

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7568552号  
(P7568552)

(45)発行日 令和6年10月16日(2024.10.16)

(24)登録日 令和6年10月7日(2024.10.7)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全1005頁)

(21)出願番号	特願2021-43404(P2021-43404)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年3月17日(2021.3.17)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-143072(P2022-143072		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和4年10月3日(2022.10.3)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和5年11月10日(2023.11.10)		株式会社三共内
		審査官	温井 脩市

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、  
遊技者が操作可能な操作手段と、  
音出力手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される結果報知演出と事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、を備え、  
前記演出実行手段は、

前記特定演出として、前記可動体演出よりも前に特定キャラクタを表示する第1 特定演出と、前記可動体演出よりも前に特殊キャラクタを表示する第2 特定演出と、前記可動体演出よりも前に前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3 特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第1 特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第1 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2 特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第2 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 3 特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 事後演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 1 特定演出において前記操作演出を実行する第 1 操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 2 特定演出において前記操作演出を実行する第 2 操作演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第 1 特定演出において前記結果報知演出を実行する第 1 結果報知演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第 2 特定演出において前記結果報知演出を実行する第 2 結果報知演出を実行可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記発光手段を発光させることが可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

前記第 1 事後演出において、前記第 2 事後演出と共通の発光パターンにより前記発光手段を発光させることが可能であり、

前記第 3 事後演出において、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光手段を発光させることが可能であり、

前記第 1 操作演出において、前記第 2 操作演出と共通の発光パターンにより前記発光手段を発光させることが可能であり、

前記第 1 結果報知演出において、前記第 2 結果報知演出と共通の発光パターンにより前記発光手段を発光させることが可能であり、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートと、は、共通であり、

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が低く設定され、

導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が第 1 輝度で発光し、

第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第 1 輝度よりも低い輝度の第 2 輝度で発光する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 1 】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

従来、可変表示が開始されてから終了するまでにおける複数のパート（たとえば、導入パート、当否決定パート、エピソードパートなど）を設け、遊技者の興味を高める遊技機が知られている（特許文献 1）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 3 】

【 文献 】特開 2 0 1 9 - 1 1 8 4 1 1 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 4 】

上述した遊技機によれば、実行される一連の演出の流れをより良く見せることに関してはまだまだ改良の余地があった。

【 0 0 0 5 】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、実行される一連の演出をより好適に見せることができる遊技機を提供することである。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 6 】

（ A ） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、  
遊技者が操作可能な操作手段と、  
音出力手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される結果報知演出と事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、を備え、  
前記演出実行手段は、

前記特定演出として、前記可動体演出よりも前に特定キャラクタを表示する第 1 特定演出と、前記可動体演出よりも前に特殊キャラクタを表示する第 2 特定演出と、前記可動体演出よりも前に前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第 1 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 2 特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第 2 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 3 特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 事後演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 1 特定演出において前記操作演出を実行する第 1 操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 2 特定演出において前記操作演出を実行する第 2 操作演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第 1 特定演出において前記結果報知演出を実行する第 1 結果報知演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第 2 特定演出において前記結果報知演出を実行する第 2 結果報知演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記発光手段を発光させることが可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

前記第 1 事後演出において、前記第 2 事後演出と共通の発光パターンにより前記発光手段を発光させることが可能であり、

前記第 3 事後演出において、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光手段を発光させることが可能であり、

前記第 1 操作演出において、前記第 2 操作演出と共通の発光パターンにより前記発光手段を発光させることが可能であり、

10

前記第 1 結果報知演出において、前記第 2 結果報知演出と共通の発光パターンにより前記発光手段を発光させることが可能であり、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピローグパートとを含んで構成され、

20

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートと、は、共通であり、

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が低く設定され、

30

導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が第 1 輝度で発光し、

第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第 1 輝度よりも低い輝度の第 2 輝度で発光する、

ことを特徴とする。

さらに、( 1 ) 始動条件が成立したことにもとづいて識別情報の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

40

発光手段を含む複数の演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段と、

非特別状態と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

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

を備え、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、前記特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件が成立したときに特定回数到達後特別状態

50

に制御可能であり、

前記演出実行手段は、

前記特定表示結果が表示された後に前記有利状態に制御される際の特別告知期間において、前記有利状態に制御される旨を示す演出であって前記特別告知期間に対応した特別告知演出を実行可能であり、

前記特定条件が成立する可変表示において表示結果が表示された後に前記特定回数到達後特別状態に制御される際の特定期間において、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す演出であって前記特定告知期間に対応した特定告知演出を実行可能であり、

前記特別告知期間において、該特別告知期間に対応する特別発光制御データを用いて前記発光手段を発光させ、

前記特定告知期間において、該特定告知期間に対応する特定発光制御データを用いて前記発光手段を発光させ、

前記特別発光制御データの最初の制御データと、前記特定発光制御データの最初の制御データとを異ならせることで、前記特別告知期間における前記発光手段の最初の発光態様と、前記特定告知期間における前記発光手段の最初の発光態様とを異ならせ（例えば、図 285 - 28 (A) ~ (F) に示すように、ファンファーレ演出パートの最初の孫テーブル R A 1 1 と、突入演出 A パートの最初の孫テーブル W A 2 1 と、突入演出 B パートの最初の孫テーブル W A 3 1 とが異なることで、ファンファーレ演出期間と突入演出 B とにおける各種ランプの最初の発光態様（輝度データ）が異なる部分）、

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、

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

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別状態に制御可能な遊技機において商品性を高めることができるとともに、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第 2 特別状態を提供することができるので、遊技機における商品性を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】枠ランプを説明するための図である。

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

【図 5】画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。

【図 6】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。

【図 7】当り種別を説明するための図である。

【図 8】各乱数を説明するための図である。

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

【図 10】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 1】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 1 2】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 1 3】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 1 4】大当たり時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 1 5】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 1 6】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 1 7】サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。
- 【図 1 8】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 2 1】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】大当たり開放後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 1】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】一連の演出の流れを説明するための図である。
- 【図 3 4】当否決定前後の関係、S P 前半リーチ A 大当たり、S P 最終リーチ大当たりを説明するための図である。
- 【図 3 5】開始パートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 3 6】煽りパート (S P 前半リーチ A) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 3 7】当りエピローグパート (S P 前半リーチ A)、ハズレエピローグパート (S P 前半リーチ A) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 3 8】煽りパート (S P 前半リーチ B) のシナリオを説明するための図である。 30
- 【図 3 9】当りエピローグパート (S P 前半リーチ B)、ハズレエピローグパート (S P 前半リーチ B) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 0】役物動作パート (S P 後半発展時) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 1】煽りパート (S P 後半リーチ A) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 2】当りエピローグパート (S P 後半リーチ A)、ハズレエピローグパート (S P 後半リーチ A) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 3】煽りパート (S P 後半リーチ B) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 4】当りエピローグパート (S P 後半リーチ B)、ハズレエピローグパート (S P 後半リーチ B) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 5】煽りパート (S P 最終リーチ) のシナリオを説明するための図である。 40
- 【図 4 6】煽りパート (S P 最終リーチ) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 7】当りエピローグパート (S P 最終リーチ)、ハズレエピローグパート (S P 最終リーチ) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 8】救済当りパートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 9】再抽選パート (ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出) のシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 0】再抽選パート (ボタン操作後に奇数図柄導出)、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 1】再抽選パート (ボタン操作後に偶数図柄導出)、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。 50

【図 9 1】煽りパート（SP 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。

10

20

30

40

50

- [illegible]

態様を説明するための図である。

【図 1 5 5】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 6】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 7】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 8】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 9】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。 10

【図 1 6 0】ファンファーレパートにおける演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 1】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 2】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 3】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 4】ファンファーレパートにおける演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 5】（ b 1 1 ）～（ b 1 3 ）部分の詳細説明図である。 20

【図 1 6 6】音量レベルを説明するための図である。

【図 1 6 7】音量レベルを説明するための図である。

【図 1 6 8】（ r 2 4 ）～（ r 2 7 ）部分の詳細説明図である。

【図 1 6 9】（ r 2 8 ）～（ r 3 1 ）部分の詳細説明図である。

【図 1 7 0】（ r 3 2 ）～（ r 3 5 ）部分の詳細説明図である。

【図 1 7 1】（ b 1 8 ）～（ i 1 ）における役物動作の詳細説明図である。

【図 1 7 2】（ b 1 8 ）～（ i 1 ）における役物動作の詳細説明図である。

【図 1 7 3】（ r 5 4 ）～（ s 4 ）における役物動作の詳細説明図である。

【図 1 7 4】（ r 5 4 ）～（ s 4 ）における役物動作の詳細説明図である。

【図 1 7 5】字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。 30

【図 1 7 6】（ A 1 ）～（ A 2 3 ）部分の詳細説明図である。

【図 1 7 7】（ A 2 4 ）～（ A 4 6 ）部分の詳細説明図である。

【図 1 7 8】（ b 4 ）～（ b 6 ）部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。

【図 1 7 9】セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。

【図 1 8 0】（ b 4 ）～（ b 6 ）部分の詳細説明図および（ o 3 ）～（ o 5 ）部分の詳細説明図である。

【図 1 8 1】字幕の比較例を説明するための図である。

【図 1 8 2】（ B 4 ）～（ B 1 1 ）部分の詳細説明図である。

【図 1 8 3】図柄出しの変形例を説明するための図である。 40

【図 1 8 4】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図 1 8 5】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図 1 8 6】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図 1 8 7】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図 1 8 8】図柄確定期間の詳細説明図である。

【図 1 8 9】ブラックアウトの詳細説明図である。

【図 1 9 0】ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。

【図 1 9 1】（ r 4 8 ）部分の詳細説明図である。

【図 1 9 2】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説 50

【図 2 1 7】救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子データ

ーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 1 8】再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 1 9】再抽選パート（操作促進前）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 0】再抽選パート（操作促進後に図柄昇格）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 1】再抽選パート（操作促進後に図柄維持）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 2】ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 2 2 3】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 4】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 5】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 6】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 7】なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

20

【図 2 2 8】役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図 2 4 2】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一

50

例を説明するための図である。

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

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

40

【図 2 6 4】図柄の揺れ態様を説明するための図である。

【図 2 6 5】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 6】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 7】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 6 8】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 6 9】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 7 0】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 7 1】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

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

【図 2 7 3】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明

50

するための図である。

【図 2 7 4】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2 7 5】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

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

【図 2 7 7】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

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

【図 2 7 9】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 0】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

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

10

【図 2 8 2】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 3】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 4 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 2 8 4 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 2 8 4 - 3】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 2 8 4 - 4】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 2 8 4 - 5】各乱数を示す説明図である。

【図 2 8 4 - 6】変動パターンを例示する図である。

【図 2 8 4 - 7】各種判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 8 4 - 8】( A ) は大当り種別を示す説明図であり、( B ) は時短付きはずれ種別を示す図である。

20

【図 2 8 4 - 9】( A ) は各時短状態の説明図であり、( B ) は第 1 時短状態の作動中に第 2 時短状態の開始条件が成立した場合の説明図である。

【図 2 8 4 - 1 0】遊技状態の遷移を示す図である。

【図 2 8 4 - 1 1】遊技状態の遷移を示す図である。

【図 2 8 4 - 1 2】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

【図 2 8 4 - 1 3】演出制御用データ保持エリアの説明図である。

【図 2 8 4 - 1 4】遊技制御メイン処理を示す図である。

【図 2 8 4 - 1 5】特別図柄プロセス処理を示す図である。

【図 2 8 4 - 1 6】始動入賞判定処理を示す図である。

30

【図 2 8 4 - 1 7】入賞時乱数値判定処理を示す図である。

【図 2 8 4 - 1 8】特別図柄通常処理を示す図である。

【図 2 8 4 - 1 9】変動パターン設定処理を示す図である。

【図 2 8 4 - 2 0】変動パターン判定テーブルを示す図である。

【図 2 8 4 - 2 1】変動パターン判定テーブルを示す図である。

【図 2 8 4 - 2 2】変動パターン判定テーブルを示す図である。

【図 2 8 4 - 2 3】変動パターン判定テーブルを示す図である。

【図 2 8 4 - 2 4】変動パターン判定テーブルを示す図である。

【図 2 8 4 - 2 5】変動パターン判定テーブルを示す図である。

【図 2 8 4 - 2 6】第 1 特別図柄の可変表示にて選択され得る変動パターンを示す図である。

40

【図 2 8 4 - 2 7】第 2 特別図柄の可変表示にて選択され得る変動パターンを示す図である。

【図 2 8 4 - 2 8】第 2 特別図柄の可変表示にて選択され得る変動パターンを示す図である。

【図 2 8 4 - 2 9】第 2 特別図柄の可変表示にて選択され得る変動パターンを示す図である。

【図 2 8 4 - 3 0】時短状態 A において可変表示結果がはずれとなる場合の第 2 特図の平均可変表示時間を示す図である。

【図 2 8 4 - 3 1】時短状態 B において可変表示結果がはずれとなる場合の第 2 特図の平

50

均可変表示時間を示す図である。

【図 2 8 4 - 3 2】時短状態 C において可変表示結果がはずれとなる場合の第 2 特図の平均可変表示時間を示す図である。

【図 2 8 4 - 3 3】特別図柄停止処理を示す図である。

【図 2 8 4 - 3 4】特別図柄停止処理を示す図である。

【図 2 8 4 - 3 5】通常状態における図柄確定期間を示す図である。

【図 2 8 4 - 3 6】時短状態 A における図柄確定期間を示す図である。

【図 2 8 4 - 3 7】時短状態 B における図柄確定期間を示す図である。

【図 2 8 4 - 3 8】時短状態 C における図柄確定期間を示す図である。

【図 2 8 4 - 3 9】小当り開放中処理を示す図である。

10

【図 2 8 4 - 4 0】小当り終了処理を示す図である。

【図 2 8 4 - 4 1】大当り終了処理を示す図である。

【図 2 8 4 - 4 2】演出制御プロセス処理を示す図である。

【図 2 8 4 - 4 3】可変表示開始設定処理を示す図である。

【図 2 8 4 - 4 4】時短状態に関する演出の説明図である。

【図 2 8 4 - 4 5】( A ) は突入演出の説明図であり、( B ) は時短残回数表示の説明図であり、( C ) は時短終了カウントダウンの説明図であり、( D ) はリザルト演出の説明図である。

