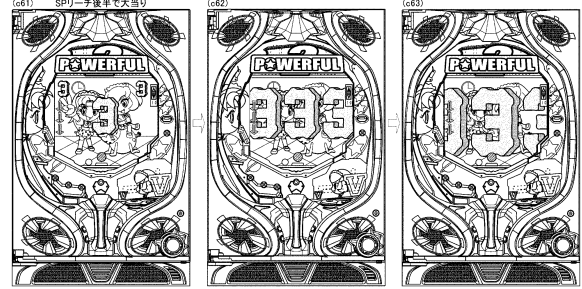
【 373 】

【図373】



【 374 】

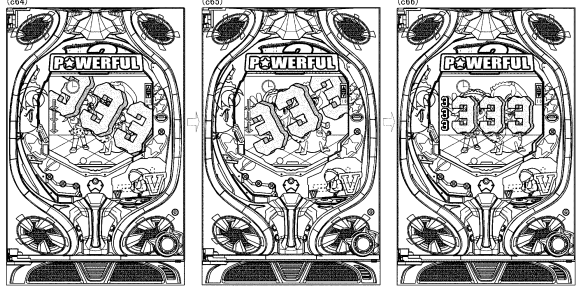
【図374】



20

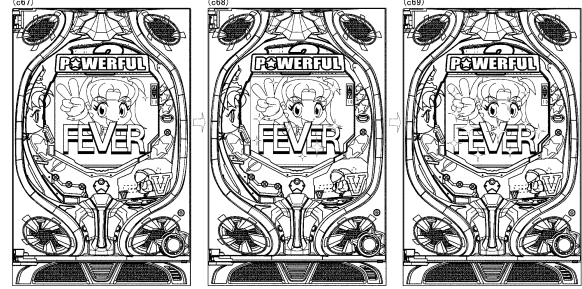
【 375 】

【図375】



【 376 】

【図376】



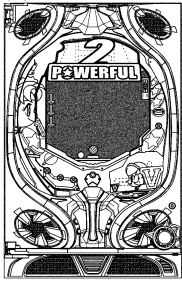
30

40

50

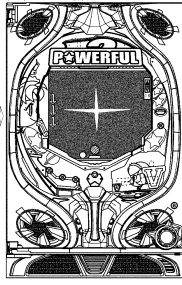
【 377 】

【図377】
(c71)

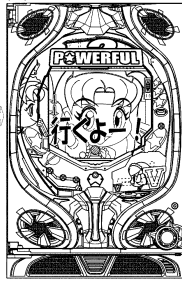


(c72)

最終リ一字

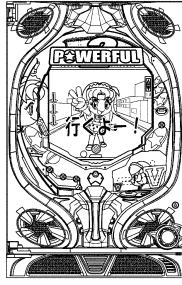


(c73)



【 378 】

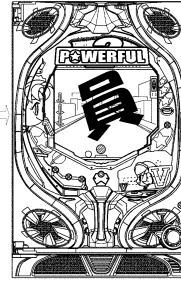
【図378】
(c74)



(c75)



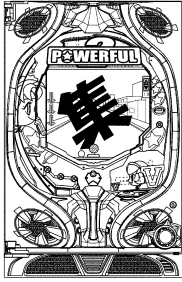
(c76)



10

【 379 】

【図379】
(c77)



(c78)



(c79)

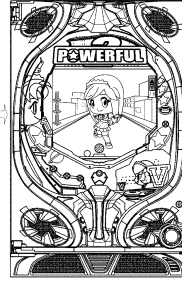


【 380 】

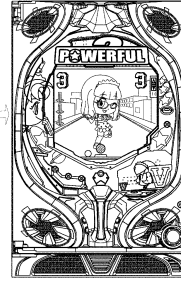
【図380】
(c80)



(c81)



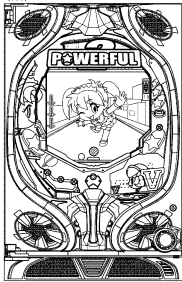
(c82)



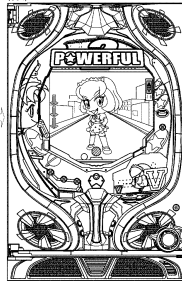
20

【 381 】

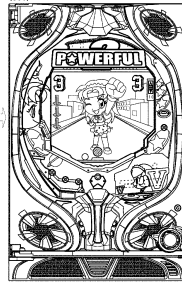
【図381】
(c83)



