

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7651509号
(P7651509)

(45)発行日 令和7年3月26日(2025.3.26)

(24)登録日 令和7年3月17日(2025.3.17)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全135頁)

(21)出願番号	特願2022-72867(P2022-72867)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和4年4月27日(2022.4.27)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2023-162511(P2023-162511 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和5年11月9日(2023.11.9)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年10月30日(2023.10.30)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72)発明者	株式会社三共内
			今野 篤
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		審査官	鶴岡 直樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
複数種類のキャラクタのうちの少なくとも一のキャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを示唆する第1特別演出と、第2特別演出とを含む複数種類の特別演出と、
を実行可能であり、
前記特別演出が実行された後に、遊技者に特定の事象を案内する複数種類の案内報知のうちの少なくとも一の案内報知を実行可能であり、
前記第1特別演出において、前記複数種類のキャラクタのうち、第1キャラクタを最も長い期間にわたって表示可能であり、
前記第1キャラクタが表示されるときに、該第1キャラクタに対応する第1セリフ音声を出力可能であり、
前記第2特別演出において、前記複数種類のキャラクタのうち、第2キャラクタを最も長い期間にわたって表示可能であり、
前記第2キャラクタが表示されるときに、該第2キャラクタに対応する第2セリフ音声を出力可能であり、
前記複数種類の案内報知のうちの第1案内報知が実行されるときに、前記特定の事象の案内に関連する第1メッセージ音声を出力可能であり、

前記複数種類の案内報知のうちの第2案内報知が実行されるときに、前記特定の事象の案内に関連する第2メッセージ音声を出力可能であり、

前記第1特別演出が実行された後に、前記第1案内報知を実行可能であり、

前記第2特別演出が実行された後に、前記第2案内報知を実行可能であり、

前記第1セリフ音声と、前記第1メッセージ音声とは、前記第1キャラクタに対応する第1音声提供者の声で構成され、

前記第2セリフ音声と、前記第2メッセージ音声とは、前記第2キャラクタに対応する第2音声提供者の声で構成され、

前記演出実行手段は、

異常な状況が発生した場合に特殊音声提供者の声で構成された異常報知音声を出力可能であり、

10

前記有利状態において、互いに異なる音声提供者の声が含まれた複数種類の楽曲のうちから遊技者によって選択される楽曲を出力可能であり、

前記特別演出が実行された後、前記有利状態に制御されるときに、遊技者の選択によることなく前記第1音声提供者の声が含まれた特定楽曲を出力可能であり、

前記特殊音声提供者の声で構成された前記異常報知音声は、前記第1音声提供者の声で構成された前記第1セリフ音声と前記第1メッセージ音声よりも抑揚レベルが低くなっており、

前記有利状態において出力可能な複数種類の楽曲のいずれにも前記特殊音声提供者の声が含まれていない、遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、大当たり遊技状態に制御されるか否かを示唆しない演出として遊技者に遊技球を右打ちするように報知する演出が実行される遊技機が提案されている。例えば、特許文献1には、時短中に狙うべき第2始動口に遊技球を発射するように遊技者に発射態様を報知する演出が実行される遊技機が開示されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2013-85876号公報（図34）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載されたような演出が実行される遊技機に関しては、大当たり遊技状態に制御されるか否かを示唆しない演出（遊技者に遊技球を右打ちするように報知する演出）の興趣を向上させる余地がある。

40

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、大当たり遊技状態に制御されるか否かを示唆しない演出の興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（1） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

複数種類のキャラクタのうちの少なくとも一のキャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを示唆する第1特別演出と、第2特別演出とを含む複数種類の特別演出と

50

、を実行可能であり、

前記特別演出が実行された後に、遊技者に特定の事象を案内する複数種類の案内報知のうちの少なくとも一の案内報知を実行可能であり、

前記第1特別演出において、前記複数種類のキャラクタのうち、第1キャラクタを最も長い期間にわたって表示可能であり、

前記第1キャラクタが表示されるときに、該第1キャラクタに対応する第1セリフ音声を出力可能であり、

前記第2特別演出において、前記複数種類のキャラクタのうち、第2キャラクタを最も長い期間にわたって表示可能であり、

前記第2キャラクタが表示されるときに、該第2キャラクタに対応する第2セリフ音声を出力可能であり、

前記複数種類の案内報知のうちの第1案内報知が実行されるときに、前記特定の事象の案内に関連する第1メッセージ音声を出力可能であり、

前記複数種類の案内報知のうちの第2案内報知が実行されるときに、前記特定の事象の案内に関連する第2メッセージ音声を出力可能であり、

前記第1特別演出が実行された後に、前記第1案内報知を実行可能であり、

前記第2特別演出が実行された後に、前記第2案内報知を実行可能であり、

前記第1セリフ音声と、前記第1メッセージ音声とは、前記第1キャラクタに対応する第1音声提供者の声で構成され、

前記第2セリフ音声と、前記第2メッセージ音声とは、前記第2キャラクタに対応する第2音声提供者の声で構成され、

前記演出実行手段は、

異常な状況が発生した場合に特殊音声提供者の声で構成された異常報知音声を出力可能であり、

前記有利状態において、互いに異なる音声提供者の声が含まれた複数種類の楽曲のうちから遊技者によって選択される楽曲を出力可能であり、

前記特別演出が実行された後、前記有利状態に制御されるときに、遊技者の選択によることなく前記第1音声提供者の声が含まれた特定楽曲を出力可能であり、

前記特殊音声提供者の声で構成された前記異常報知音声は、前記第1音声提供者の声で構成された前記第1セリフ音声と前記第1メッセージ音声よりも抑揚レベルが低くなっており、

前記有利状態において出力可能な複数種類の楽曲のいずれにも前記特殊音声提供者の声が含まれていない、遊技機。

(A) 本手段の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段(演出制御用CPU120)を備え、

前記演出実行手段は、

複数種類のキャラクタのうちの少なくとも一のキャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを示唆する第1特別演出と、第2特別演出とを含む複数種類の特別演出(キャラA、キャラB、キャラX、キャラYのうち少なくとも一のキャラを用いたSPリーチA1、SPリーチB1、SPリーチC1)と、

前記特別演出が実行された後に、遊技者に特定の事象を案内する複数種類の案内報知のうちの少なくとも一の案内報知(第1報知演出～第3報知演出)と、を実行可能であり、

前記第1特別演出(SPリーチA1)において、前記複数種類のキャラクタのうち、第1キャラクタ(キャラA)を最も長い期間にわたって表示可能であり、

前記第1キャラクタが表示されるときに、該第1キャラクタに対応する第1セリフ音声(セリフ音A「いっけームム!!」)を出力可能であり、

前記第2特別演出(SPリーチB1)において、前記複数種類のキャラクタのうち、第2キャラクタ(キャラX)を最も長い期間にわたって表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記第2キャラクタが表示されるときに、該第2キャラクタに対応する第2セリフ音声（セリフ音X「どりゃあngo！！」）を出力可能であり、

前記複数種類の案内報知のうちの第1案内報知（キャラA対応の第1報知演出）が実行されるときに、前記特定の事象の案内に関連する第1メッセージ音声（メッセージ音A「パワフルに右打ちだムム！！」）を出力可能であり、

前記複数種類の案内報知のうちの第2案内報知（キャラX対応の第1報知演出）が実行されるときに、前記特定の事象の案内に関連する第2メッセージ音声（メッセージ音X「右打ちするんだngo！！」）を出力可能であり、

前記第1特別演出が実行された後に、前記第1案内報知を実行可能であり（図9-23（A）に示すように、SPリーチA1の後にキャラA対応の第1報知演出を実行しており）、

10

前記第2特別演出が実行された後に、前記第2案内報知を実行可能であり（図9-23（B）に示すように、SPリーチB1の後にキャラX対応の第1報知演出を実行しており）、

前記第1セリフ音声と、前記第1メッセージ音声とは、前記第1キャラクタに対応する第1音声提供者の声で構成され（セリフ音Aとメッセージ音Aは、キャラAに対応した音声提供者A．Aの声で構成され）、

前記第2セリフ音声と、前記第2メッセージ音声とは、前記第2キャラクタに対応する第2音声提供者の声で構成される（セリフ音Xとメッセージ音Xは、キャラXに対応した音声提供者X．Xの声で構成される）

20

ことを特徴とする。

【0007】

このような構成によれば、遊技者に特定の事象を案内する直前まで実行されていた特別演出に登場するキャラクタに対応する音声で案内報知が実行されることによって、特定の事象を案内するときに遊技者を注目させることができるとともに、案内報知の単調さを軽減でき、遊技者を飽きさせてしまうことを防止できる。

【0008】

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

30

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。

40

【図8-2】当り種別表を示す図である。

【図8-3】各乱数を示す説明図である。

【図8-4】当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-5】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-7】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図8-8】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図8-9】小当り開放前処理を示すフローチャートである。

【図8-10】小当り開放中処理を示すフローチャートである。

【図8-11】小当り終了処理を示すフローチャートである。

50

【図 9-1】大当たり種別表を示す説明図である。

【図 9-2】各乱数を示す説明図である。

【図 9-3】(1) 及び (2) は、表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(3) 及び (4) は、大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(5) は、小当たり経由大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-4】SPリーチ種別テーブルを示す説明図である。

【図 9-5】SPリーチ登場キャラクター一覧テーブルを示す説明図である。

【図 9-6】第1実施形態における報知演出一覧テーブルを示す説明図である。

【図 9-7】第1実施形態における第1演出音種別テーブルを示す説明図である。

【図 9-8】第1実施形態における第1演出音種別テーブルを示す説明図である。

10

【図 9-9】第1実施形態における第2演出音種別テーブルを示す説明図である。

【図 9-10】第1実施形態における演出音設定テーブルを示す説明図である。

【図 9-11】通常モードのSPリーチA1に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-12】通常モードのSPリーチB1に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-13】通常モードのSPリーチC1に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-14】通常モードのSPリーチC1に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-15】通常モードのSPリーチC1に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-16】時短モードのSPリーチA2に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-17】時短モードのSPリーチB2に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-18】時短モードのSPリーチC2に対応する演出の具体例を示す説明図である。

20

【図 9-19】時短モードのSPリーチC2に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-20】第1実施形態における通常右打ち報知に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-21】第1実施形態における通常左打ち報知に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-22】第1実施形態におけるエラー報知に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-23】第1実施形態におけるSPリーチ種別に応じた大当たり開始時右打ち報知に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-24】第1実施形態における時短モードの演出モードの具体例を示す説明図である。

30

【図 9-25】第1実施形態における大当たり中ストーリー演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-26】条件の成否に応じた大当たりラウンド演出の変形例を示す説明図である。

【図 9-27】疑似連示唆演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-28】大当たり発生時に関連する各演出音の再生出力タイミングを示すタイムチャートである。

【図 9-29】異常右打ち検出時左打ち報知に関連する各演出音の再生出力タイミングを示すタイムチャートである。

【図 9-30】満タン報知に関連する各演出音の再生出力タイミングを示すタイムチャートである。

40

【図 9-31】第2実施形態における報知演出一覧テーブルを示す説明図である。

【図 9-32】第2実施形態における第2演出音種別テーブルを示す説明図である。

【図 9-33】第2実施形態における通常右打ち報知に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-34】(A) は、第3実施形態における第1報知演出テーブルを示す説明図であり、(B) は、第3実施形態における第2報知演出テーブルを示す説明図である。

【図 9-35】第3実施形態における通常右打ち報知に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9-36】第4実施形態における報知演出一覧テーブルを示す説明図である。

50

【図 9-37】(A) は、第 4 実施形態における通常右打ち報知に対応する演出の具体例を示す説明図であり、(B) は、第 4 実施形態における弱エラー報知に対応する演出の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

(基本説明)

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

【0011】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0012】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0013】

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

【0014】

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

【0015】

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

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

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

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

10

20

30

40

50

【0038】

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

【0039】

（遊技の進行の概略）

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

10

【0040】

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

【0041】

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

20

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

30

【0045】

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

【0046】

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

40

【0047】

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

50

【0048】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放状態で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放状態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

本実施形態では、特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて、時短状態に制御されるものとする。しかしながら、このような形態に限らず、特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となったこと以外の契機に基づいて、時短状態に制御されてもよい。

【0052】

例えば、特別図柄の変動表示の表示結果として「時短付きはずれ」を設けてもよい。時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、時短制御が第1所定回数行われる時短状態B（例えば、時短回数7回のチャンスタイム）に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく500回の変動を行った場合に、時短制御が第2所定回数行われる時短状態C（例えば、時短回数99回の遊タイム）に制御される。ただし、時短状態Cの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び500回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Cに制御されることはない。

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、

10

20

30

40

50

確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0057】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0063】

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

【0064】

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

10

20

30

40

50

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0070】

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

【0071】

（基板構成）

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

10

20

30

40

50

【0072】

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

【0073】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（ReadOnlyMemory）101と、RAM（RandomAccessMemory）102と、CPU（CentralProcessingUnit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Outputport）105とを備える。

10

【0074】

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

20

【0075】

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

【0076】

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

30

【0077】

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

【0078】

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

40

【0079】

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

【0080】

50

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

【0081】

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

【0082】

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

10

【0083】

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

【0084】

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

20

【0085】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0086】

30

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

【0087】

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

【0088】

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

40

【0089】

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

【0090】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ラ

50

ンプ信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0091】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0092】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0093】

(主基板11の主要な動作)

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0094】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0095】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップS3)。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号(クリア信号)が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合(ステップS3; Yes)、初期化处理(ステップS8)を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0096】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS9)。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0097】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には(ステップS3; No)、RAM102(バックアップRAM)にバックアップデータが保存されているか否かを判定する(ステップS4)。不測の停電等(電断)によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号(チェックサム、パリティビット等)の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ(各種フラグ、各種タイマの状態等を含む)の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合(ステップS4; No)、初期化处理(ステップS8)を実行する。

【0098】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合(ステップS4; Yes)、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い(誤り検出符号を用いて行われる)、データが正常か否かを判定する(ステップS5)。ステップS5では、例

10

20

30

40

50

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

【0099】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0100】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0101】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU 120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0102】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0103】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0104】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU 103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU 103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行

10

20

30

40

50

及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0105】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0109】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0110】

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

10

20

30

40

50

賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【0111】

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

【0112】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

10

【0113】

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

【0114】

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

20

【0115】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

30

【0116】

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

40

【0117】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個

50

数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 8 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 1 9 の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 2 0 の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

【 0 1 2 3 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行

される。

【0124】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【0125】

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

【0126】

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

【0127】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0128】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0129】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づい

て、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0130】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0131】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0132】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0133】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0134】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、

10

20

30

40

50

演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 3 5 】

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

10

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

【 0 1 3 8 】

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

30

【 0 1 3 9 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 4 0 】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【 0 1 4 1 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

40

【 0 1 4 2 】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A

50

R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0143】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0144】

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

【0145】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0146】

（特徴部152Fに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部152Fについて説明する。特徴部152Fについては、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

【0147】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機1は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【0148】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機1に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば1～6の6段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値1<設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更することであるとも言える。

【0149】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。6段階の設定値のうち、例えば設定値4～6は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値1～3は、大当りの当選確率が

10

20

30

40

50

低い低設定と呼ばれる場合がある。

【0150】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。

【0151】

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

【0152】

図8-1は、特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1においては、図1に示すパチンコ遊技機1の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

【0153】

打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路が、正面から見て画像表示装置5よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路とは異なる第2経路が、正面から見て画像表示装置5よりも右側の領域に主に設けられている。

【0154】

第1経路に遊技球を流下させるために画像表示装置5の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第2経路に遊技球を流下させるために画像表示装置5の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第1経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第2経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

【0155】

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

【0156】

打球操作ハンドル30の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【0157】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第1始動入賞口が形成された入賞球装置6Aが設けられている。入賞球装置6Aは、画像表示装置5の下方に配置されている。入賞球装置6Aには、第1始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第1始動口スイッチ22Aが設けられている。

【0158】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート４１、可変入賞球装置６Ｂ、および、Ｖ判定入賞装置８７が設けられている。可変入賞球装置６Ｂは、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート４１の内部にはゲートスイッチ２１が、第２始動入賞口の内部には第２始動口スイッチ２２Ｂが、Ｖ判定入賞装置８７の内部にはＶ入賞スイッチ８７ａ、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａおよびＶ判定排出スイッチ１５ｂが、それぞれ設けられている。

【０１５９】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち第１始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第１始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【０１６０】

通過ゲート４１は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第１始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第１始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【０１６１】

Ｖ判定入賞装置８７は、小当たりが発生したときに大当たりを発生させるための条件となる遊技球のＶ入賞を判定するための装置である。

【０１６２】

Ｖ判定入賞装置８７は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。Ｖ判定入賞装置８７は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当たりとなったときに所定期間（たとえば、０．１秒間×１０回の開放期間＋１秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×９回＋終了期間１秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約１０個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。Ｖ判定入賞装置８７における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、Ｖ判定入賞装置８７上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

【０１６３】

小当たり遊技状態においては、Ｖ判定入賞装置８７内への１０個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、Ｖ判定入賞装置８７の開放制御が実行される。Ｖ判定入賞装置８７において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部８７３とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部８７２が設けられている。

【０１６４】

可動部８７２は、ソレノイド２２により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部８７２の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部８７２および固定部８７３の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部８７２の動作状態により作動口が開放

された状態においては、誘導路において作動口が開くので、誘導路に誘導される遊技球が作動口からV判定入賞装置87の内部に落下可能となる。

【0165】

V判定入賞装置87（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としてのV入賞領域870がV判定入賞装置87の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路によりV入賞領域870上に誘導する傾斜路が設けられている。V入賞領域870は、遊技球が進入可能なV入賞口を有し、V入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

【0166】

V入賞領域870の入賞口（V入賞口）最上端には、V入賞領域870を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられている。開閉部材は、ソレノイド22により駆動され、V入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態によりV入賞口が開放された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球がV入賞領域870内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態によりV入賞口が閉鎖された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、V入賞領域870の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。

【0167】

具体的に、V判定入賞装置87のV入賞領域870は、基本的に開放状態とされており、V判定入賞装置87の作動口が開放される小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞領域870内に進入して入賞すると、その遊技球がV入賞領域870に設けられたV入賞スイッチ87aにより検出される。小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降にV入賞領域870上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられたV判定入賞スイッチ15aにより検出される。これにより、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出され、その後の遊技球がV判定入賞スイッチ15aにより検出される。

【0168】

小当り遊技状態において開放されたV判定入賞装置87は、V入賞スイッチ87aおよびV判定入賞スイッチ15aにより検出された球の合計個数が10個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。V入賞領域870と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、遊技盤2内部の所定の排出路に排出される。排出通路には、排出される遊技球を検出可能なV判定排出スイッチ15bが設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。

【0169】

小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このようなV入賞領域870への遊技球の入賞がV入賞と呼ばれる。パチンコ遊技機1では、前述のように小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放される期間中においては、特殊な操作を要することなく平均的に合計10個程度の遊技球がV判定入賞装置87内に進入可能なように構造設計および制御設計がされており、さらに、V判定入賞装置87内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず（100%）V入賞領域870に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機1では、小当りが発生したときに、遊技者が容易に遊技球をV判定入賞装置87に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。

【0170】

したがって、小当りが発生したときには、V判定入賞装置87の作動口の開放期間中に

10

20

30

40

50

、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ちをすれば、必ず（１００％）遊技球がＶ入賞領域８７０に進入して大当たりが発生することとなる。

【０１７１】

なお、この実施の形態では、Ｖ判定入賞装置８７に遊技球の減速構造を設けた例を示した。しかし、このような減速構造を設けず、Ｖ判定入賞装置８７における遊技球の誘導路のうちの一部に遊技球を落下させることが可能となる作動口を設け、小当たり遊技状態の期間中に１０個程度の遊技球をＶ入賞領域８７０に進入させるために、作動口を１０回開放させる構成を用いてもよい。

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

遊技領域の下方には、特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、右打ちされた遊技球が、右遊技領域に植設された遊技釘によって誘導される。また、特別可変入賞球装置７は、遊技釘の植設状態により、左遊技領域からは遊技球が進入しないように構成されている。

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

大当りは、小当たり遊技状態となることによってＶ判定入賞装置８７の作動口が開放して

10

20

30

40

50

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

【0180】

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

【0181】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置7が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば29秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば10個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに基づいて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置7の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当たり遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる15ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【0182】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件（第1実行条件）または第2始動条件（第2実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第1始動入賞口または第2始動入賞口を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示（確定表示）させることである。

【0183】

また、第1始動入賞口および第2始動入賞口のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で未だ開始条件が成立していない変動表示に関する情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す（特定する）場合にも用いられる。保留記憶は、始動記憶または始動入賞記憶とも呼ばれる。

【0184】

第1特別図柄については、第1始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第1保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第2特別図柄については、第2始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第2保留記憶に基づいて変動表示が実行される。このような第1保留記憶または第2保留記憶が存在している状態で大当たりが発生した場合、大当たり発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

【0185】

第2始動入賞口への第2始動入賞が発生したときには、第1始動入賞の保留記憶があっても、当該第2始動入賞に基づく第2特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される

10

20

30

40

50

(以下、適宜、「特2優先消化」と称する。))。

【0186】

なお、上記の実施形態では、特2優先消化が実行される例を示したが、このような形態に限らず、特2優先消化が実行されなくてもよい。

【0187】

例えば、(A)第1特別図柄の変動表示が、第2特別図柄の変動表示よりも優先して実行されてもよく(以下、適宜、「特1優先消化」と称する。)、(B)第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄の変動表示と、が同時に実行されてもよい(以下、適宜「特1特2同時消化」と称する。))。

【0188】

第1特別図柄表示装置4Aおよび第2特別図柄表示装置4Bの上方には、第2始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2保留表示器25Bが設けられている。第2保留表示器25Bは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示装置4Bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0189】

第2保留表示器25Bのさらに上方には、第1始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第1保留表示器25Aが設けられている。第1保留表示器25Aは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示装置4Aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0190】

パチンコ遊技機1においては、遊技状況に応じて、遊技者が左遊技領域を狙う「左打ち」と右遊技領域を狙う「右打ち」とを使い分けるように遊技球を発射することにより、変化に富んだ遊技を楽しむことができるように遊技状態および演出状態が制御される。以下に、遊技者がパチンコ遊技機1において遊技を開始してからの遊技の流れについて説明する。

【0191】

遊技者は、パチンコ遊技機1に着席して最初に遊技を開始するときに、まず左打ちによって第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。そして、第1特別図柄の変動表示が実行され、表示結果が大当たり(特別図柄による大当たり)となれば、左打ちから右打ちに切替えて、開放される特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。大当たり遊技状態が終了した後は、画像表示装置5の画面上で遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す右打ち促進報知が行われる。具体的には、画像表示装置5の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。

【0192】

大当たり遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置7を右打ちにより狙う遊技を行う。大当たり遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当たり遊技状態の終了後は、後述する時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当たり遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置5の画面上で行われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当たり遊技状態の終了後に時短状態とならなければ、大当たり遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置5の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知(左打ち報知とも呼ばれる)が行われるようにしてもよい。

【0193】

大当たり遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第2始動入賞口を有する可変入賞球装置6Bを狙い遊技を行う。第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当たり(特別図柄による大当たり)となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。また

10

20

30

40

50

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

【0194】

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

10

【0195】

また、小当り遊技状態においてV判定入賞装置87を狙い遊技を行ったときに、遊技球がV入賞領域870に進入せず、V入賞領域870以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中にV入賞が発生しなかったときには、画像表示装置5の画面上でV入賞に失敗したことを報知するV入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、画像表示装置5の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引き続き右打ちのまま可変入賞球装置6Bを狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置5の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

20

【0196】

図8-2は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大当り種別として、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置7が開放する回数を示している。

30

【0197】

小当りは、可変入賞球装置6Bに設けられた第2始動入賞口に遊技球が入賞し、第2特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターンでV判定入賞装置87の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中にV判定入賞装置87内のV入賞領域870に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約10個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約30個の賞球が払出され得ることが設定されている。

40

【0198】

V判定入賞装置87の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入（V入賞）した場合は、大当りが発生する

50

。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り経由16(15)R時短大当り、小当り経由9(8)R時短大当り、および、小当り経由5(4)R時短大当りが含まれる。16(15)R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第1小当りと呼ばれる。9(8)R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第2小当りと呼ばれる。5(4)R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第3小当りと呼ばれる。

【0199】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄15R時短大当り、および、図柄4R時短大当りがある。

【0200】

このように、大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してV入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。図柄大当りおよび小当り経由大当りの各大当りは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当りであり、時短大当りという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置7が開放することにも含まれる。

【0201】

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

【0202】

図柄4R時短大当り後の時短状態は、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約1/7という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

【0203】

第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄4R時短大当りの場合には、基本的に第2特別図柄の変動表示が1回実行完了するまで時短状態(電サポ状態含む)を継続させるが、第2特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート41に進入させて可変入賞球装置6Bを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置6Bに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第1特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【0204】

したがって、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前

10

20

30

40

50

に、大当たり遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当たり決定されやすい第2特別図柄の1回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当たり決定されやすい第2特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

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

【0209】

図8-3は、各乱数を示す説明図である。図8-3においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【0210】

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

10

【0211】

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

20

【0212】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。

30

【0213】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【0214】

図8-4は、第1特図当り判定テーブル、第2特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

【0215】

図8-4(A)は、第1特図当り判定テーブルを示す説明図である。第1特図当り判定テーブルは、第1特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。図8-4(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。

40

【0216】

第1特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定1では1/199、設定2では1/190、設定3では1/180、設定4では1/170、設定5では1/160、設定6では1/150となっている。よって、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順で大当り確率が高い。

【0217】

50

図8-4(B)は、第2特図当り判定テーブルを示す説明図である。第2特図当り判定テーブルは、第2特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムRと比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図8-4(B)における上段が大当り判定テーブル部であり、図8-4(B)における下段が、小当り判定テーブル部である。図8-4(B)上段に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す、図8-4(B)下段に示す「確率」は、小当りになる確率(割合)を示す。

【0218】

第2特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定1では1/199、設定2では1/190、設定3では1/180、設定4では1/170、設定5では1/160、設定6では1/150となっている。よって、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順で大当り確率が高い。それに対し、第2特別図柄の小当り確率は、設定値によらず1/7.35に設定されている。なお、第1特別図柄に小当りを設けてもよい。このような場合には、第2特別図柄よりも第1特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第1特別図柄による小当り確率を1/100とすればよい。

【0219】

CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞(第1始動入賞)、または、第2始動入賞口への始動入賞(第2始動入賞)が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路124のカウント値(ランダムR)を抽出する。第1始動入賞については、抽出値を第1特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第2始動入賞については、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当り判定値と一致しないときは、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定(小当り中にV入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する)することとも意味する。

【0220】

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

【0221】

図8-4(C)、(D)、(E)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図8-4(C)は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第1特図大当り種別判定テーブルである。図8-4(D)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特図大当り種別判定テーブルである。

【0222】

図8-4(C)の第1特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当り」と「図柄4R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図8-4(D)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【0223】

また、図8-4(C)、(D)に示すように、大当り種別判定値は、第1特別図柄およ

び第2特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。たとえば、「8R時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「15R時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

【0224】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、CPU103は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【0225】

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

【0226】

図8-5および図8-6は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図8-5および図8-6においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ100においては、図8-5および図8-6に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用CPU120へ送信する。

【0227】

図8-5および図8-6のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において変動表示される変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。複数の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU120は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

【0228】

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

【0229】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1、第2特別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【0230】

コマンドA001~A005(H)は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドである。

【0231】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウン

10

20

30

40

50

ド)の大入賞口開放後(閉鎖)を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【0232】

コマンドA301~A305(H)は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。

【0233】

コマンドA401(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドA402(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【0234】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態(低ベース状態)であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドB001(H)は、遊技状態が第1時短状態(高ベース状態)であることを指定する第1時短状態指定コマンドである。コマンドB002(H)は、遊技状態が第2時短状態(高ベース状態)であることを指定する第2時短状態指定コマンドである。

【0235】

コマンドC0XX(H)は、第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドである。コマンドC0XX(H)における「XX」が第1保留記憶数を示す。コマンドC1XX(H)は、第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドである。コマンドC0XX(H)における「XX」が第2保留記憶数を示す。

【0236】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが、これに限らず、第1保留記憶数および第2保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を1減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

【0237】

コマンドC2XX(H)およびコマンドC3XX(H)は、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC2XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC3XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変動パターン種別の判定結果)を示す変動種別コマンドである。

【0238】

コマンドC401(H)は、第1小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC402(H)は、第2小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC403(H)は、第3小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC501(H)は、第1小当りを終了することを指定するコマンドである。コマンドC502(H)は、第2小当りを終了することを指定するコマンドである。コマンドC503(H)は、第3小当りを終了することを指定するコマンドである。コマンドC601(H)は、V入賞があったことを指定するV入賞指定コマンドである。コマンドC602(H)は、V判定入賞装置87への入賞球(V入賞球とV入賞球以外の入賞球との両方を含む)を検出したことを指定するV入賞球検出指定コマンドである。

【0239】

遊技制御用マイクロコンピュータ100においては、RAM102に、第1特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第1保留記憶バッファが設けられている。第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

10

20

30

40

50

【0240】

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

【0241】

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

【0242】

このように保留記憶バッファに始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）は、始動入賞時において抽出して保留記憶バッファに予め格納しておくのではなく、特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。

【0243】

図8-7は、S101の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU103は、まず、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを確認する（S1211）。第1始動口スイッチ22Aがオン状態でなければ、S1221に移行する。第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば、CPU103は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S1212）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S1221に移行する。

【0244】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1213）。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（S1214）。S1214の処理では、大当り判定用乱数（ランダムR）、大当り種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

【0245】

次いで、CPU103は、検出した第1特別図柄の始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S1215）。

【0246】

この実施の形態では、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（S110）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）について、変動表示結果を大当り表示結果とするか否かの決定、および、大当り種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、および、

大当り種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理（S 1 1 1）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

【0 2 4 7】

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

【0 2 4 8】

そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S 1 2 1 6）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S 1 2 1 7）。また、CPU103は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S 1 2 1 8）とともに、第1保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第1保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S 1 2 1 9）。

【0 2 4 9】

S 1 2 1 6，S 1 2 1 7の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第1始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用CPU120に送信される。

【0 2 5 0】

また、この実施の形態では、S 1 2 1 6～S 1 2 1 9の処理が実行されることによって、第1始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび第1保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0 2 5 1】

次いで、CPU103は、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを確認する（S 1 2 2 1）。第2始動口スイッチ22Bがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば、CPU103は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S 1 2 2 2）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0 2 5 2】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（S 1 2 2 3）。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（S 1 2 2 4）。S 1 2 2 4の処理では、大当り判定用乱数（ランダムR）、大当り種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

【0 2 5 3】

次いで、CPU103は、検出された第2特別図柄の始動入賞について、S 1 2 1 5で

説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する（S1225）。そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1226）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1227）。また、CPU103は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1228）とともに、第2保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1229）。

【0254】

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

【0255】

また、この実施の形態では、S1226～S1229の処理が実行されることによって、第2始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび第2保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0256】

図8-8は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（S51）。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

【0257】

S51で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理（S80）を行った後、処理を終了する。一方、S51で第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU103は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する（S52）。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（S54）。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（S53）。

【0258】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示が行われる。

【0259】

S52～S54の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄表示装置4Bの変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄表示装置4Aの変動表示に優先して実行される。

【0260】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記

10

20

30

40

50

憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する（S55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファに格納する。

【0261】

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

10

【0262】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数＝ n （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数＝ $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、RAM102の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数＝ n （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数＝ $n-1$ に対応する保存領域に格納する。

20

【0263】

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

【0264】

また、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S59）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

30

【0265】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

40

【0266】

次いで、CPU103は、乱数バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（S61）。この場合、CPU103は、始動口スイッチ通過処理のS1214や始動口スイッチ通過処理のS1224で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値や小当たり判定値と大当たり判定用乱数と

50

を比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0267】

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

10

【0268】

S61で大当たりとすることに決定した場合には(S61のY)、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする(S71)。

【0269】

次に、特別図柄ポインタが「第1」を示しているか否かを判定する(S72)。特別図柄ポインタが「第1」のときは、図8-4(C)の第1特図大当たり種別判定テーブルを選択し(S73)、S75に進む。一方、特別図柄ポインタが「第1」を示していない場合(「第2」を示している場合)は、図8-4(D)の第2特図大当たり種別判定テーブルを選択し(S74)、S75に進む。

【0270】

S75では、S73またはS74で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)の値と一致する値に対応した大当たり種別を大当たりの種別に決定し(S75)、S81に進む。

20

【0271】

また、S61で大当たり判定用乱数(ランダムR)の値がいずれの小当たり判定値にも一致しなければ(S61のN)、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当たり判定対象が第2特別図柄の変動表示であるか否かを確認する(S76)。S76で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータでない(第1特別図柄の変動表示である)ときは、後述するS82に進む。一方、S76で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータである(第2特別図柄の変動表示である)ときは、図8-4(B)の第2特図大当たり判定テーブルを使用して、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値がいずれの小当たり判定値に一致するか否かを判定することにより、小当たり判定の処理を行う(S77)。すなわち、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値が図8-4(B)に示すいずれの小当たり判定値に一致すると(S77のY)、第2特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。そして、小当たりとすることに決定した場合には(S77Y)、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットする(S78)。

30

【0272】

小当たりフラグをセットした後は、図8-4(E)の小当たり経由大当たり種別判定テーブルを選択し(S79)、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)の値と一致する値に対応した大当たり種別を小当たり経由大当たりの種別として決定する(S80)。そして、S81に移行する。一方、S77で小当たり判定用乱数(ランダムR)の値がいずれの小当たり判定値にも一致しなければ(S77のN)、後述するS82に移行する。

40

【0273】

S81では、S75またはS80で決定した大当たりの種別を示すデータをRAM102における大当たり種別バッファに記憶し(S81)、S82に進む。たとえば、大当たり種別が「図柄15R時短大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして大当たり種別バッファに「01」が設定され、大当たり種別が「図柄4R時短大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして大当たり種別バッファに「02」が設定される。一方、大当たり種別が「小

50

当り経由16(15)R時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「03」が設定される。大当り種別が小当り経由9(8)R時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「04」が設定される。大当り種別が小当り経由5(4)R時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「05」が設定される。これらのうち、小当り経由16(15)R時短大当り、小当り経由9(8)R時短大当り、および、小当り経由5(4)R時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態においてV入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

【0274】

S82では、特別図柄の停止図柄を設定する(S78)。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、S80で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「1」、「5」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、S75で選択決定した大当り種別に応じた大当り図柄となる「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理(S111)に対応した値に更新する(S79)。

【0275】

図8-9は、小当り開放前処理(S118)を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、CPU103は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口の開放動作を開始させる(S411)。次に、CPU103は、小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120へ送信する(S412)。次に、CPU103は、小当りの開放状態におけるV入賞領域870への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としてのV判定入賞個数カウンタをセットする(S413)。具体的に、S413では、V判定入賞個数カウンタのカウント値を「10」にセットし、V入賞個数をダウンカウントするための設定をする。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り開放中処理(S119)に対応した値に更新する(S414)。

【0276】

図8-10は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理(S119)を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU103は、小当り開放制御タイマを-1減算更新する(S430)。次に、後述するS435でV入賞個数を計数するV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているか否かを確認する(S431)。V判定入賞個数カウンタは、図8-9のS413により「10」にセットされ、10個のV入賞球を計数すると、計数値が「0」となる。S430でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、S441に進む。一方、S430でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト(タイマ値=0)したか否かを確認する(S432)。

【0277】

S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしているときは、S441に進む。一方S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当りの開放態様に基づき、小当り開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口を開閉させるための処理を行う(S433)。

【0278】

次に、V判定入賞装置87内部で開放状態となっているV入賞領域870にV入賞口から遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する(S434)。S434でオン状態となっているときは、V入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたとき

10

20

30

40

50

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

【0279】

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

【0280】

S439では、図8-9のS413により「10」にセットされたV判定入賞個数カウンタの計数値を「-1」するダウンカウントを行い（S439）、V判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（S440）。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞球が検出された後、判定入賞装置87内に進入したV入賞球が検出されたことを認識することができ、判定入賞装置87内に進入した遊技球の個数を認識することが可能となる。

【0281】

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

【0282】

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

【0283】

図8-11は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（S120）を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、CPU103は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し（S441）、V入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値=0）したか否かを確認する（S442）。

【0284】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにV入賞が検出されたときにS434またはS445でセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する（S443）。V入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一

10

20

30

40

50

方、V入賞フラグがセットされていなければ、V入賞有効期間中にV入賞領域870に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する(S444)。S444でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、S444でオン状態となっているときは、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする(S445)。そして、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし(S446)、処理を終了する。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞が発生したことを認識することができる。

【0285】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする(S447)。これにより、演出制御用CPU120は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド22の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域870(V入賞口)を開放状態に復帰させる制御が行われる(S447A)。次に、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S448)。S448でV入賞フラグがセットされていれば、大当たりとすることが決定され、大当たりフラグをセットする(S449)。

【0286】

前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略100%の確率でV判定入賞装置87内に遊技球を進入させることができ、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は必ずV入賞領域870にV入賞することにより、略100%の確率で、V入賞フラグがセットされる(図8-10のS435)ことに基づいて、S449で大当たりフラグがセットされて、大当たり遊技状態に制御される。

【0287】

次いで、CPU103は、S81で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる(S450)。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする(S451)。

【0288】

次いで、CPU103は、S450で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始3指定コマンド、大当り開始4指定コマンド、または大当り開始5指定コマンドを送信する(S452)。これにより、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間(大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(S453)。

【0289】

また、ROM101に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数(たとえば、15回、8回、または、4回)、開放時間(たとえば、29秒)、インターバル時間(ラウンド間の大入賞口閉鎖時間)等の開放態様を示す開放パターンデータをRAM102に形成される所定の記憶領域にセットする(S454)。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(S114)に対応した値に更新し(S455)、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【0290】

S448でV入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので、S81で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し(S456)、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理(S110)に対応した値に更新し(S457)、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【0291】

10

20

30

40

50

〔特徴部 01TM〕

次に、〔特徴部 01TM〕に関して、図 9-1～図 9-37 を用いて説明する。本実施形態では、変動表示が実行されている場合に、表示結果が「大当り」となる否か示唆するリーチ演出（SPリーチ演出等）が実行されるときに、このリーチ演出で主に登場するキャラクタのセリフ音がスピーカ 8L、8R から再生出力される。また、遊技者に特定の事象を案内／報知する報知演出（遊技方法（右打ち、左打ち等）を遊技者に報知する通常操作方法報知、エラーの発生を遊技者に報知するエラー報知等）が実行されるときに、これらの報知演出に関連するメッセージ音が前述したリーチ演出におけるキャラクタの声と共通の声で、スピーカ 8L、8R から再生出力される。