【図 2 8 4 - 4 6】時短状態終了までの時短終了カウントダウン及び残回数表示の更新タイミングを示すタイミングチャートである。

20

【図 2 8 4 - 4 7】第 1 特図の可変表示中における可変表示中予告演出実行決定割合を示す図である。

【図 2 8 4 - 4 8】第 2 特図の可変表示中における可変表示中予告演出実行決定割合を示す図である。

【図 2 8 4 - 4 9】可変表示中予告演出の演出パターンを示す図である。

【図 2 8 4 - 5 0】可変表示中予告演出の演出態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 5 1】各時短状態における平均可変表示時間を示す図である。

【図 2 8 4 - 5 2】各時短状態における実行可能な可変表示中予告演出を示す図である。

【図 2 8 4 - 5 3】変形例において選択され得る変動パターンを示す図である。

【図 2 8 4 - 5 4】( A ) は変形例における第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルを示す図であり、( B ) ~ ( D ) は変形例において選択され得る変動パターンを示す図である。

30

【図 2 8 4 - 5 5】画像表示装置に表示される画像の説明図である。

【図 2 8 4 - 5 6】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 5 7】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 5 8】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 5 9】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 6 0】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 6 1】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 6 2】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

40

【図 2 8 4 - 6 3】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 6 4】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 6 5】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 6 6】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 6 7】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 6 8】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 6 9】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 7 0】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 7 1】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 2 8 4 - 7 2】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

50

- 【図 2 8 4 - 7 3】時短付きはずれ当選時のタイミングチャートである。
- 【図 2 8 4 - 7 4】時短付きはずれ当選時のタイミングチャートである。
- 【図 2 8 4 - 7 5】時短付きはずれ当選時のタイミングチャートである。
- 【図 2 8 4 - 7 6】時短付きはずれ当選時のタイミングチャートである。
- 【図 2 8 4 - 7 7】時短付きはずれ当選時のタイミングチャートである。
- 【図 2 8 4 - 7 8】時短付きはずれ当選時のタイミングチャートである。
- 【図 2 8 4 - 7 9】時短付きはずれ当選時のタイミングチャートである。
- 【図 2 8 4 - 8 0】時短獲得チャンス演出を第 1 特図及び第 2 特図で実行可能とする場合のタイミングチャートである。
- 【図 2 8 4 - 8 1】可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の可変表示中予告演出の実行の可否を示す図である。 10
- 【図 2 8 4 - 8 2】保留表示予告演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 8 3】保留表示予告演出を実行可能とする場合に画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 8 4】保留表示予告演出を実行可能とする場合に画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 8 5】保留表示予告演出を実行可能とする場合に画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 8 6】保留表示予告演出を実行可能とする場合に画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。 20
- 【図 2 8 4 - 8 7】保留表示予告演出を実行可能とする場合に画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 8 8】描画される画像データの説明図である。
- 【図 2 8 4 - 8 9】描画される画像データの説明図である。
- 【図 2 8 4 - 9 0】可変表示中予告演出の実行割合を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 9 1】可変表示中予告演出の実行割合を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 9 2】可変表示中予告演出の実行割合を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 9 3】可変表示中予告演出の実行タイミングと実行可能な当確演出パターンの説明図である。 30
- 【図 2 8 4 - 9 4】昇格演出を実行する場合の説明図である。
- 【図 2 8 4 - 9 5】昇格演出の実行割合を示す図である。
- 【図 2 8 4 - 9 6】昇格演出を実行する場合に画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 2 8 5 - 1】( A )、( B )は開閉扉枠に設けられた枠ランプの配置状態を示す図である。
- 【図 2 8 5 - 2】( A )は遊技盤に設けられた各種ランプ、( B )は各種ランプと輝度データテーブルとの関係を示す図である。
- 【図 2 8 5 - 3】( A )は B G M と各種 L E D の発光色、( B )はレインボー演出、可動体演出、( C )はレインボー演出、( D )はレインボー表示態様、( E )は停止図柄アクション表示を説明するための図である。 40
- 【図 2 8 5 - 4】( A ) ~ ( F )は右打ち促進演出 A、V、Fを説明するための図である。
- 【図 2 8 5 - 5】大当たり変動から大当たりを経由して突入演出 A に至るまでの演出態様を示す図である。
- 【図 2 8 5 - 6】時短付きはずれ B に当選変動と天井到達変動の演出態様を示す図である。
- 【図 2 8 5 - 7】突入演出 B の演出態様を示す図である。
- 【図 2 8 5 - 8】時短状態 A 1 中に時短付きはずれ B が当選した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 2 8 5 - 9】( A ) ~ ( E )は停止図柄アクション表示の一例を示す図である。
- 【図 2 8 5 - 1 0】L E D ドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。 50

【図 2 8 5 - 1 1】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 1 2】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 1 3】(A) はファンファーレ演出パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、(B) は子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 1 4】(A) ~ (C) はファンファーレ演出パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 1 5】(A) ~ (G) はファンファーレ演出パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 2 8 5 - 1 6】(A) は突入演出 A パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、(B) は子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 1 7】(A) ~ (I) は突入演出 A パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 1 8】(A) は突入演出 B (シーン 1) パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、(B) は子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 1 9】(A) ~ (C) は突入演出 B (シーン 1) パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 2 0】(A) は突入演出 B (シーン 2) パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、(B) は子テーブルの一例を説明するための図である。

20

【図 2 8 5 - 2 1】(A) ~ (D) は突入演出 B (シーン 1) パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 2 2】(A) は突入演出 B (シーン 3) パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、(B) は子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 2 3】(A) ~ (F) は突入演出 B (シーン 3) パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 2 4】(A) は突入演出 B (シーン 4) パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、(B) は子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 2 5】(A) ~ (B) は突入演出 B (シーン 4) パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

30

【図 2 8 5 - 2 6】(A) は突入演出 B (シーン 5) パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、(B) は子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 2 7】(A) ~ (D) は突入演出 B (シーン 5) パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 2 8】(A) ~ (G) はファンファーレ演出と突入演出 A と突入演出 B とのランプ制御の比較について説明するための図である。

【図 2 8 5 - 2 9】(A) (B) は同系色を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 3 0】(A) は右打ち促進演出 A パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、(B) は子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 3 1】(A) ~ (D) は右打ち促進演出 A パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

40

【図 2 8 5 - 3 2】(A) は右打ち促進演出 V パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、(B) は子テーブル、(C) は孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 3 3】(A) は右打ち促進演出 F パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブル、(B) は子テーブル、(C) は孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 8 5 - 3 4】(A) ~ (D) は右打ち促進演出 A、V、F における画像表示装置の表示態様とランプの点灯態様とを示す図である。

【図 2 8 5 - 3 5】右打ち促進演出 A パートにおいて用いられる孫テーブル L L A 1、E

50

L A 1、E R A 1を示す図である。

【図 2 8 5 - 3 6】右打ち促進演出 A、V、F パートにおいて用いられる孫テーブル A T A 1、A T V 1、A T F 1 及び画像表示装置の表示態様とランプの点灯態様とを示す図である。

【図 2 8 6】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 2 8 7】各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 2 8 8】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 9】遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートなどである。

【図 2 9 0】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートなどである。

【図 2 9 1】特図表示結果の判定例を示す図である。

10

【図 2 9 2】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 3】演出制御プロセス処理を示すフローチャートなどである。

【図 2 9 4 - 1】遊技制御用マイクロコンピュータにおけるメモリ領域のアドレスマップを示す図である。

【図 2 9 4 - 2】演出制御コマンドの構成例を示す図である。

【図 2 9 4 - 3】RWM 初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 4 - 4】コマンドセット処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 4 - 5】コマンド送信テーブルの構成例を示す図である。

【図 2 9 4 - 6】コマンド拡張データアドレステーブルの構成例を示す図である。

【図 2 9 4 - 7】データセット処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 2 9 4 - 8】特定回数コマンド送信処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 4 - 9】第 1 特定回数指定コマンドの構成例を示す図である。

【図 2 9 4 - 1 0】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 2 9 4 - 1 1】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 4 - 1 2】特別図柄バッファシフト処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 2 9 4 - 1 3】図柄指定値決定例を示す図である。

【図 2 9 4 - 1 4】大入賞口開放回数設定例を示す図である。

【図 2 9 4 - 1 5】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 4 - 1 6】変動パターン決定例を示す図である。

【図 2 9 4 - 1 7】変動パターン決定例を示す図である。

30

【図 2 9 4 - 1 8】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 4 - 1 9】特別図柄停止時間設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 4 - 2 0】図柄停止時設定例を示す図である。

【図 2 9 4 - 2 1】カウンタ減算処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 4 - 2 2】到達時データ設定例を示す図である。

【図 2 9 4 - 2 3】時短減算処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 4 - 2 4】時短終了時クリア対象を示す図である。

【図 2 9 4 - 2 5】当り終了後演出設定例を示す図である。

【図 2 9 4 - 2 6】演出設定テーブルの構成例を示す図である。

【図 2 9 4 - 2 7】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 2 9 4 - 2 8】小当り開始前データ設定例とハズレ停止後設定クリア対象を示す図である。

【図 2 9 4 - 2 9】大当り開始設定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 2 9 4 - 3 0】小当り終了処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 2 9 4 - 3 1】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 4 - 3 2】大当り終了時状態設定例を示す図である。

【図 2 9 4 - 3 3】大当り終了時状態設定種別に対応する設定内容を示す図である。

【図 2 9 4 - 3 4】大当り終了時データ設定例を示す図である。

【図 2 9 4 - 3 5】演出側カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 4 - 3 6】回数示唆制御処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 2 9 4 - 3 7】回数表示制御例を示す図である。

【図 2 9 4 - 3 8】演出実行例を示す図である。

【図 2 9 5 - 1】特徴部 0 6 9 S G におけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 2 9 5 - 2】特徴部 0 6 9 S G におけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 2 9 5 - 3】( A ) は各乱数を示す説明図であり、( B ) は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、( C 1 ) 及び( C 2 ) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、( D ) は各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図 2 9 5 - 4】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。

【図 2 9 5 - 5】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

10

【図 2 9 5 - 6】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 9 5 - 7】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 9 5 - 8】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 9 5 - 9】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 2 9 5 - 1 0】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 5 - 1 1】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 5 - 1 2】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 5 - 1 3】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 5 - 1 4】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 5 - 1 5】状態遷移を説明するための状態遷移図である。

20

【図 2 9 5 - 1 6】遊タイム(救済時短)を説明するための説明図である。

【図 2 9 5 - 1 7】同じく遊タイム(救済時短)を説明するための説明図である。

【図 2 9 5 - 1 8】同じく遊タイム(救済時短)を説明するための説明図である。

【図 2 9 5 - 1 9】( A ) はバトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図であり、( B ) は遊タイムに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 2 9 5 - 2 0】極・バトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 2 9 5 - 2 1】可変表示回数表示と特別回数表示とに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 2 9 5 - 2 2】R A M クリア後に救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

30

【図 2 9 5 - 2 3】R A M クリア後に救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 2 9 5 - 2 4】( A ) は大当たり後、9 0 0 回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャート、( B ) は時短突入演出 B の変形例を示すタイムチャートである。

【図 2 9 5 - 2 5】大当たり後、9 0 0 回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 2 9 5 - 2 6】救済時短に到達したときに保留記憶数が 0 の場合の演出動作例を示す説明図である。

【図 2 9 5 - 2 7】救済時短に到達したときに保留記憶数が 1 以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

40

【図 2 9 5 - 2 8】客待ち画面に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 2 9 5 - 2 9】特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。

【図 2 9 5 - 3 0】特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【図 2 9 5 - 3 1】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 5 - 3 2】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 9 5 - 3 3】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 5 - 3 4】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての表示処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 5 - 3 5】特徴部 0 6 9 S G 変形例 3 を示す図である。

【図 2 9 5 - 3 6】各種演出の内容を説明するための図である。

【図 2 9 5 - 3 7】カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。

【図 2 9 5 - 3 8】同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。

【図 2 9 5 - 3 9】保留変化予告の演出動作例を示す図である。

【図 2 9 5 - 4 0】図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。

10

【図 2 9 5 - 4 1】エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。

【図 2 9 5 - 4 2】( A ) ~ ( D ) は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。

【図 2 9 5 - 4 3】( A ) ~ ( F ) は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図 2 9 5 - 4 4】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 5 - 4 5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 5 - 4 6】( A ) はリーチ予告実行決定テーブル、( B ) ~ ( E ) はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図 2 9 5 - 4 7】( A ) ~ ( D ) はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。

20

【図 2 9 5 - 4 8】( A ) ~ ( D ) は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。

【図 2 9 5 - 4 9】( A ) ~ ( D ) は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図 2 9 5 - 5 0】( A ) ~ ( C ) は遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。

【図 2 9 5 - 5 1】( A ) は確変状態、時短状態 A のはずれ短縮非リーチ変動パターン、( B ) は時短状態 B のはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。

【図 2 9 5 - 5 2】確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図 2 9 5 - 5 3】確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

30

【図 2 9 5 - 5 4】時短状態 B の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図 2 9 5 - 5 5】S P リーチ E、S P リーチ D の演出動作例である。

【図 2 9 5 - 5 6】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 2 9 5 - 5 7】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

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

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

【図 2 9 5 - 6 0】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 2 9 5 - 6 1】( A ) ~ ( C ) は S P リーチ E、C、D における制御動作例を示すタイミングチャートである。

【図 2 9 5 - 6 2】スーパーリーチと非リーチはずれとを比較する図である。

40

【図 2 9 5 - 6 3】( A ) ~ ( C ) は突入導入演出、( D ) は時短突入演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 2 9 5 - 6 4】( A 1 ) ~ ( A 4 ) は確変突入演出、( B 1 ) ~ ( B 4 ) は時短突入演出 B の演出動作例を示す図である。