(c84)



(c85)

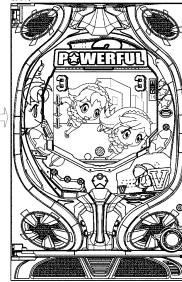


【 382 】

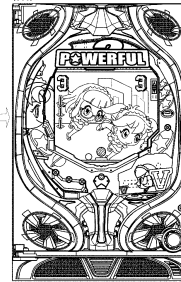
【図382】
(c86)



(c87)



(c88)

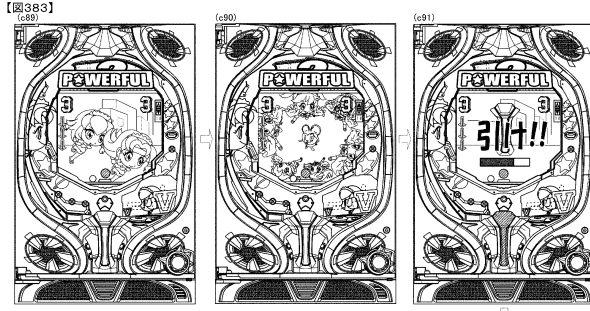


30

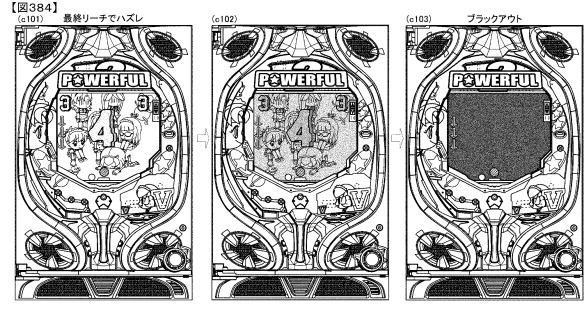
40

50

【 図 3 8 3 】



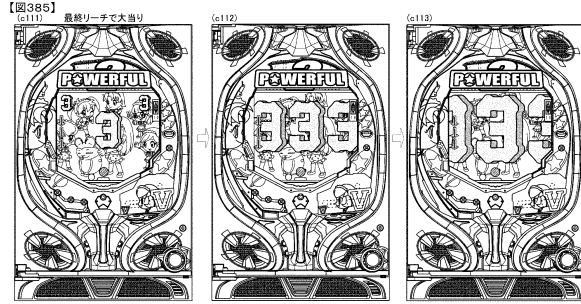
【 図 3 8 4 】



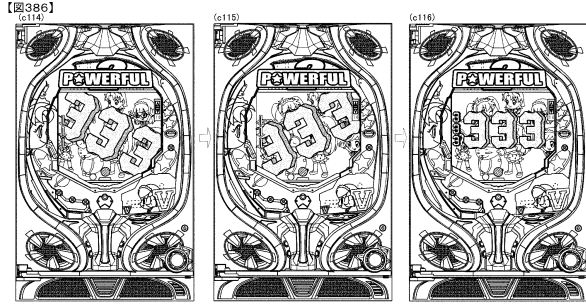
ハズレ時(c101)へ
大当たり時(c111)へ

10

【 図 3 8 5 】

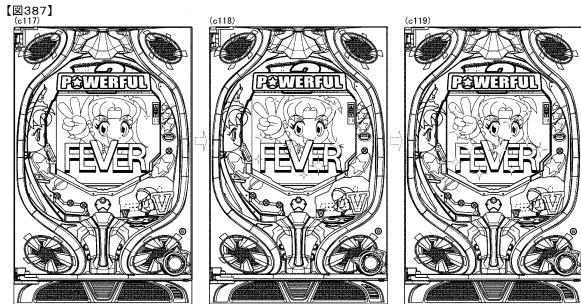


【 図 3 8 6 】

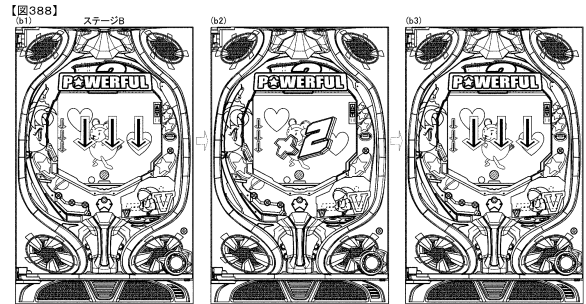


20

【 図 3 8 7 】



【 図 3 8 8 】

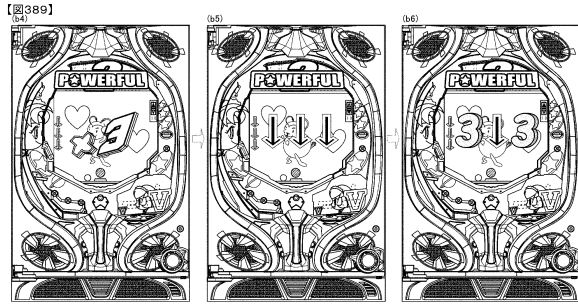