【0292】

10

〔大当り種別テーブル〕

図 9-1 は、大当り種別テーブルを示す図である。大当り種別テーブルには、大当りの種別ごとに、当り（大当り）発生条件、当り（大当り）後の制御状態（遊技状態）、当り（小当り、大当り）における開放回数（ラウンド数）、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。本実施形態では、大当り種別として、図柄 10R 時短大当り、図柄 3R 時短大当り、小当り経由 10（9）R 時短大当り、および、小当り経由 3（2）R 時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）が開放する回数を示している。

【0293】

20

小当りは、可変入賞球装置 6B に設けられた第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、第 2 特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が 10 回で開放時間が 0.1 秒という開放パターンで V 判定入賞装置 87 の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中に V 判定入賞装置 87 内の V 入賞領域 870 に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約 10 個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、賞球が払出され得ることが設定されている。

【0294】

30

V 判定入賞装置 87 の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球が V 判定入賞装置 87 の内部の V 入賞領域 870 に進入（V 入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる「小当り経由 10（9）R 時短大当り」、および、「小当り経由 3（2）R 時短大当り」が含まれる。

【0295】

本例では、「10（9）R 時短大当り」となり得るように紐付けられた小当りは、「第 1 小当り」と呼ばれる。「3（2）R 時短大当り」となり得るように紐付けられた小当りは、「第 2 小当り」と呼ばれる。

【0296】

40

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する「図柄 10R 時短大当り」、および、「図柄 3R 時短大当り」がある。以下、「図柄 10R 時短大当り」を適宜「図柄 10R 大当り」と称し、「図柄 3R 時短大当り」を適宜「図柄 3R 大当り」と称する。

【0297】

このように、大当りとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第 2 特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由して V 入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。図柄大当りおよび小当り経由大当りの各大当りは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当りであり、時短大当りとい

50

う名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置7が開放することにも含まれる。以下、「図柄10R時短大当り」や「小当り経由10(9)時短大当り」を適宜「10R大当り」と称する。

【0298】

図柄10R時短大当りは、大入賞口が10回(10R)開放される大当りである。図柄3R時短大当りは、大入賞口が3回(3R)開放される大当りである。小当り経由10(9)R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が9回(9R)開放される大当りであり、10ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は9回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄10R時短大当りと同様の大当り種別と感じる。小当り経由3(2)R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が2回(2R)開放される大当りであり、3ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は2回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄3R時短大当りと同様の大当り種別と感じる。

【0299】

図柄3R時短大当り後の時短状態は、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約1/7という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

【0300】

第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄3R時短大当りの場合には、基本的に第2特別図柄の変動表示が1回実行完了するまで時短状態(電サポ状態含む)を継続させるが、第2特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート41に進入させて可変入賞球装置6Bを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置6Bに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第1特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【0301】

したがって、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の1回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

【0302】

また、図柄10R時短大当りと、小当り経由10(9)R時短大当りと、小当り経由3(2)R時短大当りとの大当り後は、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の7回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄3R時短大当りと比べて、小当

り経路の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経路の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経路の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【0303】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件は、図柄3R時短大当りの場合と同様の理由により、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の7回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。

10

【0304】

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

20

【0305】

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

【0306】

〔乱数値〕

図9-2は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図9-2に示すように、本実施形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

40

【0307】

尚、本実施形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図9-2に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0308】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊

50

技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU 103 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 11 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0309】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM 101 には、CPU 103 が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 101 には、CPU 103 が主基板 11 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0310】

〔表示結果判定テーブル〕

図 9-3 (1) 及び (2) は、第 1 特別図柄用の表示結果判定テーブル及び第 2 特別図柄用の表示結果判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM 101 に記憶されている。

【0311】

図 9-3 (1) は、第 1 特別図柄用の表示結果判定テーブル（以下、適宜「〔第 1 特別図柄用〕表示結果判定テーブル」と称する。）を示す説明図である。〔第 1 特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄について大当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値 MR1 と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。図 9-3 (1) に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。

本例では、第 1 特別図柄の大当たり確率は $1/199$ となっている。

【0312】

図 9-3 (2) は、第 2 特別図柄用の表示結果判定テーブル（以下、適宜「〔第 2 特別図柄用〕表示結果判定テーブル」と称する。）を示す説明図である。〔第 2 特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第 2 特別図柄について大当たり判定および小当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値 MR1 と比較される大当たり判定値、および、小当たり判定値が設定されているテーブルである。図 9-3 (2) における、上段が大当たり判定テーブル部であり、下段が小当たり判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示し、下段に示す「確率」は、小当たりになる確率（割合）を示す。

【0313】

本例では、第 2 特別図柄の大当たり確率は、 $1/199$ となっている。また、第 2 特別図柄の小当たり確率は、 $1/7.35$ に設定されている。なお、第 1 特別図柄に小当たりを設けてもよい。このような場合には、第 2 特別図柄よりも第 1 特別図柄の方が小当たりの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第 1 特別図柄による小当たり確率を $1/100$ とすればよい。

【0314】

CPU 103 は、第 1 始動入賞口への始動入賞（第 1 始動入賞）、または、第 2 始動入賞口への始動入賞（第 2 始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路 104 のカウント値（乱数値 MR1）を抽出する。第 1 始動入賞については、抽出値を〔第 1 特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当たり判定値と一致すると、第 1 特別図柄に関して大当たりすることに決定する。第 2 始動入賞については、抽出値を〔第 2 特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当たり判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して大当たりすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの大当たり判定値と一致しないときは、抽出値を〔第 2 特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された小当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当たり判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して小当たりすることに決定する。小当たりすることに決定することは、小当たり経由の大当たりにす

ることに仮決定（小当り中にV入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することも意味する。

【0315】

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

【0316】

〔大当り種別判定テーブル〕

図9-3(3)、(4)、(5)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図9-3(3)は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルである。図9-3(4)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルである。図9-3(5)は、第2特別図柄により小当りと判定されたときの小当り経由大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特別図柄用の小当り経由大当り種別判定テーブルである。

【0317】

図9-3(3)の第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル（以下、適宜「〔第1特別図柄用〕大当り種別判定テーブル」と称する。）には、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10R時短大当り」と「図柄3R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【0318】

また、図9-3(3)には、「図柄10R時短大当り」と「図柄3R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「図柄10R時短大当り」は時短制御回数が7回であり、「図柄3R時短大当り」は時短制御回数が1回である。

【0319】

本例では、〔第1特別図柄用〕大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~8までが「図柄10R時短大当り」に割り当てられており（3%）、9~299までが「図柄3R時短大当り」に割り当てられている（97%）。

【0320】

図9-3(4)の第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル（以下、適宜「〔第2特別図柄用〕大当り種別判定テーブル」と称する。）には、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10R時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【0321】

また、図9-3(4)には、「図柄10R時短大当り」に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「図柄10R時短大当り」は時短制御回数が7回である。

【0322】

本例では、〔第2特別図柄用〕大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~299までが「図柄10R時短大当り」に割り当てられている（100%）。

【0323】

図9-3(5)の第2特別図柄用の小当り経由大当り種別判定テーブル（以下、適宜「〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブル」と称する。）には、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「小当り経由10(9)R時短大当

10

20

30

40

50

り」と「小当り経由3（2）R時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【0324】

また、図9-3（5）には、「小当り経由10（9）R時短大当り」と「小当り経由3（2）R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「小当り経由10（9）R時短大当り」は時短制御回数が7回であり、「小当り経由3（2）R時短大当り」は時短制御回数が7回である。

【0325】

本例では、[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが「小当り経由10（9）R時短大当り」に割り当てられており（50%）、150～299までが「小当り経由3（2）R時短大当り」に割り当てられている（50%）。

【0326】

[演出モード]

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第1フラグ及び第2フラグがセットされていないときの演出モードを[通常モード]としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第1フラグがセットされているときの演出モードを[チャレンジモード]としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第2フラグがセットされているときの演出モードを[ラッシュモード]（以下、適宜「時短モード」、「パワフルRUSH」と称する。）としている。

【0327】

[遊技フロー]

以下に、本実施形態における遊技フローを説明する（不図示）。

（1）遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第1フラグ及び第2フラグがセットされていないとき、演出モードを[通常モード]としている。

【0328】

（2）前述した（1）の状態、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行されると、大当り遊技状態に制御される。本実施形態では、第1特別図柄の大当り種別として「図柄3R時短大当り」と「図柄10R時短大当り」とがある。

【0329】

（3）前述した（2）大当り種別が「図柄3R時短大当り」である場合の大当りが終了すると、演出制御用CPU120は、（3A-I）第1フラグがセットされ、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されて、1回の可変表示が実行されるときと、（3A-II）第1フラグがセットされ、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されて、（3A-I）のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）が実行されるときにおける、演出モードを[チャレンジモード]としている。

【0330】

（3）の状態、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における1回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）とが実行されると、（1）の状態に制御される。本例では、（3）の状態から（1）の状態に制御される場合に、（1A）の状態（演出モードが[通常モード]）に制御される。

【0331】

（4）後述する（5）大当り種別が「3R大当り」、又は、「10R大当り」である場合の大当りが終了すると、演出制御用CPU120は、（4A-I）第2フラグがセットされ、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されて、7回の可変表示が実行

10

20

30

40

50

されるときと、(4A-EE)第2フラグがセットされ、遊技状態が通常状態(低確/低ベース状態)に制御されて、(4A-E)のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)が実行されるときにおける、演出モードを「ラッシュモード」(「時短モード」、「パワフルRUSH」)としている。

【0332】

(4)の状態、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における7回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)とが実行されると、(1)の状態に制御される。

【0333】

(5)演出モードが「チャレンジモード」である場合((3)参照)、又は、演出モードが「ラッシュモード」である場合((4)参照)に、いずれかの変動表示において表示結果が「大当たり」又は「小当たり」となると、大当たり遊技状態(小当たり経由の大当たり遊技状態を含む)に制御される。

【0334】

「ラッシュモード(時短モード)における演出モード」

本実施形態では、ラッシュモード(時短モード)に制御されるとき演出モードとして、「Aモード」と、「Bモード」と、「Cモード」とが設けられている。「Aモード」は、主にキャラクタA(以下、適宜「キャラA」と称する。)が登場する演出モードであり、「Bモード」は、主にキャラクタX(以下、適宜「キャラX」と称する。)が登場する演出モードであり、「Cモード」は、主にキャラAが登場する演出モードである(図9-24参照)。

【0335】

「Aモード」と「Bモード」は、主に登場するキャラクタ(キャラA、キャラX)を用いて、(1)「リーチが成立するか否かを示唆」→(2)「スーパーリーチに発展するか否かを示唆」→(3)「大当たり(小当たり)となるか否かを示唆」の段階を経由して最終的に表示結果が報知される演出モードである。

【0336】

一方で、「Cモード」は、上記の(1)～(3)の段階を経由せずに、主に登場するキャラAが変動表示期間のいずれかのタイミングで、キャラAとともに表示されている「パトランプを光らせることができるか否かを示唆」する演出が実行されることによって、表示結果が報知(示唆)される演出モードである。

【0337】

例えば、キャラAがパトランプに攻撃アクションを行い、パトランプが光った場合には、当該変動の表示結果が「大当たり」又は「小当たり」であることが報知され、パトランプが光らなかった場合には、当該変動の表示結果が「大当たり」又は「小当たり」であることが報知されない。本例では、変動表示期間内であればキャラAがさらにパトランプに攻撃アクションを行うことが可能であるので、パトランプが光らなかった場合であっても、当該変動の表示結果が「大当たり」又は「小当たり」でないことが報知されたということではなく、先に行われたパトランプへの攻撃アクションのときには、表示結果が「大当たり」又は「小当たり」であることが報知されなかったものの、この後に再びパトランプに対して攻撃アクションが行われたときにパトランプが光った場合には、表示結果が「大当たり」又は「小当たり」であることが報知される可能性がある。このような表示結果の報知方法を、本例では「一発告知」と称し、「Cモード」を適宜「一発告知モード」と称する。

【0338】

本実施形態では、ラッシュモードをいずれの演出モードで遊技するかを遊技者が選択することが可能である。例えば、大当たりラウンド遊技の最終ラウンド(3R大当たりなら3ラウンド目、10R大当たりなら10ラウンド目)において、画像表示装置5に大当たり最終ラウンド遊技画像が表示される。この大当たり最終ラウンド遊技画像には、画面左部に第1選択部(Aモード)と、画面中央部に第2選択部(Bモード)と、画面右部に第3選択部(Cモード)と、が設けられている。遊技者が操作部(本例では、プッシュボタン31B)

を操作することによって、この大当り最終ラウンド遊技画像の第1選択部～第3選択部に示されたいずれかの演出モードを選択することが可能となっている（図9-24参照）。

【0339】

〔スーパーリーチを伴う変動パターン〕

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当り」）では、「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。以下では、スーパーリーチ演出を、適宜「スーパーリーチ」、「SPリーチ演出」、「SP演出」、「SPリーチ」等と称する。

【0340】

＜バトル演出＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SPリーチC1」や「SPリーチC2」を伴う変動パターンでは、リーチ状態が成立した後にスーパーリーチに発展し、味方キャラクタと敵キャラクタがバトルを行うことにより「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「バトル演出」と称する。）が実行される（図9-13～図9-15参照）。以下では、バトル演出における味方キャラを、適宜「メインキャラ」、「バトルメインキャラ」と称する。

【0341】

ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行される。

【0342】

本実施形態では、バトル演出には、演出実行期間が短いバトル演出〔ショート〕（以下、適宜「第1バトル演出」と称する。）と、演出実行期間が長いバトル演出〔ロング〕（以下、適宜「第2バトル演出」と称する。）と、が設けられている（図9-4参照）。本実施形態では、演出モードが通常モードである場合に、バトル演出〔ロング〕を実行可能であり、演出モードが時短モードである場合に、バトル演出〔ショート〕を実行可能である。

【0343】

本実施形態では、通常モードよりも時短モードの方が、変動表示期間が短い変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されている（不図示）。変動表示期間が短い変動パターンがメインで実行される時短モードでは、単位時間あたりの変動回数が多くなるので、通常モードよりも短い間隔で大当りが発生する。変動表示期間が短い変動パターンが選択される割合が高い時短モードでは、バトル演出〔ロング〕の実行期間を確保することが困難であるので、時短モードにおけるバトル演出は、前述したように、バトル演出〔ロング〕ではなくバトル演出〔ショート〕が実行される。

【0344】

＜チャレンジ演出＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SPリーチA1」や「SPリーチB1」を伴う変動パターンでは、リーチ状態が成立した後にスーパーリーチに発展し、キャラクタ（以下、適宜「メインキャラ」、「チャレンジメインキャラ」と称する。）が岩を破壊するチャレンジを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「チャレンジ演出」）が実行される（図9-11及び図9-12参照）。

【0345】

ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、キャラクタがチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、キャラクタがチャレンジに成功する演出（成功演出）が実行される。

【0346】

本実施形態では、チャレンジ演出には、チャレンジするキャラクタが味方キャラクタで

10

20

30

40

50

ある第1チャレンジ演出と、チャレンジするキャラクタが敵キャラクタである第2チャレンジ演出とが設けられている。また、チャレンジ演出では、チャレンジするキャラクタの他にチャレンジするキャラクタを応援するためのキャラクタ（以下、適宜「応援キャラクタ」、「応援キャラ」、「仲間キャラクタ」、「仲間キャラ」と称する。）も登場する。

【0347】

＜殲滅演出＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SPリーチA2」や「SPリーチB2」を伴う変動パターンでは、リーチ状態が成立した後にスーパーリーチに発展し、キャラクタ（以下、適宜「メインキャラ」、「殲滅メインキャラ」と称する。）が敵キャラZの群れ（以下、適宜「敵キャラZ群」、「キャラZ群」と称する。）を殲滅するための攻撃を行うことにより「大当たり」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「殲滅演出」と称する。）が実行される（図9-16及び図9-17参照）。

10

【0348】

ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、敵キャラZ群を殲滅させられない演出（殲滅失敗演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当たり」となる場合には、敵キャラZ群を殲滅させる演出（殲滅成功演出）が実行される。

【0349】

本実施形態では、殲滅演出には、敵キャラZ群に攻撃を行うキャラクタが味方キャラクタである第1殲滅演出と、敵キャラZ群に攻撃を行うキャラクタが敵キャラクタである第2殲滅演出とが設けられている。

20

【0350】

〔SPリーチ種別テーブル〕

図9-4は、SPリーチ種別テーブルの具体例を示す説明図である。

図9-4には、「SPリーチ種別」、「演出実行期間」、「演出内容」、「登場キャラ」、「キャラクタの表示期間（ms）」、「セリフ音のボイス音源」、「出力される楽曲」、「大当たり条件」、及び「大当たり期待度」の項目が設けられている。ここで、「出力される楽曲」とは、各SP演出において表示結果が「大当たり」となることが報知（大当たり報知）されたときに再生出力される楽曲のことである。なお、図9-4の説明において、詳細を説明していない事項や概念等については、後述するものとする。

30

【0351】

〔〔通常モード用〕SPリーチ種別テーブル〕

図9-4（A）は、通常モード用のSPリーチ種別テーブル（以下、適宜「〔通常モード用〕SPリーチ種別テーブル」と称する。）を示す説明図である。〔通常モード用〕SPリーチ種別テーブルは、演出モードが通常モードである場合におけるSPリーチ種別テーブルである。

【0352】

＜SPリーチ種別：SPリーチA1＞

図9-4（A）に示すように、「SPリーチ種別」が「SPリーチA1」である場合、「演出実行期間」は「60000（ms）」、「演出内容」は「キャラAメインの第1チャレンジ演出」、「登場キャラ」は「キャラA」と「キャラB」、「キャラクタの表示期間（ms）」は「キャラA：60000（ms）」と「キャラB：30000（ms）」、「セリフ音のボイス音源」は「キャラA」と「キャラB」、「出力される楽曲」は「なし」、「大当たり条件」は「キャラAがチャレンジ成功」、及び「大当たり期待度」は「30%」である。

40

【0353】

具体的には、SPリーチ種別が「SPリーチA1」である場合、メインキャラとしてキャラAが登場するとともに、応援キャラとしてキャラBが登場し、メインキャラであるキャラAが岩を破壊するチャレンジを行うことにより大当たり当選しているか否かを報知する。キャラAがチャレンジに成功することによって、当該変動表示の表示結果が「大当たり

50

」となることが報知される。この「ＳＰリーチＡ１」の大当たり期待度（チャレンジ成功確率）は３０％に設定されている。「ＳＰリーチＡ１」の演出実行期間：６００００（ｍｓ）のうち、キャラＡは６００００（ｍｓ）の期間にわたって画像表示装置５に表示され、キャラＢは３００００（ｍｓ）の期間にわたって画像表示装置５に表示される。「ＳＰリーチＡ１」では、それぞれのキャラがセリフを喋る場面が設けられており、大当たり報知が行われた場合に出力される楽曲は設定されていない。

【０３５４】

＜ＳＰリーチ種別：ＳＰリーチＢ１＞

図９－４（Ａ）に示すように、「ＳＰリーチ種別」が「ＳＰリーチＢ１」である場合、「演出実行期間」は「６００００（ｍｓ）」、「演出内容」は「キャラＸメインの第２チャレンジ演出」、「登場キャラ」は「キャラＸ」と「キャラＹ」、「キャラクタの表示期間（ｍｓ）」は「キャラＸ：６００００（ｍｓ）」と「キャラＹ：３００００（ｍｓ）」、「セリフ音のボイス音源」は「キャラＸ」と「キャラＹ」、「出力される楽曲」は「なし」、「大当たり条件」は「キャラＸがチャレンジ成功」、及び「大当たり期待度」は「２０％」である。

【０３５５】

具体的には、ＳＰリーチ種別が「ＳＰリーチＢ１」である場合、メインキャラとしてキャラＸが登場するとともに、応援キャラとしてキャラＹが登場し、メインキャラであるキャラＸが岩を破壊するチャレンジを行うことにより大当たりを選んでいるか否かを報知する。キャラＸがチャレンジに成功することによって、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることが報知される。この「ＳＰリーチＢ１」の大当たり期待度（チャレンジ成功確率）は２０％に設定されている。「ＳＰリーチＢ１」の演出実行期間：６００００（ｍｓ）のうち、キャラＸは６００００（ｍｓ）の期間にわたって画像表示装置５に表示され、キャラＹは３００００（ｍｓ）の期間にわたって画像表示装置５に表示される。「ＳＰリーチＢ１」では、それぞれのキャラがセリフを喋る場面が設けられており、大当たり報知が行われた場合に出力される楽曲は設定されていない。

【０３５６】

＜ＳＰリーチ種別：ＳＰリーチＣ１＞

図９－４（Ａ）に示すように、「ＳＰリーチ種別」が「ＳＰリーチＣ１」である場合、「演出実行期間」は「１２００００（ｍｓ）」、「演出内容」は「キャラＡとキャラＸのバトル演出［ロング］」、「登場キャラ」は「キャラＡ」と「キャラＸ」、「キャラクタの表示期間（ｍｓ）」は「キャラＡ：１２００００（ｍｓ）」と「キャラＸ：１０００００（ｍｓ）」、「セリフ音のボイス音源」は「キャラＡ」と「キャラＸ」、「出力される楽曲」は「楽曲Ｖ［歌唱あり］」、「大当たり条件」は「キャラＡがキャラＸに勝利」、及び「大当たり期待度」は「７０％」である。

【０３５７】

具体的には、ＳＰリーチ種別が「ＳＰリーチＣ１」である場合、味方キャラ（メインキャラ）としてキャラＡが登場するとともに、敵キャラとしてキャラＸが登場し、キャラＡとキャラＸがバトルを行うことにより大当たりを選んでいるか否かを報知する。キャラＡがバトルに勝利することによって、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることが報知される。この「ＳＰリーチＣ１」の大当たり期待度（バトル勝利確率）は７０％に設定されている。「ＳＰリーチＣ１」の演出実行期間：１２００００（ｍｓ）のうち、キャラＡは１２００００（ｍｓ）の期間にわたって画像表示装置５に表示され、キャラＸは１０００００（ｍｓ）の期間にわたって画像表示装置５に表示される。「ＳＰリーチＣ１」では、それぞれのキャラがセリフを喋る場面が設けられており、大当たり報知が行われた場合に出力される楽曲は「楽曲Ｖ［歌唱あり］」に設定されている。

【０３５８】

[[時短モード：Ａモード用] ＳＰリーチ種別テーブル]

図９－４（Ｂ）は、時短モード：Ａモード用のＳＰリーチ種別テーブル（以下、適宜「[[時短モード：Ａモード用] ＳＰリーチ種別テーブル」と称する。）を示す説明図である

。〔時短モード：Aモード用〕SPリーチ種別テーブルは、演出モードが時短モードのうちのAモードである場合におけるSPリーチ種別テーブルである。

【0359】

＜SPリーチ種別：SPリーチA2＞

図9-4(B)に示すように、「SPリーチ種別」が「SPリーチA2」である場合、「演出実行期間」は「30000(ms)」、「演出内容」は「キャラAメインの第1殲滅演出」、「登場キャラ」は「キャラA」と「キャラZ群」、「キャラクタの表示期間(ms)」は「キャラA：30000(ms)」と「キャラZ群：15000(ms)」、「セリフ音のボイス音源」は「キャラA」と「ナレーター」、「出力される楽曲」は「なし」、「大当たり条件」は「キャラAが殲滅成功」、及び「大当たり期待度」は「50%」である。

10

【0360】

具体的には、SPリーチ種別が「SPリーチA2」である場合、メインキャラとしてキャラAが登場するとともに、殲滅対象のキャラとしてキャラZ群が登場し、メインキャラであるキャラAがキャラZ群を殲滅する攻撃アクションを行うことにより大当たりに当選しているか否かを報知する。キャラAがキャラZ群の殲滅に成功することによって、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることが報知される。この「SPリーチA2」の大当たり期待度(殲滅成功確率)は50%に設定されている。「SPリーチA2」の演出実行期間：30000(ms)のうち、キャラAは30000(ms)の期間にわたって画像表示装置5に表示され、キャラZ群は15000(ms)の期間にわたって画像表示装置5に表示される。「SPリーチA2」では、キャラAがセリフを喋る場面が設けられており、大当たり報知が行われた場合に出力される楽曲は設定されていない。このときの「大当たり」とは、「小当たり経由の大当たり」も含むものとする。

20

【0361】

＜SPリーチ種別：SPリーチB2＞

図9-4(B)に示すように、「SPリーチ種別」が「SPリーチB2」である場合、「演出実行期間」は「30000(ms)」、「演出内容」は「キャラXメインの第2殲滅演出」、「登場キャラ」は「キャラX」と「キャラZ群」、「キャラクタの表示期間(ms)」は「キャラX：30000(ms)」と「キャラZ群：15000(ms)」、「セリフ音のボイス音源」は「キャラX」と「ナレーター」、「出力される楽曲」は「なし」、「大当たり条件」は「キャラXが殲滅成功」、及び「大当たり期待度」は「40%」である。

30

【0362】

具体的には、SPリーチ種別が「SPリーチB2」である場合、メインキャラとしてキャラXが登場するとともに、殲滅対象のキャラとしてキャラZ群が登場し、メインキャラであるキャラXがキャラZ群を殲滅する攻撃アクションを行うことにより大当たりに当選しているか否かを報知する。キャラXがキャラZ群の殲滅に成功することによって、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることが報知される。この「SPリーチB2」の大当たり期待度(殲滅成功確率)は40%に設定されている。「SPリーチB2」の演出実行期間：30000(ms)のうち、キャラXは30000(ms)の期間にわたって画像表示装置5に表示され、キャラZ群は15000(ms)の期間にわたって画像表示装置5に表示される。「SPリーチB2」では、キャラXがセリフを喋る場面が設けられており、大当たり報知が行われた場合に出力される楽曲は設定されていない。

40

【0363】

＜SPリーチ種別：SPリーチC2＞

図9-4(B)に示すように、「SPリーチ種別」が「SPリーチC2」である場合、「演出実行期間」は「60000(ms)」、「演出内容」は「キャラAとキャラXのバトル演出[ショート]」、「登場キャラ」は「キャラA」と「キャラX」、「キャラクタの表示期間(ms)」は「キャラA：60000(ms)」と「キャラX：40000(ms)」、「セリフ音のボイス音源」は「キャラA」と「キャラX」、「出力される楽曲

50

」は「楽曲V〔歌唱あり〕」、「大当たり条件」は「キャラAがキャラXに勝利」、及び「大当たり期待度」は「90%」である。

【0364】

具体的には、SPリーチ種別が「SPリーチC2」である場合、味方キャラ（メインキャラ）としてキャラAが登場するとともに、敵キャラとしてキャラXが登場し、キャラAとキャラXがバトルを行うことにより大当たりに当選しているか否かを報知する。キャラAがバトルに勝利することによって、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることが報知される。この「SPリーチC2」の大当たり期待度（バトル勝利確率）は90%に設定されている。「SPリーチC2」の演出実行期間：60000（ms）のうち、キャラAは60000（ms）の期間にわたって画像表示装置5に表示され、キャラXは40000（ms）の期間にわたって画像表示装置5に表示される。「SPリーチC2」では、それぞれのキャラがセリフを喋る場面が設けられており、大当たり報知が行われた場合に出力される楽曲は「楽曲V〔歌唱あり〕」に設定されている。

【0365】

このように、本例では、通常モードの全てのSPリーチのうち、キャラAの合計表示期間が、 $60000 + 120000 = 180000$ （ms）
キャラBの合計表示期間が、 $30000 = 30000$ （ms）
キャラXの合計表示期間が、 $60000 + 100000 = 160000$ （ms）
キャラYの合計表示期間が、 $30000 = 30000$ （ms）
に設定されており、通常モードの全てのSPリーチにおいて、キャラB＝キャラY＜キャラX＜キャラAの関係性で合計表示期間が長くなっている。即ち、通常モードの全てのSPリーチにおいて、キャラAの表示期間が最も長くなっている。これは、時短モードについても同様であるので説明を省略する。

【0366】

〔SPリーチ登場キャラクター一覧テーブル〕

図9-5は、SPリーチ登場キャラクター一覧テーブルの具体例を示す説明図である。

図9-5には、「キャラクタ」、「キャラ設定」、「性別」、「性格」、「固有決めフレーズ」、「固有語尾フレーズ」、及び「音声素材」の項目が設けられている。なお、図9-5の説明において、詳細を説明していない事項や概念等については、後述するものとする。

【0367】

本実施形態では、「キャラ設定」には、本パチンコ遊技機1とタイアップされているコンテンツ（以下、適宜「タイアップコンテンツ」と称する。）におけるキャラクタの設定（役：主人公、ライバル、仲間、等）が示されており、「性別」には、そのコンテンツにおけるキャラクタの性別（男、女、性別不詳、等）が示されており、「性格」には、そのコンテンツにおけるキャラクタの性格（熱血、乱暴、お茶目、意地悪、等）が示されている。

【0368】

本実施形態では、本パチンコ遊技機1におけるキャラ設定としての「主人公」とは、タイアップコンテンツの元々のキャラ設定としての「主人公」と同義であるとともに、図9-4に示したように、SPリーチでの表示期間が最も長いキャラクタや、SPリーチにおいてチャレンジ成功やバトル勝利の主体となっているキャラクタを「主人公」としている。

【0369】

また、選択可能な演出（例えば、後述する時短モードの演出モード選択時等）において、デフォルトで選択されている状態（オブジェクト、選択肢）に対応するキャラを「主人公」として設定している。

【0370】

本実施形態では、キャラクタが特定の場面で発するフレーズであり、キャラクタ自身やそのセリフ（メッセージ）を遊技者に印象付けることができるフレーズである「決めフレーズ」が設定されている。そして、キャラクタに応じた「決めフレーズ」を「固有決めフ

レーズ」と称する。

【0371】

本実施形態では、「固有決めフレーズ」が発せられる特定の場面として、遊技者にとって有利な状況にある場面が設定されている。具体的には、変動表示期間内であれば大当り期待度が高い演出が実行されている場面や、大当り（小当り）中であればこれから大当り遊技（小当り遊技）が開始するような場面である。

【0372】

また、キャラクタがセリフ（メッセージ）を喋るほとんどの場面で発するフレーズであり、キャラクタの口癖のフレーズである「語尾フレーズ」が設定されている。そして、キャラクタに応じた「語尾フレーズ」を「固有語尾フレーズ」と称する。この「固有語尾フレーズ」は、一般的に喋られているフレーズ、例えば、「～だ」、「～よ」、「～です」等は含まれないものとする。

【0373】

なお、「固有語尾フレーズ」は、セリフ中の語尾に該当するフレーズである例を示したが、このような形態に限らず、「固有語尾フレーズ」は、セリフ中の語尾以外のフレーズであってもよい。例えば、セリフの冒頭部分である語頭のフレーズを「固有語尾フレーズ」としてもよい。この場合、適宜「固有語頭フレーズ」と称する。

【0374】

また、キャラクタのセリフ音声の音源を「音声素材」と称する。音声素材は、セリフ音声の人が発した音声によって吹き込まれた場合には、その音声を吹き込んだ人を「音声提供者」と称す。なお、セリフ音声の人が発した音声とは異なる音声によって生成されてもよい。例えば、任意のセリフを合成音声で読み上げるソフトウェアである合成音声ソフトによる音声でセリフ音声構成されてもよい。この場合、「音声素材」は「合成音声ソフト」となる。なお、本実施形態では、「音声」を、適宜「音」、「サウンド」等と称する。

【0375】

図9-5に示すように、「キャラA」の、「キャラ設定」は「主人公」であり、「性別」は「女」であり、「性格」は「熱血」であり、「固有決めフレーズ」は「パワフルに～」であり、「固有語尾フレーズ」は「～ムム」であり、「音声素材」は「音声提供者A.A」である。

【0376】

また、「キャラB」の、「キャラ設定」は「主人公の仲間」であり、「性別」は「女」であり、「性格」は「お茶目」であり、「固有決めフレーズ」はなく、「固有語尾フレーズ」は「～ナナ」であり、「音声素材」は「音声提供者B.B」である。

【0377】

また、「キャラX」の、「キャラ設定」は「主人公のライバル」であり、「性別」は「男」であり、「性格」は「乱暴」であり、「固有決めフレーズ」はなく、「固有語尾フレーズ」は「～ンゴ」であり、「音声素材」は「音声提供者X.X」である。

【0378】

また、「キャラY」の、「キャラ設定」は「ライバルの仲間」であり、「性別」は「男」であり、「性格」は「意地悪」であり、「固有決めフレーズ」はなく、「固有語尾フレーズ」は「～チュウ」であり、「音声素材」は「音声提供者Y.Y」である。

【0379】

このように、キャラAの声は音声提供者A.Aの声で構成されており、キャラBの声は音声提供者B.Bの声で構成されており、キャラXの声は音声提供者X.Xの声で構成されており、キャラYの声は音声提供者Y.Yの声で構成されている。即ち、本パチンコ遊技機1において、音声提供者A.Aの声で構成された音声はキャラAの声として、音声提供者B.Bの声で構成された音声はキャラBの声として、音声提供者X.Xの声で構成された音声はキャラXの声として、音声提供者Y.Yの声で構成された音声はキャラYの声として、遊技者に認識される。

【0380】

10

20

30

40

50

本実施形態では、キャラクタに対応していない音声提供者による声で構成された音声を出力再生可能である。例えば、本パチンコ遊技機 1 にタイアップされているコンテンツに登場するキャラクタに関連しない音声提供者として、「アナウンサー」や「ナレーター」や「キャラ非対応歌手」が設けられる。「キャラ非対応歌手」については、図 9-7 及び図 9-8 において説明する。

【0381】

「アナウンサー」は、タイアップコンテンツに登場するキャラクタ（リーチ演出等に登場するキャラクタ）とは異なる存在であって、本パチンコ遊技機 1 における大当り期待度を示唆しない演出に関連するメッセージ音声の音声素材となっている。

【0382】

例えば、アナウンサーは、タイアップコンテンツに登場するキャラクタとは異なる存在であって、大当り期待度を示唆しない演出のうち強エラー報知や電源投入報知などに対応するメッセージ音声の音声素材となっている。

【0383】

また、「ナレーター」は、タイアップコンテンツに登場するキャラクタ（リーチ演出等に登場するキャラクタ）とは異なる存在であって、本パチンコ遊技機 1 における大当り期待度を示唆する演出中に実行される演出や、大当り期待度を示唆しない演出に関連するメッセージ音声（セリフ音声）の音声素材となっている。

【0384】

例えば、ナレーターは、タイアップコンテンツに登場するキャラクタとは異なる存在であって、SPリーチ中の後述するナレーション演出に対応するセリフ音声の音声素材となっている。

【0385】

〔特殊入賞口〕

本実施形態では、V入賞を判定するためのV判定入賞装置 87 の内部に、大入賞口を備える特別可変入賞球装置が装えられているものとする。従って、大入賞口を備える特別可変入賞球装置と、V入賞を判定するためのV判定入賞装置 87 とが共通の装置であり、この装置を適宜「特殊可変入賞球装置」と称し、この特殊入賞球装置内部の大入賞口およびV入賞口を、適宜「特殊入賞口」と称する。

【0386】

〔報知演出〕

本実施形態では、遊技者に特定の事象を案内する報知演出を実行可能である。この報知演出は、大当り期待度を示唆する演出とは異なり、以下に示す操作方法やエラーや電源投入に関連する情報を報知（案内）する演出である。報知演出では、画像表示装置 5 に特定の事象の案内に関連した画像（以下、適宜「メッセージ画像」、「報知画像」、「案内画像」等と称する。）を表示可能であり、スピーカ 8 L、8 R から特定の事象の案内に関連した音声（以下、適宜「メッセージ音声」、「報知音声」、「案内音声」等と称する。）を出力再生可能である。

以下では、報知演出を適宜「案内演出」と称する。「特定の事象を（の）案内」とは、以下に示す例であるが、これらの例に限らず他の例であってもよい。

【0387】

＜通常操作方法報知＞

本実施形態では、遊技者が不利になってしまわないように遊技を行ってもらうために操作手段（本例では、打球操作ハンドル 30）の操作方法を報知（案内）する通常操作方法報知が行われる。通常操作方法報知として、通常右打ち報知と通常左打ち報知とがある。通常右打ち報知と通常左打ち報知の詳細については、以下に示す。

【0388】

（通常右打ち報知）

・大当り開始時右打ち報知：大当り遊技（小当り遊技も含む）が開始されるときに、大当り遊技において遊技球を特殊入賞口に進入させるように右打ちすることを遊技者に報知

10

20

30

40

50

(案内)する。以下、適宜「大当たり時右打ち報知」と称する。

・時短開始時右打ち報知：時短遊技が開始されるときに、時短遊技において遊技球を第2始動入賞口に進入させるように右打ちすることを遊技者に報知（案内）する。以下、適宜「時短時右打ち報知」と称する。

【0389】

（通常左打ち報知）

・右打ち終了時左打ち報知：右打ち（大当たり遊技、時短遊技等）が終了し、遊技状態が通常モードに制御されたときに、遊技球を第1始動入賞口に進入させるように遊技者に左打ちすることを報知（案内）する。以下、適宜「通常時左打ち報知」と称する。

【0390】

＜エラー報知＞

本実施形態では、パチンコ遊技において異常な状況が発生した場合、このことを遊技者に報知（案内）するエラー報知が行われる。エラー報知として、弱エラー報知と強エラー報知とがある。弱エラー報知と強エラー報知の詳細については、以下に示す。

【0391】

（弱エラー報知）

・満タンエラー報知：打球供給皿（上皿）が遊技球で満タンになる上皿満タンエラーが検出されたときに、遊技球を打球供給皿から抜くように遊技者に報知（案内）する。以下、適宜「満タン報知」と称する。

・異常左打ち報知：遊技状態が通常モードに制御されているときに右打ちが行われ、異常右打ちエラーが検出された場合、遊技球を第1始動入賞口に進入させるように遊技者に左打ちすることを報知（案内）する。

・異常右打ち報知：大当たり遊技や時短遊技が行われているときに左打ちが行われ、異常左打ちエラーが検出された場合、遊技球を特殊入賞口や第2始動入賞口に進入させるように遊技者に右打ちすることを報知（案内）する。

【0392】

（強エラー報知）

・扉開放エラー報知：扉（遊技機枠）の開放エラーが検出されたときに、扉（遊技機枠）が開放していることを報知（案内）し、扉（遊技機枠）を閉鎖するように遊技者に報知（案内）する。