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

【図 2 9 5 - 6 6】特徴部 0 6 9 S G における実施の形態 2 としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。

【図 2 9 5 - 6 7】可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図 2 9 5 - 6 8】S P リーチ D の演出動作例である。

50

【図 2 9 5 - 6 9】遊技状態別の特徴を説明するための図である。

【図 2 9 6 - 1】特徴部 0 9 9 S G において、( A ) は各乱数を示す説明図であり、( B 1 )、( B 2 ) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、( C ) は大当たり種別の説明図である。

【図 2 9 6 - 2】( A )、( B ) は普通図柄当り判定テーブルを示す説明図であり、( C ) は普通図柄の可変表示時間の説明図であり、( D ) は普通図柄当り時の第 2 始動入賞口開放時間の説明図である。

【図 2 9 6 - 3】可変表示結果に応じた変動パターンの説明図である。

【図 2 9 6 - 4】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

【図 2 9 6 - 5】通常状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

10

【図 2 9 6 - 6】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 2 9 6 - 7】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 2 9 6 - 8】時短状態 A における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 2 9 6 - 9】時短状態 A における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 2 9 6 - 1 0】時短状態 B における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 2 9 6 - 1 1】時短状態 B における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 2 9 6 - 1 2】始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔の説明図である。

【図 2 9 6 - 1 3】期間値、 $\mu$  の説明図である。

【図 2 9 6 - 1 4】期間値、 $\mu$ 、 $\sigma$  の説明図である。

【図 2 9 6 - 1 5】期間値、 $\mu$ 、 $\sigma$  の説明図である。

20

【図 2 9 6 - 1 6】期間値、 $\mu$ 、 $\sigma$  の説明図である。

【図 2 9 6 - 1 7】期間値、 $\mu$ 、 $\sigma$  の説明図である。

【図 2 9 6 - 1 8】期間値、 $\mu$ 、 $\sigma$  の説明図である。

【図 2 9 6 - 1 9】期間値、 $\mu$ 、 $\sigma$  の説明図である。

【図 2 9 6 - 2 0】期間値、 $\mu$ 、 $\sigma$  の説明図である。

【図 2 9 6 - 2 1】期間値、 $\mu$ 、 $\sigma$  の説明図である。

【図 2 9 6 - 2 2】期間値、 $\mu$ 、 $\sigma$  の説明図である。

【図 2 9 6 - 2 3】各期間値の説明図である。

【図 2 9 6 - 2 4】( A ) はパチンコ遊技機の 1 0 時間分の実射値の説明図であり、( B ) はパチンコ遊技機の設計値の説明図である。

30

【図 2 9 6 - 2 5】通常状態における平均変動時間の算出の説明図である。

【図 2 9 6 - 2 6】時短状態 A における平均変動時間の算出の説明図である。

【図 2 9 6 - 2 7】時短状態 B における平均変動時間の算出の説明図である。

【図 2 9 6 - 2 8】確変状態における平均変動時間の算出の説明図である。

【図 2 9 6 - 2 9】時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の変動が実行されるとき平均変動時間の説明図である。

【図 2 9 6 - 3 0】時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図 2 9 6 - 3 1】( A ) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 3 個である状態で 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、( B ) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 3 個である状態で 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

40

【図 2 9 6 - 3 2】( A ) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 2 個である状態で 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、( B ) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 2 個である状態で 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図 2 9 6 - 3 3】( A ) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 1 個である状態で 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、( B ) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 1 個である状態で 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

50

【図 2 9 6 - 3 4】( A ) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 0 個である状態で 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、( B ) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 0 個である状態で 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図 2 9 6 - 3 5】各期間値の説明図である。

【図 2 9 6 - 3 6】各期間値の説明図である。

【図 2 9 7 - 1】特徴部 0 1 8 S G における変動パターンの具体例を示す説明図である。

【図 2 9 7 - 2】( A ) は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、( B ) は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

10

【図 2 9 7 - 3】スーパーリーチ、の当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図 2 9 7 - 4】スーパーリーチ、のはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図 2 9 7 - 5】( A ) は各種演出の内容を説明するための図、( B ) はキャラクタ種別を説明するための図である。

【図 2 9 7 - 6】( A ) は S P リーチ演出 A ~ E におけるキャラクタの表示態様を示す図、( B ) は S P リーチ演出 A ~ E における L E D の点灯パターンを示す図、( C ) は S P リーチ演出 A ~ E における B G M や効果音の出力パターンを示す図である。

【図 2 9 7 - 7】( A ) は各発光パターンの一例を示す図、( B ) は各音パターンの一例を示す図である。

20

【図 2 9 7 - 8】S P リーチ演出 A ~ E の流れを示す樹形図である。

【図 2 9 7 - 9】S P リーチ、の可変表示が開始されてから S P リーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。

【図 2 9 7 - 1 0】S P リーチ演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 2 9 7 - 1 1】S P リーチ演出 B、C の演出動作例を示す図である。

【図 2 9 7 - 1 2】S P リーチ演出 D、E の演出動作例を示す図である。

【図 2 9 7 - 1 3】当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【図 2 9 7 - 1 4】可動体演出の演出動作例を示す図である。

【図 2 9 7 - 1 5】S P リーチ演出 A ~ E の大当り報知の演出動作例を示す図である。

30

【図 2 9 7 - 1 6】S P リーチ演出 A ~ E のはずれ報知の演出動作例を示す図である。

【図 2 9 7 - 1 7】事後演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 2 9 7 - 1 8】事後演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 2 9 7 - 1 9】事後演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 2 9 7 - 2 0】( A ) は S P リーチ演出種別定テーブル A、( B ) は S P リーチ演出種別定テーブル B、( C ) は S P リーチ演出種別定テーブル C を示す図である。

【図 2 9 7 - 2 1】枠 L E D をなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

【図 2 9 7 - 2 2】枠 L E D をフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

40

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 8】

< パチンコ遊技機の構成など >

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

【0 0 0 9】

50

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

10

【0010】

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

【0011】

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

20

【0012】

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

【0013】

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

30

【0014】

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

【0015】

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

40

【0016】

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

【0017】

入賞球装置 6 A は、たとえば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときに

50

は、所定個（たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【００１８】

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

10

【００１９】

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

【００２０】

20

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

【００２１】

たとえば、特別可変入賞球装置７Ａは、パチンコ遊技機１の奥側に位置する遊技盤２と、パチンコ遊技機１の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠３ａ（図２参照）との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド８２がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド８２がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

30

【００２２】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ２３によって検出される。遊技球がカウントスイッチ２３（図６参照）によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、１回の検出ごとに１０個）が遊技者に払い出される。通常大入賞口に遊技球が進入したときには、たとえば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。また、カウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数が上限数（たとえば、１０個）に達すると、１ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

40

【００２３】

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

【００２４】

たとえば、特別可変入賞球装置７Ｂは、遊技盤２とガラス扉枠３ａとの間の空間に大入

50

賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による V 大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド 8 3 がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の手前側にスライド移動することで V 大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が V 大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド 8 3 がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側にスライド移動することで V 大入賞口を開放状態として、遊技球が V 大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 2 5 】

V 大入賞口に進入した遊技球は、V 大入賞口の内部に設けられた特定領域（V 入賞領域とも称する）を通過することで V 入賞スイッチ 2 4（図 6 参照）によって検出される。遊技球が V 入賞スイッチ 2 4 によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当り遊技状態のラウンド中において V 大入賞口に遊技球が進入したことを条件に V 入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口および V 大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

10

【 0 0 2 6 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 2 7 】

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

20

【 0 0 2 8 】

画像表示装置 5 の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

30

【 0 0 3 1 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。可動体 3 2 は、「POWERFUL II」という文字列により構成されている。「POWERFUL II」は、パチンコ遊技機 1 の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツを表す名称（たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など）であってもよい。また、可動体 3 2 に付された文字は、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタの名前（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ遊技機 1 の機種名（パワフル II）が可動体 3 2 に示されている。

40

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

50

## 【 0 0 3 4 】

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

## 【 0 0 3 5 】

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

10

## 【 0 0 3 6 】

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

## 【 0 0 3 7 】

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

20

## 【 0 0 3 8 】

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

30

## 【 0 0 3 9 】

さらに、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 の左下に第 4 図柄ユニット 5 0 を備える。第 4 図柄ユニット 5 0 は、演出制御用 C P U 1 2 0 によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、L E D の点灯 / 点滅 / 消灯によって報知する L E D 基板である。第 4 図柄ユニット 5 0 においては、複数の L E D による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図ゲームにおける特別図柄（第 1 特図）の種類や第 2 特図ゲームにおける特別図柄（第 2 特図）の種類を表す。たとえば、後述する図 4（b）に示すように、第 4 図柄ユニット 5 0 においては、特図 1 可変表示部 5 3 に設けられた複数の L E D による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図の種類を表し、特図 2 可変表示部 5 4 に設けられた複数の L E D による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 2 特図の種類を表す。

40

## 【 0 0 4 0 】

パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 および遊技機用枠 3 において複数のランプ（遊技効果ランプとも称する。）を備える。具体的には、パチンコ遊技機 1 は、可動体 3 2 に設けられた役物ランプ 9 A と、遊技盤 2 の左側に設けられた盤左ランプ 9 B と、特別可変入賞球装

50

置 7 B の付近に設けられたアタッカランプ 9 E と、特別可変入賞球装置 7 A の付近に設けられた V アタッカランプ 9 F と、V 大入賞口が開放して V 入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることや V 入賞が発生したことを報知する V ランプ 9 G と、可変入賞球装置 6 B の付近に設けられた電チューランプ 9 H と、スティックコントローラ 3 1 A に設けられたスティックコントローラランプ 9 J と、プッシュボタン 3 1 B に設けられたプッシュボタンランプ 9 K と、遊技機用枠 3 の左側に設けられた枠左ランプ 9 L と、遊技機用枠 3 の右側に設けられた枠右ランプ 9 R とを備える。V ランプは、大当りが発生したことを報知するものであってもよい。

【 0 0 4 1 】

役物ランプ 9 A は、役物ランプ 9 A 1 ~ 9 A 4 といった複数のランプから構成されている。具体的には、可動体 3 2 に含まれる「POWERFUL II」という文字が付された部材が 4 分割されており、役物ランプ 9 A 1 は「P」および「O」の部分の裏側、役物ランプ 9 A 2 は「W」および「E」の部分の裏側、役物ランプ 9 A 3 は「R」および「F」の部分の裏側、役物ランプ 9 A 4 は「U」および「L」の部分の裏側に各々配置されている。これにより、役物ランプ 9 A 1 ~ 9 A 4 が「POWERFUL II」という文字が付された部材の裏側で点灯（発光）することで、「POWERFUL II」が点灯（発光）するようになっている。

10

【 0 0 4 2 】

盤左ランプ 9 B は、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 といった複数のランプから構成されている。遊技盤 2 の左側には、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて主人公（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）が描かれており、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 は、その主人公が描かれた遊技盤 2 の部分の裏側に各々配置されている。これにより、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 が主人公が描かれた遊技盤 2 の部分の裏側で点灯（発光）することで、主人公が描かれた遊技盤 2 の部分が点灯（発光）するようになっている。

20

【 0 0 4 3 】

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

30

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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

40

【 0 0 4 6 】

枠左ランプ 9 L は、遊技機用枠 3 の左側に設けられた複数のランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2（図 3 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ 9 R は、遊技機用枠 3 の右側に設けられた複数のランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2（図 3 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の右側を点灯（発光）するようになっている。なお、枠左ランプ 9 L および枠右ランプ 9 R を総称して枠ランプとも称する。また、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、アタッカランプ 9 E、V アタッカランプ 9

50

F、Vランプ9 G、電チューランプ9 H、スティックコントローラランプ9 J、プッシュボタンランプ9 K、枠左ランプ9 L、および枠右ランプ9 Rを、総称して遊技効果ランプ9とも称する。

【0047】

図2は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー51や設定切替スイッチ52は、たとえば電源基板17(図6参照)の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

10

【0048】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ30(図6参照)が配置されている。表示モニタ29は、たとえば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ30は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【0049】

表示モニタ29は、たとえば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口(アタッカ)への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第2始動入賞口(電チュー)への入賞による賞球数と大入賞口(アタッカ)への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ29は、パチンコ遊技機1における設定値を表示可能である。表示モニタ29は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

20

【0050】

設定キー51や設定切替スイッチ52は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓を有するガラス扉枠3aが回動可能に設けられ、ガラス扉枠3aにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠3aを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

30

【0051】

パチンコ遊技機1において、縦長の方形枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー50Aが取り付けられている。セキュリティカバー50Aは、遊技機用枠3を閉鎖したときに、設定キー51や設定切替スイッチ52を含む基板ケース201の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー50Aは、短片50Aaおよび長片50Abを含む略L字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

【0052】

40

図3は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ9Lは、遊技機用枠3の上方から下方に亘って左回りに、枠左ランプ9L1~9L12の12個のランプ群を有する。枠左ランプ9Lは、複数のランプ(この例では12個のランプ)を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠3の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ9Rは、遊技機用枠3の上方から下方に亘って右回りに、枠右ランプ9R1~9R12の12個のランプ群を有する。枠右ランプ9Rは、複数のランプ(この例では12個のランプ)を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠3の右側付近を発光させる。

【0053】

図4は、特図LED基板20および第4図柄ユニット50を説明するための図である。図4(a)に示すように、特図LED基板20は、第1特図の可変表示を示す特図1可変表

50

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

#### 【0054】

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

#### 【0055】

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

#### 【0056】

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

#### 【0057】

本実施の形態においては、大当りが発生した後の大当り遊技、および大当り遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第 2 始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部 3 0 は、右打ちをすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、第 2 始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば 3 個）の賞球が払い出されるとともに第 2 特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば 10 個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当りのラウンド中においては V

10

20

30

40

50

大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、V大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第1流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

#### 【0058】

図4(b)に示すように、第4図柄ユニット50は、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部51と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部52と、第1特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図1可変表示部53と、第2特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図2可変表示部54と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部55とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