30

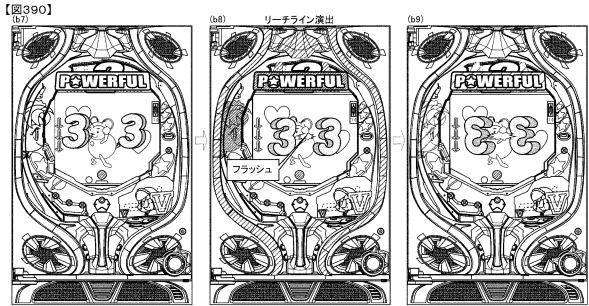
40

50

【図389】



【図390】

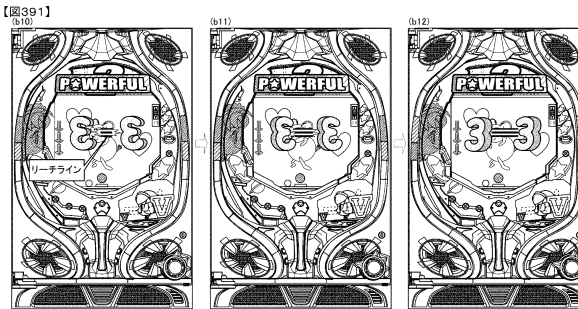


9 (リーチライン演出に対応する態様) (T11-1)

9 (リーチライン演出に対応する態様) (T11-2)

10

【図391】

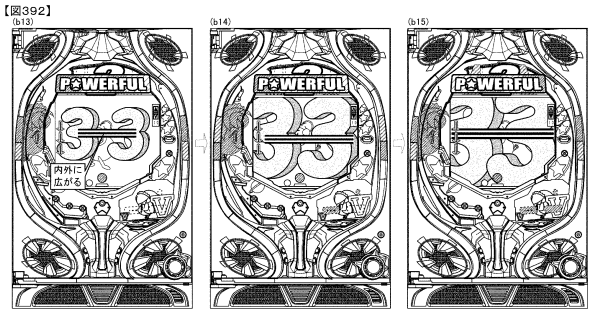


9 (リーチライン演出に対応する態様) (T12-1)

9 (リーチライン演出に対応する態様) (T12-1)

9 (リーチライン演出に対応する態様) (T12-2)

【図392】



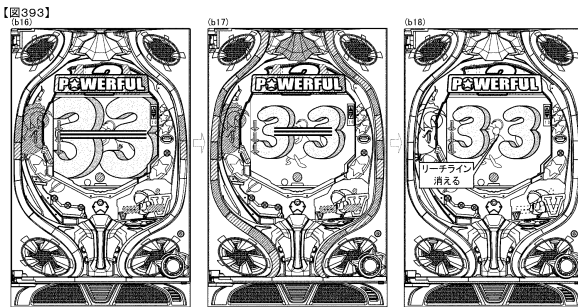
9 (リーチライン演出に対応する態様) (T13-1)

9 (リーチライン演出に対応する態様) (T13-2)

9 (リーチライン演出に対応する態様) (T13-3)

20

【図393】

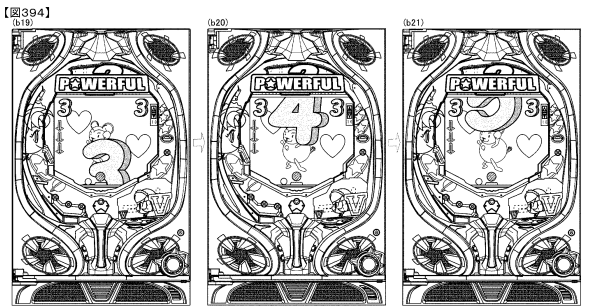


9 (リーチライン演出に対応する態様) (T13-3)

9 (リーチライン演出に対応する態様) (T13-4)