・磁気検出エラー報知：磁気エラーが検出されたときに、磁気エラーが検出されていることを報知する。

【0393】

本実施形態では、エラー報知のうち弱エラー報知は、遊技者の操作ミスや遊技機の装置の不具合により比較的発生し易い状況で行われるエラー報知である。一方で、エラー報知のうち強エラー報知は、遊技者の操作ミスや遊技機の装置の不具合とは異なり、遊技者を含む特定者により故意に不正な遊技が行われた場合を含む状況で発生するエラー報知である。

【0394】

＜電源投入報知＞

本実施形態では、パチンコ遊技機1において電源が投入されたとき、このことを遊技者に報知（案内）する電源投入報知が行われる。電源投入報知として、電源投入時初期化報知と電源投入時復旧報知とがある。電源投入時初期化報知と電源投入時復旧報知の詳細については、以下に示す。

【0395】

（電源投入時初期化報知）

・電源投入時初期化報知：パチンコ遊技機1において電源が投入されたときに、初期化処理が実行されている場合（RAMクリア：実行あり）、初期化を伴う電源投入が行われていることを遊技者に報知する。

【0396】

10

20

30

40

50

(電源投入時復旧報知)

・電源投入時復旧報知：パチンコ遊技機 1 において電源が投入されたときに、復旧処理が実行されている場合（RAMクリア：実行なし）、初期化を伴わない電源投入が行われていることを遊技者に報知する。

【0397】

〔第1報知演出～第10報知演出〕

本実施形態では、報知演出として、第1報知演出、第2報知演出、第3報知演出、第4報知演出、第5報知演出、第6報知演出、第7報知演出、第8報知演出、第9報知演出、及び、第10報知演出を実行可能である。

【0398】

第1報知演出は、通常右打ち報知のうち大当り開始時右打ち報知に対応する大当り開始時右打ち報知演出である。第2報知演出は、通常右打ち報知のうち時短開始時右打ち報知に対応する時短開始時右打ち報知演出である。第3報知演出は、通常左打ち報知のうち右打ち終了時左打ち報知に対応する右打ち終了時左打ち報知演出である。

【0399】

第4報知演出は、弱エラー報知のうち満タンエラー報知に対応する満タンエラー報知演出である。第5報知演出は、弱エラー報知のうち異常左打ち報知に対応する異常右打ち検出時左打ち報知演出である。第6報知演出は、弱エラー報知のうち異常右打ち報知に対応する異常左打ち検出時右打ち報知演出である。第7報知演出は、強エラー報知のうち遊技機枠開放エラーに対応する遊技機枠開放エラー報知演出である。第8報知演出は、強エラー報知のうち磁気検出エラーに対応する磁気検出エラー報知演出である。

【0400】

第9報知演出は、電源投入報知のうち電源投入初期化報知に対応する電源投入初期化報知演出である。第10報知演出は、電源投入報知のうち電源投入復旧報知に対応する電源投入復旧報知演出である。

【0401】

〔第1実施形態〕

図9-6は、第1実施形態における報知演出一覧テーブルの具体例を示す説明図である。図9-6には、「報知演出の種別」、「音声素材」、及び「メッセージ音声内容」の項目が設けられている。

【0402】

図9-6に示すように、第1報知演出は、音声素材が「音声提供者A．A（キャラA対応）」である場合、メッセージ音声の内容がキャラA「パワフルに右打ちするムム！！」であり、音声素材が「音声提供者X．X（キャラX対応）」である場合、メッセージ音声の内容がキャラX「右打ちするんだンゴ！！」である。

【0403】

また、第2報知演出は、音声素材が「音声提供者A．A（キャラA対応）」であり、メッセージ音声の内容がキャラA「パワフルに右打ちするムム！！」である。

【0404】

第3報知演出は、音声素材が「音声提供者A．A（キャラA対応）」であり、メッセージ音声の内容がキャラA「ハンドルを左に戻すんだムム！！」である。

【0405】

第4報知演出は、音声素材が「音声提供者A．A（キャラA対応）」であり、メッセージ音声の内容がキャラA「玉を抜くんだムム！！」である。

【0406】

第5報知演出は、音声素材が「音声提供者A．A（キャラA対応）」であり、メッセージ音声の内容がキャラA「左打ちしなきゃダメだムム！！」である。

【0407】

第6報知演出は、音声素材が「音声提供者A．A（キャラA対応）」であり、メッセージ音声の内容がキャラA「右打ちしなきゃダメだムム！！」である。

【0408】

第7報知演出は、音声素材が「音声提供者M．M（アナウンサー対応）」であり、メッセージ音声の内容がアナウンサー「扉が開放しています」である。

【0409】

第8報知演出は、音声素材が「音声提供者M．M（アナウンサー対応）」であり、メッセージ音声の内容がアナウンサー「異常な磁気を検出しました」である。

【0410】

第9報知演出は、音声素材が「音声提供者M．M（アナウンサー対応）」であり、メッセージ音声の内容がアナウンサー「初期化中です」である。

【0411】

第10報知演出は、音声素材が「音声提供者M．M（アナウンサー対応）」であり、メッセージ音声の内容がアナウンサー「復旧中です」である。

【0412】

〔演出音種別テーブル〕

図9-7～図9-9は、本第1実施形態における演出音種別テーブルの具体例の説明図である。演出音種別テーブルは、音データを再生するための記憶領域であり、音声制御基板が備える記憶部に設けられる。図9-7～図9-9には、「CH」、「演出音種別（データ記憶領域）」、「演出音構成」、「再生出力内容」、「音声素材」、「音声提供者対応キャラ」、及び「関連演出、関連状態」が設けられている。なお、図9-7～図9-9の説明において、詳細を説明していない各種演出や演出モード等については、後述するものとする。

【0413】

本例では、演出音のうち、楽曲に関わる演出音を第1演出音とし、楽曲以外の演出音を第2演出音と称する。

図9-7及び図9-8は、本第1実施形態における第1演出音種別テーブル（以下、適宜「楽曲の演出音種別テーブル」と称する。）の具体例の説明図である。また、図9-9は、本第1実施形態における第2演出音種別テーブル（以下、適宜「楽曲以外の演出音種別テーブル」と称する。）の具体例の説明図である。

【0414】

図9-7～図9-9に示すように、演出音種別テーブルは「CH：MU00」～「CH：MU17」、「CH：DI00」～「CH：DI04」、「CH：ME00」～「CH：ME02」、及び「CH：SE00」～「CH：SE02」等の29以上のチャンネルから構成される。

【0415】

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

【0416】

なお、音声再生領域において、「ステレオデータ」を記憶するための連続する2つのチャンネルによって「ペアCH」を構成してもよいし、そのようにしなくてもよい。この場合、「モノラルデータ」は、この「ペアCH」の一方のチャンネルに記憶される。

【0417】

＜楽曲に係る演出音＞

本実施形態では、楽曲に係る演出音の音データは「CH：MU00」～「CH：MU17」のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、演出音の音データは、その演出音を再生出力するタイミングになると、「CH：MU00」～「CH：MU17」のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。

【0418】

本実施形態では、楽曲は、伴奏音と歌唱音のうち少なくとも伴奏音を含む音で構成されている。伴奏音とは、楽器や楽器音を模した音を生成するソフトウェアを用いて構成される音声であり、歌唱音は、人の声や人の声を模した音を生成するソフトウェアを用いて構成される音声である。楽曲に係る演出音において、歌唱音の音声素材を音声提供者と称する。

【0419】

本実施形態では、一つの楽曲に対して、歌唱音が含まれているパターンと、歌唱音が含まれていないパターンの2パターンが設けられている。歌唱音が含まれているパターンの楽曲を、適宜「楽曲名」「楽曲名[歌唱あり]」、「楽曲名[ボーカルあり]」等と称する。歌唱音が含まれていないパターンの楽曲を、適宜「楽曲名[歌唱なし]」、「楽曲名[ボーカルなし]」、「楽曲名[Instrumental]」、「楽曲名[Inst]」、「楽曲名[インスト]」等と称する。

10

【0420】

「CH:MU00」には、演出音種別:「楽曲A[歌唱あり]」、演出音構成:「楽曲データA1」、再生出力内容:「歌唱音A」、「伴奏音A」、音声素材:「音声提供者D・D」、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「通常モード及び時短モードで選択可能」、「SPリーチC1」が記憶されている。

【0421】

このように、楽曲A[歌唱あり]は、通常モード及び時短モードにおいて遊技者が任意に選択することが可能な楽曲であり(CH:MU01~MU07についても同様であるので説明を省略する。)、SPリーチC1の前半にBGMとしてスピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲である。

20

【0422】

また、楽曲A[歌唱あり]の音声素材である音声提供者D・Dに対応するキャラは設定されていない。このような音声提供者を、適宜「キャラ非対応歌手」と称する。本例では、音声提供者がいない場合とキャラ非対応歌手である場合には、音声提供者対応キャラとして「なし」が記憶される。CH:MU01~MU13、MU15、MU17についても同様であるので、説明を省略する。

【0423】

「CH:MU01」には、演出音種別:「楽曲A[歌唱なし]」、演出音構成:「楽曲データA2」、再生出力内容:「伴奏音A」、音声素材:なし、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「通常モード及び時短モードで選択可能」、「通常モード[デフォルト楽曲]」が記憶されている。このように、楽曲A[歌唱なし]は、通常モードにおいて遊技者が楽曲を選択しない場合に自動で再生出力されるデフォルトの楽曲である。

30

【0424】

本例では、伴奏音のみで構成される楽曲の場合、音声素材を明記していないが、これは歌唱音を構成する音声提供者がいないことを示しているに過ぎず、伴奏音を構成するいずれかの音声素材があるものとする。

【0425】

「CH:MU02」には、演出音種別:「楽曲B[歌唱あり]」、演出音構成:「楽曲データB1」、再生出力内容:「歌唱音B」、「伴奏音B」、音声素材:音声提供者E・E、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「通常モード及び時短モードで選択可能」が記憶されている。

40

【0426】

「CH:MU03」には、演出音種別:「楽曲B[歌唱なし]」、演出音構成:「楽曲データB2」、再生出力内容:「伴奏音B」、音声素材:なし、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「通常モード及び時短モードで選択可能」が記憶されている。

【0427】

50

「CH:MU04」には、演出音種別:「楽曲C〔歌唱あり〕」、演出音構成:「楽曲データC1」、再生出力内容:「歌唱音C」、「伴奏音C」、音声素材:音声提供者F.F、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「通常モード及び時短モードで選択可能」、「SPリーチC2」が記憶されている。このように、楽曲C〔歌唱あり〕は、SPリーチC2の前半にBGMとして再生出力される楽曲である。

【0428】

「CH:MU05」には、演出音種別:「楽曲C〔歌唱なし〕」、演出音構成:「楽曲データC2」、再生出力内容:「伴奏音C」、音声素材:なし、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「通常モード及び時短モードで選択可能」、「時短モード〔デフォルト楽曲〕」が記憶されている。このように、楽曲C〔歌唱なし〕は、時短モードにおいて遊技者が楽曲を選択しない場合に自動で再生出力されるデフォルトの楽曲である。

【0000】

「CH:MU06」には、演出音種別:「楽曲D〔歌唱あり〕」、演出音構成:「楽曲データD1」、再生出力内容:「歌唱音D」、「伴奏音D」、音声素材:音声提供者G.G、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「通常モード及び時短モードで選択可能」が記憶されている。

【0429】

「CH:MU07」には、演出音種別:「楽曲D〔歌唱なし〕」、演出音構成:「楽曲データD2」、再生出力内容:「伴奏音D」、音声素材:なし、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「通常モード及び時短モードで選択可能」が記憶されている。

【0430】

「CH:MU08」には、演出音種別:「楽曲S〔歌唱あり〕」、演出音構成:「楽曲データS1」、再生出力内容:「歌唱音S」、「伴奏音S」、音声素材:「音声提供者H.H」、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「大当りラウンド遊技で選択可能」が記憶されている。このように、楽曲S〔歌唱あり〕は、大当りラウンドにおいて遊技者が任意に選択することが可能な楽曲である(CH:MU09~MU17についても同様であるので説明を省略する。))。

【0431】

「CH:MU09」には、演出音種別:「楽曲S〔歌唱なし〕」、演出音構成:「楽曲データS2」、再生出力内容:「伴奏音S」、音声素材:なし、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「大当りラウンド遊技で選択可能」が記憶されている。

【0432】

「CH:MU10」には、演出音種別:「楽曲T〔歌唱あり〕」、演出音構成:「楽曲データT1」、再生出力内容:「歌唱音T」、「伴奏音T」、音声素材:「音声提供者I.I」、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「大当りラウンド遊技で選択可能」が記憶されている。

【0433】

「CH:MU11」には、演出音種別:「楽曲T〔歌唱なし〕」、演出音構成:「楽曲データT2」、再生出力内容:「伴奏音T」、音声素材:なし、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「大当りラウンド遊技で選択可能」が記憶されている。

【0434】

「CH:MU12」には、演出音種別:「楽曲U〔歌唱あり〕」、演出音構成:「楽曲データU1」、再生出力内容:「歌唱音U」、「伴奏音U」、音声素材:「音声提供者J.J」、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「大当りラウンド遊技で選択可能」が記憶されている。

【0435】

「CH:MU13」には、演出音種別:「楽曲U〔歌唱なし〕」、演出音構成:「楽曲データU2」、再生出力内容:「伴奏音U」、音声素材:なし、音声提供者対応キャラ:

10

20

30

40

50

なし、関連モード、関連演出：「大当りラウンド遊技で選択可能」が記憶されている。

【0436】

「CH：MU14」には、演出音種別：「楽曲V〔歌唱あり〕」、演出音構成：「楽曲データV1」、再生出力内容：「歌唱音V」、「伴奏音V」、音声素材：「音声提供者A・A」、音声提供者対応キャラ：キャラA、関連モード、関連演出：「大当りラウンド遊技で選択可能」が記憶されている。

【0437】

このように、楽曲V〔歌唱あり〕は、大当りラウンド遊技において遊技者が楽曲を選択しない場合に自動で再生出力されるデフォルトの楽曲である。また、楽曲V〔歌唱あり〕は、SPリーチC1において勝利演出が実行されるときにBGMとして再生出力される楽曲である（図9-8：不図示、図9-28参照）。

【0438】

また、楽曲V〔歌唱あり〕の音源素材が音声提供者A・Aであるので、楽曲V〔歌唱あり〕はキャラAが歌唱しているように遊技者は認識する（CH：MU16の楽曲W〔歌唱あり〕についても同様であるので説明を省略する。）。

【0439】

「CH：MU15」には、演出音種別：「楽曲V〔歌唱なし〕」、演出音構成：「楽曲データV2」、再生出力内容：「伴奏音V」、音声素材：なし、音声提供者対応キャラ：なし、関連モード、関連演出：「大当りラウンド遊技で選択可能」が記憶されている。

【0440】

「CH：MU16」には、演出音種別：「楽曲W〔歌唱あり〕」、演出音構成：「楽曲データW1」、再生出力内容：「歌唱音W」、「伴奏音W」、音声素材：「音声提供者A・A」、音声提供者対応キャラ：キャラA、関連モード、関連演出：「大当りラウンド遊技で選択可能」が記憶されている。

【0441】

「CH：MU17」には、演出音種別：「楽曲W〔歌唱なし〕」、演出音構成：「楽曲データW2」、再生出力内容：「伴奏音W」、音声素材：なし、音声提供者対応キャラ：なし、関連モード、関連演出：「大当りラウンド遊技で選択可能」が記憶されている。

【0442】

＜楽曲以外の演出音＞

本実施形態では、楽曲以外の演出音の音データはセリフ音：「CH：DI00」～「CH：DI04」、メッセージ音：「CH：ME00」～「CH：ME02」、効果音：「CH：SE00」～「CH：SE02」のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、演出音の音データは、その演出音を再生出力するタイミングになると、「CH：DI00」～「CH：DI04」、「CH：ME00」～「CH：ME02」、「CH：SE00」～「CH：SE02」のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。

【0443】

（セリフ音に係る演出音）

「CH：DI00」には、演出音種別：「セリフ音A」、演出音構成：「セリフ音声データA」、再生出力内容：「セリフ音声A1」、「セリフ音声A2」等、音声素材：「音声提供者A・A」、音声提供者対応キャラ：キャラA、関連モード、関連演出：「SPリーチA1」、「SPリーチC1」、「SPリーチA2」、「SPリーチC2」、「疑似連示唆演出」、「疑似連演出」等が記憶されている。

【0444】

「CH：DI01」には、演出音種別：「セリフ音B」、演出音構成：「セリフ音声データB」、再生出力内容：「セリフ音声B1」、「セリフ音声B2」等、音声素材：「音声提供者B・B」、音声提供者対応キャラ：キャラB、関連モード、関連演出：「SPリーチA1」等が記憶されている。

【0445】

10

20

30

40

50

「CH:DI02」には、演出音種別:「セリフ音X」、演出音構成:「セリフ音声データX」、再生出力内容:「セリフ音声X1」、「セリフ音声X2」等、音声素材:「音声提供者X.X」、音声提供者対応キャラ:キャラX、関連モード、関連演出:「SPリーチB1」、「SPリーチC1」、「SPリーチB2」、「SPリーチC2」等が記憶されている。

【0446】

「CH:DI03」には、演出音種別:「セリフ音Y」、演出音構成:「セリフ音声データY」、再生出力内容:「セリフ音声Y1」、「セリフ音声Y2」等、音声素材:「音声提供者Y.Y」、音声提供者対応キャラ:キャラY、関連モード、関連演出:「SPリーチB1」等が記憶されている。

【0447】

「CH:DI04」には、演出音種別:「セリフ音N」、演出音構成:「セリフ音声データN」、再生出力内容:「セリフ音声N1」、「セリフ音声N2」等、音声素材:「音声提供者N.N」、音声提供者対応キャラ:なし(ナレーター)、関連モード、関連演出:「SPリーチA1」等が記憶されている。

【0448】

(メッセージ音に係る演出音)

「CH:ME00」には、演出音種別:「メッセージ音A」、演出音構成:「メッセージ音声データA」、再生出力内容:「メッセージ音声A1」、「メッセージ音声A2」等、音声素材:「音声提供者A.A」、音声提供者対応キャラ:キャラA、関連モード、関連演出:「第1報知演出」～「第6報知演出」等が記憶されている。

【0449】

「CH:ME01」には、演出音種別:「メッセージ音X」、演出音構成:「メッセージ音声データX」、再生出力内容:「メッセージ音声X1」、「メッセージ音声X2」等、音声素材:「音声提供者X.X」、音声提供者対応キャラ:キャラX、関連モード、関連演出:「第1報知演出」等が記憶されている。

【0450】

「CH:ME02」には、演出音種別:「メッセージ音M」、演出音構成:「メッセージ音声データM」、再生出力内容:「メッセージ音声M1」、「メッセージ音声M2」等、音声素材:「音声提供者M.M」、音声提供者対応キャラ:なし(アナウンサー)、関連モード、関連演出:「第7報知演出」～「第10報知演出」等が記憶されている。

【0451】

(効果音に係る演出音)

「CH:SE00」には、演出音種別:「効果音MA」、演出音構成:「効果音データMA」、再生出力内容:「効果音MA1」、「効果音MA2」等、音声素材:なし、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「第1報知演出」～「第6報知演出」等が記憶されている。

【0452】

「CH:SE01」には、演出音種別:「効果音MX」、演出音構成:「効果音データMX」、再生出力内容:「効果音MX1」、「効果音MX2」等、音声素材:なし、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「第1報知演出」等が記憶されている。

【0453】

「CH:SE02」には、演出音種別:「効果音MM」、演出音構成:「効果音データMM」、再生出力内容:「効果音MM1」、「効果音MM2」等、音声素材:なし、音声提供者対応キャラ:なし、関連モード、関連演出:「第7報知演出」～「第10報知演出」等が記憶されている。

【0454】

[演出音設定テーブル]

図9-10は、本第1実施形態における演出音設定テーブルの具体例の説明図である。演出音設定テーブルには、演出音種別として「楽曲」、「セリフ音」、「メッセージ音」

10

20

30

40

50

、「効果音」に応じて、「基本音量」、「チャンネル設定割合」、「音量値」、「出力音量」が設定されている。

【0455】

演出音種別の「楽曲」とは、図9-7及び図9-8に示した「CH：MU00」～「CH：MU17」の楽曲に係る演出音の総称であり、演出音種別の「セリフ音」とは、図9-9に示した「CH：DI00」～「CH：DI04」のセリフ音に係る演出音の総称であり、演出音種別の「メッセージ音」とは、図9-9に示した「CH：ME00」～「CH：ME02」のメッセージ音に係る演出音の総称であり、演出音種別の「効果音」とは、図9-9に示した「CH：SE00」～「CH：SE02」の効果音に係る演出音の総称である。

10

【0456】

「基本音量」は、音データ自体が持つ音の大きさを示す値である。基本音量は、遊技者に報知すべき優先度に応じて設定可能である。本例では、基本音量は「1」～「5」の間で設定可能としている。基本音量の数値が大きいほど、出力される音の音圧レベルが高い（出力音が強調される）ものとする。

【0457】

ここで、図9-10に示すように、演出音の種別に応じて基本音量が異なる。具体的には、「メッセージ音（強エラー報知）」及び「効果音（強エラー報知）」は、基本音量が最大の「5」である。一方で、「メッセージ音（強エラー報知）」及び「効果音（強エラー報知）」以外の演出音の音データは、基本音量が「4」以下（「3」又は「4」）である。これは、演出音は、強エラー（遊技機枠開放エラー、磁気検出エラー等）と比較して、遊技者による不正行為に直接関連する可能性が低く、遊技者に報知する優先度が低いためである。

20

【0458】

また、「メッセージ音（強エラー報知）」及び「効果音（強エラー報知）」以外の演出音の音データのうち、演出音の種別に応じて基本音量が異なる。本例では、楽曲に関連する演出音は、基本音量が「3」である。一方で、楽曲以外の演出に関連する演出音は、基本音量が「4」である。

【0459】

なお、このような形態に限らず、演出音の音データに対して、複数の基本音量が設定されてもよい。

30

【0460】

例えば、楽曲に係る演出音のうち、楽曲〔歌唱なし〕の基本音量が「3」であり、楽曲〔歌唱あり〕の基本音量が「4」であってもよい。

【0461】

「チャンネル設定割合」は、各チャンネルに指定される音量値である。チャンネル設定割合は、各チャンネルにおいて、基準とされる出力音量の100%となる最大ボリューム「1」から、0%となる全ミュート「0」までの間で設定可能である。

【0462】

「音量値」は、パチンコ遊技機1で出力可能な音量の上限値（音量値）である。本例では、マスターボリュームは、「1」～「5」の間で設定可能である。この音量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機1に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を行うことにより任意の値に設定可能である。

40

【0463】

「出力音量」は、スピーカ8L、8Rから再生出力される音の音量である。出力音量は、音データが持つ「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とに基づいて定められる。出力音量は、「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とを掛け合わせて得られる数値である。本例では、出力音量は、「0」～「25」の間で設定可能である。

【0464】

50

図9-7～図9-9、及び、図9-10に示したように、遊技者に報知すべき優先度が高い強エラー報知に関連する音（以下、適宜「強エラー報知音」と称する。）は、固定の「CH:ME02」及び「CH:SE02」によって再生出力される。この固定のチャンネルである「CH:ME02」及び「CH:SE02」では、他のチャンネルとは異なり、出力音量を最大値の「25」を固定値として再生出力させている。

【0465】

具体的には、「CH:ME02」及び「CH:SE02」では、チャンネル設定割合が常に最大値の「1（100%）」で固定されているとともに、遊技者による所定の操作（例えば、パチンコ遊技機1に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を受け付けずに、音量値が常に最大値の「5」で固定されている。

10

【0466】

また、メッセージ音及び効果音のうち、強エラー報知ほどではないものの遊技者に報知すべき優先度が高い強エラー報知以外に関連する音は、固定の「CH:ME00」及び「CH:ME01」、並びに、「CH:SE00」及び「CH:SE01」によって再生出力される。この固定のチャンネルである「CH:ME00」及び「CH:ME01」、並びに、「CH:SE00」及び「CH:SE01」では、他のチャンネルとは異なり、出力音量を「20」を固定値として再生出力させている。

【0467】

具体的には、「CH:ME00」及び「CH:ME01」、並びに、「CH:SE00」及び「CH:SE01」では、チャンネル設定割合が常に最大値の「1（100%）」で固定されているとともに、遊技者による所定の操作（例えば、パチンコ遊技機1に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を受け付けずに、音量値が常に最大値の「5」で固定されている。

20

【0468】

<フェード、ミュート>

次に、「出力音量」を変化させる処理であるフェード（フェードアウト、フェードイン）、及び、ミュートについて説明をする。これらのフェードアウト、フェードイン、ミュートは、図9-10に示す「チャンネル設定割合」を変化させることにともない、「出力音量」を変化させることで実行される。

【0469】

ここで、フェードアウトにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「1（100%）」から徐々に減少させ「0（0%）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「0」とする処理が実行される。また、フェードインにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「0（0%）」から徐々に増加させ「1（100%）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ最大値とする処理が実行される。

30

【0470】

また、ミュートにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「0（0%）」とする処理を実行することによって、再生出力中の演出音の出力音量を「0」とする処理が実行される。なお、ミュートが実行されている状態においては、出力音量が「0」であるが、演出音自体は再生されている。なお、遊技者に報知すべき優先度が高いエラー報知音が出力されている場合、他のチャンネルは全てミュートされてもよい。

40

【0471】

このように、フェードアウトでは、再生出力中の演出音の出力音量が段階的に低下して最終的に「0」になる（例えば、1（100%）→0.5（50%）→0（0%）となる）のに対して、ミュートでは、再生出力中の演出音の出力音量が直ちに「0」となる（例えば、1（100%）→0（0%）となる）。すなわち、ミュートは、フェードアウトよりも短い時間で演出音の出力音量を低下させる（0とする）制御であり、時間あたりの出力音量の低下度合が高い制御である。

【0472】

50

〔飾り図柄、小図柄〕

本第1実施形態では、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、飾り図柄の変動表示を画面中央領域で開始させるとともに、小図柄の変動表示を画面左上領域で開始させる。なお、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合、飾り図柄に対応したSP中図柄の変動表示を画面右上領域で実行させてもよい。

【0473】

そして、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が導出表示されたことに対応して、スーパーリーチを伴う変動パターンでない場合、表示結果となる飾り図柄の組合せを画面中央領域に確定停止させるとともに、表示結果となる小図柄の組合せを画面左上領域に確定停止させる。また、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合、表示結果となる小図柄の組合せを画面左上領域に確定停止させる。

10

【0474】

演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（SPリーチ）の変動パターンである場合、リーチ状態が成立した後、SPリーチに発展するタイミング（バトル演出やチャレンジ演出に移行するタイミング）で、リーチ態様となった飾り図柄の組合せを非表示とするか又は縮小表示させる。なお、小図柄に関しては、SPリーチの発展前後において画面左上領域で表示態様を変化させることなく継続して変動表示させている。以下に示す演出例では、飾り図柄や小図柄の説明を省略する。

【0475】

〔SPリーチの演出例〕

本第1実施形態における各SPリーチの演出例に関して、図9-11～図9-19を用いて説明する。

20

【0476】

〔本特徴部01TM〕における図では、演出例の説明のために、便宜的に、画像表示装置5の近傍（右方、下方等）にスピーカ8L、8Rから再生出力される演出音を示している。各装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R）の実際の位置関係は、図8-1に示した通りである。

【0477】

また、〔本特徴部01TM〕における図では、演出例の特徴を明確に説明するために、画像表示装置5の近傍のスピーカ8L、8Rから再生出力される演出音が図示されているが、ここに図示されている演出音は実際にスピーカ8L、8Rから再生出力されている演出音の一部に過ぎず、他の演出音が再生出力されている場合もあるものとする。例えば、スピーカ8L、8Rから楽曲、セリフ音、メッセージ音、又は効果音のうち少なくとも2種類以上の演出音が再生出力されている場合であっても、セリフ音やメッセージ音が再生出力されていることを明確に示したい場合には、〔スピーカ8L、8Rからセリフ音が再生出力されていること〕や「スピーカ8L、8Rからメッセージ音が再生出力されていること」しか図示しない場合がある。

30

【0478】

また、スピーカ8L、8Rからセリフ音やメッセージ音に加えて楽曲が再生出力されている場合、楽曲よりもセリフ音やメッセージ音の方が、再生出力優先度が高い状態で再生出力されるものとする。

40

【0479】

＜SPリーチA1の演出例＞

図9-11は、「SPリーチA1」が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0480】

図9-11（1）に示すように、スーパーリーチ（SPリーチA1）に発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、第1チャレンジ演出を実行し、画像表示装置5に第1チャレンジ画面（1）CA1を表示させる。第1チャレンジ画面（1）は、キャラAと岩画像と「夢夢 チャレンジ」の文字を含む画像である。

50

【0481】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラAの声（音声提供者A．A）で「夢夢チャレンジ！！」のセリフ音を再生出力させる。

【0482】

次いで、図9-11（2）に示すように、演出制御用CPU120は、第1チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置5に第1チャレンジ画面（2）CA2を表示させる。第1チャレンジ画面（2）は、キャラAとキャラBと岩画像を含む画像である。このとき、キャラBは喋るアクションを行っている。

【0483】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラBの声（音声提供者B．B）で「ファイトだナナー！！」のセリフ音を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に、このセリフ音に対応したテロップ表示（本例では、「ファイトだナナー！！」）を表示させる。

10

【0484】

次いで、図9-11（3）に示すように、演出制御用CPU120は、第1チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置5に第1チャレンジ画面（3）CA3を表示させる。第1チャレンジ画面（3）は、岩に対して攻撃するアクションを行うキャラAを含む画像である。このとき、キャラAは喋るアクションも行っている。

【0485】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラAの声（音声提供者A．A）で「いっけームム！！」のセリフ音を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に、このセリフ音に対応したテロップ表示（本例では、「いっけームム！！」）を表示させる。

20

【0486】

この状態で、表示結果が「大当たり」の場合、図9-11（4A）に示す成功演出（不図示）に進み、表示結果が「はずれ」の場合、図9-11（4B）に示す失敗演出（不図示）に進む。

【0487】

<SPリーチB1の演出例>

図9-12は、「SPリーチB1」が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

30

【0488】

図9-12（1）に示すように、スーパーリーチ（SPリーチB1）に発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、第2チャレンジ演出を実行し、画像表示装置5に第2チャレンジ画面（1）CX1を表示させる。第2チャレンジ画面（1）は、キャラXと岩画像と「ボインゴ チャレンジ」の文字を含む画像である。

【0489】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラXの声（音声提供者X．X）で「ボインゴチャレンジ！！」のセリフ音を再生出力させる。

【0490】

次いで、図9-12（2）に示すように、演出制御用CPU120は、第2チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置5に第2チャレンジ画面（2）CX2を表示させる。第2チャレンジ画面（2）は、キャラXとキャラYと岩画像を含む画像である。このとき、キャラYは喋るアクションを行っている。

40

【0491】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラYの声（音声提供者Y．Y）で「やっちまうんだチュウ！！」のセリフ音を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に、このセリフ音に対応したテロップ表示（本例では、「やっちまうんだチュウ！！」）を表示させる。

【0492】

50

次いで、図9-12(3)に示すように、演出制御用CPU120は、第2チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置5に第2チャレンジ画面(3)CX3を表示させる。第1チャレンジ画面(3)は、岩に対して攻撃するアクションを行うキャラXを含む画像である。このとき、キャラXは喋るアクションも行っている。

【0493】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラXの声(音声提供者X.X)で「どりゃあngo!!」のセリフ音を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、このセリフ音に対応して、画像表示装置5の画面下部にテロップ表示(本例では、「どりゃあngo!!」)を表示させる。

【0494】

この状態で、表示結果が「大当たり」の場合、図9-12(4A)に示す成功演出(不図示)に進み、表示結果が「はずれ」の場合、図9-12(4B)に示す失敗演出(不図示)に進む。

【0495】

<SPリーチC1の演出例>

図9-13~図9-15は、「SPリーチC1」が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0496】

図9-13(1)に示すように、スーパーリーチ(SPリーチC1)に発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、バトル演出[ロング]を実行し、画像表示装置5に第1バトル画面(1)BL1を表示させる。第1バトル画面(1)は、キャラAとキャラXと「VS」の文字を含む画像である。

【0497】

このとき、演出制御用CPU120は、後述するナレーション演出を実行し、スピーカ8L、8Rからナレーターの声(音声提供者N.N)で「ボイングをやっつければ大当たり!!」のセリフ音(以下、ナレーターの声で構成されるセリフ音を、適宜「セリフ音N」と称する。)を再生出力させる。

【0498】

(ナレーション演出)

本実施形態では、SPリーチ中の所定のタイミングで、スピーカ8L、8Rから再生出力されるナレーターの声によって、SPリーチの詳細な情報を説明するナレーション演出を実行可能である。ナレーション演出において説明されるSPリーチの詳細な情報とは、「当該SPリーチでキャラやストーリーがどのようになれば「大当たり」となるか」や「当該SPリーチにおける現在のキャラやストーリーの状況」等の情報である。

【0499】

本実施形態では、ナレーション演出は、SPリーチが開始されたときに実行される。SPリーチの冒頭において「当該SPリーチでキャラやストーリーがどのようになれば「大当たり」となるか」を、キャラとは異なるナレーターの声で説明することによって、進むべきSPリーチの展開を遊技者に容易にイメージさせることができる。

【0500】

次いで、図9-13(2)に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出[ロング]を継続して実行し、画像表示装置5に第1バトル画面(2)BL2を表示させる。第1バトル画面(2)は、ポージングを決めているキャラAを含む画像である。このとき、キャラAは喋るアクションも行っている。

【0501】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラAの声(音声提供者A.A)で「夢夢ちゃん参上だムム!!」のセリフ音を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に、このセリフ音に対応したテロップ表示(本例では、「夢夢ちゃん参上だムム!!」)を表示させる。

【0502】

10

20

30

40

50

次いで、図9-13(3)に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出[ロング]を継続して実行し、画像表示装置5に第1バトル画面(3)BL3を表示させる。第1バトル画面(3)は、にらみ合うキャラAとキャラXと、キャラの奥に配置されたビル背景画像と、キャラの手前に配置された木背景画像とを含む画像である。このとき、キャラAは喋るアクションも行っている。

【0503】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラAの声(音声提供者A.A)で「負けないぞムム!!」のセリフ音を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に、このセリフ音に対応したテロップ表示(本例では、「負けないぞムム!!」)を表示させる。

10

【0504】

次いで、図9-14(4)に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出[ロング]を継続して実行し、画像表示装置5に第1バトル画面(4)BL4を表示させる。第1バトル画面(4)は、お互いに走りながら攻撃を行うキャラAとキャラXと、キャラの奥に配置されたビル背景画像と、キャラの手前に配置された木背景画像とを含む画像である。このとき、キャラAは喋るアクションも行っている。

【0505】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラAの声(音声提供者A.A)で「くらえムム!!」のセリフ音を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に、このセリフ音に対応したテロップ表示(本例では、「くらえムム!!」)を表示させる。

20

【0506】

次いで、図9-14(5)に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出[ロング]を継続して実行し、画像表示装置5に第1バトル画面(5)BL5を表示させる。第1バトル画面(5)は、お互いに走りながら攻撃を行うキャラAとキャラXをキャラXの左上後方から見た画像であり、キャラの右奥に配置されたビル背景画像と、キャラの左手前に配置された木背景画像とを含む画像である。このとき、キャラAは喋るアクションも行っている。

【0507】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラAの声(音声提供者A.A)で「くらえムム!!」のセリフ音を継続して再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に、このセリフ音に対応したテロップ表示(本例では、「くらえムム!!」)を継続して表示させる。

30

【0508】

次いで、図9-14(6)に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出[ロング]を継続して実行し、画像表示装置5に第1バトル画面(6)BL6を表示させる。第1バトル画面(6)は、お互いに走りながら攻撃を行うキャラAとキャラXをビル背景画像側から見た画像であり、キャラの奥に配置された木背景画像とを含む画像である。このとき、キャラXは喋るアクションも行っている。

【0509】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラXの声(音声提供者X.X)で「うおおongo!!」のセリフ音を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に、このセリフ音に対応したテロップ表示(本例では、「うおおongo!!」)を表示させる。

40

【0510】

次いで、図9-14(7)に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出[ロング]を継続して実行し、画像表示装置5に第1バトル画面(7)BL7を表示させる。第1バトル画面(7)は、お互いに走りながら攻撃を行うキャラAとキャラXをキャラAの左上後方から見た画像であり、キャラの右奥に配置された木背景画像と、キャラの左手前に配置されたビル背景画像とを含む画像である。このとき、キャラXは喋るアクション

50

も行っている。

【0511】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラXの声（音声提供者X．X）で「うおおongo！！」のセリフ音を継続して再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に、このセリフ音に対応したテロップ表示（本例では、「うおおongo！！」）を継続して表示させる。

【0512】

次いで、図9-15（8）に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出［ロング］を継続して実行し、画像表示装置5に第1バトル画面（8）BL8を表示させる。第1バトル画面（8）は、お互いに走りながら攻撃を行うキャラAとキャラXと、キャラの奥に配置されたビル背景画像と、キャラの手前に配置された木背景画像とを含む画像である。このとき、キャラAは喋るアクションも行っている。

10

【0513】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラAの声（音声提供者A．A）で「いくぞ！！」のセリフ音を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に、このセリフ音に対応したテロップ表示（本例では、「いくぞ！！」）を表示させる。

【0514】

本例では、図9-14（4）～図9-15（8）に示した演出画像は、キャラAとキャラXとがお互いに攻撃アクションを行いながら走って近づいてくるシーンであり、このような構成を採用することによって、バトル演出で表示結果が報知されるまでの期待感を段々と盛り上げることができる。

20

【0515】

次いで、図9-15（9）に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出［ロング］を継続して実行し、画像表示装置5に第1バトル画面（9）BL9を表示させる。第1バトル画面（9）は、最後の攻撃アクションを行うキャラAのアップを含む画像である。このとき、キャラAは喋るアクションも行っている。

【0516】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラAの声（音声提供者A．A）で「パワフルにいくムム！！」の固有決めフレーズを含むセリフ音を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に、このセリフ音に対応したテロップ表示（本例では、「パワフルにいくムム！！」）を表示させる。

30

【0517】

次いで、図9-15（10）に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、バトル演出［ロング］を継続して実行し、画像表示装置5に第1バトル画面（10）BL10を表示させる。第1バトル画面（10）は、最後の攻撃アクションを行うキャラAとキャラXのアップを含む画像である。

【0518】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部（本例では、押しボタン31B）を操作するよう遊技者に促す第1操作促進表示BT1を第1バトル画面（10）BL10に重畳表示させる。