10

#### 【0059】

たとえば、特図1可変表示部53は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部54は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって遊技者に報知する。

20

#### 【0060】

以下では、特図1可変表示部21や特図1可変表示部53におけるLEDなどの点灯手段によって第1特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第1特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。また、特図2可変表示部22や特図2可変表示部54におけるLEDなどの点灯手段によって第2特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第2特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。

#### 【0061】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第4図柄ユニット50の右打ち表示部55におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部55におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。演出制御用CPU120は、図柄確定後に、CPU103から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部55を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、CPU103から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部55を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりを有する場合、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部55を点灯させてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、CPU103から大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部55を消灯させる。

30

40

#### 【0062】

図4(c)は、第4図柄ユニットと遊技効果ランプとの関係を説明するための図である。パチンコ遊技機1では、演出制御コマンドのうち、後述する前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンド、あるいは図柄確定コマンドを演出制御用CPU120が受信したときに、第4図柄ユニット50と遊技効果ランプとで、点灯/点滅/消灯などの点灯態様の切り替え有無を異ならせる。前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103から、演出制御基板12の演出制御用CPU120に対して出力されるコマンドであり、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドで1セットでCPU103から演出制御用CPU120に対して出力される。以下では、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコ

50

マンドをまとめて変動パターンコマンドとも称する。

【 0 0 6 3 】

具体的には、演出制御用CPU120は、CPU103から変動パターンコマンドを受信したときに、第4図柄ユニット50におけるLED（特図1可変表示53や特図2可変表示54）の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに対応する変動パターンコマンドをCPU103から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図1可変表示53の点灯態様を、第1特別図柄の停止を示す消灯から、第1特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。また、演出制御用CPU120は、第2特図ゲームに対応する変動パターンコマンドをCPU103から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図2可変表示54の点灯態様を、第2特別図柄の停止を示す消灯から、第2特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。

10

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

また、演出制御用CPU120は、CPU103から図柄確定コマンドを受信したときに、第4図柄ユニット50におけるLED（特図1可変表示53や特図2可変表示54）の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをCPU103から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図1可変表示53の点灯態様を、第1特別図柄の変動を示す点滅から、第1特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。また、演出制御用CPU120は、第2特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドをCPU103から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図2可変表示54の点灯態様を、第2特別図柄の変動を示す点滅から、第2特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。

20

【 0 0 6 6 】

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

30

【 0 0 6 7 】

このように、パチンコ遊技機1は、第4図柄ユニット50においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに応じてランプ（LED）の態様に変化する。それに対し、パチンコ遊技機1は、遊技効果ランプ9においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに関わらずそのコマンド受信の前後でランプの態様が維持される。なお、パチンコ遊技機1は、変動パターンコマンドを受信したことに応じて遊技効果ランプ9の態様に変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機1は、遊技状態が通常状態から大当り後の時短状態へと変化した場合に、時短状態が開始される変動パターンコマンドを受信したことに応じて通常状態の点灯態様から時短状態の点灯態様へと遊技効果ランプ9の態様を変化させてもよい。

40

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

50

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

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

< 基板構成 >

図 6 は、パチンコ遊技機 1 に搭載された各種基板などを説明するための図である。図 6 に示すように、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ 9 1 に接続された電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 0 0 7 4 】

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 により主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、たとえば交流（A C）を直流（D C）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（たとえば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【 0 0 7 5 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、出力回路 1 1 1 などを有する。

【 0 0 7 6 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、たとえば 1 チップのマイクロコンピュータであり、R O M（Read Only Memory）1 0 1 と、R A M（Random Access Memory）1 0 2 と、C P U（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱

10

20

30

40

50

数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 と、RTC (Real Time Clock) 106 とを備える。

【0077】

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

10

【0078】

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

【0079】

I/O105 は、たとえば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（特図LED基板20などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

【0080】

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

【0081】

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

30

【0082】

出力回路111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ100 からのソレノイド駆動信号を、ソレノイド81、ソレノイド82、またはソレノイド83 に伝送する。

40

【0083】

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

【0084】

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

50

大当り種類を含む。)、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン(詳しくは後述))、遊技の状況(たとえば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。

【0085】

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

【0086】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

10

【0087】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理(演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む)を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ(各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0088】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

20

【0089】

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

【0090】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。演出制御用CPU120は、演出画像の表示に同期した音声出力を行うために音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うための輝度データ(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をLEDドライバに供給したりする。また、演出制御用CPU120は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0091】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0092】

詳しくは後述するが、各遊技効果ランプは、LED(ランプ)と当該LEDに電流を供給するLEDドライバとが搭載された遊技効果ランプLED基板を有する。LEDドライバは、演出制御用CPU120からの輝度データに基づき遊技効果ランプ9に含まれる各LED(ランプ)に対する電流を調整することで、遊技効果ランプ9を点灯/点滅/消灯させる。このようにして、演出制御用CPU120は、遊技効果ランプ9の点灯/点滅/消灯を制御する。

40

【0093】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値(演出用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの(ソフトウェアで更新されるもの)であってもよい。

50

## 【 0 0 9 4 】

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

## 【 0 0 9 5 】

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

## 【 0 0 9 6 】

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

10

## 【 0 0 9 7 】

< 遊技の進行の概略 >

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

20

## 【 0 0 9 8 】

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

## 【 0 0 9 9 】

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

## 【 0 1 0 0 】

30

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

## 【 0 1 0 1 】

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

## 【 0 1 0 2 】

特図ゲームにおいて、特図 L E D 基板 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せが、特定の特別図柄（大当り図柄、後述の大当り種類に応じて実際の図柄は異なる。）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「大当り」となる。なお、特図 L E D 基板 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せにおける、特定の特別図柄（大当り図柄）に対応する点灯態様を、「特定表示結果」とも称する。また、特図 L E D 基板 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せが、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図 L E D 基板 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せにおける、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

40

50

## 【 0 1 0 3 】

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

## 【 0 1 0 4 】

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

10

## 【 0 1 0 5 】

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

20

## 【 0 1 0 6 】

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

## 【 0 1 0 7 】

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

30

## 【 0 1 0 8 】

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

## 【 0 1 0 9 】

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

40

## 【 0 1 1 0 】

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

## 【 0 1 1 1 】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、時短状態、確変

50

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

#### 【 0 1 1 2 】

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

10

#### 【 0 1 1 3 】

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

#### 【 0 1 1 4 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。なお、演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、表示に加えて、または表示に代えて、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

20

#### 【 0 1 1 5 】

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

#### 【 0 1 1 6 】

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

30

#### 【 0 1 1 7 】

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

40

50

「S P 前半リーチ）」、「スーパーリーチの後半」を「S P 後半（S P 後半リーチ）」、「最終リーチ」を「S P 最終（S P 最終リーチ）」とも称する。

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

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

【0125】

<大当りに関する各種テーブル>

10

20

30

40

50

図 7 および図 8 を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

【 0 1 2 6 】

[ 当り種別 ]

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

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

確変大当り 8 , 9 は、10 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り 8 , 9 においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【 0 1 3 4 】

[ 各乱数 ]

図 8 は、各乱数を説明するための図である。図 8 に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダム 1 は、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム 1 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 65536 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 2 は、大当り種類（種別）を決定する（大当り種類決定用）ランダムカウンタである。

【 0 1 3 5 】

ランダム 3 およびランダム 4 は、変動パターンの中の後変動に対応する変動パターン

10

20

30

40

50

(以下、後変動パターンと称する)(変動時間)を決定する(後変動パターン判定用)ランダムカウンタである。後変動とは、特別図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。なお、ランダム3は、ハズレ時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1ずつ更新され、1から加算更新されてその上限である65519まで加算更新された後、再度1から加算更新される。ランダム4は、当り時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である239まで加算更新された後、再度1から加算更新される。

【0136】

ランダム5は、変動パターンのうちの前変動に対応する変動パターン(以下、前変動パターンと称する)(変動時間)を決定する(前変動パターン判定用)ランダムカウンタである。前変動とは、特別図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。ランダム5は、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である251まで加算更新された後、再度1から加算更新される。ランダム6は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する(普通図柄当り判定用)ランダムカウンタである。ランダム6は、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である201まで加算更新された後、再度1から加算更新される。

10

【0137】

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

20

【0138】

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

【0139】

[大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル]

図9は、大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

30

【0140】

図9(a)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、ランダム1と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態)において用いられる通常時(非確変時)大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

【0141】

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

40

【0142】

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

50

またはハズレになる確率（割合）が示されている。

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

図 9（b）の第 1 特図大当り種類判定テーブルには、大当り種類判定用のランダム 2 の値と比較される数値であって、通常大当り 1，2 および確変大当り 1～4 のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図 9（b）に示すように、第 1 特図について、通常大当り 1 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 2 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、通常大当り 2 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 2 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 1 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 2 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 3 7 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 3 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 4 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 4 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 4 個のランダム 2 の値が割り当てられている。

【 0 1 4 5 】

図 9（c）の第 2 特別図柄大当り種類判定テーブルには、ランダム 2 の値と比較される数値であって、確変大当り 5～9 のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図 9（c）に示すように、第 2 特図について、確変大当り 5 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 1 0 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 6 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 7 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 8 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 7 0 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 9 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 1 0 個のランダム 2 の値が割り当てられている。

【 0 1 4 6 】

このような各種の大当り種類判定テーブルを用いて、CPU 1 0 3 は、大当り種類として、ランダム 2 の値が一致した大当り種類判定値に対応する種類を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム 2 の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種類と、大当り種類に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【 0 1 4 7 】

< 演出制御コマンド >

図 1 0 は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を示す。なお、図 1 0 に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「（H）」は 1 6 進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【 0 1 4 8 】

コマンド 8 0 X X（H）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、前変動に対応する変動パターン（前変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（X X は、前変動パターンの番号に対応）。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される前変動パターンのそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。

【 0 1 4 9 】

コマンド 8 4 X X（H）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可

10

20

30

40

50

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

#### 【0150】

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

10

#### 【0151】

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

#### 【0152】

コマンド8C01(H)は、ハズレに決定されていることを示す表示結果1指定コマンド（ハズレ指定コマンド）である。コマンド8C02(H)は、通常大当たり1に決定されていることを示す表示結果2指定コマンド（通常大当たり1指定コマンド）である。コマンド8C03(H)は、通常大当たり2に決定されていることを示す表示結果3指定コマンド（通常大当たり2指定コマンド）である。コマンド8C04(H)は、確変大当たり1に決定されていることを示す表示結果4指定コマンド（確変大当たり1指定コマンド）である。コマンド8C05(H)は、確変大当たり2に決定されていることを示す表示結果5指定コマンド（確変大当たり2指定コマンド）である。コマンド8C06(H)は、確変大当たり3に決定されていることを示す表示結果6指定コマンド（確変大当たり3指定コマンド）である。コマンド8C07(H)は、確変大当たり4に決定されていることを示す表示結果7指定コマンド（確変大当たり4指定コマンド）である。コマンド8C08(H)は、確変大当たり5に決定されていることを示す表示結果8指定コマンド（確変大当たり5指定コマンド）である。コマンド8C09(H)は、確変大当たり6に決定されていることを示す表示結果9指定コマンド（確変大当たり6指定コマンド）である。コマンド8C10(H)は、確変大当たり7に決定されていることを示す表示結果10指定コマンド（確変大当たり7指定コマンド）である。コマンド8C11(H)は、確変大当たり8に決定されていることを示す表示結果11指定コマンド（確変大当たり8指定コマンド）である。コマンド8C12(H)は、確変大当たり9に決定されていることを示す表示結果12指定コマンド（確変大当たり9指定コマンド）である。ハズレ指定コマンド、通常大当たり1, 2指定コマンド、および確変大当たり1～9指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて8C系コマンドとも称する。

20

30

#### 【0153】

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

40

#### 【0154】

コマンド9000(H)は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定（電源投入時の初期画面を表示することを指定）する初期化指定コマンドである。コマンド9200(H)は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される

50

停電の復旧を指定（停電復旧画面を表示することを指定）する停電復旧指定コマンドである。コマンド 9 5 0 0（H）は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 1（H）は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 2（H）は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 9 5 系コマンドや背景指定コマンドとも称する。

#### 【 0 1 5 5 】

コマンド 9 F 0 0（H）は、客待ちのデモンストレーション表示に移行することを指定する客待ちデモ指定コマンドである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにより現在保留が無いと判断する。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 3 0 秒後にデモンストレーション用の映像を画像表示装置 5 に流す。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 3 0 秒後にデモンストレーション用のランプ態様で遊技効果ランプ 9 を点灯させる。なお、デモンストレーション用の遊技効果ランプ 9 の点灯態様は、通常状態での遊技効果ランプ 9 の点灯態様よりも賑やか（輝度が高い、点滅の態様が多い、レインボー点灯など）である。これにより、パチンコ遊技機 1 の魅力を遊技者に示すことができる。なお、客待ちのデモンストレーション表示においては、通常状態での背景（以下、通常背景とも称する）が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R において飾り図柄が停止して表示される。また、客待ちのデモンストレーション表示においては、遊技機 1 のタイトル（たとえば、「POWERFUL II」）が表示されたり、演出の一部の紹介画像（静止画または動画）が表示されたりする場合もある。

#### 【 0 1 5 6 】

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

#### 【 0 1 5 7 】

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

#### 【 0 1 5 8 】

コマンド A 3 0 1（H）は、通常大当り 1 の終了を指定する大当り終了 1 指定コマンドである。コマンド A 3 0 2（H）は、通常大当り 2 の終了を指定する大当り終了 2 指定コマンドである。コマンド A 3 0 3（H）は、確変大当り 1 の終了を指定する大当り終了 3 指定コマンドである。コマンド A 3 0 4（H）は、確変大当り 2 の終了を指定する大当り終了 4 指定コマンドである。コマンド A 3 0 5（H）は、確変大当り 3 の終了を指定する大当り終了 5 指定コマンドである。コマンド A 3 0 6（H）は、確変大当り 4 の終了を指定する大当り終了 6 指定コマンドである。コマンド A 3 0 7（H）は、確変大当り 5 の終了を指定する大当り終了 7 指定コマンドである。コマンド A 3 0 8（H）は、確変大当り