9 (消灯) (T14-1)

【図394】

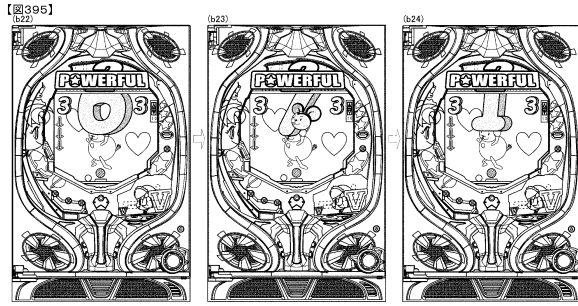


30

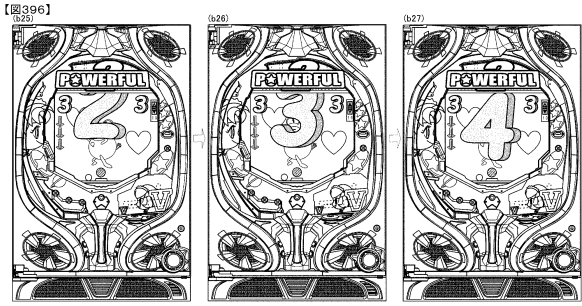
40

50

【 395 】

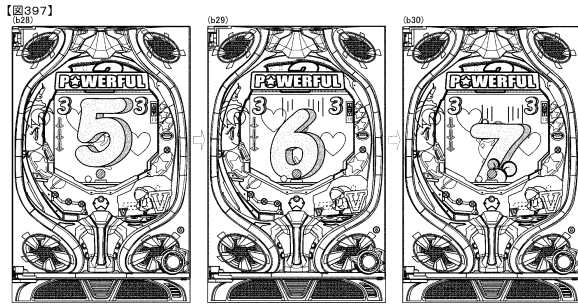


【 396 】

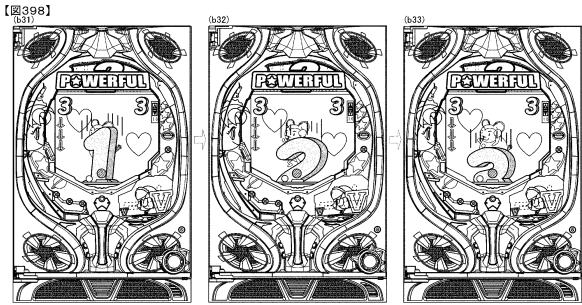


10

【 397 】

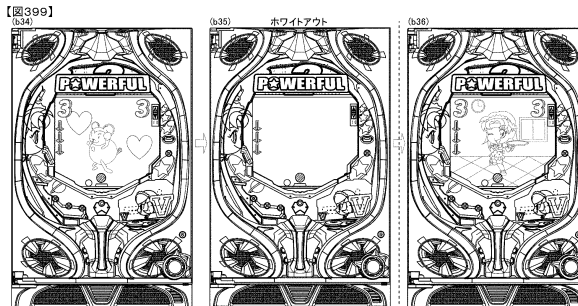


【 398 】

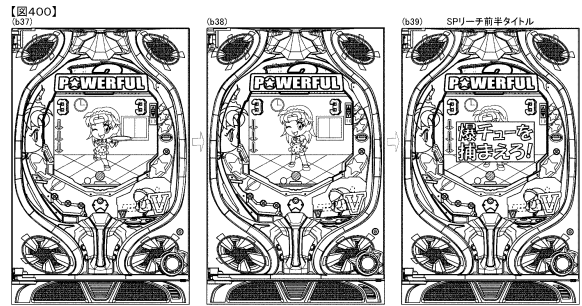


20

【 399 】



【 400 】