40

【0519】

本例では、第1操作促進表示BT1は、押しボタン31Bを模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、押しボタン31Bを模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、第1操作促進表示BT1の背景にはキャラAとキャラXとが表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によってキャラAがキャラXに勝利することを期待して操作部を操作する。

【0520】

50

なお、第1操作促進表示が表示されるときに、スピーカ8L、8Rから「押せ！！」の音声再生出力されてもよい。「押せ！！」の音声素材はキャラであってもよく、ナレーターであってもよい。後述する第2操作促進表示についても同様である。

【0521】

この状態で、表示結果が「大当たり」の場合、図9-15(11A)に示す勝利演出（不図示）に進み、表示結果が「はずれ」の場合、図9-15(11B)に示す敗北演出（不図示）に進む。

【0522】

<SPリーチA2の演出例>

図9-16は、「SPリーチA2」が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0523】

図9-16(1)に示すように、スーパーリーチ（SPリーチA2）に発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、第1殲滅演出を実行し、画像表示装置5に第1殲滅画面(1)SA1を表示させる。第1殲滅画面(1)は、キャラAと「殲滅チャンス」の文字と「ボタン連打で敵を撃破せよ！」の文字を含む画像である。画像表示装置5の画面右上部には後述する常時右打ち促進画像が表示されている。

【0524】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラAの声（音声提供者A.A）で「殲滅チャンス！！」のセリフ音を再生出力させた後に、ナレーション演出を実行し、スピーカ8L、8Rからナレーターの声（音声提供者N.N）で「ボタン連打で敵を撃破せよ！！」のセリフ音を再生出力させる。

【0525】

次いで、図9-16(2)に示すように、演出制御用CPU120は、第1殲滅演出を継続して実行し、画像表示装置5に第1殲滅画面(2)SA2を表示させる。第1殲滅画面(2)は、キャラZ群に、攻撃アクションを行うキャラAと殲滅ゲージ（残存しているキャラZ群の数を視覚化したオブジェクト）とが重畳表示された画像である。

【0526】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に操作部（本例では、プッシュボタン31B）を操作（連打）するよう遊技者に促す第2操作促進表示BT2を第1殲滅画面(2)SA2に重畳表示させる。

【0527】

本例では、第2操作促進表示BT2は、プッシュボタン31Bを模したオブジェクトの上方に、「連打！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン31Bを模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、第2操作促進表示BT2の背景にはキャラAとキャラZ群とが表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によってキャラAがキャラZ群を殲滅することを期待して操作部を操作する。

【0528】

この状態で、表示結果が「大当たり」の場合、図9-16(3A)に示す殲滅成功演出（不図示）に進み、表示結果が「はずれ」の場合、図9-16(3B)に示す殲滅失敗演出（不図示）に進む。

【0529】

<SPリーチB2の演出例>

図9-17は、「SPリーチB2」が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0530】

図9-17(1)に示すように、スーパーリーチ（SPリーチB2）に発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、第2殲滅演出を実行し、画像表示装置5に第2殲滅画面(1)SB1を表示させる。第2殲滅画面(1)は、キャラXと「殲滅チャン

10

20

30

40

50

ス」の文字と「ボタン連打で敵を撃破せよ！」の文字を含む画像である。画像表示装置 5 の画面右上部には後述する常時右打ち促進画像が表示されている。

【0531】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R からキャラ X の声（音声提供者 X. X）で「殲滅チャンス！！」のセリフ音を再生出力させた後に、ナレーション演出を実行し、スピーカ 8 L、8 R からナレーターの声（音声提供者 N. N）で「ボタン連打で敵を撃破せよ！！」のセリフ音を再生出力させる。

【0532】

次いで、図 9-17（2）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 2 殲滅演出を継続して実行し、画像表示装置 5 に第 2 殲滅画面（2）SA2 を表示させる。第 2 殲滅画面（2）は、キャラ Z 群に、攻撃アクションを行うキャラ X と殲滅ゲージとが重畳表示された画像である。

10

【0533】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面左下部に操作部（本例では、プッシュボタン 31 B）を操作（連打）するよう遊技者に促す第 2 操作促進表示 BT2 を第 1 殲滅画面（2）SA2 に重畳表示させる。

【0534】

この状態で、表示結果が「大当たり」の場合、図 9-17（3A）に示す殲滅成功演出（不図示）に進み、表示結果が「はずれ」の場合、図 9-17（3B）に示す殲滅失敗演出（不図示）に進む。

20

【0535】

<SPリーチ C2 の演出例>

図 9-18 及び図 9-19 は、「SPリーチ C1」が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0536】

図 9-18（1）～図 9-18（3）における演出画像や演出音については、前述した図 9-13（1）～図 9-13（3）と同様であるので説明を省略する。なお、図 9-18 及び図 9-19 における演出画像では、画像表示装置 5 の画面右上部には後述する常時右打ち促進画像が表示されている。

【0537】

次いで、図 9-18（4）における演出画像や演出音については、前述した図 9-14（4）と同様であるので説明を省略する。

30

【0538】

次いで、図 9-19（5）及び図 9-19（6）における演出画像や演出音については、前述した図 9-15（9）及び図 9-15（10）と同様であるので説明を省略する。

【0539】

この状態で、表示結果が「大当たり」の場合、図 9-19（7A）に示す勝利演出（不図示）に進み、表示結果が「はずれ」の場合、図 9-19（7B）に示す敗北演出（不図示）に進む。

【0540】

[通常右打ち報知の演出例]

本第 1 実施形態における通常右打ち報知の演出例に関して、図 9-20 を用いて説明する。

40

【0541】

<大当たり開始時右打ち報知の演出例>

図 9-20（A）は、大当たり開始時右打ち報知演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0542】

図 9-20（A）に示すように、大当たり遊技状態に制御されるとき（本例では、大当たり遊技状態における大当たりファンファーレ期間）に、通常右打ち報知を実行させるべきタイ

50

ミングで、演出制御用CPU120は、大当り開始時右打ち報知演出を実行し、画像表示装置5の画面左下に、強調右打ち促進画像RAを表示させるとともに、画像表示装置5の画面右下に、特殊入賞口が備えられた特殊可変入賞球装置を模した第1可変入賞球装置画像DC1を表示させる。この強調右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、特殊入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像であり、後述する常時右打ち促進画像よりも、文字及び矢印画像が強調（本例では、拡大）されている。

【0543】

本実施形態では、右打ち遊技（大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態等）を行うときに、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像が表示されている。この常時右打ち促進画像は、右打ち遊技中常に表示されている。一方で、強調右打ち促進画像は、右打ち遊技中であっても一定期間（例えば、大当り開始時右打ち報知演出や時短開始時右打ち報知演出の実行期間）しか表示されない。

【0544】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラAの声（音声提供者A.A）で「パワフルに右打ちだムム！！」のメッセージ音を再生出力させる。

【0545】

<時短開始時右打ち報知の演出例>

図9-20（B）は、時短開始時右打ち報知演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0546】

図9-20（B）に示すように、時短状態に制御されるとき（本例では、時短状態に制御される直前）に、通常右打ち報知を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、時短開始時右打ち報知演出を実行し、画像表示装置5の画面左下に、強調右打ち促進画像RAを表示させるとともに、画像表示装置5の画面右下に、第2始動入賞口が備えられた可変入賞球装置6Bを模した第2可変入賞球装置画像DC2を表示させる。この強調右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【0547】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8RからキャラAの声（音声提供者A.A）で「パワフルに右打ちだムム！！」のメッセージ音を再生出力させる。

【0548】

このように、画像表示装置5において「右打ち」の文字を含む強調右打ち報知画像RAが表示されていながら、スピーカ8L、8RからキャラAの声（音声提供者A.A）で「パワフルに右打ちだムム！！」のセリフ音が再生出力されている。即ち、右打ち報知において、画像表示装置5で表示される「右打ち」の言葉と、スピーカ8L、8Rから再生出力される「パワフルに右打ちだムム！！」の言葉は一致していない。

【0549】

このような構成によれば、画像表示装置5において「右打ち」の文字のみのシンプルな態様で右打ち報知を行うことによって、遊技者に右打ちすることを容易に認識させることができる。そして、スピーカ8L、8Rから、「右打ち」に関連する言葉でありながら、本パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツの主人公であるキャラAの固有決めフレーズ（「パワフルに〜」）を含んだ「パワフルに右打ちだムム！！」のメッセージ音で右打ち報知を行うことによって、遊技者に右打ちすることを報知するときの興趣を向上できる。

【0550】

[通常左打ち報知の演出例]

本第1実施形態における通常左打ち報知の演出例に関して、図9-21を用いて説明する。

【0551】

<右打ち終了時左打ち報知の演出例>

図9-21は、右打ち終了時左打ち報知演出が実行されるときに関連した各演出の演出

10

20

30

40

50

画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0552】

図9-21に示すように、右打ち遊技が終了したとき（本例では、通常モードに制御された直後）に、通常左打ち報知を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、右打ち終了時左打ち報知演出を実行し、画像表示装置5の画面中央に、強調左打ち促進画像LAと補足左打ち促進画像LHを通常モードの演出画像に重畳表示させる。

【0553】

この強調左打ち促進画像は、「左打ち」の文字と、第1始動入賞口へ入賞させるために左打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。この補足左打ち促進画像は、「左打ちしてください。」の文字と、第1始動入賞口へ入賞させるために左打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。強調左打ち促進画像LAは、補足左打ち促進画像LHよりも表示優先度が高く、本例では、強調左打ち促進画像LAは、補足左打ち促進画像LHよりも表示領域が大きく表示されている。

【0554】

本例では、通常モードの演出画像として、画像表示装置5の画面中央領域において、直前に実行された変動表示の飾り図柄の組合せ（本例では、「246」）が表示されている。このとき、画像表示装置5の画面左上領域において、小図柄の組合せ（本例では、「246」）が表示されている。また、画像表示装置5の画面中央最下部のアクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示するためのアクティブ表示ガイドが表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲A」の文字）と、を含む画像が表示されている。

【0555】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲Aを再生出力させた状態で、キャラAの声（音声提供者A.A）で「ハンドルを左に戻すんだムム！！」のメッセージ音を再生出力させる。ここで、再生出力されている楽曲Aは歌唱ありの楽曲であるが、デフォルト楽曲である歌唱なしの楽曲Aが再生出力されていてもよい。以下も同様であるので、説明を省略する。

【0556】

〔エラー報知の演出例〕

本第1実施形態におけるエラー報知の演出例に関して、図9-22を用いて説明する。

【0557】

＜弱エラー報知（異常右打ち検出時左打ち報知）の演出例＞

図9-22（A）は、異常右打ち検出時左打ち報知演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0558】

図9-22（A）に示すように、左打ち遊技中に異常右打ちが検出されたタイミング（本例では、通常モードに制御されてから異常右打ちが検出されたタイミング）で、演出制御用CPU120は、異常右打ち検出時左打ち報知演出を実行し、画像表示装置5の画面中央に、異常右打ち検出時左打ち報知画像（本例では、補足左打ち促進画像LH）を通常モードの演出画像（本例では、図9-21と同様の通常モードの演出画像）に重畳表示させる。

【0559】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲Aを再生出力させた状態で、キャラAの声（音声提供者A.A）で「左打ちしなきゃダメだムム！！」のメッセージ音を再生出力させる。

【0560】

＜強エラー報知（扉開放エラー報知）の演出例＞

図9-22（B）は、扉開放エラー報知演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、通常モードに制御されているときに

10

20

30

40

50

、扉開放エラーが検出されたものとする。

【0561】

図9-22(B)に示すように、扉開放エラーが検出されたタイミングで、演出制御用CPU120は、扉開放エラー報知演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、扉開放エラー報知画像DEを通常モードの演出画像(本例では、図9-21と同様の通常モードの演出画像)に重畳表示させる。

【0562】

この扉開放エラー報知画像は、ブラックアウト画像に「扉が開放しています」の白文字が示された画像である。また、扉開放エラー報知画像は、他の演出画像よりも表示優先度の高い画像である。扉開放エラー報知画像は画像表示装置5の画面全体に表示されるため、遊技者からは、他の演出画像は視認できず、扉開放エラー画像のみが表示されているように見える。

10

【0563】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rからアナウンサーの声(音声提供者M.M)で「扉が開放しています」のメッセージ音を再生出力させる。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから再生出力されていた楽曲(本例では、楽曲A)に対してミュート処理を実行している。

【0564】

このように、弱エラー報知の場合、弱エラー報知に関連する画像が表示されるとき、エラー報知に関連しない演出画像を視認可能である。一方で、強エラー報知の場合、強エラー報知に関連する画像が表示されるとき、エラー報知に関連しない演出画像を視認困難である。

20

【0565】

これは、エラー報知のうち弱エラー報知は、遊技者の操作ミスや遊技機の装置の不具合により比較的発生し易いエラー報知であり、演出画像の視認を困難にさせるほどのエラーではないからである。一方で、エラー報知のうち強エラー報知は、遊技者の操作ミスや遊技機の装置の不具合とは異なり、遊技者を含む特定者により故意に不正な遊技が行われた場合に発生するエラー報知であり、演出画像の視認を困難にさせる必要があるエラーだからである。

【0566】

〔SPリーチ種別に応じた大当り開始時右打ち報知〕

本実施形態では、SPリーチ種別に応じて大当り開始時右打ち報知を異ならせることが可能である。本実施形態では、通常モードに制御されているとき、表示結果が「大当り」となる変動パターンのうちSPリーチを伴う変動パターンを経由して大当りが発生した場合、そのSPリーチのメインキャラクタの声で大当り開始時右打ち報知演出が実行される。具体的には、「SPリーチA1」又は「SPリーチC1」のいずれかのSPリーチを経由する場合、キャラAの声で大当り開始時右打ち報知演出が実行され、「SPリーチB1」のSPリーチを経由する場合、キャラXの声で大当り開始時右打ち報知演出が実行される。

30

【0567】

〔SPリーチ種別に応じた大当り開始時右打ち報知の演出例〕

本第1実施形態におけるSPリーチ種別に応じた大当り開始時右打ち報知の演出例に関して、図9-23(A)及び(B)を用いて説明する。

40

【0568】

＜SPリーチA1又はSPリーチC1経由の大当り開始時右打ち報知の演出例＞

図9-23(A)は、SPリーチA1又はSPリーチC1のいずれかを経由して大当り開始時右打ち報知演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0569】

図9-23(A1)に示すように、「SPリーチA1：成功演出」、又は、「SPリー

50

チ C 1 : 勝利演出」のいずれかが実行されたものとする。

次いで、図 9-23 (A 2) に示す大当り遊技状態に進む。

【0570】

次いで、図 9-23 (A 2) における演出画像や演出音については、前述した図 9-20 (A) と同様であるので説明を省略する。

【0571】

＜S P リーチ B 1 経由の大当り開始時右打ち報知の演出例＞

図 9-23 (B) は、S P リーチ B 1 を経由して大当り開始時右打ち報知演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0572】

図 9-23 (B 1) に示すように、「S P リーチ B 1 : 成功演出」が実行されたものとする。

次いで、図 9-23 (B 2) に示す大当り遊技状態に進む。

【0573】

図 9-23 (B 2) における演出画像については、前述した図 9-20 (A) と同様であるので説明を省略する。

【0574】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R からキャラ X の声（音声提供者 X・X）で「右打ちするんだンゴ！！」のメッセージ音を再生出力させる。

【0575】

このように、「S P リーチ A 1」又は「S P リーチ C 1」のいずれかの S P リーチを経由する場合、大当り開始時右打ち報知演出において、直前に実行された S P リーチのメインキャラに対応したキャラ A の声で「パワフルに右打ちするんだムム！！」が再生出力され、「S P リーチ B 1」の S P リーチを経由する場合、大当り開始時右打ち報知演出において、直前に実行された S P リーチのメインキャラに対応したキャラ X の声で「右打ちするんだンゴ！！」が再生出力される。

【0576】

〔演出モードと演出モードに応じた大当り開始時右打ち報知〕

本実施形態では、時短モードの演出モード種別に応じて大当り開始時右打ち報知を異ならせることが可能である。本実施形態では、時短モード（ラッシュモード）に制御されており、演出モードが「A モード」～「C モード」のいずれかに制御されているときに、大当りが発生した場合、その演出モードのメインキャラクタの声で大当り開始時右打ち報知演出が実行される。具体的には、「A モード」又は「C モード」の場合、キャラ A の声で大当り開始時右打ち報知演出が実行され、「B モード」の場合、キャラ X の声で大当り開始時右打ち報知演出が実行される。

【0577】

〔演出モードと演出モードに応じた大当り開始時右打ち報知の演出例〕

本第 1 実施形態における時短モードにおける演出モードと、この演出モードに応じた大当り開始時右打ち報知との演出例に関して、図 9-24 を用いて説明する。

【0578】

＜演出モードと演出モードに応じた大当り開始時右打ち報知の演出例＞

図 9-24 は、時短モードにおける演出モードと、この演出モードに応じた大当り開始時右打ち報知とに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。具体的には、大当りラウンド期間の最終ラウンド目に、ラッシュモードにおける演出モードを選択し、選択された演出モードのラッシュモードに制御される場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0579】

まず、図 9-24 (1) に示すように、CPU 103 が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に大当り最終ラウンド遊技画像 OL を表示させる。この大当り最終ラウンド遊技画像

10

20

30

40

50

は、ラウンド表示（本例では、「最終 R O U N D」の文字）と、賞球数表示（本例では、「0 0 3 0 0 p t」の文字）と、第 1 選択部～第 3 選択部と、を含む画像である。

【0 5 8 0】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 選択部を選択態様で表示させるとともに、第 2 選択部および第 3 選択部を非選択態様で表示させている。これは、本例では、キャラ A がメインで登場する A モードに対応する第 1 選択部がデフォルトで選択された状態で表示される仕様だからである。このように、演出モードを選択するときに、デフォルトで選択されている演出モードのキャラ A をタイアップコンテンツの「主人公」として設定している。

【0 5 8 1】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面左下部に、楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲 V」の文字）とを表示させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 V を再生出力させている（不図示）。

【0 5 8 2】

この状態で、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を終了させるとときに、図 9-24（2 A）に示す第 1 選択部（A モード）に決定されるパターン、図 9-24（2 B）に示す第 2 選択部（B モード）に決定されるパターン、又は、図 9-24（2 C）に示す第 3 選択部（C モード）に決定されるパターンに進む。

【0 5 8 3】

（第 1 選択部（A モード）に決定されるパターン）

図 9-24（2 A）に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：A モードに制御されると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 に背景画像として第 1 時短背景画像 B I 1 を表示させる。この第 1 時短背景画像は、ラッシュモードであることを示す「パワフル R U S H」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り 6 回」の文字）と、「A モード」であることを示す A モードエンブレムと、キャラ A とを含む画像である。

【0 5 8 4】

このとき、第 2 特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央領域において、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、画像表示装置 5 の画面左上領域において、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域にアクティブ表示を表示させている。

【0 5 8 5】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面左下部に、楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲 A」の文字）とを表示させており、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 A を再生出力させている。後述する図 9-24（2 B）及び（2 C）についても同様であるので、説明を省略する。

【0 5 8 6】

この状態で、ラッシュモード：A モード中に「大当り」又は「小当り」のいずれかが発生したものとする。

【0 5 8 7】

次いで、図 9-24（3 A）における演出画像や演出音については、前述した図 9-20（A）と同様であるので説明を省略する。

【0 5 8 8】

（第 2 選択部（B モード）に決定されるパターン）

図 9-24（2 B）に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：B モードに制御されると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 に背景画像として第 2 時短背景画像 B I 2 を表示させる。この第 2 時短背景画像は、ラッシュモードであることを示す「パワフル R U S H」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り 6 回

10

20

30

40

50

」の文字)と、「Bモード」であることを示すBモードエンブレムと、キャラXとを含む画像である。

【0589】

このとき、第2特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央領域において、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、画像表示装置5の画面左上領域において、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域にアクティブ表示を表示させている。

【0590】

この状態で、ラッシュモード：Bモード中に「大当たり」又は「小当たり」のいずれかが発生したものとする。

【0591】

次いで、図9-24(3B)における演出画像や演出音については、前述した図9-23(3B2)と同様であるので説明を省略する。

【0592】

(第3選択部(Cモード)に決定されるパターン)

図9-24(2C)に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：Cモードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第3時短背景画像BI3を表示させる。この第3時短背景画像は、ラッシュモードであることを示す「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示(本例では、「残り6回」の文字)と、「Cモード」であることを示すCモードエンブレムと、キャラAと、パトランプを模したパトランプ画像とを含む画像である。

【0593】

このとき、第2特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央領域において、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、画像表示装置5の画面左上領域において、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域にアクティブ表示を表示させている。

【0594】

この状態で、ラッシュモード：Cモード中に「大当たり」又は「小当たり」のいずれかが発生したものとする。

【0595】

次いで、図9-24(3C)における演出画像や演出音については、前述した図9-20(A)と同様であるので説明を省略する。

【0596】

[大当たり中ストーリー演出]

本実施形態では、大当たりラウンド遊技において、キャラAに関連したストーリー映像が表示される大当たり中ストーリー演出を実行可能である。本実施形態では、大当たりラウンド遊技の1ラウンド目から所定の期間にわたって、大当たり中ストーリー演出を実行可能である。大当たり中ストーリー演出におけるストーリー映像は、キャラAがメインキャラとして登場する映像であり、他にキャラXやキャラB等が登場するものである。また、大当たり中ストーリー演出において、メインキャラとして登場するキャラAには、セリフを喋るシーンが設けられている。

【0597】

[大当たり中ストーリー演出とその後の右打ち終了時左打ち報知の演出例]

本第1実施形態における大当たり中ストーリー演出と、その後の右打ち終了時左打ち報知との演出例に関して、図9-25を用いて説明する。

【0598】

<大当たり中ストーリー演出とその後の右打ち終了時左打ち報知の演出例>

図9-25は、大当たり中ストーリー演出と、その後の右打ち終了時左打ち報知とに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0599】

10

20

30

40

50

図9-25(1)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、大当たり中ストーリー演出を実行し、画像表示装置5に、大当たりラウンド遊技の1ラウンド目の演出画像として大当たり中ストーリー画像OSを表示させる。この大当たり中ストーリー画像は、ラウンド表示(本例では、「1ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00000pt」の文字)とに加えて、ストーリー表示(本例では、キャラAがキャラXを倒している画シーン)とを含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、楽曲選択促進表示(本例では、十字キーを模したアイコン)と選択中楽曲表示(本例では、音符を模した画像と「楽曲V」の文字)とを表示させている。

【0600】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲Vを再生出力させた状態で、キャラAの声(音声提供者A.A)で「やったムム!!」のセリフ音を再生出力させる。

この後、時短モードの制御が終了し、通常モードに制御されたものとする。

【0601】

次いで、図9-25(2)に示すように、右打ち遊技が終了したとき(本例では、通常モードに制御された直後)に、通常左打ち報知を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、右打ち終了時左打ち報知演出を実行し、画像表示装置5の画面中央に、強調左打ち促進画像LAと補足左打ち促進画像LHを通常モードの演出画像に重畳表示させる。

【0602】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲Aを再生出力させた状態で、キャラAの声(音声提供者A.A)で「ハンドルを左に戻すんだムム!!」のメッセージ音を再生出力させる。

【0603】

このように、大当たり中ストーリー演出において再生出力されるセリフ音と、大当たり中ストーリー演出後の右打ち終了時左打ち報知演出において再生出力されるメッセージ音とは、共通のキャラAの声(音声提供者A.A)で構成されている。

【0604】

[大当たり中ストーリー演出の変形例]

上記の実施形態では、大当たりラウンド遊技において大当たり中ストーリー演出を実行可能な例を示したが、大当たりラウンド遊技における大当たり中ストーリー演出の実行有無を条件の成立/非成立に応じて決定してもよい。

【0605】

大当たり中ストーリー演出を実行する場合の条件(以下、適宜「ストーリー演出実行条件」と称する。)として、以下に示す条件を適用可能である。なお、以下に示す条件は一例に過ぎず、他の条件を適用してもよいものとする。

- ・大当たりの連荘数が10回を超えた場合
- ・「10R大当たり」である場合
- ・保留連が発生している場合
- ・遊技者が任意に選択した場合

【0606】

大当たりラウンド遊技が開始するときに、上記に示したようなストーリー演出実行条件が成立している場合、大当たり中ストーリー演出が実行され、ストーリー演出実行条件が成立していない場合、大当たり中ストーリー演出が実行されずに、通常の大当たりラウンド演出が実行される。

【0607】

[条件の成否に応じた大当たりラウンド演出の演出例]

本第1実施形態におけるストーリー演出実行条件の成立有無に応じた大当たりラウンド演出の演出例に関して、図9-26を用いて説明する。

10

20

30

40

50

【0608】

＜条件の成否に応じた大当りラウンド演出の演出例＞

図9-26は、ストーリー演出実行条件の成立有無に応じた大当りラウンド演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【0609】

（ストーリー演出実行条件が成立していない場合）

図9-26（1）に示すように、ストーリー演出実行条件が成立していない場合、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（1ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、大当りラウンド演出として通常の大当りラウンド演出を実行し、画像表示装置5に、大当りラウンド遊技の1ラウンド目の演出画像として大当りラウンド画像OR1を表示させる。この大当りラウンド画像は、ラウンド表示（本例では、「1ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「00000pt」の文字）と、通常大当りラウンド背景画像（本例では、山と太陽と音符とを含む背景画像）を含む画像である。

10

【0610】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲S」の文字）とを表示させている。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲Sを再生出力させている。

20

【0611】

（ストーリー演出実行条件が成立している場合）

図9-26（2）に示すように、ストーリー演出実行条件が成立している場合、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（1ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、大当りラウンド演出として大当り中ストーリー演出を実行する。この場合における演出画像や演出音については、以下に示す事項を除いて、前述した図9-25（1）と同様であるので説明を省略する。

【0612】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲V」の文字）を表示させている。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲Vを再生出力させた状態で、キャラAの声（音声提供者A.A）で「やったムム！！」のセリフ音を再生出力させる。

30

【0613】

本実施形態では、ストーリー演出実行条件が成立した場合、大当り中ストーリー演出中に、固定の楽曲（楽曲V）が再生出力されるものとする。本例では、固定の楽曲が再生出力されていること（即ち、遊技者が楽曲を選択することができないこと）を示すために楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）が表示されていない。

【0614】

〔疑似連示唆演出〕

本実施形態では、変動表示が実行されているときに、画像表示装置5の画面中央領域において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる疑似連演出を実行可能である。疑似連演出において、飾り図柄を仮停止させるときに、飾り図柄として疑似連図柄（例えば、「連」の文字や「NEXT」の文字が含まれる飾り図柄）を仮停止させることによって、遊技者に疑似連が発生することを示唆することが可能である。

40

【0615】

本実施形態では、変動表示が実行されているときに、画像表示装置5において、疑似連演出が実行されるか否かを示唆する疑似連示唆演出を実行可能である。このようなこれから実行される可能性のある演出の実行有無を示唆する演出を「示唆演出」と称する。この疑似連示唆演出は、第1パートと第2パートで構成されている。

【0616】

50

疑似連示唆演出の第1パート（以下、適宜「疑似連示唆演出〔第1パート〕」と称する。）では、キャラAが疑似連図柄（例えば、「NEXT」の文字を含む飾り図柄）を追いかける態様の演出が実行される。

【0617】

次いで、疑似連示唆演出の第2パート（以下、適宜「疑似連示唆演出〔第2パート〕」と称する。）では、キャラAが疑似連図柄を捕まえられたか否かの結果が報知される演出が実行される。疑似連示唆演出の後に疑似連演出が実行される場合、成功パターンの疑似連示唆演出が実行され、疑似連示唆演出の後に疑似連演出が実行されない場合、失敗パターンの疑似連示唆演出が実行される。

【0618】

成功パターンの疑似連示唆演出では、キャラAが疑似連図柄を捕まえることができる演出が実行されるとともに、これから疑似連演出が実行されることを示すセリフ音（例えば、「まだまだムム!!」、「続くムム!!」、「ネクストムム!!」等）がキャラAの声で再生出力される。失敗パターンの疑似連示唆演出では、キャラAが疑似連図柄を捕まえることができない演出が実行されるとともに、これから疑似連演出が実行されないことを示すセリフ音（例えば、「逃げられたムム・・・」、「残念ムム・・・」等）がキャラAの声で再生出力される。

【0619】

〔疑似連示唆演出の演出例〕

本第1実施形態における疑似連示唆演出の演出例に関して、図9-27を用いて説明する。図9-27は、疑似連示唆演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【0620】

本例では、CPU103が特別図柄の変動表示を行っており、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央領域において、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置5の画面左上領域において、小図柄の変動表示を実行しているものとする。また、スピーカ8L、8Rから楽曲A〔歌唱なし〕が再生出力されているものとする。

【0621】

図9-27（1）に示すように、疑似連示唆演出〔第1パート〕を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、疑似連示唆演出〔第1パート〕を実行し、画像表示装置5の飾り図柄を消去するとともに、第1疑似連示唆画面GS1を表示させる。この第1疑似連示唆画面は、疑似連図柄（本例では、「NEXT」の文字を含む飾り図柄）を追いかけるキャラAを含む画像である。また、アクティブ表示領域には、アクティブ表示が表示されている。

【0622】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから再生出力されていた楽曲A〔歌唱なし〕をミュート処理させ、キャラAの声（音声提供者A.A）で「待てー!!」のセリフ音を再生出力させる。

【0623】

この状態で、成功パターンの疑似連示唆演出が実行される場合は図9-27（2A）に進み、失敗パターンの疑似連示唆演出が実行される場合は図9-27（2B）に進む。

【0624】

（成功パターンの疑似連示唆演出の演出例）

図9-27（2A）に示すように、疑似連示唆演出〔第2パート〕を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、成功パターンの疑似連示唆演出〔第2パート〕を実行し、成功パターンの第2疑似連示唆画面GS2Aを表示させる。この成功パターンの第2疑似連示唆画面は、疑似連図柄（本例では、「NEXT」の文字を含む飾り図柄）を捕まえたキャラAを含む画像である。

【0625】

このとき、演出制御用CPU120は、楽曲A〔歌唱なし〕のミュート処理を継続させ

10

20

30

40

50

た状態で、キャラ A の声（音声提供者 A . A）で「まだまだムム！！」のセリフ音を再生出力させる。

この後、演出制御用 CPU 120 は、疑似連演出を実行し、飾り図柄の変動表示を再開させる（不図示）。

【0626】

（失敗パターンの疑似連示唆演出の演出例）

図9-27（2B）に示すように、疑似連示唆演出〔第2パート〕を実行させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、失敗パターンの疑似連示唆演出〔第2パート〕を実行し、失敗パターンの第2疑似連示唆画面 GS2Bを表示させる。この失敗パターンの第2疑似連示唆画面は、疑似連図柄（本例では、「NEXT」の文字を含む飾り図柄）に逃げられたキャラ A を含む画像である。

10

【0627】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、楽曲 A〔歌唱なし〕のミュート処理を継続させた状態で、キャラ A の声（音声提供者 A . A）で「逃げられたムム・・・」のセリフ音を再生出力させる。

この後、演出制御用 CPU 120 は、疑似連演出を実行せずに、飾り図柄の変動表示を終了させる（不図示）。

【0628】

また、本実施形態では、疑似連演出が実行されるときに、楽曲を再生出力させることが可能である。（1）疑似連図柄が仮停止するまでの期間に、第1楽曲〔歌唱なし〕が再生出力され、（2）疑似連図柄が仮停止した後の期間に、第1楽曲〔歌唱あり〕が再生出力される。このとき、（1）のシーンにおいては後述する〔イントロ部〕や〔メロディ部〕（〔サビ部〕以外）が再生出力され、（2）のシーンにおいては後述する〔サビ部〕が再生出力される。

20

【0629】

なお、疑似連演出において、上記の（1）および（2）で再生出力される楽曲の組合せとして、以下に示す他の楽曲の組合せを適用してもよい。

（1）第1楽曲〔歌唱なし〕（2）第2楽曲〔歌唱あり〕

（1）第1楽曲〔歌唱なし〕（2）第1楽曲〔歌唱なし〕

（1）第1楽曲〔歌唱あり〕（2）第1楽曲〔歌唱あり〕

30

【0630】

〔各種演出に関連するタイムチャート〕

図9-28～図9-30は、本第1実施形態における各種演出音の再生出力タイミングを示すタイムチャートである。

【0631】

＜大当たり発生時の演出音に関連するタイムチャート＞

図9-28は、大当たりが発生したときにおける各種演出音の再生出力タイミングを示すタイムチャートである。

【0632】

本例では、遊技状態が通常状態に制御されているときの、表示結果が「大当たり」となる SPリーチ C1 を伴う変動パターンにおいて、表示結果が「大当たり」であることが報知されるタイミング（勝利演出が開始されるタイミング）で、スピーカ 8L、8R から楽曲 V〔歌唱あり〕の後述する〔イントロ部〕が再生出力される。その後、遊技状態が大当たり遊技状態に制御されると、大当たり種別等を報知する大当たり開始画面が画像表示装置 5 に表示されるときに、スピーカ 8L、8R から楽曲 V〔歌唱あり〕の後述する〔第1メロディ部〕が再生出力され、大当たり開始時右打ち報知が実行されている期間においても、スピーカ 8L、8R から楽曲 V の〔第1メロディ部〕が再生出力される。

40

【0633】

本実施形態では、演出音の楽曲は、楽曲の前奏であり、歌唱パートでない〔イントロ部〕と、イントロ部の後に再生出力されるパートであって、歌唱パートである〔メロディ部〕

50

〕とで構成されている。歌唱パートとは、楽曲が〔歌唱あり〕の場合、歌唱音が再生出力されるパートのことである。楽曲が〔歌唱なし〕の場合であっても、共通の楽曲〔歌唱あり〕において本来歌唱音が再生出力されているパートを同様に歌唱パートと称する。

【0634】

さらに、〔メロディ部〕は、〔第1メロディ部〕、〔第2メロディ部〕、〔第3メロディ部〕等で構成することが可能である。〔第2メロディ部〕は、〔第1メロディ部〕よりも後に再生出力されるパートであり、〔第3メロディ部〕は、〔第2メロディ部〕よりも後に再生出力されるパートである。また、〔メロディ部〕のうち楽曲のなかで最も盛り上がる部分を〔サビ部〕と称する。

【0635】

なお、楽曲の構成として、〔イントロ部〕がなくてもよい、即ち、曲の冒頭から〔メロディ部〕で始まるような楽曲であってもよい。また、楽曲の構成として、楽曲のエンディングである〔アウトロ部〕や、楽曲の間奏である〔間奏部〕を設けてもよい。これらの〔アウトロ部〕や〔間奏部〕は、歌唱パートでないものとする。

【0636】

図9-28：T1に示すように、遊技状態が通常状態に制御されているときに、表示結果が「大当たり」であることが報知されたタイミングで、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲V（CH：MU14）の〔イントロ部〕を再生出力させる。

【0637】

次いで、図9-28：T2に示すように、遊技状態が大当たり遊技状態に制御されると、大当たり種別等を報知する大当たり開始画面が画像表示装置5に表示されたタイミングで、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲V（CH：MU14）の〔第1メロディ部〕を再生出力させる。

【0638】

次いで、図9-28：T3に示すように、遊技状態が大当たり遊技状態に制御されているときの、大当たり開始時右打ち報知演出が実行されたタイミングで、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲V（CH：MU14）の〔第1メロディ部〕を継続して再生出力させた状態で、スピーカ8L、8Rからメッセージ音A（CH：ME00）と効果音MA（CH：SE00）を再生出力させる。

【0639】

このとき、演出制御用CPU120は、再生出力中の楽曲Vのチャンネル設定割合を「1（100%）」から「0.5（50%）」に減少させる処理を実行している。また、演出制御用CPU120は、メッセージ音Aのチャンネル設定割合を「1（100%）」、効果音MAのチャンネル設定割合を「0.75（75%）」で再生出力している。

【0640】

このように、楽曲Vよりも大当たり開始時右打ち報知演出に関連する演出音（メッセージ音A、効果音MA）の方が再生出力優先度の高い態様（チャンネル設定割合：50%＜75%，100%）で再生出力されるので、楽曲VをBGMとして再生出力しながら、大当たり開始時の右打ちを遊技者に明確に報知することができる。

【0641】

＜異常右打ち検出時左打ち報知に関連するタイムチャート＞

図9-29は、異常右打ちが検出されたときにおける各種演出音の再生出力タイミングを示すタイムチャートである。

【0642】

本実施形態では、異常右打ち（エラー）が検出されると、異常右打ち検出時左打ち報知演出が所定期間（例えば、6秒間）にわたって実行される。この所定期間を、適宜「左打ち報知期間」と称する。異常右打ち（エラー）が一度検出され、異常右打ち検出時左打ち報知演出の実行中（左打ち報知期間内）に、次の異常右打ちが検出されていない場合であっても、左打ち報知期間が終了するまでは異常右打ち検出時左打ち報知演出は継続して実行される。

10

20

30

40

50

【0643】

本例では、通常モードに制御されているときに、スピーカ8L、8Rから楽曲Aが再生出力されている状態で、異常右打ちエラーを検出するものとする。

【0644】

図9-29：T1及びT2に示すように、通常モードに制御されているときに、異常右打ちが検出されたタイミングで、演出制御用CPU120は、異常右打ち検出時左打ち報知演出を実行し、スピーカ8L、8Rからメッセージ音A（CH：ME00）と効果音MA（CH：SE00）を再生出力させる。

【0645】

このとき、演出制御用CPU120は、再生出力中の楽曲Aのチャンネル設定割合を「1（100%）」から「0（0%）」に減少させるミュート処理を実行している。また、演出制御用CPU120は、メッセージ音Aと効果音MAのチャンネル設定割合を「1（100%）」で再生出力している。

【0646】

次いで、図9-29：T3に示すように、左打ち報知期間が終了したタイミングで、演出制御用CPU120は、異常右打ち検出時左打ち報知演出を終了し、スピーカ8L、8Rからメッセージ音A（CH：ME00）と効果音MA（CH：SE00）の再生出力を終了させる。そして、演出制御用CPU120は、ミュート処理も終了し、再生出力中の楽曲Aのチャンネル設定割合を「0（0%）」から「1（100%）」に増加させる。

【0647】

このように、異常右打ちが検出されたときに、楽曲Aよりも異常右打ち検出時左打ち報知演出に関連する演出音（メッセージ音A、効果音MA）の方が再生出力優先度の高い態様（チャンネル設定割合：0%＜100%）で再生出力されるので、異常右打ち検出時の左打ちを遊技者に明確に報知することができる。