6の終了を指定する大当り終了8指定コマンドである。コマンドA309(H)は、確変大当り7の終了を指定する大当り終了9指定コマンドである。コマンドA310(H)は、確変大当り8の終了を指定する大当り終了10指定コマンドである。コマンドA311(H)は、確変大当り9の終了を指定する大当り終了11指定コマンドである。大当り終了1～11指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてA3系コマンドとも称する。

【0159】

コマンドAD00(H)は、V入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、V大入賞口を通過した遊技球がV入賞領域に進入してV入賞スイッチ24により検出されるときに送信されるコマンドである。

【0160】

コマンドB100(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドB200(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【0161】

コマンドC1XX(H)は、第1保留記憶数がXXで示す数になったことを指定する第1保留記憶数指定コマンドである。第1保留記憶数指定コマンドを、C1系コマンドとも称する。コマンドC2XX(H)は、第2保留記憶数がXXで示す数になったことを指定する第2保留記憶する指定コマンドである。第2保留記憶数指定コマンドを、C2系コマンドとも称する。

【0162】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(H)は、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種類判定、変動パターン種類判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種類の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

【0163】

C7XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【0164】

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

【0165】

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

【0166】

<変動パターン>

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

【0167】

本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ100によ

10

20

30

40

50

って、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図10を用いて説明した前変動パターンコマンド(80XX(H))に対応し、後変動パターンは、図10を用いて説明した後変動パターンコマンド(84XX(H))に対応する。

#### 【0168】

##### [メイン側の前変動パターン]

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

10

#### 【0169】

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

20

#### 【0170】

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

30

#### 【0171】

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

40

#### 【0172】

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

50

## 【 0 1 7 3 】

## 〔メイン側の後変動パターン〕

図 1 2 は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号 1 は、1 3 秒変動を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 0 ( H ) ) である。後変動番号 2 は、7 秒変動を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 1 ( H ) ) である。後変動番号 3 は、3 秒変動を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 2 ( H ) ) である。後変動番号 4 は、擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 3 ( H ) ) である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。

10

## 【 0 1 7 4 】

後変動番号 5 は、ノーマルリーチ ( ハズレ ) ( リーチ態様となるが S P リーチに発展することなくハズレ態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 4 ( H ) ) である。後変動番号 6 は、S P 前半 ( ハズレ ) ( S P リーチに発展するが S P リーチの前半でハズレ態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 5 ( H ) ) である。後変動番号 7 は、S P 後半 ( ハズレ ) ( S P リーチの後半に発展するが S P リーチの後半でハズレ態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 6 ( H ) ) である。後変動番号 8 は、最終リーチ ( ハズレ ) ( 最終リーチに発展するが最終リーチでハズレ態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 7 ( H ) ) である。

20

## 【 0 1 7 5 】

後変動番号 9 は、ノーマルリーチ ( 当り ) ( リーチ態様となって当り態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 8 ( H ) ) である。後変動番号 1 0 は、S P 前半 ( 当り ) ( S P リーチに発展して S P リーチの前半で当り態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 9 ( H ) ) である。後変動番号 1 1 は、S P 後半 ( 当り ) ( S P リーチの後半に発展して S P リーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 A ( H ) ) である。後変動番号 1 2 は、最終リーチ ( 当り ) ( 最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 B ( H ) ) である。

## 【 0 1 7 6 】

## 〔後変動パターンの判定〕

後変動パターンは、大当たり判定において、大当たりおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図 1 3 は、ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図 1 3 に示すように、大当たり判定においてハズレに決定された場合、図 8 で説明したランダム 3 を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。

30

## 【 0 1 7 7 】

具体的には、図 1 3 ( a ) に示すように、消化後の保留記憶数が 0 個の場合、後変動番号 1 , 4 , 5 ~ 8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、S P リーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率 ( 後変動番号 6 ~ 8 の選択率 ) は、約 1 / 1 0 2 となっている。

40

## 【 0 1 7 8 】

消化後の保留記憶数が 1 個の場合、後変動番号 1 , 4 , 5 ~ 8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、S P リーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率 ( 後変動番号 6 ~ 8 の選択率 ) は、約 1 / 1 0 2 となっている。

## 【 0 1 7 9 】

50

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

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

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

【0185】

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

【0186】

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

【0187】

また、図13に示すように、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~8のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約1/102となっているのに対して、大当たり時がそれよりも高い約1/1.1となっているため、SPリーチや最終リーチに発展した場合には、大当たりが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

【0188】

[前変動パターンの判定]

図15は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム5の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番

10

20

30

40

50

号も異なる。

【 0 1 8 9 】

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

【 0 1 9 0 】

図 1 5 ( e ) に示すように、後変動番号 5 , 9 のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号 4 , 7 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 1 5 ( f ) に示すように、後変動番号 6 , 1 0 のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号 4 , 7 , 1 0 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 1 5 ( g ) に示すように、後変動番号 7 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 5 , 8 , 1 1 のいずれかの前変動パターンに決定される。

10

【 0 1 9 1 】

図 1 5 ( h ) に示すように、後変動番号 1 1 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 5 , 8 , 1 1 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 1 5 ( i ) に示すように、後変動番号 8 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 6 , 9 , 1 2 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 1 5 ( j ) に示すように、後変動番号 1 2 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 6 , 9 , 1 2 のいずれかの前変動パターンに決定される。

20

【 0 1 9 2 】

[ 全変動パターン ]

図 1 6 は、メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。図 1 3 ~ 図 1 5 で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図 1 6 に示すようなメイン変動番号 1 ~ 2 6 の変動パターンのいずれかとなる。

【 0 1 9 3 】

図 1 7 は、サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。図 1 7 に示すように、サブ側である演出制御用 CPU 1 2 0 は、メイン側である CPU 1 0 3 から受信した変動パターンコマンドに基づき、演出パターンを抽選によって決定する。

30

【 0 1 9 4 】

たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からメイン変動番号 7 ~ 9 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 前半リーチ A のハズレパターンの演出、または、SP 前半リーチ B のハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からメイン変動番号 1 8 ~ 2 0 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 前半リーチ A の当りパターンの演出、または、SP 前半リーチ B の当りパターンの演出のいずれかに決定する。

【 0 1 9 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からメイン変動番号 1 0 ~ 1 2 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 後半リーチ A のハズレパターンの演出、または、SP 後半リーチ B のハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からメイン変動番号 2 1 ~ 2 3 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 後半リーチ A の当りパターンの演出、または、SP 後半リーチ B の当りパターンの演出のいずれかに決定する。

40

【 0 1 9 6 】

< 動作 >

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

50

## 【 0 1 9 7 】

[ 主基板 1 1 の主要な動作 ]

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。

## 【 0 1 9 8 】

( 特別図柄プロセス処理 )

図 1 8 は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。

## 【 0 1 9 9 】

図 1 8 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する ( ステップ S 1 ) 。続いて、C P U 1 0 3 は、必要な初期設定を行う ( ステップ S 2 ) 。初期設定には、スタックポイントの設定、内蔵デバイス ( C T C ( カウンタ / タイマ回路 ) 、パラレル入出力ポートなど ) のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

10

## 【 0 2 0 0 】

次に、C P U 1 0 3 は、復旧条件が成立したか否かを判定する ( ステップ S 3 ) 。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ R A M が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

20

## 【 0 2 0 1 】

C P U 1 0 3 は、復旧条件が成立した場合には ( ステップ S 3 で Y ) 、復旧処理 ( ステップ S 4 ) を実行した後に、設定確認処理 ( ステップ S 5 ) を実行する。C P U 1 0 3 は、ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

30

## 【 0 2 0 2 】

C P U 1 0 3 は、復旧条件が成立しなかった場合には ( ステップ S 3 で N ) 、初期化処理 ( ステップ S 6 ) を実行した後に、設定変更処理 ( ステップ S 7 ) を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

## 【 0 2 0 3 】

ステップ S 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

40

## 【 0 2 0 4 】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認するこ

50

とが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 2 0 5 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドル 3 0 の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 2 0 6 】

C P U 1 0 3 は、ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【 0 2 0 7 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出することに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、C P U 1 0 3 は、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【 0 2 0 8 】

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

【 0 2 0 9 】

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

【 0 2 1 0 】

クリア信号は、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 の押圧操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチ 9 2 がオンであればステップ S 6 の初期化处理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ 9 2 がオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチ 9 2 がオンであればステップ S 6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ 9 2 がオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 2 1 1 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8 ）。そして、C P U 1 0 3 は、

10

20

30

40

50

所定時間（たとえば2ms）ごとに定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS9）、割込みを許可する（ステップS10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（たとえば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

#### 【0212】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

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

#### 【0213】

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

#### 【0214】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当たり」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普図表示部26を駆動することにより行われ、普図記憶表示部25を点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【0215】

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

#### 【0216】

（特別図柄プロセス処理）

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

#### 【0217】

10

20

30

40

50

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図19に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

#### 【0218】

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

#### 【0219】

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

20

#### 【0220】

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

30

#### 【0221】

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

40

#### 【0222】

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

#### 【0223】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特図1可変表示部21や特図2可変表示部22において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから

50

の経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

#### 【 0 2 2 4 】

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

10

#### 【 0 2 2 5 】

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

20

#### 【 0 2 2 6 】

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

30

#### 【 0 2 2 7 】

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

40

#### 【 0 2 2 8 】

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

#### 【 0 2 2 9 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。たとえば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表

50

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

10

#### 【 0 2 3 0 】

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当り確率が  $1 / 320$ 、確変状態が 65 % の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当り確率が  $1 / 200$ 、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当り確率が  $1 / 320$  であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ～ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ～ 3 のいずれかである場合よりも大当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（たとえば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ～ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1 ～ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過すると所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ～ 6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

20

30

#### 【 0 2 3 1 】

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

40

#### 【 0 2 3 2 】

（始動入賞判定処理）

図 2 1 は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。CPU 1 0 3 は、図 2 0 に示す特別図柄プロセス処理の S 1 0 1 において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理において CPU 1 0 3 は、まず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応

50

して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS51)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップS51でY)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(たとえば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS52)。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS52でN)、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップS53)。

10

#### 【0233】

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

20

#### 【0234】

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

30

#### 【0235】

ステップS58の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、大当たり判定用の乱数値ランダム1や大当たり種類判定用の乱数値ランダム2、変動パターン判定用の乱数値ランダム3、4を示す数値データを抽出する(ステップS59)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(ステップS60)。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図示しない第1特図保留記憶部に乱数値ランダム1~ランダム4を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第2特図保留記憶部に乱数値ランダム1~ランダム4を示す数値データが格納される。

40

#### 【0236】

大当たり判定用の乱数値ランダム1や大当たり種類判定用の乱数値ランダム2を示す数値デ

50

ータは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ランダム3, 4は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップS59の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

#### 【0237】

ステップS59の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(ステップS60)。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図19に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

#### 【0238】

CPU103は、ステップS60の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する(ステップS61)。その後、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS62)、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

#### 【0239】

(特別図柄通常処理)

図22は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図22に示すように、特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファ(第1特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ)または第2保留記憶バッファ(第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ)に保留記憶データがあるか否かを判定する(ステップS1001)。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には(ステップS1001でN)、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する(ステップS1002)。変動停止から所定期間が経過しない場合(ステップS1002でN)、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合(ステップS1002でY)、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし(ステップS1003)、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

#### 【0240】

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

10

20

30

40

50

特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第1」を示すデータを設定する(ステップS1005)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータである場合(ステップS1004でY)、CPU103は、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する(ステップS1006)。

【0241】

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

10

【0242】

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

【0243】

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

20

【0244】

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

30

【0245】

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

40

【0246】

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

【0247】

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

50

を送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第 2」を示す値が設定されている場合には、CPU 103 は、第 2 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

#### 【0248】

次に、CPU 103 は、背景指定コマンドを送信し（ステップ S1010）、保留記憶バッファからランダム R（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する（ステップ S1011）。なお、この場合、CPU 103 は、始動入賞判定処理で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファに予め格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値（図 8 参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。

10

#### 【0249】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（図 9（a）の下欄の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（図 9（a）の上欄の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU 103 は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU 103 は、大当り判定用乱数（ランダム 1）の値が図 9（a）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップ S1011 で Y）、ステップ S1012 に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

20

#### 【0250】

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

30

#### 【0251】

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

#### 【0252】

ステップ S1011 において大当り判定用乱数（ランダム 1）の値がいずれかの当り判定値に一致すれば、CPU 103 は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ S1012）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにはリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図 9（b）の第 1 特別図柄大当り種類判定用テーブルおよび図 9（c）の第 2 特別図柄大当り種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、CPU 103 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、図 9（b）に示す第 1 特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。また、CPU 103 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合において、図 9（c）の第 2 特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。そして、CPU 103 は、始動入賞判定処理で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出

40

50

し、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種類判定用の乱数（ランダム２）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（ステップＳ１０１３）。

【０２５３】

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

【０２５４】

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

10

【０２５５】

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

【０２５６】

（変動パターン設定処理）

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

20

【０２５７】

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

30

【０２５８】

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

【０２５９】

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

40

【０２６０】

（特別図柄変動処理）

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

【０２６１】

50

( 特別図柄停止処理 )

図 2 5 は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図 2 5 に示すように、特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3 は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図 1 可変表示部 2 1 または特図 2 可変表示部 2 2 に停止図柄を導出表示する制御を行う ( ステップ S 1 3 0 1 )。なお、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されている場合には特図 1 可変表示部 2 1 での第 1 特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されている場合には特図 2 可変表示部 2 2 での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 に図柄確定指定コマンドをセットする ( ステップ S 1 3 0 2 )。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用 CPU 1 2 0 に送信される。次に、CPU 1 0 3 は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する ( ステップ S 1 3 0 3 )。そして、大当りフラグがセットされていない場合には ( ステップ S 1 3 0 3 で N )、ステップ S 1 3 0 9 に移行する。