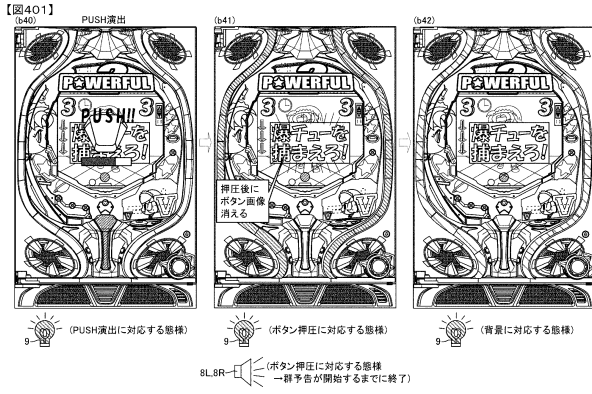


30

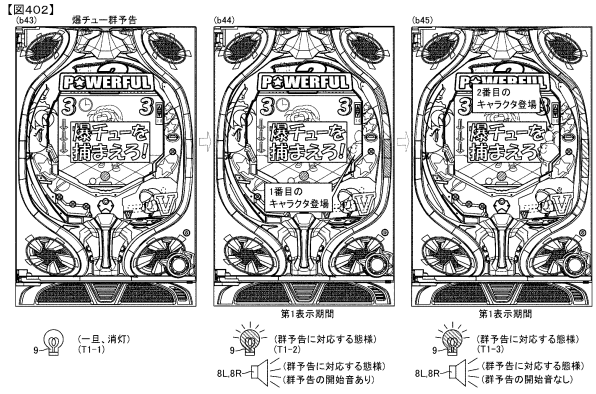
40

50

【図401】

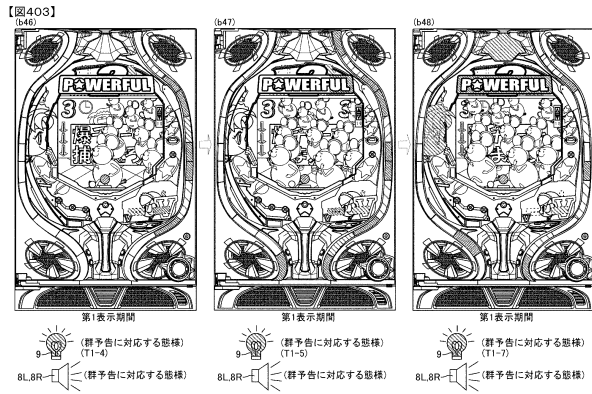


【図402】

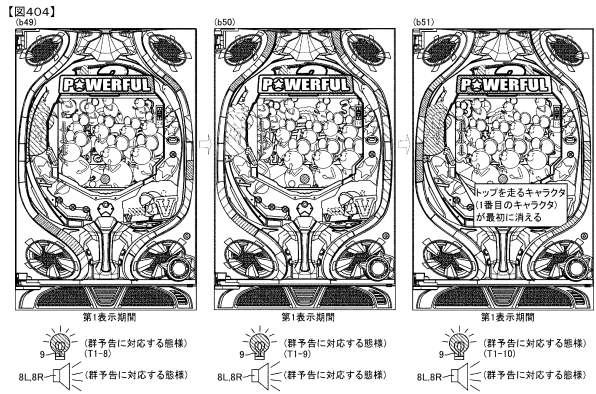


10

【図403】

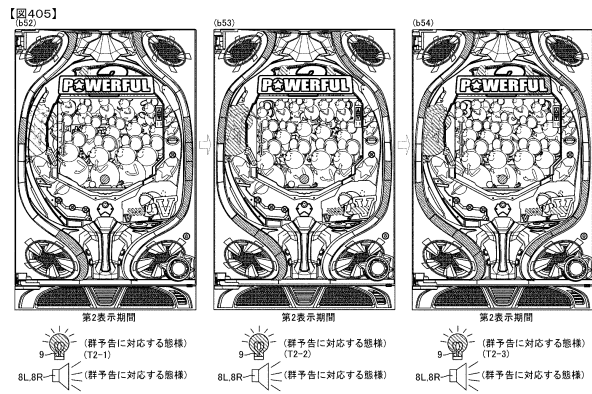


【図404】

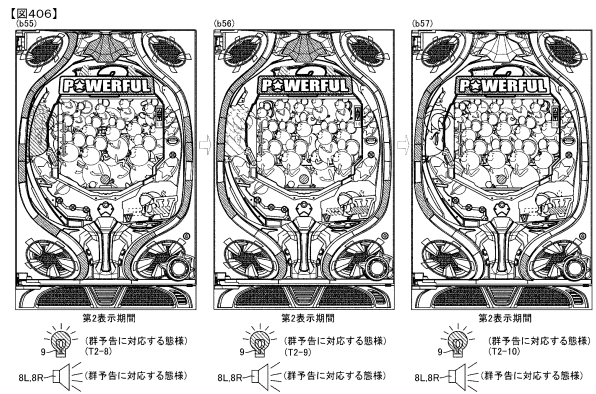


20

【図405】



【図406】



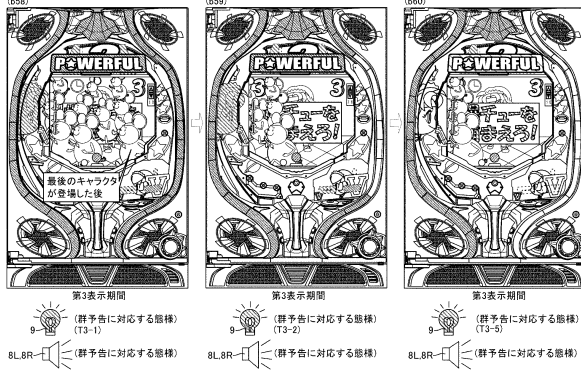
30

40