【0648】

＜満タンエラー報知に関連するタイムチャート＞

図9-30は、満タンエラーが検出されたときにおける各種演出音の再生出力タイミングを示すタイムチャートである。

【0649】

本実施形態では、上皿の満タンエラーが検出されると、満タンエラー報知演出が第1所定期間（例えば、4秒間）にわたって実行される。この第1所定期間を、適宜「満タン報知期間」と称する。満タンエラーが一度検出され、満タンエラー報知が開始された後に、新たな満タンエラーが検出されている場合であっても、現在実行されている満タンエラー報知に対応した満タン報知期間が終了するまでは、新たな満タンエラー報知演出は実行されない。また、満タンエラー報知演出の実行が終了した後（満タン報知期間後）に第2所定期間（例えば、10秒間）が経過するまでは、次の満タンエラーが検出されている場合であっても、新たな満タンエラー報知演出は実行されない。

【0650】

これは、満タンエラーは、大当たり遊技中に頻繁に起こりうる現象であり、玉抜きを行うことにより容易に解消できるエラーであるものの、遊技者が玉抜きを行えない場合（例えば、払い出された遊技球を格納しておくための箱が遊技球で一杯になったときに、店員に空の箱に交換してもらうために、店員を呼び出して待っている場合等）も頻繁に起こりうる現象であるので、一度満タンエラー報知が実行された後は満タンエラーを検出した場合であっても、一定期間は満タンエラー報知を制限することで、遊技者に煩わしさを感じさせることを防止できる。

【0651】

本例では、大当たり遊技状態に制御されているとき（大当たりラウンド遊技中）に、スピーカ8L、8Rから楽曲Vが再生出力されている状態で、満タンエラーを検出するものとする。

【0652】

図 9-30: T1 及び T2 に示すように、大当り遊技状態に制御されているとき（大当りラウンド遊技中）に、満タンエラーが検出されたタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、満タンエラー報知演出を実行し、スピーカ 8L、8R からメッセージ音 A（CH: ME00）を再生出力させる。

【0653】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、再生出力中の楽曲 V のチャンネル設定割合を「1（100%）」から「0.5（50%）」に減少させる処理を実行している。また、演出制御用 CPU 120 は、メッセージ音 A のチャンネル設定割合を「1（100%）」で再生出力している。

【0654】

次いで、図 9-30: T3 に示すように、T2 のタイミングで開始された満タンエラー報知演出が現在実行中であることに基づいて、演出制御用 CPU 120 は、新たに満タンエラー報知演出を開始させていない。

【0655】

次いで、図 9-30: T4 に示すように、満タン報知期間が終了したタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、満タンエラー報知演出を終了し、スピーカ 8L、8R からメッセージ音 M（CH: ME02）の再生出力を終了させる。そして、演出制御用 CPU 120 は、再生出力中の楽曲 A のチャンネル設定割合を「0.5（50%）」から「1（100%）」に増加させる。

【0656】

このとき、満タンエラーは新たに検出されているが、満タン報知期間終了後から第 2 所定期間（本例では、10 秒間）が経過していないので、満タンエラー報知演出が新たに実行されない。

【0657】

このように、満タンエラーが検出されたときに、楽曲 V よりも満タンエラー報知演出に関連する演出音（メッセージ音 A）の方が再生出力優先度の高い態様（チャンネル設定割合：50% < 100%）で再生出力されるので、満タンエラー検出時の満タンエラーを遊技者に明確に報知することができる。

【0658】

〔第 2 実施形態〕

第 2 実施形態では、第 1 報知演出～第 6 報知演出が、キャラクタの声ではなくナレーターの声により実行される。

以下では、前述した第 1 実施形態と同様の部分については説明を省略する。

【0659】

〔報知演出一覧テーブル〕

図 9-31 は、本第 2 実施形態における報知演出一覧テーブルの具体例を示す説明図である。

図 9-31 には、「報知演出の種別」、「音声素材」、及び「メッセージ音声内容」の項目が設けられている。

【0660】

図 9-31 に示すように、第 1 報知演出は、音声素材が「音声提供者 N. N（ナレーター対応）」であり、メッセージ音声の内容がナレーター「右打ちせよ」である。

【0661】

また、第 2 報知演出は、音声素材が「音声提供者 N. N（ナレーター対応）」であり、メッセージ音声の内容がナレーター「右打ちせよ」である。

【0662】

第 3 報知演出は、音声素材が「音声提供者 N. N（ナレーター対応）」であり、メッセージ音声の内容がナレーター「ハンドルを左に戻せ」である。

【0663】

第 4 報知演出は、音声素材が「音声提供者 N. N（ナレーター対応）」であり、メッセ

10

20

30

40

50

ージ音声の内容がナレーター「玉を抜け」である。

【0664】

第5報知演出は、音声素材が「音声提供者N．N（ナレーター対応）」であり、メッセージ音声の内容がナレーター「左打ちせよ」である。

【0665】

第6報知演出は、音声素材が「音声提供者N．N（ナレーター対応）」であり、メッセージ音声の内容がナレーター「右打ちせよ」である。

【0666】

第7報知演出～第10報知演出については、前述した第1実施形態と同様であるので説明を省略する。

【0667】

〔第2演出音種別テーブル〕

図9-32は、本第2実施形態における演出音種別テーブルのうち第2演出音種別テーブルの具体例の説明図である。演出音種別テーブルは、音データを再生するための記憶領域であり、音声制御基板が備える記憶部に設けられる。

【0668】

＜楽曲以外の演出音＞

本第2実施形態では、楽曲以外の演出音の音データは、セリフ音：「CH：DI00」～「CH：DI04」、メッセージ音：「CH：ME02」及び「CH：ME03」、効果音：「CH：SE02」及び「CH：SE03」のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、演出音の音データは、その演出音を再生出力するタイミングになると、「CH：DI00」～「CH：DI04」、「CH：ME02」及び「CH：ME03」、並びに、「CH：SE02」及び「CH：SE03」のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。

【0669】

（セリフ音に係る演出音）

「CH：DI00」～「CH：DI04」については、前述した第1実施形態（図9-9参照）と同様であるので説明を省略する。

【0670】

（メッセージ音に係る演出音）

「CH：ME02」には、演出音種別：「メッセージ音M」、演出音構成：「メッセージ音声データM」、再生出力内容：「メッセージ音声M1」、「メッセージ音声M2」等、音声素材：「音声提供者M．M」、音声提供者対応キャラ：なし（アナウンサー）、関連モード、関連演出：「第7報知演出」～「第10報知演出」等が記憶されている。

【0671】

「CH：ME03」には、演出音種別：「メッセージ音N」、演出音構成：「メッセージ音声データN」、再生出力内容：「メッセージ音声N1」、「メッセージ音声N2」等、音声素材：「音声提供者N．N」、音声提供者対応キャラ：なし（ナレーター）、関連モード、関連演出：「第1報知演出」～「第6報知演出」等が記憶されている。

【0672】

（効果音に係る演出音）

「CH：SE02」には、演出音種別：「効果音MM」、演出音構成：「効果音データMM」、再生出力内容：「効果音MM1」、「効果音MM2」等、音声素材：なし、音声提供者対応キャラ：なし、関連モード、関連演出：「第7報知演出」～「第10報知演出」等が記憶されている。

【0673】

「CH：SE03」には、演出音種別：「効果音MN」、演出音構成：「効果音データMN」、再生出力内容：「効果音MN1」、「効果音MN2」等、音声素材：なし、音声提供者対応キャラ：なし、関連モード、関連演出：「第1報知演出」～「第6報知演出」等が記憶されている。

10

20

30

40

50

【0674】

〔通常右打ち報知の演出例〕

本第2実施形態における通常右打ち報知の演出例に関して、図9-33を用いて説明する。

【0675】

＜大当り開始時右打ち報知の演出例＞

図9-33（A）は、大当り開始時右打ち報知演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0676】

図9-33（A）に示すように、大当り遊技状態に制御されるとき（本例では、大当り遊技状態における大当りファンファーレ期間）に、通常右打ち報知を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、大当り開始時右打ち報知演出を実行し、画像表示装置5の画面左下に、強調右打ち促進画像RAを表示させるとともに、画像表示装置5の画面右下に、特殊入賞口が備えられた特殊可変入賞球装置を模した第1可変入賞球装置画像DC1を表示させる。

10

【0677】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rからナレーターの声（音声提供者N.N）で「右打ちせよ」のメッセージ音を再生出力させる。

【0678】

＜時短開始時右打ち報知の演出例＞

図9-33（B）は、時短開始時右打ち報知演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

20

【0679】

図9-33（B）に示すように、時短状態に制御されるとき（本例では、時短状態に制御された直後のタイミング）に、通常右打ち報知を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、時短開始時右打ち報知演出を実行し、画像表示装置5の画面左下に、強調右打ち促進画像RAを表示させるとともに、画像表示装置5の画面右下に、第2始動入賞口が備えられた可変入賞球装置6Bを模した第2可変入賞球装置画像DC2を表示させる。

【0680】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rからナレーターの声（音声提供者N.N）で「右打ちせよ」のメッセージ音を再生出力させる。

30

【0681】

このように、画像表示装置5において「右打ち」の文字を含む強調右打ち報知画像RAが表示されていながら、スピーカ8L、8Rからナレーターの声（音声提供者N.N）で「右打ちせよ」のセリフ音が再生出力されている。即ち、右打ち報知において、画像表示装置5で表示される「右打ち」の言葉と、スピーカ8L、8Rから再生出力される「右打ちせよ」の言葉は一致していない。

【0682】

〔第3実施形態〕

第3実施形態では、第1報知演出（大当り開始時報知演出）の態様が、大当りの発生状況に応じて異なる。具体的には、通常モードにおいて発生した大当り（初当り）のときと、時短モードにおいて発生した2連目以降の大当り（2連目以降大当り）のときとで、第1報知演出の態様が異なる。

40

以下では、前述した第1実施形態または第2実施形態と同様の部分については説明を省略する。

【0683】

図9-34（A）は、本第3実施形態における報知演出のうち第1報知演出テーブルの具体例を示す説明図である。図9-34（B）は、本第3実施形態における報知演出のうち第2報知演出テーブルの具体例を示す説明図である。

50

図 9-34 (A) 及び (B) には、「報知演出の種別」、「音声素材」、及び「メッセージ音声内容」の項目が設けられている。

【0684】

図 9-34 (A) に示すように、初当りである場合、第 1 報知演出は、音声素材が「音声提供者 A. A (キャラ A 対応)」であるとき、メッセージ音声の内容がキャラ A 「パワフルに右打ちだムム!!」であり、音声素材が「音声提供者 X. X (キャラ X 対応)」であるとき、メッセージ音声の内容がキャラ X 「右打ちするんだンゴ!!」である。

【0685】

また、2 連目以降の大当りである場合、第 1 報知演出は、音声素材が「音声提供者 A. A (キャラ A 対応)」であるとき、メッセージ音声の内容がキャラ A 「右打ち!!」であり、音声素材が「音声提供者 X. X (キャラ X 対応)」であるとき、メッセージ音声の内容がキャラ X 「右打ち!!」である。

【0686】

また、図 9-34 (B) に示すように、第 2 報知演出は、音声素材が「音声提供者 A. A (キャラ A 対応)」であり、メッセージ音声の内容がキャラ A 「右打ち!!」である。

【0687】

その他の報知演出については、前述した第 1 実施形態と同様であるものとする。

【0688】

[通常右打ち報知の演出例]

本第 3 実施形態における通常右打ち報知の演出例に関して、図 9-35 を用いて説明する。

【0689】

<初当り開始時右打ち報知の演出例>

図 9-35 (A) は、大当りが初当りである場合の初当り開始時右打ち報知演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0690】

図 9-35 (A) における演出画像や演出音については、前述した図 9-20 (A) と同様であるので説明を省略する。

【0691】

<2 連目以降大当り開始時右打ち報知の演出例>

図 9-35 (B) は、大当りが 2 連目以降の大当りである場合の 2 連目以降大当り開始時右打ち報知演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0692】

図 9-35 (B) における演出画像については、前述した図 9-20 (A) と同様であるので説明を省略する。

【0693】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R からキャラ A の声 (音声提供者 A. A) で「右打ち!!」のメッセージ音を再生出力させる。

【0694】

<時短開始時右打ち報知の演出例>

図 9-35 (C) は、時短開始時右打ち報知演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0695】

図 9-35 (C) における演出画像については、前述した図 9-20 (B) と同様であるので説明を省略する。

【0696】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R からキャラ A の声 (音声提供者 A. A) で「右打ち!!」のメッセージ音を再生出力させる。

【0697】

このように、初当たり発生時の通常右打ち報知において、本パチンコ遊技機 1 のタイアップコンテンツの主人公であるキャラ A の固有決めフレーズ（「パワフルに～」）を含んだ「パワフルに右打ちだムム！！」のメッセージ音で右打ち報知を行うことによって、遊技者に右打ちすることを報知するときの興趣を向上できる。一方で、2 連目以降の大当たり発生や時短開始時の通常右打ち報知において、シンプルな態様の「右打ち！！」のメッセージ音で右打ち報知を行うことによって、変動表示期間が短く、大当たりが短い間隔で発生し易い状況において、右打ち報知に煩わしさを感じさせてしまうことを防止できる。

【0698】

〔第 4 実施形態〕

第 4 実施形態は、報知演出において再生出力されるメッセージ音に、報知内容やキャラの固有決めフレーズとは関係のないワード（以下、適宜「無関係ワード」と称する。）が含まれる例である。

以下では、前述した第 1 実施形態、第 2 実施形態、または第 3 実施形態と同様の部分については説明を省略する。

【0699】

〔報知演出一覧テーブル〕

図 9-36 は、本第 4 実施形態における報知演出一覧テーブルの具体例を示す説明図である。

図 9-36 には、「報知演出の種別」、「音声素材」、及び「メッセージ音声内容」の項目が設けられている。

【0700】

図 9-36 に示すように、第 1 報知演出は、音声素材が「音声提供者 A・A（キャラ A 対応）」であり、メッセージ音声の内容がキャラ A「シュワシュワ大爆発！！右打ちだムム！！」である。

【0701】

また、第 2 報知演出は、音声素材が「音声提供者 A・A（キャラ A 対応）」であり、メッセージ音声の内容がキャラ A「シュワシュワ大爆発！！右打ちだムム！！」である。

【0702】

第 4 報知演出は、音声素材が「音声提供者 A・A（キャラ A 対応）」であり、メッセージ音声の内容がキャラ A「ボムボム・フルーツ！！玉を抜くんだムム！！」である。

【0703】

第 3 報知演出、及び、第 5 報知演出～第 10 報知演出については、前述した第 1 実施形態と同様であるので説明を省略する。

【0704】

〔通常右打ち報知の演出例〕

本第 4 実施形態における通常右打ち報知の演出例に関して、図 9-37（A）を用いて説明する。

【0705】

＜大当たり開始時右打ち報知の演出例＞

図 9-37（A）は、大当たり開始時右打ち報知演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0706】

図 9-35（A）における演出画像については、前述した図 9-20（A）と同様であるので説明を省略する。

【0707】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8L、8R からキャラ A の声（音声提供者 A・A）で「シュワシュワ大爆発！！右打ちだムム！！」のメッセージ音を再生出力させる。

【0708】

〔通常右打ち報知の演出例〕

本第4実施形態における通常右打ち報知の演出例に関して、図9-37(A)を用いて説明する。

【0709】

＜弱エラー報知の演出例＞

図9-37(B)は、弱エラー報知のうち満タンエラー報知演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0710】

図9-37(B)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技(3ラウンド目)を実行しているときに、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド演出として通常の大当たりラウンド演出を実行し、画像表示装置5に、大当たりラウンド遊技の3ラウンド目の演出画像として大当たりラウンド画像OR3を表示させる。この大当たりラウンド画像は、ラウンド表示(本例では、「3ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00300pt」の文字)と、通常大当たりラウンド背景画像(本例では、山と太陽と音符とを含む背景画像)を含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、楽曲選択促進表示(本例では、十字キーを模したアイコン)と選択中楽曲表示(本例では、音符を模した画像と「楽曲S」の文字)とを表示させている。

【0711】

また、演出制御用CPU120は、満タンエラー報知演出を実行し、画像表示装置5の画面下部に、満タンエラー表示(本例では、「玉を抜いてください。」の文字)を表示させる。

【0712】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲Sを再生出力させた状態で、キャラAの声(音声提供者A.A)で「ボムボム・フルーツ!!玉を抜くんだムム!!」のメッセージ音を再生出力させる。

【0713】

(効果1)

図9-4に示したように、通常モードのSPリーチ(SPリーチA1、SPリーチB1、SPリーチC1)において、キャラA、キャラB、キャラX、キャラYのうち少なくとも1種類以上のキャラが登場し、通常モードの全てのSPリーチにおいて、キャラAが最も長く表示されている。

【0714】

図9-13~図9-15に示したように、SPリーチC1において、スピーカ8L、8RからキャラA(音声提供者A.A)の声でセリフ音A「パワフルにいくムム!!」が再生出力されており、スピーカ8L、8RからキャラX(音声提供者X.X)の声でセリフ音X「うおおongo!!」が再生出力されている。

【0715】

また、図9-20に示したように、通常右打ち報知において、スピーカ8L、8RからキャラA(音声提供者A.A)の声でメッセージ音A「パワフルに右打ちだムム!!」が再生出力されている。

【0716】

そして、図9-9に示したように、CH:DIO2のセリフ音Xは音声提供者X.Xの声で構成されており、CH:DIO0のセリフ音Aと、CH:ME00のメッセージ音Aは音声提供者A.Aの声で構成されている。

【0717】

このような構成によれば、大当たりとなるか否かを示唆するSPリーチと、遊技者に特定の事象を案内する報知演出とにおいて、最も長い期間にわたって表示されるキャラAの声を反映させることによって、報知演出により本パチンコ遊技機1の独自性が損なわれてしまうことを防止でき、遊技の多様な場面において一貫して当該パチンコ遊技機1の独自性を感じさせることができる。

【0718】

10

20

30

40

50

(効果 1-1)

上記の実施形態では、S Pリーチにおいて最も長い期間にわたって表示されるキャラ A の声を反映させる例を示したが、このような形態に限らず、他の演出において最も長い期間にわたって表示されるキャラ A の声を反映させてもよい。

【0719】

例えば、変動表示が実行されているときに大当たり期待度を示唆する演出として、複数種類のキャラクタのうち少なくとも 1 種類以上のキャラクタがいずれかのセリフ（例えば、「変われ!!」、「えいっ!!」等）を伴って対応表示（アクティブ表示や保留表示）に作用することによって表示態様を変化させるキャラ変化演出を実行可能であるものとする。このキャラ変化演出において最も長い期間にわたってキャラ A を表示させてもよい。

10

【0720】

このような構成によれば、S Pリーチとは異なる演出と、遊技者に特定の事象を案内する報知演出とにおいて、最も長い期間にわたって表示されるキャラ A の声を反映させることによって、報知演出により本パチンコ遊技機 1 の独自性が損なわれてしまうことを防止でき、より一層遊技の多様な場面において一貫して当該パチンコ遊技機 1 の独自性を感じさせることができる。

【0721】

(効果 1-2)

図 9-6 に示したように、報知演出は、大当たり期待度を示唆する演出とは異なり、操作方法やエラーや電源投入に関連する情報を報知する演出であり、第 1 報知演出～第 6 報知演出において、スピーカ 8 L、8 R からキャラ A（音声提供者 A・A）の声でメッセージ音 A が再生出力されている。

20

【0722】

そして、図 9-9 に示したように、CH:DI00 のセリフ音 A と、CH:ME00 のメッセージ音 A は音声提供者 A・A の声で構成されている。

【0723】

また、上記の実施形態に限らず、報知演出として、大当たり開始画面での大当たり種別を報知する演出（例えば、「MAX BONUS!!」の文字と音声）、本パチンコ遊技機 1 の製造会社名を報知する演出（例えば、「(会社名)」の文字と音声）、歌唱ありの楽曲が再生出力される演出等が実行されてもよい。そして、これらの報知演出の音声も音声提供者 A・A で構成されてもよい。

30

【0724】

このような構成によれば、大当たりとなるか否かを示唆する S Pリーチと、遊技者に特定の事象を案内する報知演出とにおいて、最も長い期間にわたって表示されるキャラ A の声を反映させることによって、報知演出により本パチンコ遊技機 1 の独自性が損なわれてしまうことを防止でき、より一層遊技の多様な場面において一貫して当該パチンコ遊技機 1 の独自性を感じさせることができる。

【0725】

(効果 1-3)

図 9-4 及び TB-05 に示したように、通常モードの S Pリーチ（S Pリーチ A1、S Pリーチ B1、S Pリーチ C1）において、キャラ A、キャラ B、キャラ X、キャラ Y のうち少なくとも 1 種類以上のキャラが登場し、通常モードの全ての S Pリーチにおいて最も長く表示されているキャラ A を本パチンコ遊技機 1 のタイアップコンテンツの主人公と設定している。

40

【0726】

上記の実施形態に限らず、通常モードの全ての S Pリーチにおいて最も多い回数表示されているキャラを本パチンコ遊技機 1 の主人公と設定してもよい。例えば、S Pリーチ X、S Pリーチ Y、S Pリーチ Z の 3 種類の S Pリーチにおいて、キャラ A が S Pリーチ X、S Pリーチ Y、S Pリーチ Z の 3 種類の S Pリーチに登場し、キャラ X が S Pリーチ Y、S Pリーチ Z の 2 種類の S Pリーチに登場し、キャラ B が S Pリーチ X の 1 種類の S P

50

リーチに登場する場合、登場回数が3回で最も多いキャラAを本パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツの主人公として設定してもよい。

【0727】

このような構成によれば、キャラクタの主人公としての設定条件を増やすことができ、他の効果をより一層向上できる。

【0728】

(効果1-4)

図9-11に示したように、キャラAが表示されているとき、スピーカ8L、8RからキャラA(音声提供者A.A)の声でセリフ音「夢夢チャレンジ!!」や「いっけームム!!」が再生出力されており、キャラBが表示されているとき、スピーカ8L、8RからキャラB(音声提供者B.B)の声でセリフ音「ファイトだナナー!!」が再生出力されている。

【0729】

本実施形態では、主人公であるキャラAとその他のキャラが登場するSPリーチにおいて、各キャラがセリフを喋るシーンがある場合、セリフ音の再生出力期間やセリフ音の再生出力回数に関して、その他のキャラ<キャラAの関係性であるものとする。

【0730】

また、これらのキャラのセリフ音が再生出力されているときに、楽曲や効果音を再生出力させることも可能である。例えば、主人公の仲間のキャラであるキャラBのセリフ音が再生出力されるときには、特定の楽曲が再生出力されるようにしてもよい。

【0731】

このような構成によれば、キャラAが本パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツの主人公であることをより一層明確にでき、各演出の興趣を向上できる。

【0732】

(効果1-5)

図9-5及び図9-9に示したように、キャラAのセリフ音は音声提供者A.Aの発した音声で、キャラBのセリフ音は音声提供者B.Bの発した音声で、キャラXのセリフ音は音声提供者X.Xの発した音声で、キャラYのセリフ音は音声提供者Y.Yの発した音声で、構成されている。即ち、キャラクタに対応する音声は、音声を発する人により構成されている。

【0733】

また、上記の実施形態では、一の音声提供者に対して一のキャラが設定されている例を示したが、このような形態に限らず、一の音声提供者に対して複数のキャラが設定されてもよい。例えば、音声提供者A.Aの声により、双子のキャラであるキャラA1とキャラA2のセリフ音やメッセージ音が構成されてもよい。また、音声提供者A.Aの声により、主人公キャラであるキャラAと、メインキャラでないその他大勢のうちの1人のキャラ(モブキャラ)であるキャラMと、のセリフ音やメッセージ音が構成されてもよい。

【0734】

なお、セリフ音やメッセージ音が人の発した音声とは異なる音声によって吹き込まれてもよい。例えば、任意のセリフやメッセージを合成音声で読み上げるソフトウェアである合成音声ソフトによる音声でセリフ音やメッセージ音が構成されてもよい。

【0735】

このような構成によれば、セリフ音やメッセージ音のバリエーションを増やすことができ、キャラの音声をを用いた演出の興趣を向上できる。

【0736】

(効果1-6)

図9-20(A)に示したように、通常右打ち報知の大当たり開始時右打ち報知演出において、スピーカ8L、8RからキャラA(音声提供者A.A)の声でメッセージ音A「パワフルに右打ちだムム!!」が再生出力されている。このメッセージ音は、画像表示装置5に表示されている強調右打ち促進画像(「右打ち」の文字と、特殊入賞口へ入賞させる

10

20

30

40

50

ために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像)の「右打ち」の情報に関連している。

【0737】

また、図9-20(B)に示したように、通常右打ち報知の時短開始時右打ち報知演出において、スピーカ8L、8RからキャラA(音声提供者A.A)の声でメッセージ音A「パワフルに右打ちだムム!!」が再生出力されている。このメッセージ音も、画像表示装置5に表示されている強調右打ち促進画像(「右打ち」の文字と、特殊入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像)の「右打ち」の情報に関連している。

【0738】

このような構成によれば、遊技者に特定の事象を案内する報知演出において、SPリーチで最も長い期間にわたって表示されるキャラAの声を反映させることによって、報知演出により本パチンコ遊技機1の独自性が損なわれてしまうことを防止でき、より一層遊技の多様な場面において一貫して当該パチンコ遊技機1の独自性を感じさせることができる。

【0739】

(効果1-7)

図9-20に示したように、画像表示装置5において「右打ち」の文字を含む強調右打ち報知画像RAが表示されていながら、スピーカ8L、8RからキャラAの声(音声提供者A.A)で「パワフルに右打ちだムム!!」のセリフ音が再生出力されている。即ち、右打ち報知において、画像表示装置5で表示される「右打ち」のワードと、スピーカ8L、8Rから再生出力される「パワフルに右打ちだムム!!」のワードとで一致していない。具体的には、「右打ち」のワードの音数(4音)<「パワフルに右打ちだムム!!」のワードの音数(12音)であるので、これらの音は明確に異なっている。

【0740】

また、図9-5に示したように、キャラAの性格は「熱血」に設定されており、このキャラAの性格をセリフ音やメッセージ音に反映させるために「熱血」という言葉から連想されやすい「パワフル」という言葉を含んだ固有決めフレーズ「パワフルに」が設定されている。

【0741】

このような構成によれば、画像表示装置5において「右打ち」の文字のみのシンプルな態様で右打ち報知を行うことによって、遊技者に右打ちすることを容易に認識させることができる。そして、スピーカ8L、8Rから、「右打ち」に関連する言葉でありながら、本パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツの主人公であるキャラAの固有決めフレーズ(「パワフルに～」)を含んだ「パワフルに右打ちだムム!!」のメッセージ音で右打ち報知を行うことによって、遊技者に右打ちすることを報知するときの興趣を向上できる。

【0742】

また、右打ち遊技(大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、時短状態等)を行うときに、右打ち報知はいずれのパチンコ遊技機でも搭載する必要がある機能であり、いずれのパチンコ遊技機でも一様にそろって特徴のないものであった。しかしながら、本パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツのキャラの声で右打ち報知を行うことによって、右打ち報知に関して、一様にそろって特徴のない従来のパチンコ遊技機とは異なり本パチンコ遊技機1に特色を持たせることができる。

【0743】

また、本パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツの世界観はパチンコとは関連のない内容である場合、当該タイアップコンテンツのキャラがパチンコに関連する言葉(「右打ち」等)を喋ることは、当該タイアップコンテンツの原作(漫画、アニメ、映画等)では聞くことができないので、より一層特別感を増加させ、遊技に対する動機を促進できる。

【0744】

また、従来のパチンコ遊技機では、大当たり遊技状態に制御されるときに、大当たりラウンド遊技よりも右打ち報知の方が演出面で盛り上がり欠けしてしまうことがあったが、キャラの声で右打ち報知を行うことによって、操作方法を適確に報知しながら、右打ち報知の興趣を向上できる。

【0745】

(効果1-8)

図9-6に示したように、報知演出のうち、弱エラー報知である第4報知演出～第6報知演出（弱エラー報知演出）と、強エラー報知である第7報知演出および第8報知演出（強エラー報知演出）とを実行可能である。弱エラー報知演出において、キャラA（音声提供者A・A）の声で構成されたメッセージ音が再生出力されており、強エラー報知演出において、アナウンサー（音声提供者M・M）の声で構成されたメッセージ音が再生出力されている。

【0746】

図9-10に示したように、遊技者に報知すべき優先度が最も高い強エラー報知音は、固定の「CH:ME02」及び「CH:SE02」によって再生出力される。この固定のチャンネルである「CH:ME02」及び「CH:SE02」では、他のチャンネルとは異なり、出力音量を最大値の「25」を固定値として再生出力させている。

10

【0747】

具体的には、「CH:ME02」及び「CH:SE02」では、基本音量が「5」に設定されており、チャンネル設定割合が常に最大値の「1（100%）」で固定されているとともに、遊技者による所定の操作（例えば、パチンコ遊技機1に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を受け付けずに、音量値が常に最大値の「5」で固定されている。

【0748】

また、メッセージ音及び効果音のうち、強エラー報知ほどではないものの遊技者に報知すべき優先度が高い弱エラー報知音は、固定の「CH:ME00」、及び、「CH:SE00」によって再生出力される。この固定のチャンネルである「CH:ME00」及び「CH:SE00」では、他のチャンネルとは異なり、出力音量を「20」を固定値として再生出力させている。

20

【0749】

具体的には、「CH:ME00」及び「CH:SE00」では、基本音量が「4」に設定されており、チャンネル設定割合が常に最大値の「1（100%）」で固定されているとともに、遊技者による所定の操作（例えば、パチンコ遊技機1に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を受け付けずに、音量値が常に最大値の「5」で固定されている。

【0750】

また、図9-22に示したように、弱エラー報知に関連する画像が表示されるとき、弱エラー報知に関連しない演出画像を視認可能である。一方で、強エラー報知に関連する画像が表示されるとき、エラー報知に関連しない演出画像を視認困難である。

30

【0751】

これは、エラー報知のうち弱エラー報知は、遊技者の操作ミスや遊技機の装置の不具合により比較的発生しやすいエラー報知であり、演出画像の視認を困難にさせるほどのエラーではないからである。一方で、エラー報知のうち強エラー報知は、遊技者の操作ミスや遊技機の装置の不具合とは異なり、遊技者を含む特定者により故意に不正な遊技が行われた場合に発生するエラー報知であり、演出画像の視認を困難にさせる必要があるエラーだからである。

40

【0752】

このような構成によれば、軽度なエラーに関しては、エラー報知において本パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツの主人公であるキャラAの声を反映させることによって、当該パチンコ遊技機1の独自性を感じさせることができる。一方で、重大なエラーに関しては、エラー報知において本パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツのキャラとは異なるアナウンサーの声を反映させることによって、エラーの重大性を遊技者に明確に報知することができる。

【0753】

(効果1-9)

図9-20（A）に示したように、大当たり開始時右打ち報知演出において、画像表示装

50

置 5 の画面左下に、強調右打ち促進画像 R A が表示されているとともに、画像表示装置 5 の画面右下に、特殊入賞口が備えられた特殊可変入賞球装置を模した第 1 可変入賞球装置画像 D C 1 が表示されている。

【 0 7 5 4 】

また、図 9 - 2 0 (B) に示したように、時短開始時右打ち報知演出において、画像表示装置 5 の画面左下に、強調右打ち促進画像 R A が表示されているとともに、画像表示装置 5 の画面右下に、第 2 始動入賞口が備えられた可変入賞球装置 6 B を模した第 2 可変入賞球装置画像 D C 2 が表示されている。

【 0 7 5 5 】

このような構成によれば、本パチンコ遊技機 1 の盤面に実際に備えられている特殊可変入賞球装置や可変入賞球装置 6 B に類似した画像が画像表示装置 5 に表示されることによって、どこを狙って遊技すればよいのかを遊技者に明確に示すことができる。

【 0 7 5 6 】

(効果 1 - 1 0)

図 9 - 2 8 に示したように、右打ち報知が実行されるときに楽曲 V も同時に再生出力されており、楽曲 V よりも大当り開始時右打ち報知演出に関連する演出音 (メッセージ音 A 、効果音 M A) の方が再生出力優先度の高い態様 (チャンネル設定割合 : 5 0 % < 7 5 % , 1 0 0 %) で再生出力されるので、楽曲 V を B G M として再生出力しながら、大当り開始時の右打ちを遊技者に明確に報知することができる。

【 0 7 5 7 】

(効果 1 - 1 1)

図 9 - 2 9 に示したように、異常右打ちエラーが検出されたときに、楽曲 A よりも異常右打ち検出時左打ち報知演出に関連する演出音 (メッセージ音 A 、効果音 M A) の方が再生出力優先度の高い態様 (チャンネル設定割合 : 0 % < 1 0 0 %) で再生出力されるので、異常右打ち検出時の左打ちを遊技者に明確に報知することができる。

【 0 7 5 8 】

(効果 1 - 1 2)

図 9 - 3 0 に示したように、満タンエラーが一度検出され、満タンエラー報知が開始された後に、新たな満タンエラーが検出されている場合であっても、現在実行されている満タンエラー報知に対応した満タン報知期間が終了するまでは、新たな満タンエラー報知演出は実行されない。また、満タンエラー報知演出の実行が終了した後 (満タン報知期間後) に第 2 所定期間 (例えば、1 0 秒間) が経過するまでは、次の満タンエラーが検出されている場合であっても、新たな満タンエラー報知演出は実行されない。

【 0 7 5 9 】

また、満タンエラーが検出されたときに、楽曲 V よりも満タンエラー報知演出に関連する演出音 (メッセージ音 A) の方が再生出力優先度の高い態様 (チャンネル設定割合 : 5 0 % < 1 0 0 %) で再生出力されるので、満タンエラー検出時の満タンエラーを遊技者に明確に報知することができる。

【 0 7 6 0 】

また、大当り遊技中に発生する可能性の高い満タンエラーが検出されたときに、満タンエラー報知によって大当り遊技の興趣を低下させてしまう虞があるものの、この満タンエラー報知においてキャラ A の声で構成されるメッセージ音が再生出力されることによって、満タンエラー報知による大当り遊技の興趣の低下を防止できる。

【 0 7 6 1 】

(効果 2)

図 9 - 4 に示したように、通常モードの S P リーチ (S P リーチ A 1 、 S P リーチ B 1 、 S P リーチ C 1) において、キャラ A 、キャラ B 、キャラ X 、キャラ Y のうち少なくとも 1 種類以上のキャラが登場し、通常モードの全ての S P リーチにおいて、キャラ A が最も長く表示されている。

【 0 7 6 2 】

10

20

30

40

50

図9-11に示したように、SPリーチA1において、スピーカ8L、8RからキャラA（音声提供者A．A）の声でセリフ音A「いっけームム！！」が再生出力されている。

【0763】

また、図9-12に示したように、SPリーチB1において、スピーカ8L、8RからキャラX（音声提供者X．X）の声でセリフ音X「どりゃあンゴ！！」が再生出力されている。

【0764】

図9-23（A）に示したように、通常右打ち報知において、スピーカ8L、8RからキャラA（音声提供者A．A）の声でメッセージ音A「パワフルに右打ちだムム！！」が再生出力されている。

【0765】

また、図9-23（B）に示したように、通常右打ち報知において、スピーカ8L、8RからキャラX（音声提供者X．X）の声でメッセージ音A「右打ちするんだンゴ！！」が再生出力されている。

【0766】

そして、図9-9に示したように、CH：DI00のセリフ音Aと、CH：ME00のメッセージ音Aは音声提供者A．Aの声で構成されており、CH：DI02のセリフ音Xと、CH：ME02のメッセージ音Xは音声提供者X．Xの声で構成されている。

【0767】

このような構成によれば、遊技者に右打ち報知する直前まで実行されていたSPリーチに登場するキャラクタに対応する音声で右打ち報知が実行されることによって、右打ち報知を行うときに遊技者を注目させることができるとともに、右打ち報知の単調さを軽減でき、遊技者を飽きさせてしまうことを防止できる。

【0768】

（効果2-1）

図9-4及び図9-5に示したように、SPリーチA1に登場するメインキャラクタはキャラAであり、SPリーチB1に登場するメインキャラクタはキャラXである。また、本タイアップコンテンツにおいて、キャラAは主人公、キャラXはキャラAのライバルの関係性である。

【0769】

このような構成によれば、SPリーチに登場するキャラクタのキャラ設定を明確に規定することによって、SPリーチの興趣をより一層向上できる。

【0770】

（効果2-2）

図9-6の第1報知演出の説明で示したように、第1報知演出は、SPリーチに登場する全キャラクタ（キャラA、キャラB、キャラX、キャラY）のうち主人公またはライバルであるキャラクタ（キャラA、キャラX）の声で構成されるメッセージ音が使用されている。一方で、第1報知演出は、SPリーチに登場する全キャラクタ（キャラA、キャラB、キャラX、キャラY）のうち主人公やライバルの仲間であるキャラクタ（キャラB、キャラY）の声で構成されるメッセージ音は使用されていない。

【0771】

このような構成によれば、右打ち報知において各キャラクタのキャラ設定に準じた演出を提供することができ、本パチンコ遊技機1に登場するキャラのキャラ設定をより一層際立たせることができる。

【0772】

（効果2-3）

上記の実施形態では、SPリーチの種別に応じて第1報知演出の種別が決定される例を示したが、このような形態に限らず、第1報知演出の種別が他の手法で決定されてもよい。

【0773】

例えば、大当たり開始時に第1報知演出の種別を決定する抽選を行ってもよい。この場合

10

20

30

40

50

、第1報知演出（キャラA）が70%、第1報知演出（キャラX）が30%で決定されてもよい。

【0774】

また、現在時刻を計測する計時部を備える遊技機において、大当り開始時の時刻を計時部により参照し、この時刻に応じて第1報知演出の種別を決定してもよい。例えば、時刻が10:00~17:00である場合に第1報知演出（キャラA）に決定され、時刻が17:00~23:00である場合に第1報知演出（キャラX）に決定されてもよい。

【0775】

また、第1報知演出の種別の順番が予め決定されており、その決定されている順番に従って第1報知演出が実行されてもよい。例えば、第1報知演出（キャラA）→第1報知演出（キャラX）→第1報知演出（キャラA）→第1報知演出（キャラA）→第1報知演出（キャラX）→第1報知演出（キャラA）→[以降繰り返し]の順で第1報知演出が実行されてもよい。

【0776】

また、SPリーチA1が実行されるときメッセージ音が必ずキャラA（音声提供者A・A）の声に対応している例を示したが、このような形態に限らず、SPリーチA1が実行されるときメッセージ音が必ずキャラA（音声提供者A・A）の声に対応していなくてもよい。

【0777】

例えば、SPリーチA1が実行されるときメッセージ音がキャラA（音声提供者A・A）の声に対応している割合が、他のキャラの声に対応している割合よりも高ければよい。キャラAの声に対応している割合が70%、他のキャラの声に対応している割合が30%であってもよい。