10

【 0 2 6 2 】

大当りフラグがセットされている場合には ( ステップ S 1 3 0 3 で Y )、CPU 1 0 3 は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする ( ステップ S 1 3 0 4 )。次に、演出制御用 CPU 1 2 0 に、大当り開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する ( ステップ S 1 3 0 5 )。

【 0 2 6 3 】

また、RO 1 0 1 に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口および V 大入賞口について、開放回数 (たとえば、5 回や 1 0 回)、開放時間 (たとえば、2 9 秒)、ラウンド間のインターバル時間 (たとえば、0 . 5 秒) などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする ( ステップ S 1 3 0 6 )。たとえば、3 R の通常大当りの場合、1 ~ 3 R の全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などを RAM 1 0 2 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5 R の確変大当りの場合、1 ~ 3 R 目および 5 R 目に通常大入賞口を開放させ、4 R 目に V 大入賞口を開放させる開放態様などを RAM 1 0 2 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、1 0 R の確変大当りの場合、1 ~ 8 R 目および 1 0 R 目に通常大入賞口を開放させ、9 R 目に V 大入賞口を開放させる開放態様などを RAM 1 0 2 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数 ( 5 回や 1 0 回 ) のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

20

【 0 2 6 4 】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間 (大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置 5 において報知する時間) に相当する値を設定する ( ステップ S 1 3 0 7 )。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが 1 減算されて、0 になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理 ( ステップ S 1 1 4 ) に対応した値に更新し ( ステップ S 1 3 0 8 )、処理を終了する。

30

【 0 2 6 5 】

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

40

50

## 【 0 2 6 6 】

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

10

## 【 0 2 6 7 】

（大当たり開放前処理）

図 2 6 は、大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。図 2 6 に示すように、大当たり開放前処理において、CPU 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値を - 1（減算更新）する（ステップ S 1 4 0 1）。そして、大入賞口制御タイマの値が 0 であるか否かを判定し（ステップ S 1 4 0 2）、大入賞口制御タイマの値が 0 になっていなければ（ステップ S 1 4 0 2 で N）、処理を終了する。

## 【 0 2 6 8 】

大入賞口制御タイマの値が 0 になっている場合には（ステップ S 1 4 0 2 で Y）、演出制御用 CPU 1 2 0 に大入賞口開放中指定コマンドを送信する（ステップ S 1 4 0 3）。そして、開放パターンに応じてソレノイド 8 2 を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップ S 1 4 0 4）。これにより、1 R 目においては通常大入賞口が開放する。

20

## 【 0 2 6 9 】

次に、CPU 1 0 3 は、開放パターンデータ（たとえば、ステップ S 1 3 0 6 により RAM 1 0 2 に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（たとえば、2 9 秒）を設定する（ステップ S 1 4 0 5）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放中処理（ステップ S 1 1 5）に応じた値に更新し（ステップ S 1 4 0 6）、処理を終了する。

## 【 0 2 7 0 】

（大当たり開放中処理）

図 2 7 は、大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。図 2 7 に示すように、大当たり開放中処理において、CPU 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値を - 1（減算更新）する（ステップ S 1 5 0 1）。

30

## 【 0 2 7 1 】

そして、CPU 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値が 0 になったか否かを確認する（ステップ S 1 5 0 2）。大入賞口制御タイマの値が 0 になっているときは（ステップ S 1 5 0 2 で Y）、ステップ S 1 5 1 1 の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていないときは（ステップ S 1 5 0 2 で N）、通常大入賞口または V 大入賞口を開放中か否かを判定する（ステップ S 1 5 0 3）。通常大入賞口または V 大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

40

## 【 0 2 7 2 】

ステップ S 1 5 0 3 で、通常大入賞口または V 大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップ S 1 5 0 3 で N）、処理を終了する。

## 【 0 2 7 3 】

通常大入賞口または V 大入賞口が開放中であれば（ステップ S 1 5 0 3 で Y）、カウントスイッチ 2 3 または V 入賞スイッチ 2 4 がオンになっているか否かを判定する（ステップ S 1 5 0 4）。カウントスイッチ 2 3 と V 入賞スイッチ 2 4 のいずれもがオンになっていなければ（ステップ S 1 5 0 4 で N）、処理を終了する。一方、カウントスイッチ 2 3 または V 入賞スイッチ 2 4 のいずれか一方がオンとなっていれば（ステップ S 1 5 0 4 で

50

Y)、入賞回数カウンタを+1(加算更新)する(ステップS1505)。

【0274】

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

10

【0275】

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

【0276】

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

20

【0277】

(大当たり開放後処理)

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

【0278】

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

30

【0279】

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

40

【0280】

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

【0281】

ステップS1608またはステップS1609の後、CPU103は、演出制御用CP

50

U 1 2 0 に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップ S 1 6 1 0）。そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップ S 1 1 5）に応じた値に更新し（ステップ S 1 6 1 1）、処理を終了する。

#### 【 0 2 8 2 】

（大当り終了処理）

図 2 9 は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図 2 9 に示すように、大当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を 1 減算する（ステップ S 1 7 0 1）。そして、C P U 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値が 0 になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップ S 1 7 0 2）。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていなければ（ステップ S 1 7 0 2 で N）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていれば（ステップ S 1 7 0 2 で Y）、大当りフラグをリセットする（ステップ S 1 7 0 3）。

10

#### 【 0 2 8 3 】

次に、C P U 1 0 3 は、V 入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 7 0 4）。確変決定フラグがセットされていないければ（ステップ S 1 7 0 4 で N）、ステップ S 1 7 0 5 の処理へ移行する。ステップ S 1 7 0 4 において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップ S 1 7 0 4 で Y）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップ S 1 7 0 7）。次に、演出制御用 C P U 1 2 0 に確変状態指定コマンドを送信し（ステップ S 1 7 0 8）、確変決定フラグをリセットし（ステップ S 1 7 0 9）、ステップ S 1 7 1 0 の処理へ移行する。

20

#### 【 0 2 8 4 】

ステップ S 1 7 1 0 では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ S 1 7 1 0）、時短回数カウンタに 1 0 0 をセットする（ステップ S 1 7 1 1）。そして、ステップ S 1 7 1 2 の処理へ移行する。

#### 【 0 2 8 5 】

一方、ステップ S 1 7 0 4 において、確変決定フラグがセットされていないければ（ステップ S 1 7 0 4 で N）、ステップ S 1 7 0 5 では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ S 1 7 0 5）、時短回数カウンタに 1 0 0 をセットし（ステップ S 1 7 0 6）、ステップ S 1 7 1 2 の処理へ移行する。

30

#### 【 0 2 8 6 】

ステップ S 1 7 1 2 では、演出制御用 C P U 1 2 0 に時短状態指定コマンドを送信する（ステップ S 1 7 1 2）。そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 1 1 0）に対応した値に更新し（ステップ S 1 7 1 3）、処理を終了する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 側は、C P U 1 0 3 から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

#### 【 0 2 8 7 】

〔演出制御基板 1 2 の主要な動作〕

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。

40

#### 【 0 2 8 8 】

（演出制御メイン処理）

演出制御基板 1 2 では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 3 0 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 3 0 は、演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。図 3 0 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動

50

作を行う制御が実行される。

【 0 2 8 9 】

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

【 0 2 9 0 】

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

【 0 2 9 1 】

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

【 0 2 9 2 】

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

【 0 2 9 3 】

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

【 0 2 9 4 】

（演出制御プロセス処理）

図 3 1 は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理は、図 3 0 のステップ S 7 6 にて実行される処理である。図 3 1 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（

10

20

30

40

50

ステップ S 1 6 1 )。先読予告設定処理では、たとえば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 2 9 5 】

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

【 0 2 9 6 】

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

【 0 2 9 7 】

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

【 0 2 9 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令 ( 効果音信号 ) の出力によりスピーカ 8 L , 8 R から音声や効果音を出力させること、 L E D ドライバに対する指令 ( ランプ制御データ ) の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、たとえば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 2 9 9 】

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

## 【 0 3 0 0 】

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

## 【 0 3 0 1 】

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

## 【 0 3 0 2 】

( 可変表示開始設定処理 )

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

## 【 0 3 0 3 】

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

## 【 0 3 0 4 】

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

## 【 0 3 0 5 】

また、ステップ S 7 1 0 1 の処理でハズレとすることに決定されていない場合 ( 大当たりとすることが決定された場合 ) に、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たりの種別に応じて、大当たり図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し ( ステップ S 7 1 0 2 ) 、ステップ S 7 1 0 6 へ進む。

## 【 0 3 0 6 】

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

## 【 0 3 0 7 】

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

#### 【 0 3 0 8 】

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

#### 【 0 3 0 9 】

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

#### 【 0 3 1 0 】

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

#### 【 0 3 1 1 】

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

#### 【 0 3 1 2 】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップ S 7 1 1 1 ）、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）に対応した値にし（ステップ S 7 1 1 2 ）、可変表示開始設定処理が終了する。

#### 【 0 3 1 3 】

##### < 遊技の進行の詳細 >

上述したように構成されているパチンコ遊技機 1 においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機 1 においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入すると、第 1 特図ゲームが開始される。第 1 特図ゲームの結果、特図 1 可変表示部 2 1 が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たりが発生する。

#### 【 0 3 1 4 】

第 1 特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、通常大当たり 1 , 2、確変大当たり 1 ~ 4 がある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるととも

10

20

30

40

50

に、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置 5 の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第 2 流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図 L E D 基板 2 0 の右打ち表示部 3 0 および第 4 図柄ユニット 5 0 の右打ち表示部 5 5 においてもたとえば L E D などの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

【 0 3 1 5 】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、3 R の通常大当りの場合は 3 回、1 0 R の確変大当りの場合は 1 0 回）に亘って開放する。大入賞口の 1 回の開放は、所定期間（たとえば 2 9 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば 1 0 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

10

【 0 3 1 6 】

大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、1 0 0 回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、大当りラウンド中に V 入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（たとえば 1 0 0 回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。

【 0 3 1 7 】

大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置 5、右打ち表示部 3 0、および右打ち表示部 5 5 によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

20

【 0 3 1 8 】

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

30

【 0 3 1 9 】

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

【 0 3 2 0 】

第 2 特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、確変大当り 5 ～ 9 がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置 5、右打ち表示部 3 0、および右打ち表示部 5 5 による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

40

【 0 3 2 1 】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、1 0 回）に亘って開放する。大入賞口の 1 回の開放は、所定期間（たとえば 2 9 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば 1 0 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【 0 3 2 2 】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、1 0 0 回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても

50

、引き続き、画像表示装置 5、右打ち表示部 30、および右打ち表示部 55 によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当たりが発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当たりが発生し、当該連チャン当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

#### 【0323】

初当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当たりが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置 5、右打ち表示部 30、および右打ち表示部 55 による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

10

#### 【0324】

##### <演出の流れ>

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

20

#### 【0325】

##### [開始パート]

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

30

#### 【0326】

##### [煽りパート（導入パート）]

煽りパート（導入パート）は、S P リーチ（スーパーリーチとも称する）の開始時（S P リーチのタイトル表示の開始タイミング）から大当たりかハズレかの分岐を向かえるタイミングまでを含む。また、煽りパートは、実行する演出により大当たりとなるかハズレとなるかを煽るパートである。煽りパートは、開始パートの後に実行される S P 前半リーチ A や S P 前半リーチ B に対応するパート、S P 前半リーチから発展する S P 後半リーチ A、S P 後半リーチ B、S P 最終リーチのいずれかに対応するパートが含まれる。なお、S P 前半リーチ A、S P 前半リーチ B をまとめて S P 前半、S P 後半リーチ A、S P 後半リーチ B、S P 最終リーチをまとめて S P 後半と称することもある。

40

#### 【0327】

##### [エピソードパート]

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

50

行される。

【 0 3 2 8 】

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

10

20

【 0 3 2 9 】

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

30

【 0 3 3 0 】

〔 役物動作パート 〕

役物動作パートは、可動体 3 2 を動作させることにより S P 前半から S P 後半へ発展することを示す演出が実行される S P 後半発展時の期間に対応するパートである。役物動作パートは、S P 前半リーチ A の煽りパートあるいは、S P リーチ前半 B の煽りパートの後に実行される。そして、役物動作パートの後は、S P 後半リーチ A の煽りパート、S P 後半リーチ B の煽りパート、S P 最終リーチの煽りパートのいずれかが実行される。

【 0 3 3 1 】

〔 救済当りパート 〕

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

40

【 0 3 3 2 】

〔 再抽選パート 〕

再抽選パートは、大当り表示結果が表示される当りエピソードパートの後に実行されるパートである。具体的には、再抽選演出は、S P 前半リーチ A の当りエピソードパート、S P リーチ前半 B の当りエピソードパート、S P 後半リーチ A の当りエピソードパート、S P 後半リーチ B の当りエピソードパート、S P 最終リーチの当りエピソードパート、および救済当りパートの後に実行される。なお、本実施例においては各当りパート（当りエ

50

ピロークパート、救済当りパート)の後に必ず再抽選パートが実行されるが、再抽選演出パートに移行しない場合があってもよい。たとえば、救済パートの後は再抽選パートが実行されないようにしてもよいし、当りエピロークパートの後に再抽選パートが実行されないようにしてもよいし、大当り表示結果として確変図柄(確変となることを示す奇数図柄)が導出される場合には再抽選パートが実行されないようにしてもよい。

#### 【0333】

##### [ 当否決定前後の関係 ]

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

#### 【0334】

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

#### 【0335】

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

#### 【0336】

次に、図34(C)を用いて各変動パターンのうちSP最終リーチ大当りの変動パターンであるメイン変動番号26の変動パターンについて説明する。SP最終リーチ大当りの変動パターンでは、変動開始からSPリーチ開始(後変動開始)までが開始パートとなる。そして、SPリーチ開始(後変動開始)からSP後半発展までが煽りパート(SP前半リーチA)となる。そして、SP後半発展から当否決定までが煽りパート(SP最終リーチ)となる。SP最終リーチ大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピロークパート(SP最終リーチ当り)となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、SP最終リーチ大当りの変動パターンでは、開始パートが60秒、煽りパート(SP前半リーチA)が20秒、煽りパート(SP最終リーチ)が25秒、エピロークパート(SP最終リーチ当り)が30秒、再抽選パートが20秒となるような時間が設定されている。