50

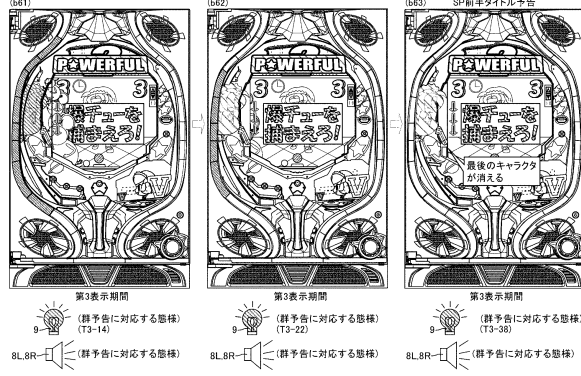
【図407】

【図407】



【図408】

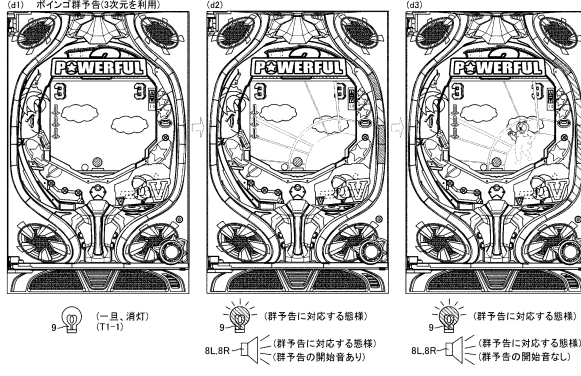
【図408】



10

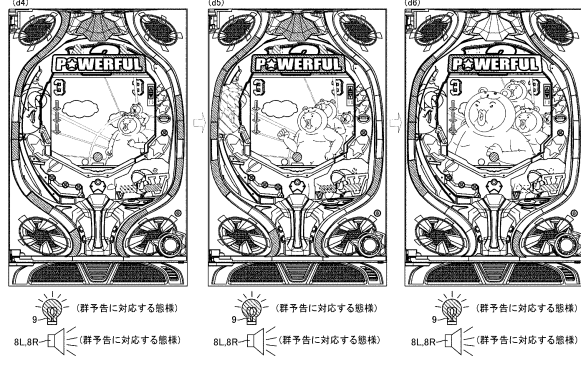
【図409】

【図409】



【図410】

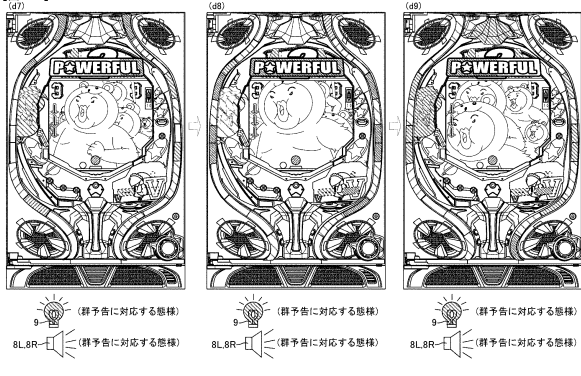
【図410】



20

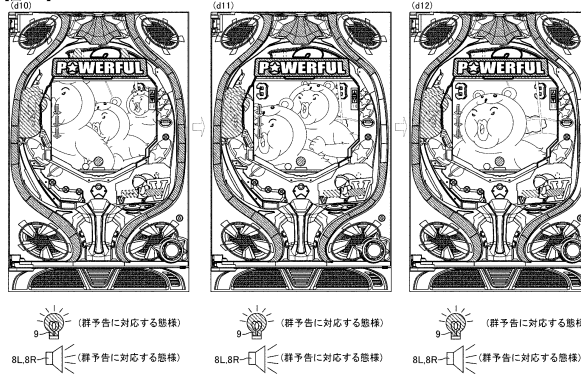
【図411】

【図411】



【図412】

【図412】

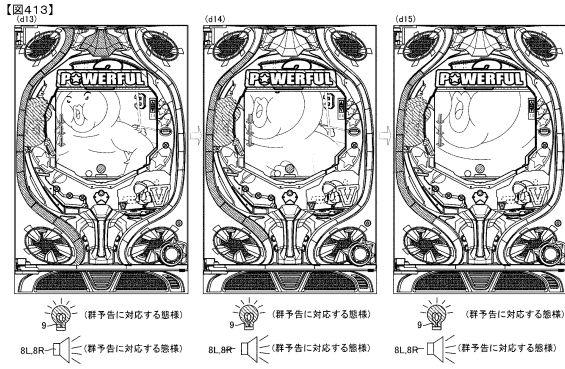