【0778】

このような構成によれば、第1報知演出の種別のバリエーションを増やすことができ、右打ち報知が行われるときの演出の新鮮味がなくなってしまうことを防止できる。

【0779】

（効果2-4）

図9-24に示したように、時短モードの演出モードに応じて、第1報知演出（大当り開始時右打ち報知演出）の種別が異なっている。具体的には、時短モード：Aモード、Cモードである場合に大当り（小当り）が発生したときには、キャラAに対応した第1報知演出が実行されており、時短モード：Bモードである場合に大当り（小当り）が発生したときには、キャラXに対応した第1報知演出が実行されている。

【0780】

このような構成によれば、大当り期待度を示唆しない演出（時短モードの演出モード、右打ち報知演出）において、遊技者が任意のキャラの特徴を反映させることができるので、単調になりがちな大当り期待度を示唆しない演出に対して遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上できる。

【0781】

（効果3）

図9-25に示したように、キャラAが登場する大当り中ストーリー演出において、スピーカ8L、8RからキャラA（音声提供者A・A）の声でセリフ音「やったムム!!」が再生出力されている。

【0782】

また、大当り中ストーリー演出の後に実行される第3報知演出（右打ち終了時左打ち報知演出）において、スピーカ8L、8RからキャラA（音声提供者A・A）の声でメッセージ音「ハンドルを左に戻すんだムム!!」が再生出力されている。

【0783】

そして、図9-9に示したように、CH:DI00のセリフ音Aと、CH:ME00のメッセージ音Aは共通の音声提供者A・Aの声で構成されている。

【0784】

このような構成によれば、大当り遊技状態に制御された後の第3報知演出において、大当り中ストーリー演出のキャラAの声を反映させることによって、第3報知演出により遊技機の独自性が損なわれてしまうことを防止できるとともに、大当り遊技状態の制御が終了した後の遊技者の興趣の低下を防止できる。

【0785】

(効果3-1)

上記の実施形態では、大当り中に実行される演出として大当り中ストーリー演出の例を示したが、このような形態に限らず、大当り中に実行される演出として大当り中ストーリー演出とは異なる演出であってもよい。

10

【0786】

例えば、大当り中に実行される演出として、再生出力されている楽曲に関連したミュージックビデオの映像が表示されるMV演出や、当該大当りのラウンド数を示唆（告知）するラウンド告知演出や、当該大当りの後に制御される遊技状態や演出モードを示唆（告知）する状態告知演出等が実行されてもよい。これらの演出において、キャラAが登場し、キャラA（音声提供者A・A）の声でセリフを喋るシーンがあってもよい。

【0787】

このような構成によれば、大当り中に実行される演出のバリエーションを増やすことができ、大当り遊技状態に制御されているときの興趣を向上できる。

【0788】

20

(効果3-2)

図9-7及び図9-8に示したように、通常モード、時短モード、又は大当り遊技において再生出力される楽曲として複数種類の楽曲が設けられており、これらの楽曲のうち楽曲V〔歌唱あり〕や楽曲W〔歌唱あり〕はキャラA（音声提供者A・A）の声で構成されている。

【0789】

このような構成によれば、キャラクタの声と共通の声で構成された楽曲、即ち、キャラクタが歌唱しているように認識できる楽曲が設けられることによって、パチンコ遊技機1の独自性や特別感を感じさせることができる。

【0790】

30

(効果3-3)

図9-7及び図9-8に示したように、通常モード、時短モード、又は大当り遊技において再生出力される楽曲として複数種類の楽曲が設けられており、これらの楽曲はそれぞれ〔歌唱あり〕のパターンと〔歌唱なし〕のパターンとを有している。

【0791】

また、〔歌唱なし〕の楽曲を構成する音の音声素材として用いられる楽器の種類は複数種類あり、例えば、鍵盤楽器（ピアノ、シンセサイザー等）、弦楽器（ギター、バイオリン等）、打楽器（ドラム、パーカッション等）である。〔歌唱なし〕の楽曲を構成する音は、これらの楽器のうちいずれか1種類以上の楽器を使用して生成された音声であってもよい。

40

【0792】

このような構成によれば、楽曲のバリエーションを増やすことができるとともに、歌唱音が必須でない通常モードなどのシーンにおいて歌唱音なしの楽曲を再生出力でき、シーンに応じた楽曲を適確に提供することができる。

【0793】

(効果3-4)

図9-26に示したように、ストーリー演出実行条件が成立していない場合に、大当り中ストーリー演出が実行されずに、通常の大当りラウンド演出が実行されており、ストーリー演出実行条件が成立している場合に、大当り中ストーリー演出が実行されている。

【0794】

50

このような構成によれば、条件が成立している場合にのみ、大当たり中ストーリー演出が実行されるので、大当たり中ストーリー演出の特別感が増し、遊技者に遊技を動機づけることができる。

【0795】

(効果3-5)

大当たり中に実行される大当たり中ストーリー演出の後の第3報知演出とは異なる報知演出において、大当たり中ストーリー演出のキャラAの声を反映させることによって、この報知演出により遊技機の独自性が損なわれてしまうことを防止できるとともに、大当たり遊技状態の制御が終了した後の遊技者の興趣の低下を防止できる。この報知演出は、第1報知演出、第2報知演出、第4報知演出～第6報知演出のいずれでもよい。

【0796】

(効果4)

図9-4に示したように、通常モードのSPリーチ（SPリーチA1、SPリーチB1、SPリーチC1）において、キャラA、キャラB、キャラX、キャラYのうち少なくとも1種類以上のキャラが登場し、通常モードの全てのSPリーチにおいて、キャラAが最も長く表示されている。また、SPリーチC1の大当たり期待度が最も高い（大当たり期待度：70%）

【0797】

図9-13～図9-15に示したように、SPリーチC1において、スピーカ8L、8RからキャラA（音声提供者A.A）の声でセリフ音A「パワフルにいくムム!!」が再生出力されている。

【0798】

また、図9-27に示したように、疑似連示唆演出において、スピーカ8L、8RからキャラA（音声提供者A.A）の声でセリフ音A「待てー!!」、「まだまだムム!!」が再生出力されている。

【0799】

そして、図9-9に示したように、CH:DIOOのセリフ音Aのうちいずれのセリフ音も共通の音声提供者A.Aの声で構成されている。

【0800】

このような構成によれば、これから実行される可能性のある疑似連演出の実行有無を示唆する疑似連示唆演出において、SPリーチのうち大当たり期待度が最も高いSPリーチC1のキャラAの音声を反映させることによって、大当たり期待度が高い演出が実行される可能性があることを遊技者に期待させることができる。

【0801】

(効果4-1)

本実施形態では、疑似連演出が実行されときのリーチ成立後のパターンとして以下に示すパターンがある。

(1) 疑似連示唆演出が実行なし→疑似連図柄が仮停止のパターン

(2) 疑似連示唆演出（成功）が実行→疑似連図柄が仮停止のパターン

(3) 他の示唆演出が実行→疑似連図柄が仮停止のパターン

【0802】

(3)の他の示唆演出とは、疑似連演出が実行されるか否かを示唆する演出であって、疑似連示唆演出とは異なる態様の演出である。例えば、キャラAがモブキャラとバトルを行い、バトルに勝利した場合は疑似連演出が実行されることが示唆され、バトルに敗北した場合は疑似連演出が実行されないことが示唆される。

【0803】

上記の実施形態では、示唆演出として疑似連示唆演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、示唆演出として他の演出が実行されてもよい。

【0804】

例えば、大当たり期待度を示唆する情報を示唆する期待度示唆演出が実行されてもよい。

10

20

30

40

50

期待度示唆演出では、「チャンス」、「ゲキアツ」等の大当たり期待度の異なる情報が示されたカードをキャラAが捕まえる演出が実行される。

【0805】

また、これから実行されるSPリーチの種別を示唆するSP示唆演出が実行されてもよい。SP示唆演出では、「チャレンジ」、「バトル」等のSPリーチに関連した情報が示されたカードをキャラAが捕まえる演出が実行される。

【0806】

これらの示唆演出の種類や実行タイミングによって、大当たり期待度が異なるようにしてもよい。例えば、変動表示期間の前半よりも終盤の方で示唆演出が実行された方が、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【0807】

このような構成によれば、示唆演出のバリエーションを増やすことができ、示唆演出における興趣を向上できる。

【0808】

(効果4-2)

図9-27(2A)に示したように、成功パターンの疑似連示唆演出では、画像表示装置5において、キャラAが疑似連図柄(「NEXT」の文字を含む飾り図柄)を捕まえることができる演出が実行されるとともに、これから疑似連演出が実行されることを示すセリフ音「まだまだムム!!」がスピーカ8L、8RからキャラAの声(音声提供者A.A)で再生出力されている。即ち、画像表示装置5において表示されている疑似連図柄に示されている「NEXT」と、スピーカ8L、8Rから再生出力されている「まだまだムム」の言葉は一致していない。

【0809】

このような構成によれば、画像表示装置5において「NEXT」の文字のシンプルな態様で疑似連演出の実行を示唆することによって、遊技者に疑似連演出が実行されることを容易に認識させることができる。そして、スピーカ8L、8Rから、疑似連演出の実行に関連する言葉でありながら、本パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツの主人公であるキャラAのセリフ音「まだまだムム!!」で疑似連演出の実行を示唆することによって、遊技者に疑似連演出が実行されるの興趣を向上できる。

【0810】

(効果4-3)

上記の実施形態では、示唆演出においてキャラAが登場する例を示したが、このような形態に限らず、示唆演出において他のキャラが登場してもよい。

【0811】

例えば、示唆演出において、モブキャラのみが登場してもよい。また、示唆演出において、キャラAとモブキャラが登場してもよく、この場合、SPリーチにおいても、キャラAとモブキャラが登場してもよい。このとき、表示期間の関係性は、示唆演出では、キャラA<モブキャラであり、SPリーチC1では、キャラA<モブキャラであるものとする。モブキャラは、セリフを喋るキャラであってもよく、セリフを喋らないキャラであってもよい。

【0812】

このような構成によれば、大当たり期待度が高いSPリーチに登場するキャラクタを示唆演出に登場させる割合を低下させることによって、大当たり期待度が高いSPリーチと示唆演出とに明確に相違させることができる。

【0813】

(効果5)

図9-4に示したように、通常モードのSPリーチ(SPリーチA1、SPリーチB1、SPリーチC1)において、キャラA、キャラB、キャラX、キャラYのうち少なくとも1種類以上のキャラが登場し、通常モードの全てのSPリーチにおいて、キャラAが最も長く表示されている。

【0814】

図9-13に示したように、SPリーチC1において、ナレーション演出が実行され、スピーカ8L、8Rからナレーター（音声提供者N.N）の声でセリフ音N「ボインゴをやっつけば大当たり！！」が再生出力されている。

【0815】

また、図9-33に示したように、通常右打ち報知において、スピーカ8L、8Rからナレーター（音声提供者N.N）の声でメッセージ音N「右打ちせよ」が再生出力されている。

【0816】

そして、図9-32に示したように、CH:DI04のセリフ音Nと、CH:ME03のメッセージ音Nとは共通の音声提供者N.Nの声で構成されている。

10

【0817】

このような構成によれば、SPリーチが実行されるときにナレーション演出が実行されることによって、SPリーチの内容を遊技者に容易に認識させることができる。また、遊技者に特定の事象を案内する通常右打ち報知が実行されることによって、遊技者に現在の遊技状況を適確に認識させることができる。ナレーション演出と通常右打ち報知とにおいて、共通のナレーターの声を反映させることによって、SPリーチの内容を認識させ易くするとともに、SPリーチの内容の説明を遊技者により一層注目させることができる。

【0818】

（効果5-1）

20

上記の実施形態では、ナレーション演出が、SPリーチの詳細な情報を説明する演出である例を示したが、このような形態に限らず、ナレーション演出が、SPリーチの詳細な情報とは異なる情報を説明する演出であってもよい。

【0819】

例えば、ナレーション演出として、SPリーチのタイトルを報知する演出や大当たり種別のタイトルを報知する演出等が実行されてもよい。

【0820】

このような構成によれば、ナレーション演出のバリエーションを増やすことができ、ナレーション演出の興趣を向上できる。

【0821】

30

（効果5-2）

上記に示したように、ナレーターは、本パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツに登場するキャラクタ（SPリーチ等に登場するキャラクタ）とは異なる存在であって、SPリーチ等には登場せず（表示されず）、本パチンコ遊技機1における演出（変動中の各種演出、大当たり中の各種演出等）に関連するメッセージ音声の音声素材となっている。

【0822】

上記の実施形態に限らず、キャラクタの声でナレーション演出が実行されてもよい。また、ナレーターのキャラクタ画像が表示されてもよく、この場合、ナレーターのキャラクタデザインは、タイアップコンテンツに登場するキャラクタよりもシンプルな態様であるものとする。

40

【0823】

このような構成によれば、ナレーション演出と他の演出とを明確に相違させることによって、ナレーション演出の特徴をより一層際立たせることができる。

【0824】

（効果5-3）

本実施形態では、言葉を喋るときの調子の上げ／下げを「抑揚」と称し。言葉を喋るときの調子の上げ／下げの幅が大きさを「抑揚レベル」と称する。抑揚レベルが高いほど、言葉を喋るときの調子の上げ／下げの幅が大きく、その発せられた言葉に話者の表情が現れ、感情が伝わって聞こえる。一方で、抑揚レベルが低いほど、言葉を喋るときの調子の上げ／下げの幅が小さく、その発せられた言葉に話者の表情が現れず、単調に聞こえる。

50

【0825】

本例では、ナレーター（音声提供者N．N）によるセリフ音やメッセージ音は、キャラクタ（音声提供者A．A等）によるセリフ音やメッセージ音よりも抑揚レベルが低い。このような構成によれば、SPリーチの詳細な情報を説明する演出であって、セリフ音やメッセージ音にナレーターの感情を反映させる必要性が低いナレーション演出において、SPリーチの詳細な情報を適確に遊技者に伝えることができる。

【0826】

（効果6）

図9-4に示したように、通常モードのSPリーチ（SPリーチA1、SPリーチB1、SPリーチC1）において、キャラA、キャラB、キャラX、キャラYのうち少なくとも1種類以上のキャラが登場し、通常モードの全てのSPリーチにおいて、キャラAが最も長く表示されている。

10

【0827】

図9-13～図9-15に示したように、SPリーチC1において、スピーカ8L、8RからキャラA（音声提供者A．A）の声でセリフ音A「パワフルにいくムム！！」が再生出力されており、スピーカ8L、8RからキャラX（音声提供者X．X）の声でセリフ音X「うおおongo！！」が再生出力されている。

【0828】

また、図9-23に示したように、通常右打ち報知において、スピーカ8L、8RからキャラA（音声提供者A．A）の声でメッセージ音A「パワフルに右打ちだムム！！」が再生出力されており、スピーカ8L、8RからキャラX（音声提供者X．X）の声でメッセージ音X「右打ちするんだongo！！」が再生出力されている。

20

【0829】

そして、図9-6に示したように、音声提供者X．Xの声で構成されるキャラXのメッセージ音が再生出力される報知演出は第1報知演出の1種類である一方で、音声提供者A．Aの声で構成されるキャラAのメッセージ音が再生出力される報知演出は第1報知演出～第6報知演出の6種類である。

【0830】

このような構成によれば、報知演出において、SPリーチで表示されるキャラクタの音声を反映させることによって、発生した事象を遊技者に案内するときに遊技者に注目させることができるとともに、報知演出で再生出力されるキャラクタの音声として複数種類のキャラクタの音声を設けることによって、報知演出のバリエーションを増やすことができる。また、SPリーチにおける表示期間が最も長いキャラAの音声で反映された報知演出の種類の方が、キャラAよりも表示期間が短いキャラXの音声で反映された報知演出の種類よりも多いことによって、キャラAを遊技者に印象付ける事ができる。

30

【0831】

（効果6-1）

上記に示したように、キャラAは本パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツの主人公である。なお、上記の実施形態では、SPリーチのうち一部のSPリーチにおいてキャラAが登場しない例を示したが、このような形態に限らず、全てのSPリーチにキャラAが登場してもよい。この場合、全てのSPリーチにキャラAが登場し、そのうちのいずれかのSPリーチにキャラAとともに他のキャラが登場する。

40

【0832】

このような構成によれば、主人公のキャラクタであるキャラA（音声提供者A．A）の音が再生出力される演出のバリエーションを増やすことができ、パチンコ遊技機1の独自性を向上できる。

【0833】

（効果6-2）

図9-6に示したように、音声提供者X．Xの声で構成されるキャラXのメッセージ音が再生出力される報知演出は第1報知演出の1種類であり、[大当たりが開始するとき]に

50

のみ実行される。

【0834】

一方で、音声提供者A．Aの声で構成されるキャラAのメッセージ音が再生出力される報知演出は第1報知演出～第6報知演出の6種類であり、[通常モードに制御されているとき]、[大当たりが開始するとき]、[時短が開始するとき]、[時短モードに制御されているとき]、[(時短モードの終了後に)通常モードに制御されるとき]等に行われる。

【0835】

即ち、音声提供者X．Xの声で構成されるキャラXのメッセージ音が再生出力される報知演出よりも、音声提供者A．Aの声で構成されるキャラAのメッセージ音が再生出力される報知演出の方が、遊技の一連の流れ(通常モード→大当たり→時短モード→(大当たり→)通常モード)で発生する頻度が高い。

【0836】

また、上記の実施形態に限らず、各報知演出に、音声提供者A．Aの声で構成されるキャラAのメッセージ音が再生出力されるA報知演出と、音声提供者X．Xの声で構成されるキャラXのメッセージ音が再生出力されるX報知演出とを設けて、各報知演出が行われるときに、X報知演出よりもA報知演出の方が、実行割合が高くてよい。

【0837】

このような構成によれば、主人公のキャラクタであるキャラA(音声提供者A．A)の音が再生出力される報知演出の実行頻度を増やすことができ、パチンコ遊技機1の独自性を向上できる。

【0838】

(効果7)

図9-4に示したように、通常モードのSPリーチ(SPリーチA1、SPリーチB1、SPリーチC1)において、キャラA、キャラB、キャラX、キャラYのうち少なくとも1種類以上のキャラが登場し、通常モードの全てのSPリーチにおいて、キャラAが最も長く表示されている。

【0839】

図9-13～図9-15に示したように、SPリーチC1において、スピーカ8L、8RからキャラA(音声提供者A．A)の音でセリフ音A「パワフルにいくムム!!」が再生出力されている。

【0840】

また、図9-20に示したように、通常右打ち報知において、スピーカ8L、8RからキャラA(音声提供者A．A)の音でメッセージ音A「パワフルに右打ちだムム!!」が再生出力されている。

【0841】

そして、図9-9に示したように、CH:DIOOのセリフ音Aと、CH:MEOOのメッセージ音Aは、共通の音声提供者A．Aの音で構成されている。

【0842】

SPリーチC1のセリフ音A「パワフルにいくムム!!」と、通常右打ち報知のメッセージ音A「パワフルに右打ちだムム!!」とで、キャラAの固有決めフレーズである「パワフルに」のフレーズが共通である。

【0843】

このような構成によれば、大当たり遊技状態に制御されるか否かを示唆する演出とは異なる通常右打ち報知において、本パチンコ遊技機1を代表するキャラAの音を反映させることによって、通常右打ち報知により本パチンコ遊技機1の独自性が損なわれてしまうことを防止でき、遊技の多様な場面において一貫して当該パチンコ遊技機1の独自性を感じさせることができる。また、SPリーチC1と、通常右打ち報知とにおいて、「パワフルに」のフレーズを共通化することによって、キャラAの印象をより一層高めることができる。

10

20

30

40

50

【0844】

(効果7-1)

上記の実施形態では、SPリーチC1のセリフ音A「パワフルにいくムム!!」と、通常右打ち報知のメッセージ音A「パワフルに右打ちだムム!!」とで、キャラAの固有決めフレーズである「パワフルに」のフレーズが一致している例を示したが、このような形態に限らず、SPリーチC1のセリフ音Aと、通常右打ち報知のメッセージ音Aとで、フレーズが一致していなくてもよい。

【0845】

例えば、SPリーチC1のセリフ音Aのフレーズと、通常右打ち報知のメッセージ音Aのフレーズと、が関連していてもよい。具体的には、SPリーチC1のセリフ音A「パワフルにいくムム!!」のフレーズ「パワフルに」と、通常右打ち報知のメッセージ音A「パワー全開で右打ちだムム!!」のフレーズ「パワー」とが、いずれも「力」や「力強さ」を連想させる言葉として関連している。

10

【0846】

このような構成によれば、SPリーチC1のセリフ音Aと、通常右打ち報知のメッセージ音Aとで、フレーズが共通である場合のバリエーションを増やすことができ、これらの演出の興趣を向上できる。

【0847】

(効果7-2)

上記の実施形態では、通常右打ち報知（第1右打ち報知、第2右打ち報知）において、キャラAのセリフ音Aのフレーズと共通のフレーズが用いられる例を示したが、このような形態に限らず、他の報知演出において、キャラAのセリフ音Aのフレーズと共通のフレーズが用いられてもよい。

20

【0848】

例えば、大当たり期待度が低い（例えば、大当たり期待度：5%以下）変動中予告演出としてセリフ予告演出を実行可能であるものとする。セリフ予告演出では、キャラAが複数種類のセリフを喋る演出が実行される。このセリフ予告演出におけるキャラAの複数種類のセリフ音には、共通して第1フレーズが含まれるものとする。

【0849】

また、上記に示したように、大当たり期待度が高い（例えば、大当たり期待度：70%以上）変動中予告演出としてSPリーチC1におけるキャラAのセリフ音には、第2フレーズ「パワフルに」が含まれている。

30

【0850】

また、通常左打ち報知において、スピーカ8L、8RからキャラA（音声提供者A.A）の声で第1フレーズを含むメッセージ音Aが再生出力されるものとする。また、上記に示したように、通常右打ち報知において、スピーカ8L、8RからキャラA（音声提供者A.A）の声で第2フレーズを含むメッセージ音Aが再生出力されている。

【0851】

通常左打ち報知は、大当たりや時短モードが終了した場面（即ち、遊技者にとってネガティブな場面）で実行される報知演出であり、通常右打ち報知は、大当たりや時短モードが開始した場面（即ち、遊技者にとってポジティブな場面）で実行される報知演出である。

40

【0852】

遊技者にとってネガティブな場面である左打ち報知では、大当たり期待度の低いセリフ予告演出の第1フレーズを含むメッセージ音Aが再生出力され、遊技者にとってポジティブな場面である右打ち報知では、大当たり期待度の高いSPリーチC1の第2フレーズを含むメッセージ音Aが再生出力される。

【0853】

このような構成によれば、大当たり期待度を示唆する演出と報知演出とで、遊技者の心情に合わせたフレーズを共通にすることによって、遊技者の興趣を維持することができる。

【0854】

50

(効果 7-3)

図 9-34 及び図 9-35 に示したように、初当り発生時の通常右打ち報知において、本パチンコ遊技機 1 のタイアップコンテンツの主人公であるキャラ A の固有決めフレーズ（「パワフルに〜」）を含んだ「パワフルに右打ちだムム！！」のメッセージ音で右打ち報知を行うことによって、遊技者に右打ちすることを報知するときの興趣を向上できる。一方で、2 連目以降の大当り発生や時短開始時の通常右打ち報知において、シンプルな態様の「右打ち！！」のメッセージ音で右打ち報知を行うことによって、変動表示期間が短く、大当りが短い間隔で発生し易い状況（連荘中）において、右打ち報知に煩わしさを感じさせてしまうことを防止できる。

【0855】

10

(効果 8-1)

図 9-4 に示したように、通常モードの S P リーチ（S P リーチ A 1、S P リーチ B 1、S P リーチ C 1）において、キャラ A、キャラ B、キャラ X、キャラ Y のうち少なくとも 1 種類以上のキャラが登場し、通常モードの全ての S P リーチにおいて、キャラ A が最も長く表示されている。

【0856】

図 9-13 ~ 図 9-15 に示したように、S P リーチ C 1 において、スピーカ 8 L、8 R からキャラ A（音声提供者 A. A）の声でセリフ音 A「パワフルにいくムム！！」が再生出力されている。

【0857】

20

また、図 9-37（A）に示したように、通常右打ち報知において、スピーカ 8 L、8 R からキャラ A（音声提供者 A. A）の声で、打球操作ハンドル 30 を右打ち操作するようにメッセージ音 A「シュワシュワ大爆発！！右打ちだムム！！」が再生出力されている。

【0858】

そして、図 9-9 に示したように、CH: D I O O のセリフ音 A と、CH: M E O O のメッセージ音 A は、共通の音声提供者 A. A の声で構成されている。

【0859】

通常右打ち報知のメッセージ音 A「シュワシュワ大爆発！！右打ちだムム！！」は、「シュワシュワ大爆発！！」のフレーズと、打球操作ハンドル 30 を右打ち操作するように案内する「右打ちだムム！！」のフレーズとで構成されている。

30

【0860】

このような構成によれば、大当り遊技状態に制御されるか否かを示唆する演出とは異なる通常右打ち報知において、本パチンコ遊技機 1 を代表するキャラ A の音声を反映させることによって、通常右打ち報知により本パチンコ遊技機 1 の独自性が損なわれてしまうことを防止でき、遊技の多様な場面において一貫して当該パチンコ遊技機 1 の独自性を感じさせることができる。また、通常右打ち報知において、キャラ A のフレーズと操作方法を案内するフレーズとで構成することによって、通常右打ち報知におけるキャラ A の印象をより一層高めることができる。

【0861】

(効果 8-2)

40

図 9-6 に示したように、遊技者が不利になってしまわないように遊技を行ってもらうために操作手段（本例では、打球操作ハンドル 30）の操作方法を報知（案内）する通常操作方法報知が行われている。なお、通常操作方法報知として、S P リーチ中の操作部（本例では、プッシュボタン 31 B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示に係る演出を含めてもよい。このような構成によれば、大当り遊技状態に制御されるか否かを示唆する演出とは異なる通常操作方法報知のバリエーションを増やすことができる。

【0862】

(効果 8-3)

図 9-37（A）に示したように、通常右打ち報知のメッセージ音 A「シュワシュワ大爆発！！右打ちだムム！！」における、キャラ A のセリフである「シュワシュワ大爆発！

50

！」のフレーズは、打球操作ハンドル30を右打ち操作するように案内するフレーズ（以下、適宜「案内フレーズ」と称する。）とは関連しておらず、他の大当り遊技状態に制御されるか否かを示唆する演出（リーチ前演出、リーチ演出等）におけるいずれのフレーズとも関連していない。即ち、「シュワシュワ大爆発！！」のフレーズは、通常右打ち報知のときにのみ再生出力されるキャラA固有のフレーズ（以下、適宜「キャラA独自フレーズ」と称する。）である。

【0863】

このような構成によれば、大当り遊技状態に制御されるか否かを示唆する演出では再生出力されないキャラA独自フレーズを、通常右打ち報知に反映させることによって、通常右打ち報知に特別感を出すことができる。

【0864】

（効果8-4）

上記の実施形態では、通常右打ち報知において、打球操作ハンドル30を右打ち操作するように案内するフレーズとして、「右打ち」のフレーズが直接的に含まれる「右打ちだムム！！」のフレーズを含むメッセージ音が再生出力される例を示したが、このような形態に限らず、通常右打ち報知において、打球操作ハンドル30を右打ち操作するように案内するフレーズとして、「右打ち」のフレーズが直接的に含まれないメッセージ音が再生出力されてもよい。

【0865】

例えば、通常右打ち報知において、打球操作ハンドル30を右打ち操作するように案内するフレーズとして、「お宝ゲットだムム！！」のフレーズが含まれるメッセージ音が再生出力されてもよい。この場合、「お宝」とは〔賞球〕のことを指し、「ゲット」とは〔遊技者が獲得する〕ことを指す、即ち、「お宝ゲットだムム！！」のフレーズが含まれるメッセージ音は、〔賞球を獲得するために〕打球操作ハンドル30を右打ち操作することを遊技者に案内している。

【0866】

このような構成によれば、通常右打ち報知のメッセージ音のバリエーションを増やすことができ、通常右打ち報知の興趣を向上できる。

【0867】

（効果8-5）

図9-37（A）に示したように、通常右打ち報知のメッセージ音A「シュワシュワ大爆発！！右打ちだムム！！」は、「シュワシュワ大爆発！！」の〔キャラA独自フレーズ〕と、打球操作ハンドル30を右打ち操作するように案内する「右打ちだムム！！」の〔案内フレーズ〕とで構成されており、〔キャラA独自フレーズ〕→〔案内フレーズ〕の順で構成されている。

【0868】

このような構成によれば、操作方法を（打球操作ハンドル30を右打ち操作するように）案内するフレーズを、メッセージ音の後半に配置することによって、遊技者にとって重要な情報を聞き逃してしまうことを防止できる。

【0869】

上記の実施形態に限らず、通常右打ち報知のメッセージ音Aが、〔キャラA独自フレーズ〕→〔案内フレーズ〕とは異なる順で構成されてもよい。

【0870】

例えば、通常右打ち報知のメッセージ音Aが、〔案内フレーズ〕→〔キャラA独自フレーズ〕の順で構成されてもよい。この場合、通常右打ち報知のメッセージ音Aは、「右打ちだムム！！シュワシュワ大爆発！！」となる。

【0871】

（効果9-1）

図9-4に示したように、通常モードのSPリーチ（SPリーチA1、SPリーチB1、SPリーチC1）において、キャラA、キャラB、キャラX、キャラYのうち少なくとも

10

20

30

40

50

も1種類以上のキャラが登場し、通常モードの全てのSPリーチにおいて、キャラAが最も長く表示されている。

【0872】

図9-13～図9-15に示したように、SPリーチC1において、スピーカ8L、8RからキャラA（音声提供者A.A）の声でセリフ音A「パワフルにいくムム！！」が再生出力されている。

【0873】

また、図9-20に示したように、通常右打ち報知において、スピーカ8L、8RからキャラA（音声提供者A.A）の声でメッセージ音A「パワフルに右打ちだムム！！」が再生出力されている。

【0874】

そして、図9-9に示したように、CH:DI00のセリフ音Aと、CH:ME00のメッセージ音Aは、共通の音声提供者A.Aの声で構成されている。

【0875】

SPリーチC1のセリフ音A「パワフルにいくムム！！」と、通常右打ち報知のメッセージ音A「パワフルに右打ちだムム！！」とで、キャラAの固有語尾フレーズである「ムム」のフレーズが共通である。

【0876】

このような構成によれば、大当り遊技状態に制御されるか否かを示唆する演出とは異なる通常右打ち報知において、本パチンコ遊技機1を代表するキャラAの音声を反映させることによって、通常右打ち報知により本パチンコ遊技機1の独自性が損なわれてしまうことを防止でき、遊技の多様な場面において一貫して当該パチンコ遊技機1の独自性を感じさせることができる。また、SPリーチC1と、通常右打ち報知とにおいて、「ムム」の固有語尾フレーズを共通化することによって、キャラAの印象をより一層高めることができる。

【0877】

（効果9-2）

図9-5に示したように、キャラAがセリフを喋るほとんどの場面で発するキャラAの口癖のフレーズである固有語尾フレーズが「ムム」に設定されている。

【0878】

上記の実施形態では、キャラクタの声でセリフ音やメッセージ音が再生出力される場合、少なくとも1音以上のフレーズと固有語尾フレーズとで構成されている例を示したが、このような形態に限らず、キャラクタの声でセリフ音やメッセージ音が再生出力される場合、少なくとも1音以上のフレーズと固有語尾フレーズとで構成されなくてもよい。

【0879】

例えば、キャラクタの声でセリフ音やメッセージ音が再生出力される場合、このセリフ音やメッセージ音が固有語尾フレーズのみで構成されてもよい。キャラAの場合、セリフ音が「ムム！！」であってもよい。

【0880】

このような構成によれば、キャラクタのセリフ音やメッセージ音に、各キャラクタの特徴を反映させることができ、キャラクタのセリフ音やメッセージ音が再生出力されるときに興味を向上できる。

【0881】

（効果9-3）

上記の実施形態では、固有語尾フレーズはキャラクタごとに1種類のフレーズが設定されている例を示したが、このような形態に限らず、固有語尾フレーズはキャラクタごとに1種類以外のフレーズが設定されてもよい。

【0882】

例えば、キャラクタによっては固有語尾フレーズが1種類も設定されなくてもよく、キャラクタによっては固有語尾フレーズが2種類以上設定されてもよい。キャラAに固有語

10

20

30

40

50

尾フレーズが2種類以上設定される場合、例えば、固有語尾フレーズとして「～ムム」の他に「～パワ」、「～フル」等が設けられてもよい。これらの固有語尾フレーズを状況（キャラの感情等）に応じて使い分けることができる。

【0883】

また、固有語尾フレーズはキャラクタごとに1種類のフレーズが設定されているものの、設定されている固有語尾フレーズの変形版も当該固有語尾フレーズに含めてもよい。例えば、キャラAの固有語尾フレーズは「～ムム」であるが、「～ムムッ」、「～ムムウ」等も「～ムム」の変形版として固有語尾フレーズに含める。

【0884】

上記の実施形態では、固有語尾フレーズは、キャラクタがセリフを喋るほとんどの場面で発せられるフレーズである例を示したが、キャラクタがセリフを喋るほとんどの場面とは、キャラクタの全セリフ回数に対して固有語尾フレーズを含むセリフ回数の割合が高ければよい。例えば、キャラクタの全セリフ回数のうち固有語尾フレーズを含むセリフ回数の割合が50%より大きければよく、固有語尾フレーズを含むセリフ回数の割合が100%であってもよい。

【0885】

このような構成によれば、キャラクタを表示する演出が実行されるときに、いずれの演出にも各キャラクタの固有語尾フレーズを反映させることができ、様々な演出にキャラクタの個性を出すことができる。

【0886】

（効果10-1）

上記の実施形態に限らず、キャラクタごとにイメージカラーを設定することが可能である。例えば、キャラAが赤色、キャラBが青色、キャラXが黒色、キャラYが灰色にイメージカラーを設定してもよい。

【0887】

そして、これらのキャラクタのうちいずれかのキャラクタがメインで登場するSPリーチが実行されているときや、当該キャラクタに対応する音声提供者が歌唱している楽曲が再生出力されているときは、遊技効果ランプをキャラクタのイメージカラーに対応した色で発光（点滅）させてもよく、画像表示装置5で実行されている演出（SPリーチ、楽曲に対応したMV演出等）におけるインターフェイス（対応表示（アクティブ表示、保留表示）を表示するための表示ガイドや背景画像などの固定の演出画像）をキャラクタのイメージカラーに対応した色で表示してもよい。

【0888】

このような構成によれば、各演出同士の関連性を高めることができ、それぞれの演出効果を向上できる。

【0889】

（効果10-2）

上記の実施形態に限らず、打球操作ハンドル30にタッチセンサーを備えるようにしてもよい。このタッチセンサーが備えられた打球操作ハンドル30を、適宜「特別打球操作ハンドル」と称する。

【0890】

本実施形態では、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信すると、画像表示装置5の画面全体においてデモ画像を表示するデモ演出を実行可能である。デモ演出が実行されているときに、遊技者が特別打球操作ハンドルに触れ、タッチセンサーでオンを検出すると、デモ演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からデモ画像が消去され、スピーカ8L、8RからキャラAの声で遊技者を迎え入れるようなセリフ音（例えば、「一緒にがんばるムム！！」）が再生出力されてもよい。この演出を、適宜「遊技開始時歓迎演出」と称する。

【0891】

また、遊技開始時歓迎演出には、複数種類の遊技開始時歓迎演出が設けられてもよい。

例えば、キャラAの声で迎え入れてくれる第1遊技開始時歓迎演出と、キャラBの声で迎え入れてくれる第2遊技開始時歓迎演出と、キャラXの声で迎え入れてくれる第3遊技開始時歓迎演出と、キャラYの声で迎え入れてくれる第4遊技開始時歓迎演出とを実行可能である。

【0892】

いずれの遊技開始時歓迎演出が実行されるかを決定する手法として、当該遊技開始時歓迎演出を実行することに決定するときに抽選で決定されてもよく、当該遊技開始時歓迎演出を実行することに決定するよりも前に予め決定されていてもよい。

【0893】

このような構成によれば、本パチンコ遊技機1の独自性を感じさせることができるとともに、遊技者の遊技に対する意欲を高め、遊技を促進できる。

【0894】

(効果10-3)

上記の実施形態に限らず、通常モードにおいて、インターフェイスの異なる複数種類のステージを設けてもよい。例えば、キャラAに対応したAステージと、キャラBに対応したBステージと、キャラXに対応したXステージと、キャラYに対応したYステージとが設けられ、これらのステージを、Aステージ→Bステージ→Xステージ→Yステージ(→Aステージに戻る)の順で所定回数の変動ごとに移行(ステージチェンジ)してもよい。

【0895】

ここで、ステージチェンジするときに、移行先のステージに対応したキャラクタの声でステージチェンジしたことを案内するセリフ音が再生出力されてもよい。例えば、YステージからAステージにステージチェンジしたときに、Aステージに対応したキャラAの声でAステージにステージチェンジしたことを案内するセリフ音「Aステージだムム!!」が再生出力される。

【0896】

このような構成によれば、本パチンコ遊技機1の独自性を感じさせることができるとともに、ステージの切り替わりを遊技者に明確に案内できる。

【0897】

(効果10-4)

上記の実施形態に限らず、2連目以降の大当たり終了後の時短遊技が継続するときに、時短遊技が継続することを遊技者に報知(案内)する時短継続時報知(演出)を実行可能である。時短継続時報知演出は、画像表示装置5に時短モードが継続することを案内する情報(例えば、「パワフルRUSH」の文字と「継続」の文字とを含む画像)が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからキャラクタの声でセリフ音(例えば、「パワフルラッシュ継続だムム!!」)が再生出力される。

【0898】

なお、時短継続時報知演出の演出態様は、当該時短継続時報知演出が実行されるたびに変化してもよい。例えば、2連目の大当たり後の時短継続時報知演出では、キャラAの声でセリフ音が再生出力され、3連目の大当たり後の時短継続時報知演出では、キャラBの声でセリフ音が再生出力され、4連目の大当たり後の時短継続時報知演出では、キャラXの声でセリフ音が再生出力され、5連目の大当たり後の時短継続時報知演出では、キャラAの声でセリフ音が再生出力される。

【0899】

また、時短継続時報知演出において、画像表示装置5に表示される時短モードが継続することを案内する情報と、スピーカ8L、8Rから再生出力されるセリフ音の情報とが、直接的に一致(「パワフルRUSH(ラッシュ)」のフレーズと「継続」のフレーズが一致)している例を示したが、このような形態に限らず、時短継続時報知演出において、画像表示装置5に表示される時短モードが継続することを案内する情報と、スピーカ8L、8Rから再生出力されるセリフ音の情報とが、直接的に一致していなくてもよい。