#### 【0337】

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

## 【 0 3 3 8 】

## &lt; シナリオについて &gt;

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

## 【 0 3 3 9 】

図 3 5 は、開始パートのシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 に対応する開始パートのシナリオは、後述する図 5 5 ~ 図 6 1 の演出態様に対応している。図 3 6 は、煽りパート ( S P 前半リーチ A ) のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 2 に対応する煽りパート ( S P 前半リーチ A ) のシナリオは、後述する図 6 2 ~ 図 6 7 の演出態様に対応している。図 3 8 は、当りエピソードパート ( S P 前半リーチ A )、ハズレエピソードパート ( S P 前半リーチ A ) のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 3 に対応する当りエピソードパート ( S P 前半リーチ A ) のシナリオは、後述する図 6 8 ~ 図 6 9 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 4 に対応するハズレエピソードパート ( S P 前半リーチ A ) のシナリオは、後述する図 7 0 ~ 図 7 1 の演出態様に対応している。

## 【 0 3 4 0 】

図 3 8 は、煽りパート ( S P 前半リーチ B ) のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 5 に対応する煽りパート ( S P 前半リーチ B ) のシナリオは、後述する図 7 2 ~ 図 7 7 の演出態様に対応している。図 3 9 は、当りエピソードパート ( S P 前半リーチ B )、ハズレエピソードパート ( S P 前半リーチ B ) のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 6 に対応する当りエピソードパート ( S P 前半リーチ B ) のシナリオは、後述する図 7 8 ~ 図 8 0 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 7 に対応するハズレエピソードパート ( S P 前半リーチ B ) のシナリオは、後述する図 8 1 ~ 図 8 2 の演出態様に対応している。図 4 0 は、役物動作パート ( S P 後半発展時 ) のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 8 に対応する役物動作パート ( S P 後半発展時 ) のシナリオは、後述する図 8 3 の演出態様に対応している。

## 【 0 3 4 1 】

図 4 1 は、煽りパート ( S P 後半リーチ A ) のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 9 に対応する煽りパート ( S P 後半リーチ A ) のシナリオは、後述する図 8 4 ~ 図 9 6 の演出態様に対応している。図 4 2 は、当りエピソードパート ( S P 後半リーチ A )、ハズレエピソードパート ( S P 後半リーチ A ) のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 0 に対応する当りエピソードパート ( S P 後半リーチ A ) のシナリオは、後述する図 9 7 ~ 図 9 8 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 1 1 に対応するハズレエピソードパート ( S P 後半リーチ A ) のシナリオは、後述する図 9 9 ~ 図 1 0 0 の演出態様に対応している。

## 【 0 3 4 2 】

図 4 3 は、煽りパート ( S P 後半リーチ B ) のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 2 に対応する煽りパート ( S P 後半リーチ B ) のシナリオは、後述する図 1 0 1 ~ 図 1 0 9 の演出態様に対応している。図 4 4 は、当りエピソードパート ( S P 後半リーチ B )、ハズレエピソードパート ( S P 後半リーチ B ) のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 3 に対応する当りエピソードパート ( S P 後半リーチ B ) のシナリオは、後述する図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 1 4 に対応するハズレエピソードパート ( S P 後半リーチ B ) のシナリオは、後述する図 1 1 3 ~ 図 1 1 4 の演出態様に対応している。

## 【 0 3 4 3 】

図 4 5 および図 4 6 は、煽りパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 5 に対応する煽りパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオは、後述する図 1 1 5 ～図 1 3 2 の演出態様に対応している。図 4 7 は、当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）、ハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 6 に対応する当りエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオは、後述する図 1 3 3 ～図 1 3 6 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 1 7 に対応するハズレエピローグパート（ＳＰ最終リーチ）のシナリオは、後述する図 1 3 7 ～図 1 3 8 の演出態様に対応している。図 4 8 は、救済当りパートのシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 8 に対応する救済当りパートのシナリオは、後述する図 1 3 9 ～図 1 4 0 の演出態様に対応している。

10

#### 【 0 3 4 4 】

図 4 9 は、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 1 9 に対応する再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオは、後述する図 1 4 1 ～図 1 5 6 の演出態様に対応している。図 5 0 は、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 2 0 に対応する再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）のシナリオは、後述する図 1 5 7 ～図 1 5 9 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 2 2 に対応するファンファーレパートのシナリオは、後述する図 1 6 0 の演出態様に対応している。図 5 1 は、再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。図 3 3 の番号 2 1 に対応する再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）のシナリオは、後述する図 1 6 1 ～図 1 6 3 の演出態様に対応している。図 3 3 の番号 2 2 に対応するファンファーレパートのシナリオは、後述する図 1 6 4 の演出態様に対応している。

20

#### 【 0 3 4 5 】

< ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み >

図 5 2 は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施の形態において、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 ＣＰＵ 1 2 0 は、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数のランプ（ＬＥＤ）のうちの 1 または複数のランプ（ＬＥＤ）を点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。なお、以下では、演出制御用 ＣＰＵ 1 2 0 によって ＬＥＤなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。ＬＥＤドライバは、演出制御用 ＣＰＵ 1 2 0 から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ 9 は、ＬＥＤドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

30

#### 【 0 3 4 6 】

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

40

#### 【 0 3 4 7 】

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

50

## 【 0 3 4 8 】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、および確変状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。

## 【 0 3 4 9 】

さらに、エラー用輝度データテーブル、SPリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図52に示すように、エラー用輝度データテーブル、SPリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

## 【 0 3 5 0 】

たとえば、演出制御用CPU120は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにSPリーチに発展した場合、当該SPリーチに対応するSPリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該SPリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御されているときにSPリーチに発展すると、SPリーチ用輝度データテーブルに基づきSPリーチに対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御される。なお、SPリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはLEDドライバに出力されないが、SPリーチが終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力され、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力される。

## 【 0 3 5 1 】

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

## 【 0 3 5 2 】

また、たとえば、演出制御用CPU120は、SPリーチ中においてSPリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルをSPリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用輝度データテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、SPリーチ用輝度データテーブルに基づきSPリーチに対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御されているときにエラーが発生すると、エラー用輝度データテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御される

10

20

30

40

50

。なお、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、エラーが解除されて再びＳＰリーチ中の遊技状態に戻った場合には、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

#### 【０３５３】

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

#### 【０３５４】

< 遊技効果ランプの点灯態様 >

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

#### 【０３５５】

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

#### 【０３５６】

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

#### 【０３５７】

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

#### 【０３５８】

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

#### 【０３５９】

図５３（Ｘ１）に示すように、盤左ランプ９Ｂの輝度データとして規定されるＷＷＷＷ

W ( W h i t e、W h i t e、W h i t e、W h i t e、W h i t e ) のデータが「 0 0 0 0 0 」である場合、盤左ランプ 9 B は「消灯」する。また、盤左ランプ 9 B の輝度データ ( W W W W W のデータ ) が「 1 1 1 1 1 」である場合、盤左ランプ 9 B は極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このような W W W W W のデータが「 1 1 1 1 1 」となる盤左ランプ 9 B の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【 0 3 6 0 】

図 5 3 ( X 1 ) に示すように、アタッカランプ 9 E の輝度データとして規定される R G B ( R e d、G r e e n、B l u e ) のデータが「 0 0 0 」である場合、アタッカランプ 9 E は「消灯」する。また、アタッカランプ 9 E の輝度データ ( R G B のデータ ) が「 1 1 1 」である場合、アタッカランプ 9 E は極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このような R G B のデータが「 1 1 1 」となるアタッカランプ 9 E の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

10

【 0 3 6 1 】

図 5 3 ( X 1 ) に示すように、Vアタッカランプ 9 F の輝度データとして規定される W W W ( W h i t e、W h i t e、W h i t e ) のデータが「 0 0 0 」である場合、Vアタッカランプ 9 F は「消灯」する。また、Vアタッカランプ 9 F の輝度データ ( W W W のデータ ) が「 1 1 1 」である場合、Vアタッカランプ 9 F は極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このような W W W のデータが「 1 1 1 」となるVアタッカランプ 9 F の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【 0 3 6 2 】

20

図 5 3 ( X 1 ) に示すように、電チューランプ 9 H の輝度データとして規定される R G B ( R e d、G r e e n、B l u e ) のデータが「 0 0 0 」である場合、電チューランプ 9 H は「消灯」する。また、電チューランプ 9 H の輝度データ ( R G B のデータ ) が「 1 1 1 」である場合、電チューランプ 9 H は極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このような R G B のデータが「 1 1 1 」となる電チューランプ 9 H の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【 0 3 6 3 】

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

30

【 0 3 6 4 】

たとえば、図 5 3 ( X 2 ) に示すように、枠左ランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2 の輝度データ ( R G B のデータ ) が「 A A A 」である場合、枠左ランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2 は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、枠左ランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2 は明るく点灯する。

【 0 3 6 5 】

図 5 3 ( X 3 ) に示すように、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 の輝度データ ( R G B のデータ ) が「 A A A 」である場合、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 は明るく点灯する。

40

【 0 3 6 6 】

図 5 4 ( X 4 ) に示すように、役物ランプ 9 A の輝度データ ( R R R R のデータ ) が「 A A A A 」である場合、役物ランプ 9 A は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、役物ランプ 9 A は明るく点灯する。

【 0 3 6 7 】

図 5 4 ( X 5 ) に示すように、盤左ランプ 9 B の輝度データ ( W W W W W のデータ ) が「 A A A A A 」である場合、盤左ランプ 9 B は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、盤左ランプ 9 B は明るく点灯する。

50

## 【 0 3 6 8 】

図 5 4 ( X 6 ) に示すように、アタッカランプ 9 E の輝度データ ( R G B のデータ ) が「 A A A 」である場合、アタッカランプ 9 E は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、アタッカランプ 9 E は明るく点灯する。V アタッカランプ 9 F の輝度データ ( W W W のデータ ) が「 A A A 」である場合、V アタッカランプ 9 F は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、V アタッカランプ 9 F は明るく点灯する。電チューランプ 9 H の輝度データ ( R G B のデータ ) が「 A A A 」である場合、電チューランプ 9 H は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、電チューランプ 9 H は明るく点灯する。

## 【 0 3 6 9 】

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

## 【 0 3 7 0 】

< パチンコ遊技機 1 の演出態様 >

次に、図 5 5 ～ 図 1 6 4 を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、メイン変動番号 9、1 2、1 5、2 0、2 3、2 6 のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。

## 【 0 3 7 1 】

具体的には、メイン変動番号 9 の変動パターンが選択された場合、図 3 3 に示す複数のルートのうち、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ A の煽りパート ( 2 )、S P 前半リーチ A のハズレエピローグパート ( 4 ) の順に演出が遷移するか、あるいは、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ B の煽りパート ( 5 )、S P 前半リーチ B のハズレエピローグパート ( 7 ) の順に演出が遷移する。

## 【 0 3 7 2 】

メイン変動番号 1 2 の変動パターンが選択された場合、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ A の煽りパート ( 2 )、役物動作パート ( 8 )、S P 後半リーチ A の煽りパート ( 9 )、S P 後半リーチ A のハズレエピローグパート ( 1 1 ) の順に演出が遷移するか、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ A の煽りパート ( 2 )、役物動作パート ( 8 )、S P 後半リーチ B の煽りパート ( 1 2 )、S P 後半リーチ B のハズレエピローグパート ( 1 4 ) の順に演出が遷移するか、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ B の煽りパート ( 5 )、役物動作パート ( 8 )、S P 後半リーチ A の煽りパート ( 9 )、S P 後半リーチ B のハズレエピローグパート ( 1 4 ) の順に演出が遷移するか、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ B の煽りパート ( 5 )、役物動作パート ( 8 )、S P 後半リーチ B の煽りパート ( 1 2 )、S P 後半リーチ B のハズレエピローグパート ( 1 4 ) の順に演出が遷移する。

## 【 0 3 7 3 】

メイン変動番号 1 5 の変動パターンが選択された場合、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ A の煽りパート ( 2 )、役物動作パート ( 8 )、S P 最終リーチの煽りパート ( 1 5 )、S P 最終リーチのハズレエピローグパート ( 1 7 ) の順に演出が遷移するか、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ B の煽りパート ( 5 )、役物動作パート ( 8 )、S P 最終リーチの煽りパート ( 1 5 )、S P 最終リーチのハズレエピローグパート ( 1 7 ) の順に演出が遷移する。

## 【 0 3 7 4 】

メイン変動番号 2 0 の変動パターンが選択された場合、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ A の煽りパート ( 2 )、S P 前半リーチ A の当りエピローグパート ( 3 ) の順に演出

10

20

30

40

50

が遷移するか、開始パート（１）、ＳＰ前半リーチＢの煽りパート（５）、ＳＰ前半リーチＢの当りエピローグパート（６）の順に演出が遷移する。

#### 【０３７５】

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

10

#### 【０３７６】

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

20

#### 【０３７７】

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

#### 【０３７８】

30

〔開始パートにおける演出態様〕

図５５～図６１を参照しながら、開始パートにおける演出態様について説明する。

#### 【０３７９】

図５５（ａ１）に示すように、１個の保留記憶に基づき可変表示（変動表示）が開始すると、画像表示装置５の画面上では、飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第４図柄５Ｊが可変表示し、さらに、小図柄５Ｍが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、通常遊技状態中の変動において登場するキャラクタとして夢夢ちゃんと言う女の子が飛んでいる画像が表示される。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機１で実行される演出において味方キャラクタとして登場する主要なキャラクタである。