30

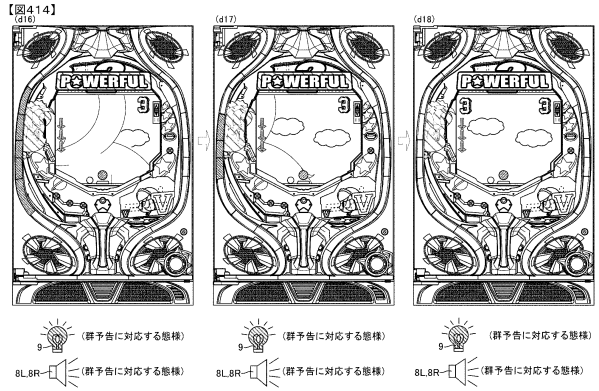
40

50

【 図 4 1 3 】

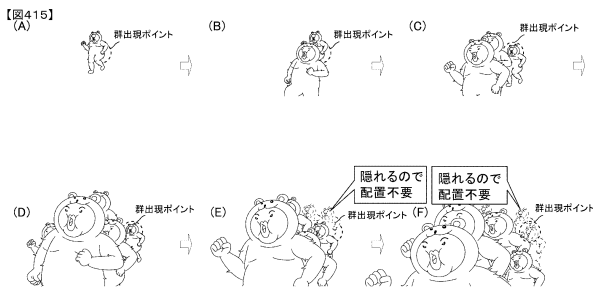


【 図 4 1 4 】

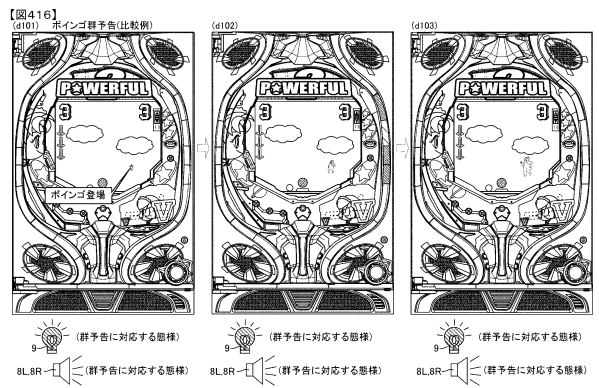


10

【 図 4 1 5 】

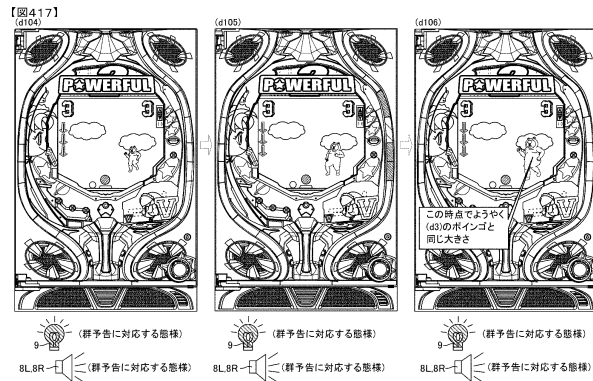


【 図 4 1 6 】

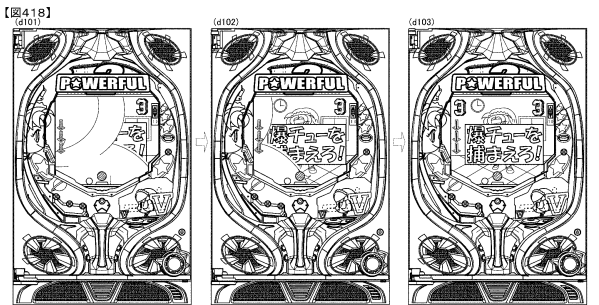


20

【 図 4 1 7 】



【 図 4 1 8 】

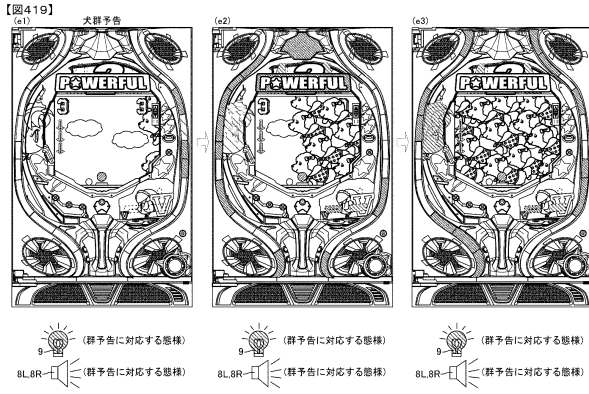


30