【0900】

10

20

30

40

50

例えば、時短継続時報知演出において、画像表示装置 5 に時短モードが継続することを案内する情報（例えば、「パワフル R U S H」の文字と「継続」の文字とを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からキャラクタの声でセリフ音（例えば、「こんなところで終われないムム！！」）が再生出力されてもよい。

【0901】

このような構成によれば、本パチンコ遊技機 1 の独自性を感じさせることができるとともに、時短遊技が継続したときの祝福効果をより一層向上できる。

【0902】

（効果 10-5）

上記に示したように、フェードイン処理やフェードアウト処理を実行して演出音を再生出力させることが可能である。また、演出音を生成したときに演出音に含まれてしまった雑音（ノイズ）を除去するフィルタリング処理を実行可能である。

【0903】

このような構成によれば、演出音が断片的に再生出力されてしまうことを防止でき、音の余韻や音に広がりを与えることによって、演出音をより一層印象的に感じさせることができる。

【0904】

本明細書は、本開示の各実施形態を組合わせた構成が採用されてもよいし、されなくてもよい。

【0905】

【その他の変形例】

（1）上記の実施形態では、（i）変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御する〔一種大当り〕と、（ii）変動表示の表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御して V 入賞装置内の V 入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、V 入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当り遊技状態に制御する〔二種大当り〕と、を備える遊技機である。即ち、上記の実施形態における遊技機は、（i + ii）大当り遊技状態に制御するパターンとして〔一種大当り〕と〔二種大当り〕とのパターンを有する〔一種 + 二種混合機〕である例を示したが、このような形態に限らず、異なる遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【0906】

（1-1）例えば、〔V-ST 機〕の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。〔V-ST 機〕は、大当り遊技状態の 1 ラウンド目において遊技球が、後述する可変 V 入賞球装置（V フタ）に入賞した後に、V 入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で 70 回の可変表示に亘って後述する確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

【0907】

遊技状態として、低確状態、且つ、非時短状態である「通常状態」（以下、適宜「確変制御が実行されない（遊技状態）」と称する。）と、高確状態、且つ、時短状態である「確変状態」（以下、適宜「確変制御が実行される（遊技状態）」と称する。）と、が設けられるものとする。そして、〔V-ST 機〕では、確変状態は、所定回数（例えば、70 回）の特図ゲームが実行されたこと、又は、次回の大当り遊技状態が開始されたことのおい

づれか 1 つの終了条件が先に成立するまで継続する。

【0908】

また、大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、確変制御が実行される「確変大当り」と、が設けられるものとする。

【0909】

また、大入賞口の内部に可変 V 入賞球装置（V フタ）を備えるものとする。可変 V 入賞球装置の機構は、V 判定入賞装置 87 と同じであるので説明を省略する。可変 V 入賞球装置（V フタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0

10

20

30

40

50

・1秒)と、開放状態となる期間が長いロング開放状態(例えば、15秒)とがある。「通常大当り」は、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、「確変大当り」は、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【0910】

「通常大当り」による大当り遊技状態は、1ラウンド目～3ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「通常大当り」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な「通常大当り」となる。例えば、「通常大当り」には、ラウンド数が3ラウンドの「3R通常大当り」と、ラウンド数が10ラウンドの「10R通常大当り」と、がある。

10

【0911】

「確変大当り」による大当り遊技状態は、1ラウンド目～3ラウンド目／10ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「確変大当り」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。例えば、「確変大当り」には、ラウンド数が3ラウンドの「3R確変大当り」と、ラウンド数が10ラウンドの「10R確変大当り」と、がある。

20

【0912】

このような[V-S T機]の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【0913】

(1-2) また、[V-確変機]の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。[V-確変機]では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態(確変制御が実行される遊技状態)とを設けるものとする。大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、確変制御が実行される「確変大当り」とが設けられるものとする。[V-確変機]は、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が、前述した可変V入賞球装置(Vフタ)に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において次回の大当りが発生するまでの期間に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

30

【0914】

このような[V-確変機]の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい

【0915】

(2) 上記の実施形態では、キャラクタの声でセリフ音(メッセージ音)が再生出力されるとき、セリフ音に対応したキャラクタは画像表示装置5に表示されている例を示したが、このような形態に限らず、キャラクタの声でセリフ音が再生出力されるとき、セリフ音に対応したキャラクタは画像表示装置5に表示されていなくてもよい。

40

【0916】

例えば、キャラクタの表示と再生出力に関して、以下に示すパターンであってもよいものとする。

(A) キャラが表示される前に、そのキャラのセリフ音が再生出力される。

(B) キャラが表示されたタイミングで、そのキャラのセリフ音が再生出力される。

(C) キャラが表示された後に、そのキャラのセリフ音が再生出力される。

【0917】

(4) 上記の実施形態では、報知演出が実行されるときに、当該報知演出においてメッセージ音を喋るキャラの種類は事前に決定しているものとする。しかしながら、このような形態に限らず、報知演出が実行されるときに、当該報知演出においてメッセージ音を喋

50

るキャラを抽選で決定してもよい。

【0918】

例えば、第1報知演出（通常右打ち報知）が実行されるときに、キャラAに対応した第1報知演出またはキャラXに対応した第1報知演出のいずれを実行するかを抽選で決定する。この場合、本パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツの主人公キャラであるキャラAに対応した第1報知演出の実行割合の方が、キャラXに対応した第1報知演出の実行割合よりも高くなる。例えば、キャラAに対応した第1報知演出の実行割合は80%、キャラXに対応した第1報知演出の実行割合は20%に設定される。

【0919】

（5）上記の実施形態では、強エラー報知や電源投入報知のメッセージ音がアナウンサー（音声提供者M. M）の声で構成される例を示したが、このような形態に限らず、強エラー報知や電源投入報知のメッセージ音がアナウンサー（音声提供者M. M）とは異なる音声提供者の声で構成されてもよい。

10

【0920】

例えば、強エラー報知電源投入報知のメッセージ音がナレーター（音声提供者N. N）やキャラA（音声提供者A. A）やキャラX（音声提供者X. X）の声で構成されてもよい。強エラー報知のメッセージ音がキャラX（音声提供者X. X）の声で構成された場合、主人公のライバル（敵）であり性格が乱暴なキャラXの声で強エラー報知が行われるので、遊技者に威圧感や恐怖感を感じさせ、強エラー報知の効果をより一層向上できる。

【0921】

20

（6）上記の実施形態では、本パチンコ遊技機1に登場するキャラクタが、当該パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツのキャラ（キャラA、キャラX等）のみである例を示したが、このような形態に限らず、当該パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツのキャラ（キャラA、キャラX等）とは異なるキャラクタが登場してもよい。

【0922】

例えば、本パチンコ遊技機1のタイアップコンテンツのキャラ（キャラA、キャラX等）に加えて、前述したタイアップコンテンツのキャラとは異なる当該パチンコ遊技機1の製造会社のオリジナルキャラクタが登場してもよい。このオリジナルキャラクタの声でセリフ音やメッセージ音が構成されてもよい。

【0923】

30

（7）上記の実施形態では、画像表示装置5の画面に表示されたキャラクタが喋るセリフ（メッセージ）に対応してセリフ音が再生出力される例を示したが、このような形態に限らず、他の演出装置におけるキャラクタが喋るセリフに対応してセリフ音が再生出力されてもよい。

【0924】

例えば、パチンコ遊技機1の上部にキャラAを模した役物（以下、適宜「キャラ役物」と称する。）が備えられているものとする。このキャラ役物は、動作や発光させることが可能であり、キャラ役物のキャラの口の部分が開閉動作可能であり、キャラ役物のキャラの目の部分が発光可能である。このキャラ役物の口が開閉する動作（キャラ役物におけるキャラが喋るアクション）を行っているときに、セリフ音やメッセージ音が再生出力されてもよい。

40

【0925】

（8）上記の実施形態では、報知演出が実行された場合、予め設定された期間が終了するまで報知演出が継続して実行される例を示したが、このような形態に限らず、報知演出が実行された場合、予め設定された期間が終了するまで報知演出が継続して実行されなくてもよい。

【0926】

例えば、第1報知演出や第2報知演出（通常右打ち報知）が実行されているときに、特殊入賞口や第2始動入賞口への遊技球の進入を検出した場合、直ちに実行されている報知演出を終了してもよい。

50

【0927】

(9) 上記の実施形態では、キャラクタのセリフ音が再生出力される大当たり期待度を示唆する演出としてSPリーチが実行可能な例を示したが、このような形態に限らず、キャラクタのセリフ音が再生出力される大当たり期待度を示唆する演出として他の演出が実行されてもよい。

【0928】

例えば、実行中の可変表示における大当たり期待度を予告する変動中予告演出としてリーチボイス演出が実行されてもよい。リーチボイス演出は、リーチ成立時にキャラクタが大当たり期待度を示唆するセリフ音（期待度低：「リーチ」、期待度中：「チャンス」、期待度高：「ゲキアツ」等）を喋る演出である。

【0929】

また、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり期待度を予告する先読み予告演出として入賞時セリフ予告演出が実行されてもよい。入賞時セリフ予告演出は、始動入賞発生時にキャラクタが大当たり期待度を示唆するセリフ音（期待度中：「シュワシュワ」、期待度高：「ボムボム」等）を喋る演出である。

【0930】

以上に説明した本【特徴部01TM】には、以下に示す各構成が含まれる。

【0931】

手段1の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出実行手段は、

複数種類のキャラクタのうちの少なくとも一のキャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを示唆する複数種類の特別演出（キャラA、キャラB、キャラX、キャラYのうち少なくとも一のキャラを用いたSPリーチA1、SPリーチB1、SPリーチC1）と、

遊技者に特定の事象を案内する案内報知（報知演出）と、を実行可能であり、

前記複数種類の特別演出において、前記複数種類のキャラクタのうち、第1キャラクタ（キャラA）を最も長い期間にわたって表示可能であり、

前記第1キャラクタが表示されるときに、該第1キャラクタに対応する第1セリフ音声（セリフ音A「パワフルにいくムム！！」）を出力可能であり、

前記複数種類のキャラクタのうちの前記第1キャラクタとは異なる第2キャラクタが表示されるときに、該第2キャラクタに対応する第2セリフ音声（セリフ音X「うおおんゴ！！」）を出力可能であり、

前記案内報知が実行されるときに、前記特定の事象の案内に関連するメッセージ音声（メッセージ音A「パワフルに右打ちだムム！！」）を出力可能であり、

前記第2セリフ音声は、前記第2キャラクタに対応する第2音声提供者の声で構成され（セリフ音Xは音声提供者X、Xの声で構成され）、

前記第1セリフ音声と、前記メッセージ音声とは、前記第1キャラクタに対応する第1音声提供者の声で構成される（セリフ音Aとメッセージ音Aは音声提供者A、Aの声で構成される）

ことを特徴とする。

【0932】

このような構成によれば、有利状態に制御されるか否かを示唆する特別演出と、遊技者に特定の事象を案内する案内報知とにおいて、最も長い期間にわたって表示される第1キャラクタの音声を反映させることによって、案内報知により遊技機の独自性が損なわれてしまうことを防止でき、遊技の多様な場面において一貫して当該遊技機の独自性を感じさせることができる。

【0933】

手段２の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU１２０）を備え、

前記演出実行手段は、

複数種類のキャラクタのうちの少なくとも一のキャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを示唆する第１特別演出と、第２特別演出とを含む複数種類の特別演出（キャラＡ、キャラＢ、キャラＸ、キャラＹのうち少なくとも一のキャラを用いたＳＰリーチＡ１、ＳＰリーチＢ１、ＳＰリーチＣ１）と、

前記特別演出が実行された後に、遊技者に特定の事象を案内する複数種類の案内報知のうちの少なくとも一の案内報知（第１報知演出～第３報知演出）と、を実行可能であり、

前記第１特別演出（ＳＰリーチＡ１）において、前記複数種類のキャラクタのうち、第１キャラクタ（キャラＡ）を最も長い期間にわたって表示可能であり、

前記第１キャラクタが表示されるときに、該第１キャラクタに対応する第１セリフ音声（セリフ音Ａ「いっけームム！！」）を出力可能であり、

前記第２特別演出（ＳＰリーチＢ１）において、前記複数種類のキャラクタのうち、第２キャラクタ（キャラＸ）を最も長い期間にわたって表示可能であり、

前記第２キャラクタが表示されるときに、該第２キャラクタに対応する第２セリフ音声（セリフ音Ｘ「どりゃあngo！！」）を出力可能であり、

前記複数種類の案内報知のうちの第１案内報知（キャラＡ対応の第１報知演出）が実行されるときに、前記特定の事象の案内に関連する第１メッセージ音声（メッセージ音Ａ「パワフルに右打ちだムム！！」）を出力可能であり、

前記複数種類の案内報知のうちの第２案内報知（キャラＸ対応の第１報知演出）が実行されるときに、前記特定の事象の案内に関連する第２メッセージ音声（メッセージ音Ｘ「右打ちするんだngo！！」）を出力可能であり、

前記第１特別演出が実行された後に、前記第１案内報知を実行可能であり（図９－２３（Ａ）に示すように、ＳＰリーチＡ１の後にキャラＡ対応の第１報知演出を実行しており）、

前記第２特別演出が実行された後に、前記第２案内報知を実行可能であり（図９－２３（Ｂ）に示すように、ＳＰリーチＢ１の後にキャラＸ対応の第１報知演出を実行しており）、

前記第１セリフ音声と、前記第１メッセージ音声とは、前記第１キャラクタに対応する第１音声提供者の声で構成され（セリフ音Ａとメッセージ音Ａは、キャラＡに対応した音声提供者Ａ．Ａの声で構成され）、

前記第２セリフ音声と、前記第２メッセージ音声とは、前記第２キャラクタに対応する第２音声提供者の声で構成される（セリフ音Ｘとメッセージ音Ｘは、キャラＸに対応した音声提供者Ｘ．Ｘの声で構成される）

ことを特徴とする。

【０９３４】

このような構成によれば、遊技者に特定の事象を案内する直前まで実行されていた特別演出に登場するキャラクタに対応する音声で案内報知が実行されることによって、特定の事象を案内するときに遊技者を注目させることができるとともに、案内報知の単調さを軽減でき、遊技者を飽きさせてしまうことを防止できる。

【０９３５】

手段３の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU１２０）を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されているときに、複数種類のキャラクタのうちの少なくとも一

10

20

30

40

50

のキャラクタを用いる特別演出（キャラ A が登場する大当たり中ストーリー演出）と、

前記有利状態の制御が終了した後に、遊技者に特定の事象を案内する案内報知（第 3 報知演出）と、を実行可能であり、

前記特別演出において、前記複数種類のキャラクタのうちの特別キャラクタ（キャラ A）が表示されるときに、該特別キャラクタに対応するセリフ音声（セリフ音 A「やったムム！！」）を出力可能であり、

前記案内報知が実行されるときに、前記特定の事象の案内に関連するメッセージ音声（メッセージ音 A「ハンドルを左に戻すんだムム！！」）を出力可能であり、

前記セリフ音声と、前記メッセージ音声とは、前記特別キャラクタに対応する特別音声提供者の声で構成される（セリフ音 A とメッセージ音 A は、キャラ A に対応する音声提供者 A．A の声で構成される）

ことを特徴とする。

【0936】

このような構成によれば、有利状態に制御された後の案内報知において、特別演出の特別キャラクタの音声を反映させることによって、案内報知により遊技機の独自性が損なわれてしまうことを防止できるとともに、有利状態の制御が終了した後の遊技者の興趣の低下を防止できる。

【0937】

手段 4 の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）を備え、

前記演出実行手段は、

複数種類のキャラクタのうちの少なくとも一のキャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを示唆する複数種類の特別演出（キャラ A、キャラ B、キャラ X、キャラ Y のうち少なくとも一のキャラを用いた SP リーチ A 1、SP リーチ B 1、SP リーチ C 1）のうち、前記有利状態に制御される期待度が最も高いことを示唆する第 1 特別演出（SP リーチ C 1）と、

実行される演出の内容を示唆する特殊演出（疑似連示唆演出）と、を実行可能であり、

前記第 1 特別演出において、前記複数種類のキャラクタのうち、特別キャラクタ（キャラ A）を最も長い期間にわたって表示可能であり、

前記特別キャラクタが表示されるときに、該特別キャラクタに対応するセリフ音声（SP リーチ C 1 のセリフ音 A「パワフルにいくムム！！」）を出力可能であり、

前記特殊演出が実行されるときに、特殊音声（疑似連示唆演出のセリフ音 A「待てー！！」、「まだまだムム！！」）を出力可能であり、

前記セリフ音声と、前記特殊音声とは、前記特別キャラクタに対応する特別音声提供者の声で構成される（SP リーチ C 1 のセリフ音 A と疑似連示唆演出のセリフ音 A は、キャラ A に対応する音声提供者 A．A の声で構成される）

ことを特徴とする。

【0938】

このような構成によれば、これから実行される演出の内容を示唆する特殊演出において、特別演出のうち有利状態に制御される期待度が最も高い第 1 特別演出の特別キャラクタの音声を反映させることによって、有利状態に制御される期待度が高い演出が実行される可能性があることを遊技者に期待させることができる。

【0939】

手段 5 の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記演出実行手段は、

10

20

30

40

50

有利状態に制御されるか否かを示唆する特別演出（キャラA、キャラB、キャラX、キャラYのうち少なくとも一のキャラを用いたSPリーチA1、SPリーチB1、SPリーチC1）と、

遊技者に特定の事象を案内する案内報知（第1報知演出～第6報知演出）と、を実行可能であり、

前記特別演出において、ナレーションを用いて該特別演出の内容を説明する所定演出（ナレーション演出）を実行可能であり、

前記所定演出が実行されるときに、前記特別演出の内容の説明に関連するセリフ音声（セリフ音N「ボインゴをやっつければ大当たり！！」）を出力可能であり、

前記案内報知が実行されるときに、前記特定の事象の案内に関連するメッセージ音声（メッセージ音N「右打ちせよ」）を出力可能であり、

前記セリフ音声と、前記メッセージ音声とは、前記ナレーションに対応する音声提供者の声で構成される（セリフ音Nとメッセージ音Nは、ナレーターに対応する音声提供者N・Nの声で構成される）

ことを特徴とする。

【0940】

このような構成によれば、特別演出が実行されるときに所定演出が実行されることによって、特別演出の内容を遊技者に容易に認識させることができる。また、遊技者に特定の事象を案内する案内報知が実行されることによって、遊技者に現在の遊技状況を適確に認識させることができる。所定演出と案内報知とにおいて、共通のナレーションの声を反映させることによって、特別演出の内容を認識させ易くするとともに、特別演出の内容の説明を遊技者により一層注目させることができる。

【0941】

手段6の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出実行手段は、

複数種類のキャラクタのうちの少なくとも一のキャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを示唆する複数種類の特別演出（キャラA、キャラB、キャラX、キャラYのうち少なくとも一のキャラを用いたSPリーチA1、SPリーチB1、SPリーチC1）と、

複数種類の事象のうち、発生した事象を遊技者に案内する複数種類の案内報知（第1報知演出～第6報知演出）と、を実行可能であり、

前記複数種類の特別演出において、前記複数種類のキャラクタのうち、第1キャラクタ（キャラA）を最も長い期間にわたって表示可能であり、

前記第1キャラクタが表示されるときに、第1音声提供者の声で構成される第1セリフ音声（音声提供者A・Aの声で構成されるキャラAのセリフ音A「パワフルにいくムム！！」）を出力可能であり、

前記複数種類のキャラクタのうちの前記第1キャラクタとは異なる第2キャラクタ（キャラX）が表示されるときに、第2音声提供者の声で構成される第2セリフ音声（音声提供者X・Xの声で構成されるキャラXのセリフ音X「うおおンゴ！！」）を出力可能であり、

前記第1音声提供者の声で構成される音声であって、案内報知に対応するメッセージ音声（音声提供者A・Aの声で構成されるキャラAのメッセージ音「パワフルに右打ちだムム！！」、「玉を抜くんだムム！！」等）を出力可能であり、

前記第2音声提供者の声で構成される音声であって、案内報知に対応するメッセージ音声を出力可能であり（音声提供者X・Xの声で構成されるキャラXのメッセージ音「右打ちするんだンゴ！！」）、

前記第2音声提供者の声で構成されるメッセージ音声が出力される案内報知の種類より

10

20

30

40

50

も、前記第1音声提供者の声で構成されるメッセージ音声出力される案内報知の種類の方が多い（図9-6に示すように、音声提供者X．Xの声で構成されるキャラXのメッセージ音が再生出力される報知演出は第1報知演出の1種類である一方で、音声提供者A．Aの声で構成されるキャラAのメッセージ音が再生出力される報知演出は第1報知演出～第6報知演出の6種類である）

ことを特徴とする。

【0942】

このような構成によれば、案内報知において、特別演出で表示されるキャラクタの音声を反映させることによって、発生した事象を遊技者に案内するときに遊技者に注目させることができるとともに、案内報知で出力されるキャラクタの音声として複数種類のキャラクタの音声を設けることによって、案内報知のバリエーションを増やすことができる。また、特別演出における表示期間が最も長い第1キャラクタの音声反映された案内報知の種類の方が、第1キャラクタよりも表示期間が短い第2キャラクタの音声反映された案内報知の種類よりも多いことによって、第1キャラクタを本遊技機におけるメインキャラクタとして遊技者に印象付ける事ができる。

【0943】

手段7の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出実行手段は、

複数種類のキャラクタのうちの少なくとも一のキャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを示唆する複数種類の特別演出（キャラA、キャラB、キャラX、キャラYのうち少なくとも一のキャラを用いたSPリーチA1、SPリーチB1、SPリーチC1）と、

遊技者に特定の事象を案内する案内報知（第1報知演出～第6報知演出）と、を実行可能であり、

前記複数種類の特別演出において、前記複数種類のキャラクタのうち、特別キャラクタ（キャラA）を最も長い期間にわたって表示可能であり、

前記特別キャラクタが表示されるときに、該特別キャラクタに対応するセリフ音声（セリフ音A「パワフルにいくムム！！」）を出力可能であり、

前記案内報知が実行されるときに、前記特定の事象の案内に関連するメッセージ音声（メッセージ音A「パワフルに右打ちだムム！！」）を出力可能であり、

前記セリフ音声と、前記メッセージ音声とは、前記特別キャラクタに対応する特別音声提供者の声で構成されており（セリフ音Aとメッセージ音Aは、キャラAに対応する音声提供者A．Aの声で構成される）、

前記セリフ音声と、前記メッセージ音声とは、少なくとも一部のフレーズが共通である（固有決めセリフである「パワフルに」が共通である）

ことを特徴とする。

【0944】

このような構成によれば、有利状態に制御されるか否かを示唆する演出とは異なる案内報知において、本遊技機を代表する特別キャラクタの音声を反映させることによって、案内報知により遊技機の独自性が損なわれてしまうことを防止でき、遊技の多様な場面において一貫して当該遊技機の独自性を感じさせることができる。また、特別演出と、案内報知とにおいて、一部のフレーズを共通化することによって、特別キャラクタの印象をより一層高めることができる。

【符号の説明】

【0945】

1 パチンコ遊技機

4 A 第1特別図柄表示装置

10

20

30

40

50

4 B 第 2 特別図柄表示装置

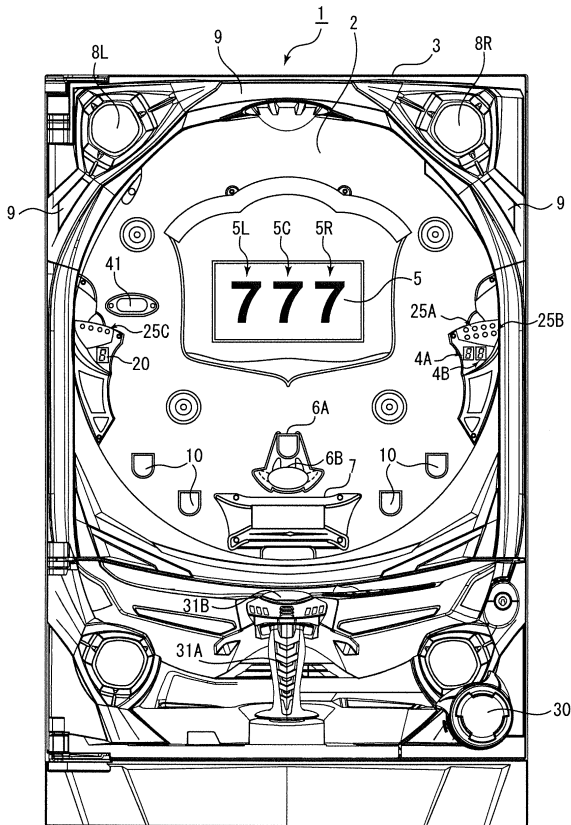
5 画像表示装置

1 0 3 C P U

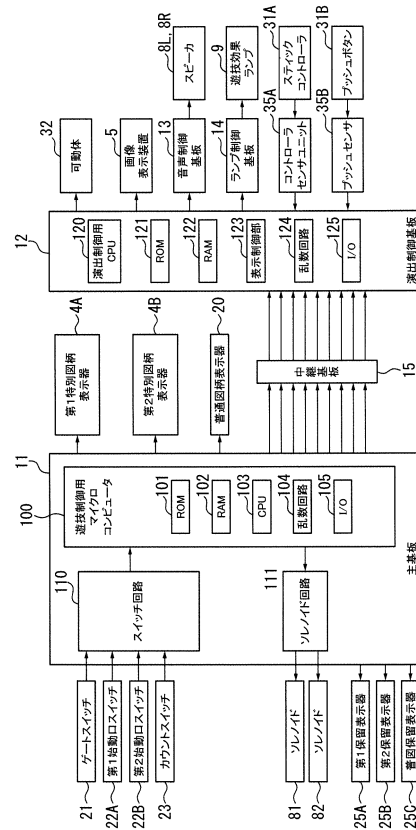
1 2 0 演出制御用 C P U

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

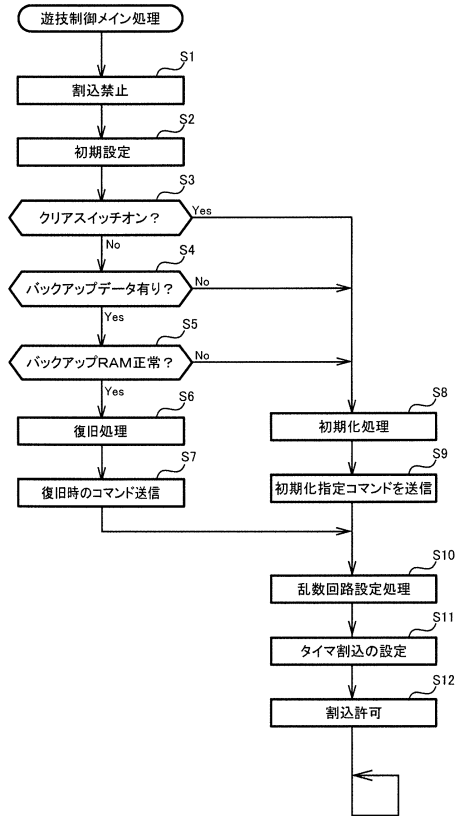
20

30

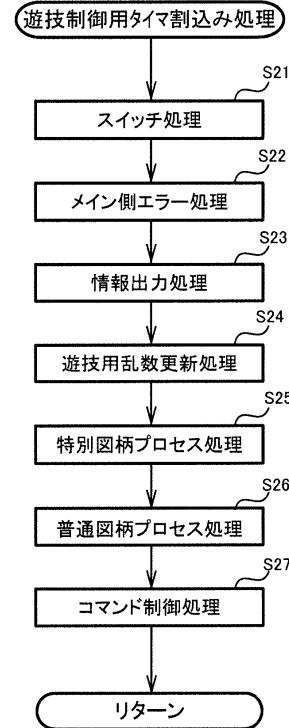
40

50

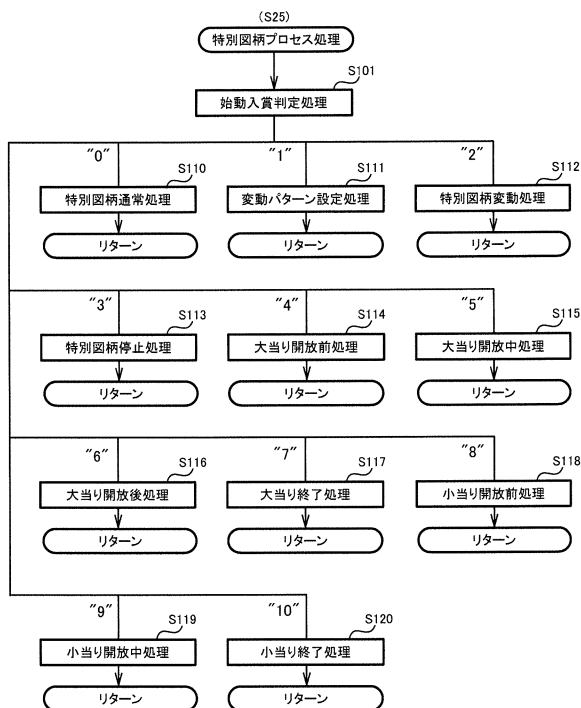
【図 3】



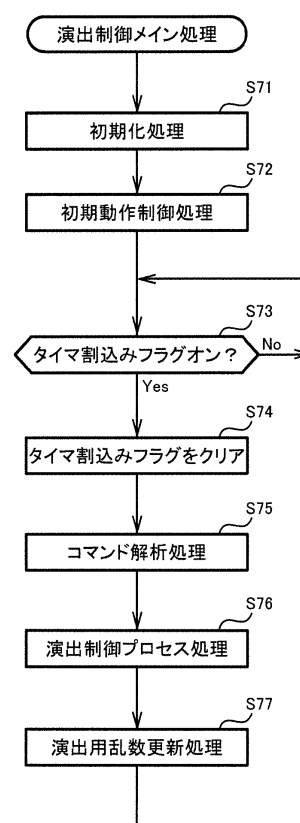
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

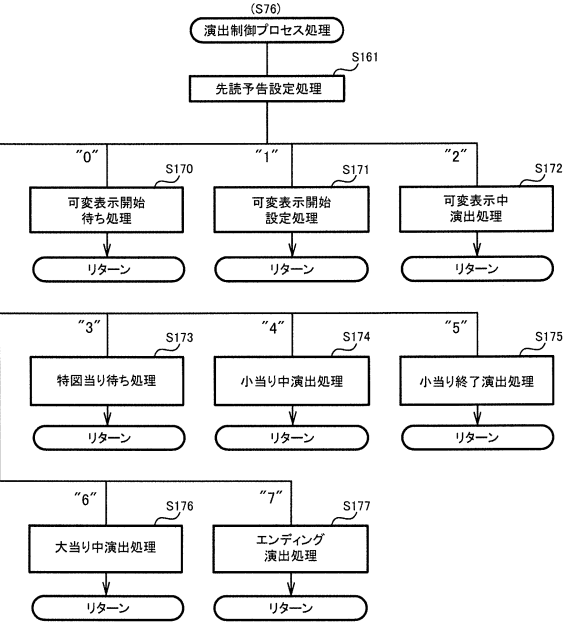
20

30

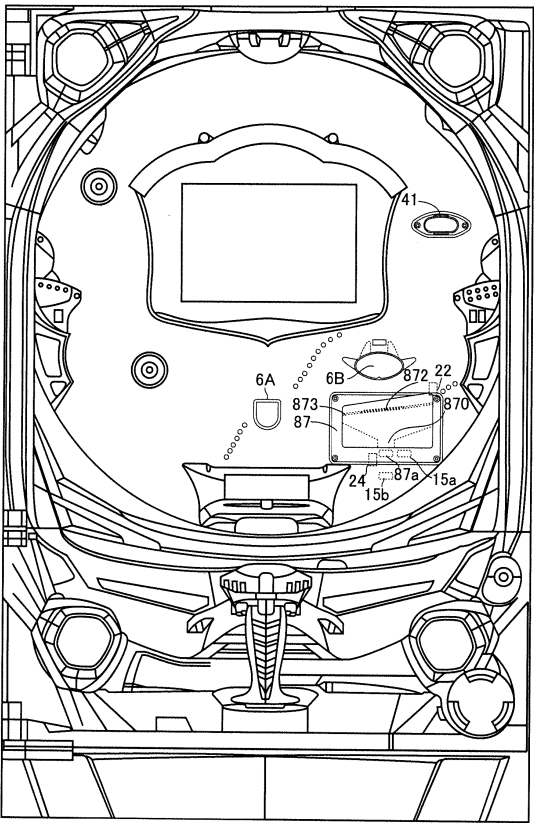
40

50

【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

当り種別	当り発生条件	当り後制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1、第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	大入賞口15回 (各R29秒)
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動1回 又は第1、第2特別図柄 変動合計5回まで)	大入賞口4回 (各R29秒)
小当り経由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口15回 (各R29秒)
小当り経由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口8回 (各R29秒)
小当り経由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口4回 (各R29秒)

【図 8 - 3】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~99	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算

【図 8 - 4】

(A)第1特図当り判定テーブル

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

(B)第2特図当り判定テーブル

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

(C)第1図柄大当り種別判定テーブル(第1特図の図柄大当り時)

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

(D)第2図柄大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)

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

(E)小当り経由大当り種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当り時)

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

【図 8 - 6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C1	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	××	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動/パターン種別)を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞球検出指定	V判定入賞装置への入賞球(V入賞球+V入賞球以外)を検出したことの指定

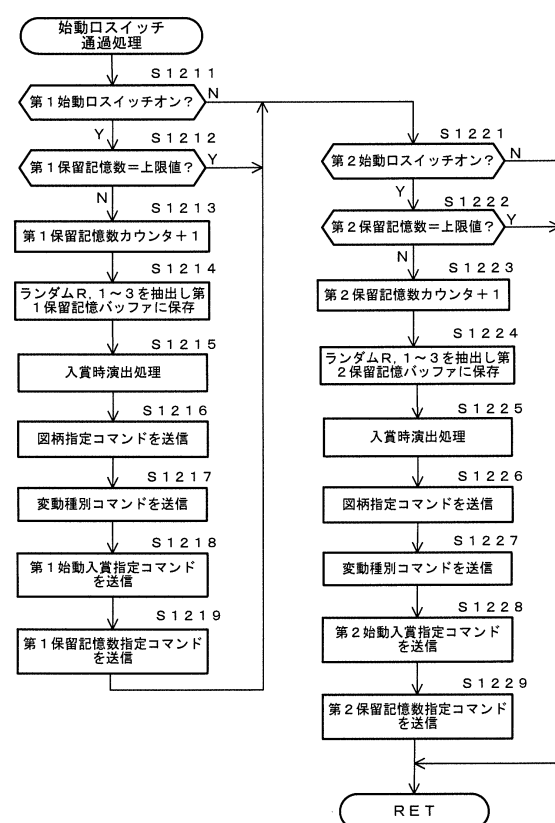
【図 8 - 5】

MODE	EXT	名称	内容
B0	××	変動/パターン××指定	図柄の変動/パターンの指定(××=変動/パターン番号)
B0	01	表示結果1指定(はずれ)	はずれに決定されていることの指定
B0	02	表示結果2指定(図柄4R時短大当り)	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
B0	03	表示結果3指定(図柄15R時短大当り)	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
B0	04	表示結果4指定(第1小当り)	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
B0	05	表示結果5指定(第2小当り)	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
B0	06	表示結果6指定(第3小当り)	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
B0	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
B0	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
B0	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
B0	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
B0	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
B0	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ表示の指定
A0	01	大当り開始1指定(図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定(図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定(小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定(小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定(小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A3	01	大当り終了1指定(図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定(図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定(小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定(小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定(小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを終了することの指定

10

20

【図 8 - 7】

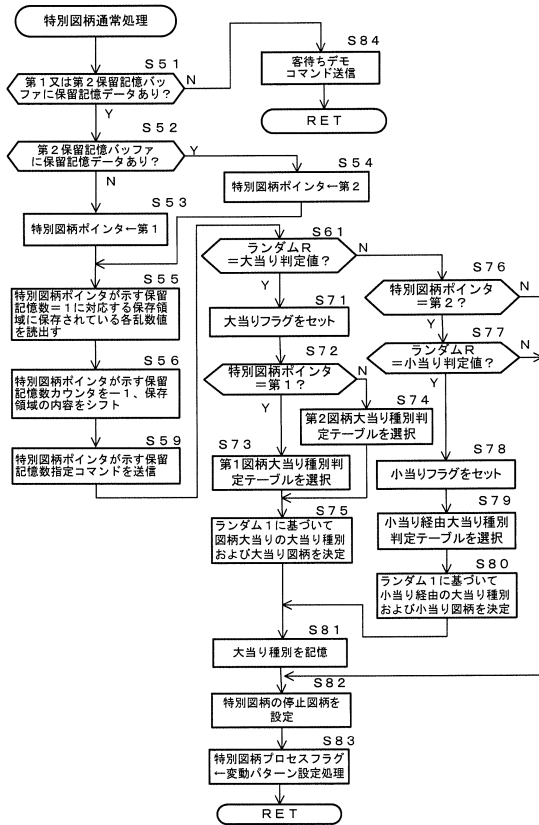


30

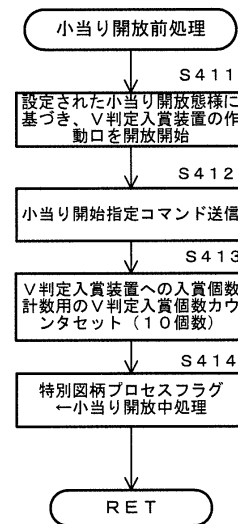
40

50

【図 8 - 8】



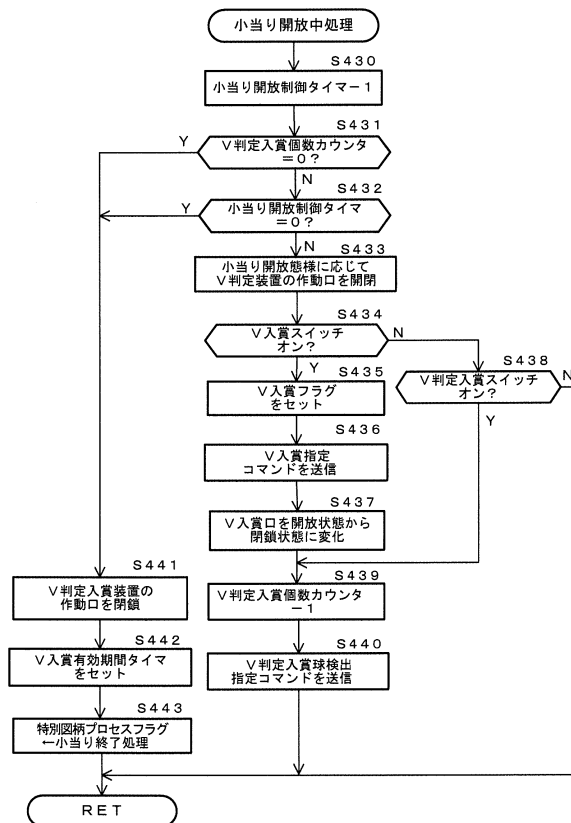
【図 8 - 9】



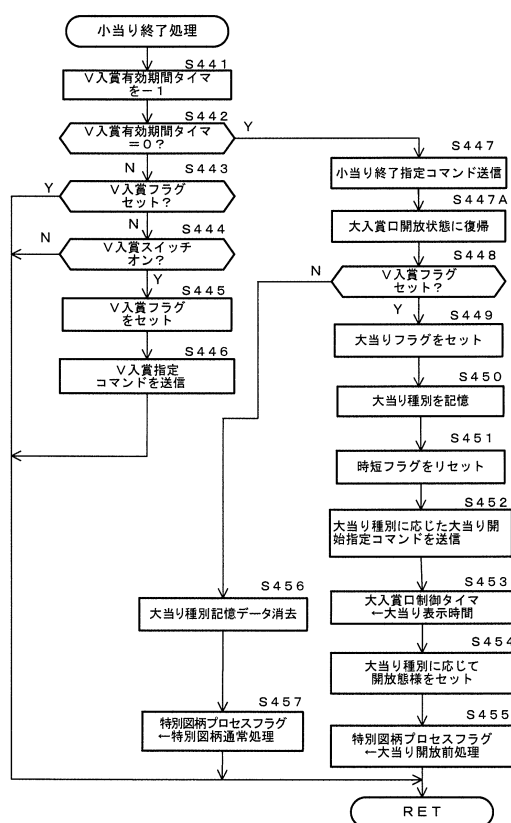
10

20

【図 8 - 10】



【図 8 - 11】



30

40

50

【図 9－1】

【図9－1】

大当り種別テーブル

大当り種別	当り条件発生	当り後制御状態	開放回数
図柄 1 0 R 時短大当り	第 1,第 2 特別図柄 大当り判定	時短状態 (第 2 特別図柄変動 7 回まで)	大入賞口 1 0 回 (各 R 2 9 秒)
図柄 3 R 時短大当り	第 1 特別図柄 大当り判定	時短状態 (第 2 特別図柄変動 1 回まで)	大入賞口 3 回 (各 R 2 9 秒)
小当り経由 1 0 (9) R 時短大当り	第 2 特別図柄小当り判定 + V 入賞	時短状態 (第 2 特別図柄変動 7 回まで)	V 入賞装置 1 回 (0.1 秒×1 0) + 大入賞口 9 回 (各 R 2 9 秒)
小当り経由 3 (2) R 時短大当り	第 2 特別図柄小当り判定 + V 入賞	時短状態 (第 2 特別図柄変動 7 回まで)	V 入賞装置 1 回 (0.1 秒×1 0) + 大入賞口 2 回 (各 R 2 9 秒)

【図 9－2】

【図9－2】

乱数	範囲	用途	加算
M R 1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
M R 2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
M R 3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
M R 4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
M R 5	3～23	M R 4 初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 9－3】

【図9－3】

(1) [第1特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 (M R 1 [0～65535]と比較)	
大当り	1/199

(2) [第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 (M R 1 [0～65535]と比較)	
大当り	1/199
小当り	1/7.35

(3) [第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	M R 2 [0～299]
図柄10R時短大当り	7 回	0～8 (3%)
図柄3R時短大当り	1 回	9～299 (97%)

(4) [第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	M R 2 [0～299]
図柄10R時短大当り	7 回	0～299 (100%)

(5) [第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由 大当り種別	時短制御	M R 2 [0～299]
小当り経由10(9)R 時短大当り	7 回	0～149 (50%)
小当り経由3(2)R 時短大当り	7 回	150～299 (50%)

【図 9－4】

【図9－4】

(A) 【通常モード】S P リーチ種別テーブル

S P リーチ種別	演出実行時間 (ms)	演出内容	登場キャラ	キャラクタの 表示時間 (ms)	セリフ時の ガイダンス キャラ	出力される楽曲	当たり条件	大当り期待度
S P リーチ A1	60000	キャラAメインの 第1チャレンジ演出	キャラA キャラB	キャラA: 60000 キャラB: 30000	キャラA キャラB	なし	キャラAが チャレンジ成功	30%
S P リーチ B1	60000	キャラAメインの 第2チャレンジ演出	キャラX キャラY	キャラX: 60000 キャラY: 30000	キャラX キャラY	なし	キャラXが チャレンジ成功	20%
S P リーチ C1	120000	キャラAとキャラXの バトル演出(ロング)	キャラA キャラX	キャラA: 120000 キャラX: 100000	キャラA キャラX チャレーター	楽曲1 [歌唱あり]	キャラAが キャラXに勝利	70%

(B) 【時短モード: Aモード】S P リーチ種別テーブル

S P リーチ種別	演出実行時間 (ms)	演出内容	登場キャラ	キャラクタの 表示時間 (ms)	セリフ時の ガイダンス キャラ	出力される楽曲	当たり条件	大当り期待度
S P リーチ A2	30000	キャラAメインの 第1短縮演出	キャラA 敵キャラZ群	キャラA: 30000 キャラZ群: 15000	キャラA チャレーター	なし	キャラAが 短縮成功	50%
S P リーチ B2	30000	キャラAメインの 第2短縮演出	キャラX 敵キャラZ群	キャラX: 30000 キャラZ群: 15000	キャラX チャレーター	なし	キャラXが 短縮成功	40%
S P リーチ C2	60000	キャラAとキャラXの バトル演出(ショート)	キャラA キャラX	キャラA: 60000 キャラX: 40000	キャラA キャラX	楽曲1 [歌唱あり]	キャラAが キャラXに勝利	90%

表が大当り種別大当りも含む

10

20

30

40

50

【図 9 - 5】

【図9-5】

SPリーチ登場キャラクター一覧テーブル						
キャラクター		キャラ設定	性別	性格	登場決めフレーズ	音声素材
キャラA		主人公	女	熱血	「バウフルに〜」	音声提供者A、A
キャラB		主人公の仲間	女	お茶目	「〜ナナ」	音声提供者B、B
キャラX		主人公のライバル	男	乱暴	「〜ンゴ」	音声提供者X、X
キャラY		ライバルの仲間	男	過激派	「〜チュウ」	音声提供者Y、Y

【図 9 - 6】

【図9-6】

第○		告知演出		音声素材	メッセージ案内内容
第1	告知演出	通常動作/告知	大振り振り回しを打ちも告知演出	音声提供者A、A (キャラA)	キャラA「バウフルに打ち込んだムムム」
	告知演出		通常を打ちも告知	音声提供者X、X (キャラX)	キャラX「打ちちやうさんだムムム」
	告知演出		時短開始時を打ちも告知演出	音声提供者A、A (キャラA)	キャラA「バウフルに打ち込んだムムム」
	告知演出		右打ち終了時を打ちも告知演出	音声提供者A、A (キャラA)	キャラA「ハンドルを左に回すんだムムム」
第4	告知演出	第1エラー告知	通常を打ちも告知	音声提供者A、A (キャラA)	キャラA「玉を返くんだムムム」
第5	告知演出		通常を打ちも告知	音声提供者A、A (キャラA)	キャラA「打ちちやうさんだムムム」
第6	告知演出		通常を打ちも告知	音声提供者A、A (キャラA)	キャラA「打ちちやうさんだムムム」
第7	告知演出		通常を打ちも告知	音声提供者A、A (キャラA)	キャラA「打ちちやうさんだムムム」
第8	告知演出	第2エラー告知	通常を打ちも告知	音声提供者M、M (アナウンサー)	アナウンサー「即刻開始しています」
第9	告知演出		通常を打ちも告知	音声提供者M、M (アナウンサー)	アナウンサー「即刻開始しています」
第10	告知演出		通常を打ちも告知	音声提供者M、M (アナウンサー)	アナウンサー「即刻開始しています」
第11	告知演出		通常を打ちも告知	音声提供者M、M (アナウンサー)	アナウンサー「即刻開始しています」

10

20

【図 9 - 7】

【図9-7】

【第1実施形態】

第1演出音種別テーブル（楽曲の演出音種別テーブル）

CH	演出音種別 (データ記憶領域)	演出音種別	再生出力内容	音声提供者 対応キャラ	関連モード、関連演出
MU00	楽曲A [記憶あり]	楽曲データA1	伴奏音A	音声提供者D、D	通常モード及び時短モードで選択可能、 SPリーチC1
MU01	楽曲A [記憶なし]	楽曲データA2	伴奏音A	なし	通常モード及び時短モードで選択可能、 SPリーチC2
MU02	楽曲B [記憶あり]	楽曲データB1	伴奏音B	音声提供者E、E	通常モード及び時短モードで選択可能
MU03	楽曲B [記憶なし]	楽曲データB2	伴奏音B	なし	通常モード及び時短モードで選択可能
MU04	楽曲C [記憶あり]	楽曲データC1	伴奏音C	音声提供者F、F	通常モード及び時短モードで選択可能、 SPリーチC2
MU05	楽曲C [記憶なし]	楽曲データC2	伴奏音C	なし	通常モード及び時短モードで選択可能
MU06	楽曲D [記憶あり]	楽曲データD1	伴奏音D	音声提供者G、G	通常モード及び時短モードで選択可能
MU07	楽曲D [記憶なし]	楽曲データD2	伴奏音D	なし	通常モード及び時短モードで選択可能

【図 9 - 8】

【図9-8】

【第1実施形態】

第1演出音種別テーブル（楽曲の演出音種別テーブル）

CH	演出音種別 (データ記憶領域)	演出音種別	再生出力内容	音声提供者 対応キャラ	関連モード、関連演出
MU08	楽曲S [記憶あり]	楽曲データS1	歌唱音S	伴奏音S	通常モード及び時短モードで選択可能
MU09	楽曲S [記憶なし]	楽曲データS2	歌唱音S	伴奏音S	通常モード及び時短モードで選択可能
MU10	楽曲T [記憶あり]	楽曲データT1	歌唱音T	伴奏音T	通常モード及び時短モードで選択可能
MU11	楽曲T [記憶なし]	楽曲データT2	歌唱音T	伴奏音T	通常モード及び時短モードで選択可能
MU12	楽曲U [記憶あり]	楽曲データU1	歌唱音U	伴奏音U	通常モード及び時短モードで選択可能
MU13	楽曲U [記憶なし]	楽曲データU2	歌唱音U	伴奏音U	通常モード及び時短モードで選択可能
MU14	楽曲V [記憶あり]	楽曲データV1	歌唱音V	伴奏音V	通常モード及び時短モードで選択可能、 SPリーチC2
MU15	楽曲V [記憶なし]	楽曲データV2	歌唱音V	伴奏音V	通常モード及び時短モードで選択可能
MU16	楽曲W [記憶あり]	楽曲データW1	歌唱音W	伴奏音W	通常モード及び時短モードで選択可能
MU17	楽曲W [記憶なし]	楽曲データW2	歌唱音W	伴奏音W	通常モード及び時短モードで選択可能
...	...	...	...	...	...

30

40

50

【図 9 - 9】

【図9-9】

【第1実施形態】

第2演出音種別テーブル（楽曲以外の演出音種別テーブル）

CH	演出音種別 （データ記憶領域）	演出音構成	再生出力内容	音源素材	音源提供者 対応キャラ	間接演出関連状態
D100	セリフ音A	セリフ音声データA	セリフ音声A1、セリフ音声A2、...	音声提供者A、A	キャラA	SPリーチA1、C1、A2、C2、 緑の演出関連演出、緑の演出等
D101	セリフ音B	セリフ音声データB	セリフ音声B1、セリフ音声B2、...	音声提供者B、B	キャラB	SPリーチA1等
D102	セリフ音X	セリフ音声データX	セリフ音声X1、セリフ音声X2、...	音声提供者X、X	キャラX	SPリーチB1、C1、B2、C2等
D103	セリフ音Y	セリフ音声データY	セリフ音声Y1、セリフ音声Y2、...	音声提供者Y、Y	キャラY	SPリーチB1等
D104	セリフ音N	セリフ音声データN	セリフ音声N1、セリフ音声N2、...	音声提供者N、N	なし （ナレーター）	SPリーチA1等
...	...	...	...	...	...	...
ME00	メッセージ音A	メッセージ音声データA	メッセージ音声A1、メッセージ音声A2、...	音声提供者A、A	キャラA	第1～第6検知演出
ME01	メッセージ音X	メッセージ音声データX	メッセージ音声X1、メッセージ音声X2、...	音声提供者X、X	キャラX	第1検知演出
ME02	メッセージ音M	メッセージ音声データM	メッセージ音声M1、メッセージ音声M2、...	音声提供者M、M	なし （アナウンサー）	第7～第10検知演出
...	...	...	...	...	...	...
SE00	効果音MA	効果音データMA	効果音MA1、効果音MA2、...	...	...	第1～第6検知演出
SE01	効果音MX	効果音データMX	効果音MX1、効果音MX2、...	...	...	第1検知演出
SE02	効果音MM	効果音データMM	効果音MM1、効果音MM2、...	...	...	第7～第10検知演出
...	...	...	...	...	...	...

【図 9 - 10】

【図9-10】

【第1実施形態】

演出音設定テーブル

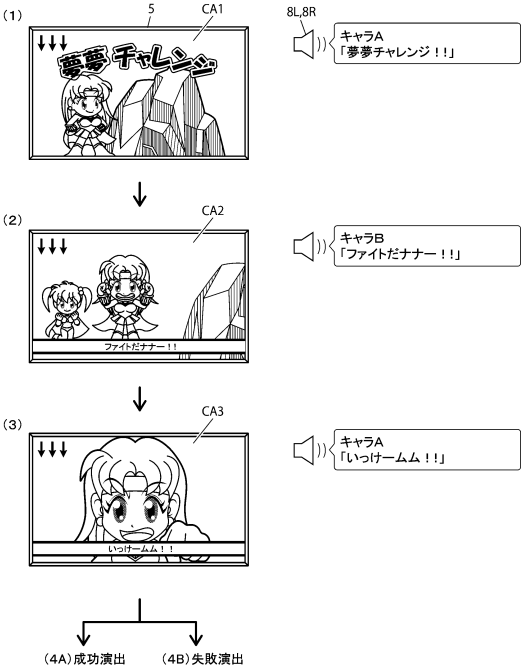
演出音種別	基本音量	チャンネル 設定割合	音量値	出力音量
楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
セリフ音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
メッセージ音 (強エラー検知以外)	4	1 (100%)	5 (5)	20
メッセージ音 (強エラー検知)	5	1 (100%)	5 (5)	25
効果音 (強エラー検知以外)	4	1 (100%)	5 (5)	20
効果音 (強エラー検知)	5	1 (100%)	5 (5)	25

10

20

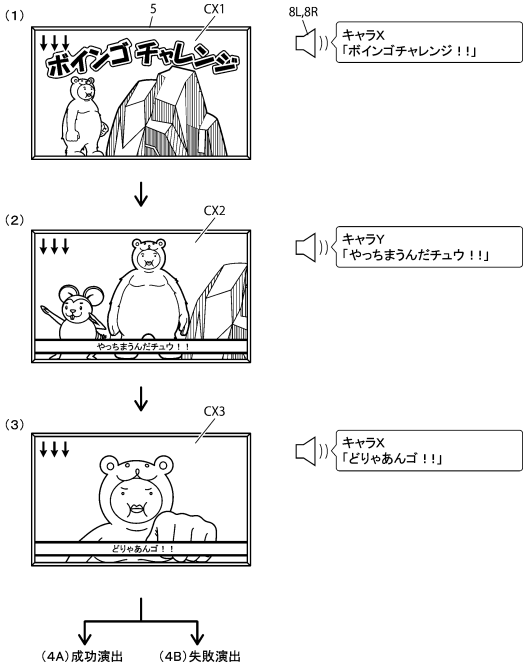
【図 9 - 11】

【図9-11】 通常モード[SPリーチA1]



【図 9 - 12】

【図9-12】 通常モード[SPリーチB1]



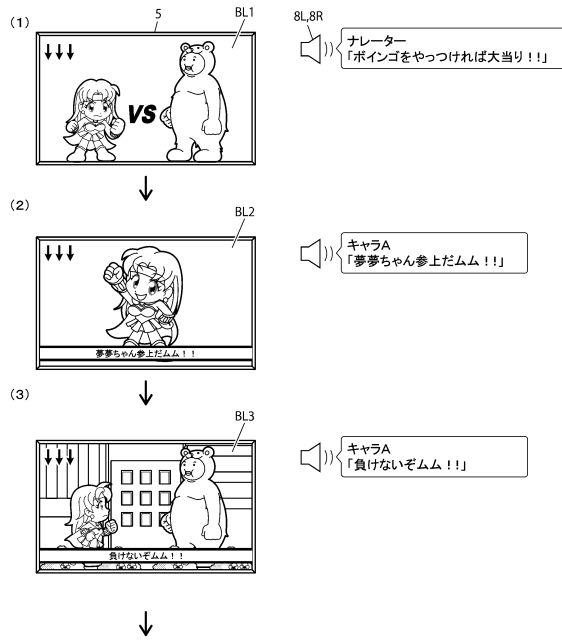
30

40

50

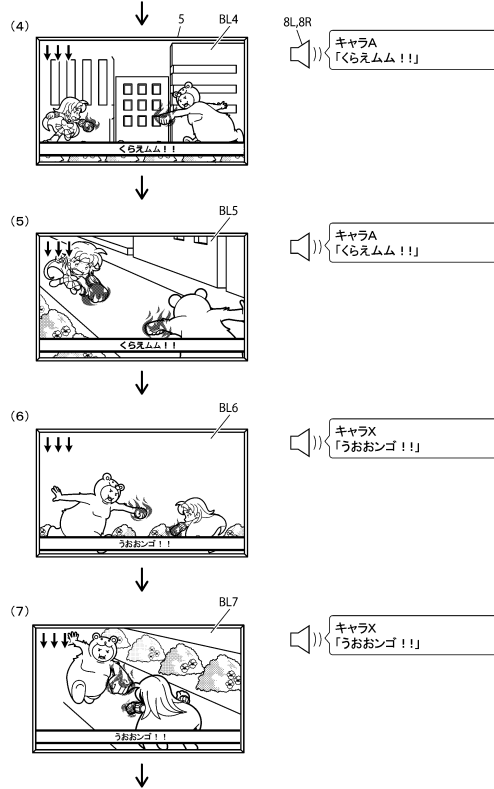
【図 9 - 13】

【図9-13】 通常モード[SPリーチC1]



【図 9 - 14】

【図9-14】 通常モード[SPリーチC1]

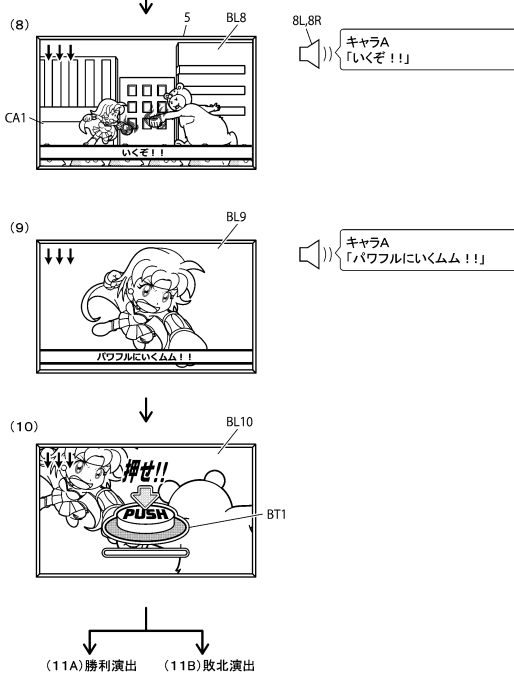


10

20

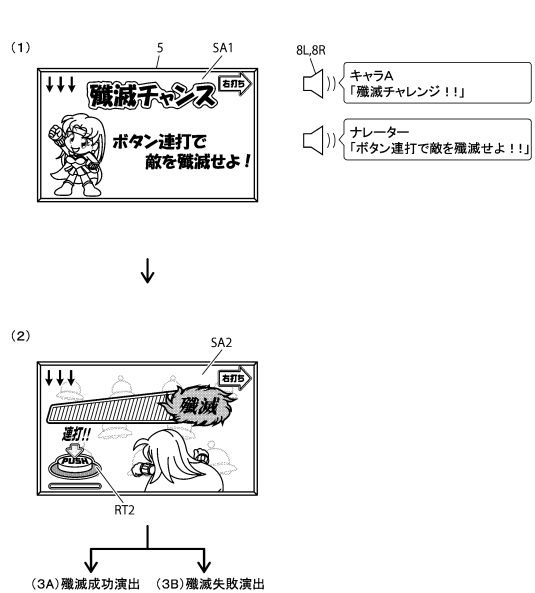
【図 9 - 15】

【図9-15】 通常モード[SPリーチC1]



【図 9 - 16】

【図9-16】 時短モード[SPリーチA2]



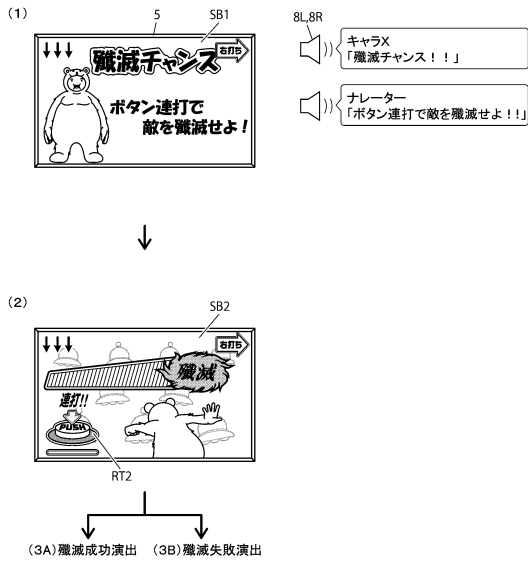
30

40

50

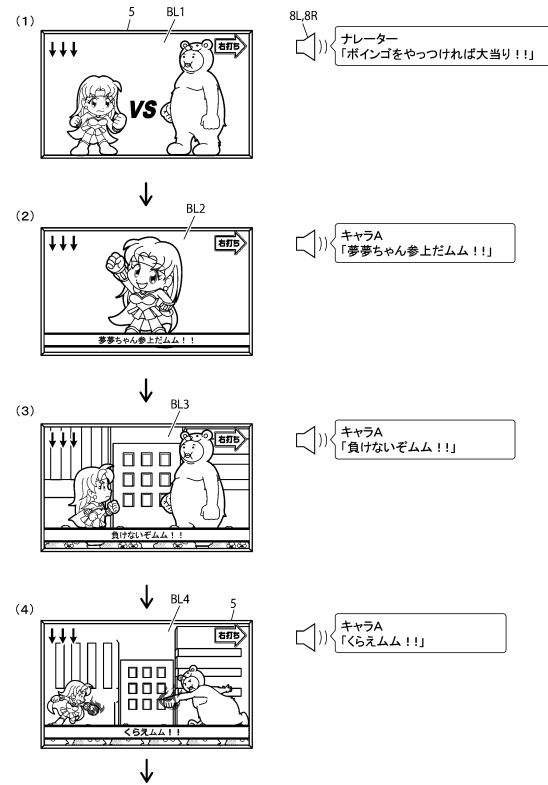
【図 9 - 17】

【図9-17】 時短モード[SPリーチB2]



【図 9 - 18】

【図9-18】 時短モード[SPリーチC2]

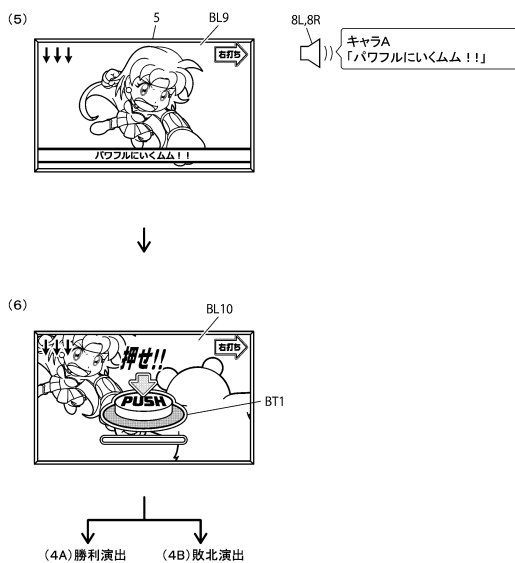


10

20

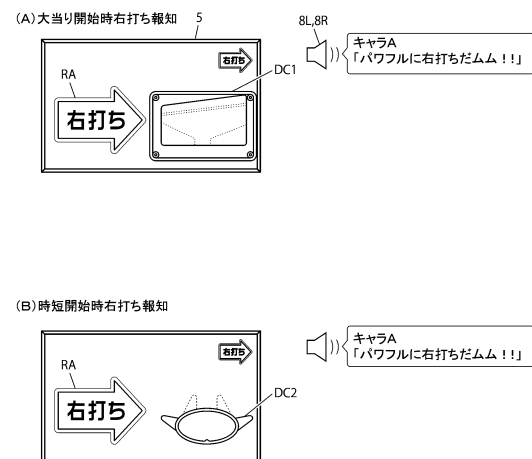
【図 9 - 19】

【図9-19】 時短モード[SPリーチC2]



【図 9 - 20】

【図9-20】 第1実施形態[通常右打ち報知]



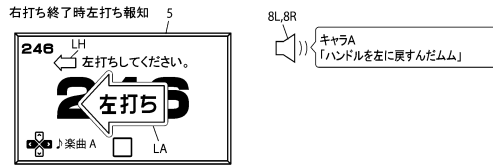
30

40

50

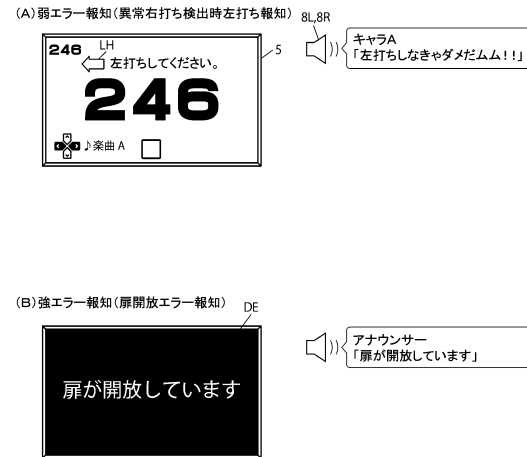
【図 9 - 2 1】

【図9-21】 第1実施形態[通常左打ち報知]



【図 9 - 2 2】

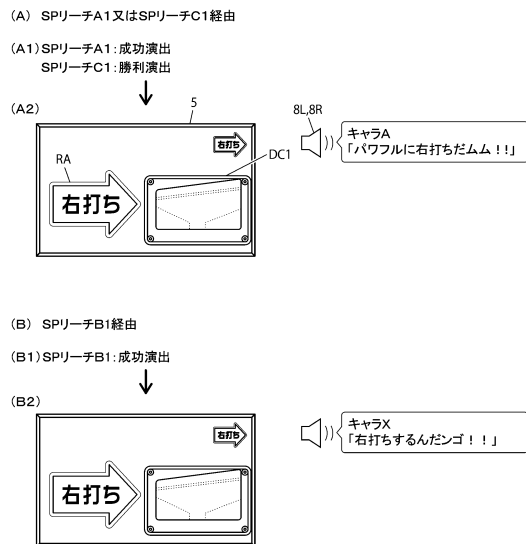
【図9-22】 第1実施形態[エラー報知]



10

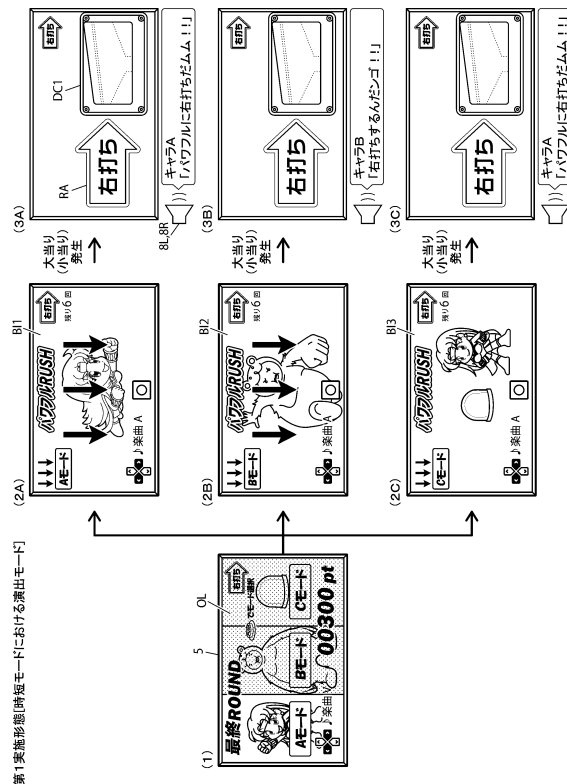
【図 9 - 2 3】

【図9-23】 第1実施形態[SPリーチ種別に応じた大当り開始時右打ち報知]



【図 9 - 2 4】

【図9-24】



20

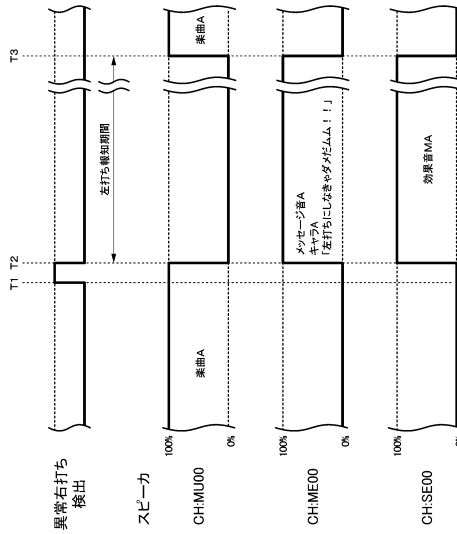
30

40

50

【図 9 - 29】

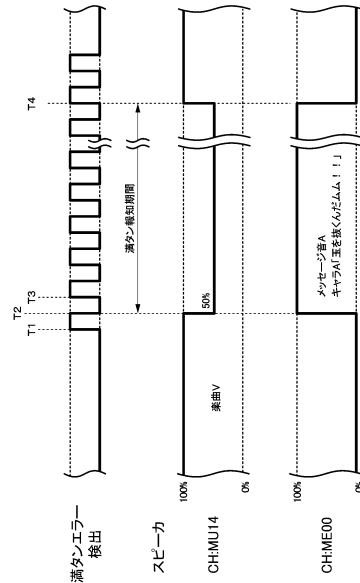
【图9-29】



[異常右打ち検出時左打ち報知に関連するタイムチャート]

【図 9 - 3 0】

【图9-30】



〔満タン報知に関連するタイムチャート〕

【図 9 - 3 1】

【图9-31】

出展番号	出展品名	出展内容	出展場所	出展者	出展者住所	出展者電話番号	出展者メールアドレス	出展者ウェブサイト	出展者ホームページ	出展者ホームページURL	出展者ホームページ内容
第1回	第1出展品	第1出展品名	第1出展品内容	第1出展者	第1出展者住所	第1出展者電話番号	第1出展者メールアドレス	第1出展者ウェブサイト	第1出展者ホームページ	第1出展者ホームページURL	第1出展者ホームページ内容
第2回	第2出展品	第2出展品名	第2出展品内容	第2出展者	第2出展者住所	第2出展者電話番号	第2出展者メールアドレス	第2出展者ウェブサイト	第2出展者ホームページ	第2出展者ホームページURL	第2出展者ホームページ内容
第3回	第3出展品	第3出展品名	第3出展品内容	第3出展者	第3出展者住所	第3出展者電話番号	第3出展者メールアドレス	第3出展者ウェブサイト	第3出展者ホームページ	第3出展者ホームページURL	第3出展者ホームページ内容
第4回	第4出展品	第4出展品名	第4出展品内容	第4出展者	第4出展者住所	第4出展者電話番号	第4出展者メールアドレス	第4出展者ウェブサイト	第4出展者ホームページ	第4出展者ホームページURL	第4出展者ホームページ内容
第5回	第5出展品	第5出展品名	第5出展品内容	第5出展者	第5出展者住所	第5出展者電話番号	第5出展者メールアドレス	第5出展者ウェブサイト	第5出展者ホームページ	第5出展者ホームページURL	第5出展者ホームページ内容
第6回	第6出展品	第6出展品名	第6出展品内容	第6出展者	第6出展者住所	第6出展者電話番号	第6出展者メールアドレス	第6出展者ウェブサイト	第6出展者ホームページ	第6出展者ホームページURL	第6出展者ホームページ内容
第7回	第7出展品	第7出展品名	第7出展品内容	第7出展者	第7出展者住所	第7出展者電話番号	第7出展者メールアドレス	第7出展者ウェブサイト	第7出展者ホームページ	第7出展者ホームページURL	第7出展者ホームページ内容
第8回	第8出展品	第8出展品名	第8出展品内容	第8出展者	第8出展者住所	第8出展者電話番号	第8出展者メールアドレス	第8出展者ウェブサイト	第8出展者ホームページ	第8出展者ホームページURL	第8出展者ホームページ内容
第9回	第9出展品	第9出展品名	第9出展品内容	第9出展者	第9出展者住所	第9出展者電話番号	第9出展者メールアドレス	第9出展者ウェブサイト	第9出展者ホームページ	第9出展者ホームページURL	第9出展者ホームページ内容
第10回	第10出展品	第10出展品名	第10出展品内容	第10出展者	第10出展者住所	第10出展者電話番号	第10出展者メールアドレス	第10出展者ウェブサイト	第10出展者ホームページ	第10出展者ホームページURL	第10出展者ホームページ内容
第11回	第11出展品	第11出展品名	第11出展品内容	第11出展者	第11出展者住所	第11出展者電話番号	第11出展者メールアドレス	第11出展者ウェブサイト	第11出展者ホームページ	第11出展者ホームページURL	第11出展者ホームページ内容
第12回	第12出展品	第12出展品名	第12出展品内容	第12出展者	第12出展者住所	第12出展者電話番号	第12出展者メールアドレス	第12出展者ウェブサイト	第12出展者ホームページ	第12出展者ホームページURL	第12出展者ホームページ内容

【図 9 - 3 2】

【图9-32】

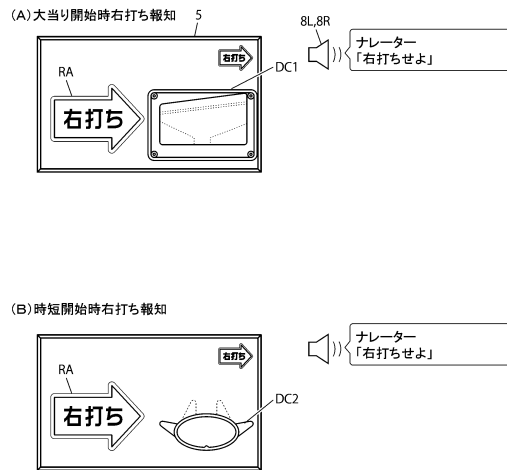
[illegible]

[第2実施形態]

第2演出音種別テーブル（楽曲以外の演出音種別テーブル）

【図 9-33】

【図9-33】 第2実施形態[通常右打ち報知]



【圖 9 - 3 4】

【图9-34】

【第3実施例】

(A) 第1報知演出テーブル

第○報知演出	報知演出	音源素材	メッセージ音源内容
2. 演出目録大出し時			
第1報知演出	演奏者が打つ報知	音源提供者A、X (キヤラク)	キヤラク「ハワルに君ちんだム!!」
第2報知演出	演奏者が打つ報知	音源提供者X、X (キヤラク)	キヤラク「君ちんだムだゾ!!」

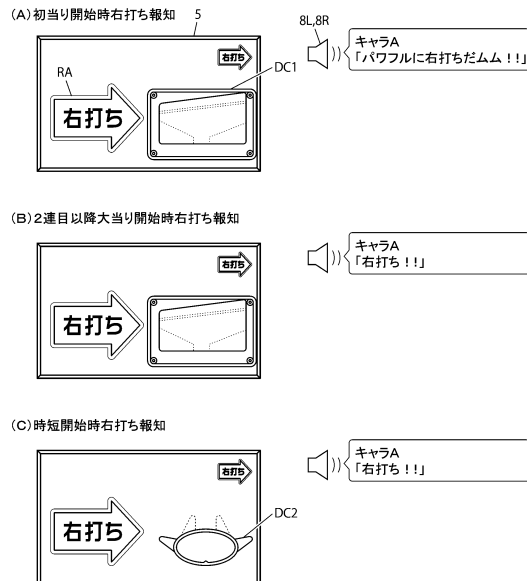
【第3実施例】

(B) 第2報知演出テーブル

第○報知演出	報知演出	音源素材	メッセージ音源内容
第1報知演出	演奏者が打つ報知	音源提供者A、X (キヤラク)	キヤラク「君ちんだム!!」
第2報知演出	演奏者が打つ報知	音源提供者X、X (キヤラク)	キヤラク「君ちんだム!!」

【図 9 - 3 5】

【図9-35】 第3実施形態[通常右打ち報知]



【図 9 - 3 6】

【图9-36】

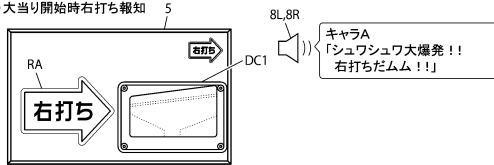
[illegible]

【図 9 - 3 7】

【図9-37】 第4実施形態

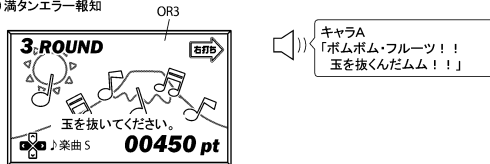
[通常右打ち報知]

(A) 大当り開始時右打ち報知



[弱エラー報知]

(B) 満タンエラー報知



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2021-078756 (JP, A)
特開 2021-178094 (JP, A)
特開 2013-192899 (JP, A)
特開 2018-143533 (JP, A)
特開 2010-207534 (JP, A)
特開 2021-132786 (JP, A)
「女ねずみ小僧ーただいま参上！ー」，パチスロ攻略マガジンドラゴン2007年6月号，株式会社双葉社，2007年05月21日，p.70
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7 / 02
A 63 F 5 / 04