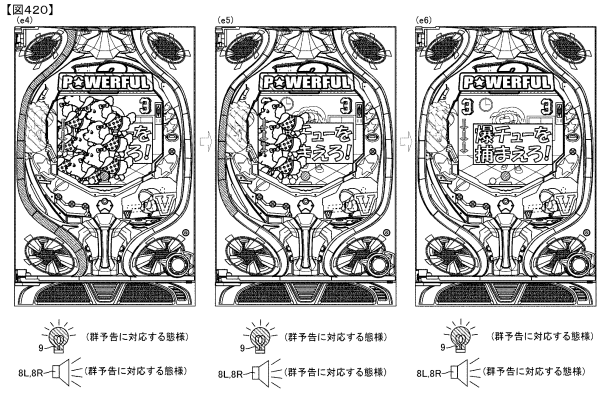
40

50

【図419】

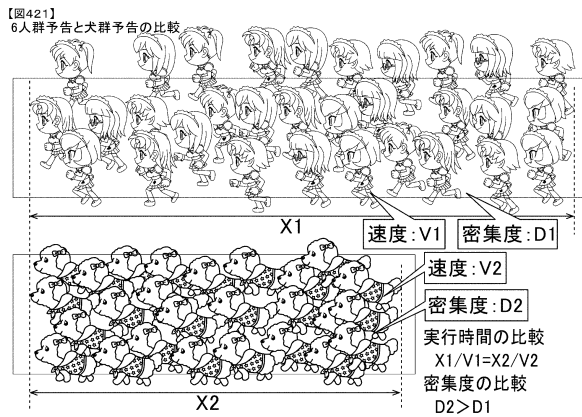


【図420】

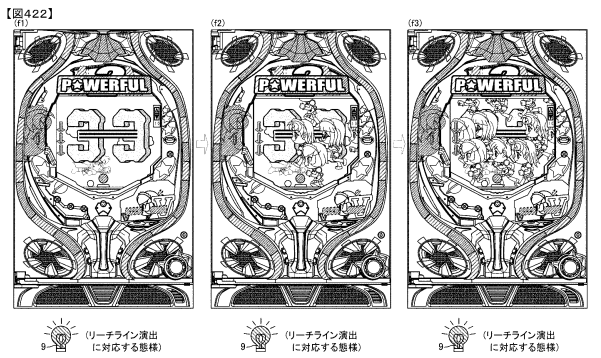


10

【図421】

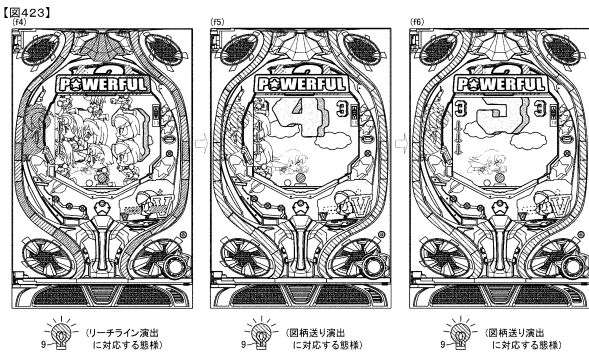


【図422】



20

【図423】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2019 - 205693 (JP, A)
特開 2020 - 089777 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02