40

#### 【０３８０】

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

50

## 【 0 3 8 1 】

図 5 5 ( a 2 ) に示すように、左右の飾り図柄が「 2 」図柄で仮停止するリーチ態様となった後に、中図柄に擬似連図柄としての「 N E X T 」図柄が停止する。「 N E X T 」図柄が停止することにより、擬似的な変動の 2 変動目が開始されることが示される。「 N E X T 」図柄の停止時には、遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。なお、ここで言う「点滅」は、図 5 3 および図 5 4 を参照しながら説明したように、ランプが点灯と消灯とを繰り返すことを含み、以下の説明においても同様である。その後、図 5 5 ( a 3 ) に示すように、擬似連演出による 2 回目の可変表示が行われることを示す「 x 2 」の文字が表示される。「 x 2 」の表示時には、遊技効果ランプ 9 が白色で 2 回点滅する。

## 【 0 3 8 2 】

その後、図 5 6 ( a 4 ) に示すように、擬似的な変動の 2 変動目として再変動が行われる。画面の左上には、2 回目の可変表示であることを示す「 x 2 」の文字が小さく表示される。再変動時には、遊技効果ランプ 9 が背景黄点灯のパターンで点灯する。その後、図 5 6 ( a 5 ) に示すように、リーチ態様となった後に、中図柄に擬似連図柄としての「 N E X T 」図柄が停止する。「 N E X T 」図柄が停止することにより、擬似的な変動の 3 変動目が開始されることが示される。「 N E X T 」図柄の停止時には、遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。その後、図 5 6 ( a 6 ) に示すように、擬似連演出による 3 回目の可変表示が行われることを示す「 x 3 」の文字が表示される。「 x 3 」の表示時には、遊技効果ランプ 9 が白色で 2 回点滅する。

## 【 0 3 8 3 】

その後、図 5 7 ( a 7 ) に示すように、3 回目の可変表示として擬似的な再変動が行われる。画面の左上には、3 回目の可変表示であることを示す「 x 3 」の文字が小さく表示される。再変動時には、遊技効果ランプ 9 が背景黄点灯のパターンで点灯する。その後、図 5 7 ( a 8 ) に示すように、左の飾り図柄表示エリア 5 L において「 2 」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア 5 R においても「 2 」が停止するリーチテンパイと称されるリーチ態様となる。リーチテンパイ時には、遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。そして、図 5 7 ( a 9 ) に示すように、リーチテンパイ時の態様で中図柄が変動したまま背景の暗転が開始され画面が暗くなる。背景暗転開始時には、遊技効果ランプ 9 が赤色で点灯する。

## 【 0 3 8 4 】

その後、図 5 8 ( a 1 0 ) に示すように、飾り図柄、夢夢ちゃんのキャラクタ画像の表示を隠すようにシャッターの形状の画像（以下、単にシャッターとも称する）が表示される。飾り図柄のレイヤや夢夢ちゃんのキャラクタのレイヤよりもシャッターのレイヤの方が優先度が高い。優先度が高いとは画像のレイヤ（画像の層）が前面側に位置するということである。図 5 8 ( a 1 0 ) に示すように、シャッターは画面の上下から画面の中央に向けて閉まるように表示される。シャッターの画像により、シャッターよりも後ろの画像が視認できなくなっていく。また、シャッターが徐々に閉鎖する状況に合わせて画面輝度が徐々に低下する。（ a 1 0 ）のシャッターが閉まる状態では、段階的に輝度を低下させながら遊技効果ランプ 9 が赤色で点灯する。

## 【 0 3 8 5 】

その後、図 5 8 ( a 1 1 ) に示すように、シャッターがさらに閉まり画面輝度が（ a 1 0 ）の時点よりも低下する。（ a 1 1 ）のシャッターが閉まる状態では、遊技効果ランプ 9 の輝度が（ a 1 0 ）の時点からさらに低下して遊技効果ランプ 9 が赤色で点灯する。その後、図 5 8 ( a 1 2 ) に示すように、シャッターがさらに閉まり画面輝度が（ a 1 1 ）の時点よりも低下する。（ a 1 2 ）のシャッターが閉まる状態では、遊技効果ランプ 9 の輝度が（ a 1 1 ）の時点からさらに低下して遊技効果ランプ 9 が赤色で点灯する。画面輝度は、（ a 1 0 ）～（ a 1 2 ）にかけてたとえば（ a 1 0 ） 7 5 % > （ a 1 1 ） 5 0 % > （ a 1 2 ） 2 5 % の関係となるように徐々に低下していく。また、遊技効果ランプ 9 の輝度が（ a 1 0 ）～（ a 1 2 ）にかけて徐々に低下していく。

## 【 0 3 8 6 】

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

【0387】

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

【0388】

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

【0389】

[ 煽りパート(S P前半リーチA)における演出態様 ]

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

【0390】

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

【0391】

その後、図63(b4)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラク

10

20

30

40

50

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

【0392】

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

10

【0393】

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

20

【0394】

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

30

【0395】

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

40

【0396】

その後、図66(b13)に示すように、爆チューの後ろ姿が表示されるとともに、夢夢ちゃんの手の一部が表示され、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画面となる。(b13)に示すように、爆チュー逃げるの画面において爆チューのセリフ「捕まるもんか！」に対応する字幕表示「捕まるもんか！」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に

50

合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b 1 3)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【0397】

その後、図66(b 1 4)に示すように、画面右側の爆チューが画面左側の夢夢ちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(b 1 4)に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬似的な音(以下、擬音と称する)としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される。また、(b 1 4)の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、(b 1 5)に示すように、敵キャラクタである爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、(b 1 5)に示すように、爆チューアップの画面において、遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

10

【0398】

その後、図67(b 1 6)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(b 1 6)に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、(b 1 7)に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(b 1 7)に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「とりゃ～！」が出力される。また、(b 1 7)の夢夢ジャンプの状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

20

【0399】

その後、図67(b 1 8)に示すように、夢夢ちゃんが拡大されて表示される当否決定の場面における画面が表示される。また、(b 1 8)の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定の場面对應するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(b 1 8)の状態から、SP前半リーチAでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(c 1)の演出へ移行する。(b 1 8)の状態から、SP前半リーチAでのハズレとなることが決定されていた場合には、(d 1)の演出へ移行する。(b 1 8)の状態から、後半のSPリーチへ発展することが決定されていた場合には、(h 1)の演出へ移行する。

30

【0400】

[ 当りエピソードパート (SP前半リーチA) における演出態様 ]

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

【0401】

図68(c 1)に示すように、SP前半リーチAの当りエピソードパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、(c 1)の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえる映像に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんが捕まえる音「バシッ！」が出力される。また、(c 1)の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえることに対応して(b 1 8)の点灯態様を示す(t b 1 8)の白色よりも明るめの白色で点滅する。

40

【0402】

その後、図68(c 2)に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が表示される。(c 2)に示すように、爆チューを捕まえるの状態では、夢夢ちゃんのセリフ「楽勝よ！」に対応する字幕表示「楽勝よ！」が表示される。また、(c 2)の状態において、遊技効果ランプ9は、大当たりとなったことを示すようにレインボー色でなめらかに点灯する。以下、レインボー色のなめらかな点灯をレインボー点灯(なめらか)とも称する。また、(c 2)の状態において、当り用のBGMが出力される。そ

50

の後、(c 3)に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が劇画風の静止画で表示される。(c 3)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。

【0403】

その後、図69(c 4)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(c 4)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(c 4)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、明るめの白色で点滅する。その後、(c 5)に示すように、図柄組合せ「222」が(c 4)の状態よりも縮小されて表示される。(c 5)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(c 6)に示すように、図柄組合せ「222」が(c 5)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(c 6)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

10

【0404】

[ハズレエピソードパート(S P前半リーチA)における演出態様]

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

【0405】

20

図70(d 1)に示すように、S P前半リーチAのハズレエピソードパートでは、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(d 1)の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての夢夢ちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、(d 1)の爆チュー捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して(b 18)の点灯態様を示す(t b 18)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【0406】

その後、図70(d 2)に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、爆チューが喜んでいる画像が表示される。(d 2)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(d 1)の点灯態様を示す(t d 1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(d 3)に示すように、画面が暗転される。(d 3)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図71(d 4)に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(d 4)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a 1)の点灯態様を示す(t a 1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。

30

【0407】

[煽りパート(S P前半リーチB)における演出態様]

図72～図77を参照しながら、煽りパート(S P前半リーチB)における演出態様について説明する。煽りパート(S P前半リーチB)は、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるポインゴとがホッケーで対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート(S P前半リーチB)では、夢夢ちゃんがポインゴに勝てば大当り、夢夢ちゃんがポインゴに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

40

【0408】

図72(e 1)に示すように、S P前半リーチBが実行される煽りパートでは、「ビリビリホッケー対決」とのS P前半リーチBに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるS P前半の演出の内容が示される。(e 1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は消灯している。その後、図72(e 2)に示すように、画面がひび割れタイトル表示が消去される画像が表示される。(e 2)の画面がひび割れタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ9が緑色で点滅する。そ

50

の後、(e3)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるボインゴとが画面上に現れる対戦キャラ登場の画像が表示される。(e3)の対戦キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ9が緑色で点灯する。

【0409】

その後、図73(e4)に示すように、味方キャラクタである画面左手前の夢夢ちゃんと敵キャラクタである画面右奥のボインゴとが向かい合う対峙の画像が表示される。(e4)の対峙の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ9は、ボインゴが表示されている右側がボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。また、(e4)のタイトル表示が消えたタイミングで、SP前半リーチBに対応するBGMが出力される。その後、(e5)に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「負けないからね」に対応する字幕表示「負けないからね」が表示される。(e5)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

10

【0410】

その後、図73(e6)に示すように、キャラクタが対峙している画面においてボインゴのセリフ「かかってこい」に対応する字幕表示「かかってこい」が表示される。(e6)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ボインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。

20

【0411】

その後、図74(e7)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんがバックを打つ画像が表示される。また、(e7)に示すように、夢夢ちゃんのターンである画面において、夢夢ちゃんのセリフ「や～」が出力される。また、(e7)の夢夢ターンの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(e8)に示すように、夢夢ちゃんが打ったバックが拡大表示される。また、(e8)のバック表示の状態において、遊技効果ランプ9は、バックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で2回点滅する。その後、(e9)に示すように、ボインゴが夢夢ちゃんのバックを防ぐ状態の画像が表示される。また、(e9)のボインゴ防ぐの状態において、遊技効果ランプ9は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

30

【0412】

その後、図75(e10)に示すように、弾かれたバックが宙を舞う画像が表示される。(e10)のバック中を舞うの状態において、バックが回転する物理音「シュルルッ」が出力される。また、(e10)の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ボインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。その後、(e11)に示すように、敵キャラクタであるボインゴがバックを打つ画像が表示される。また、(e11)に示すように、ボインゴのターンである画面において、ボインゴのセリフ「よいしょ～」が出力される。また、(e11)のボインゴターンの状態において、遊技効果ランプ9は、ボインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。その後、(e12)に示すように、ボインゴが打ったバックが拡大表示される。また、(e12)のバック表示の状態において、遊技効果ランプ9は、バックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で3回点滅する。

40

【0413】

その後、図76(e13)に示すように、夢夢ちゃんがバックを直接受けることでダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が表示される。(e13)に示すように、夢夢ダメージの状態において、夢夢ちゃんのセリフ「うわ～」が出力される。また、(e13)の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがダメージを受け

50

たことに対応して白色で2回点滅する。その後、(e 1 4)に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が表示される。また、(e 1 4)の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で2回点滅する。その後、(e 1 5)に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が(e 1 3)と同様の内容で表示される。また、(e 1 5)の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で2回点滅する。

#### 【0 4 1 4】

その後、図77(e 1 6)に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が(e 1 4)と同様の内容で表示される。また、(e 1 6)の夢夢ダメージの状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で2回点滅する。その後、(e 1 7)に示すように、夢夢ちゃんがダメージを受けた状態が表示される当否決定前の場面における場面となる。(e 1 7)の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定前の場面对應するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(e 1 7)の状態から、SP前半リーチBでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(f 1)の演出へ移行する。(e 1 7)の状態から、SP前半リーチBでのハズレとなることが決定されていた場合には、(g 1)の演出へ移行する。(e 1 7)の状態から、後半のSPリーチへ発展することが決定されていた場合には、(h 1)の演出へ移行する。

#### 【0 4 1 5】

[ 当りエピソードパート (SP前半リーチB) における演出態様 ]

図78～図80を参照しながら、当りエピソードパート(SP前半リーチB)における演出態様について説明する。当りエピソードパート(SP前半リーチB)は、夢夢ちゃんがポインゴに勝利したストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

#### 【0 4 1 6】

図78(f 1)に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートでは、夢夢ちゃんがバックを打ち返す画像が表示される。また、(f 1)の夢夢ちゃんがバックを打ち返すことで攻撃する夢夢攻撃の状態では、夢夢ちゃんのセリフ「行け～！」に対応する字幕表示「行け～！」が表示される。また、(f 1)の夢夢攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが攻撃することに対応して(e 1 7)の点灯態様を示す(t e 1 7)の白色よりも明るめの白色で点滅する。

#### 【0 4 1 7】

その後、図78(f 2)に示すように、夢夢ちゃんの攻撃を受けたポインゴが吹っ飛ぶ画像が表示される。(f 2)に示すように、ポインゴ攻撃受けるの状態では、ポインゴのセリフ「うわー！」に対応する字幕表示「うわー！」が表示される。また、(f 2)の状態において、遊技効果ランプ9は、大当たりとなったことを示すレインボー点灯(なめらか)となる。また、(f 2)の状態において、当り用のBGMが出力される。その後(f 3)に示すように、夢夢ちゃんがガッツポーズし、ポインゴが倒れている夢夢勝利の画像が表示される。(f 3)に示すように、夢夢勝利の状態では、夢夢ちゃんのセリフ「楽勝よ！」に対応する字幕表示「楽勝よ！」が表示される。また、(f 3)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。

#### 【0 4 1 8】

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

）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｆ５）の状態よりも縮小されて表示される。（ｆ６）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ９は、白色で点滅する。その後、図８０（ｆ７）に示すように、図柄組合せ「２２２」が（ｆ６）の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。（ｆ７）の２図柄（通常サイズ）の状態において、遊技効果ランプ９は、レインボー点灯（なめらか）の点灯態様を維持する。

【０４１９】

〔ハズレエピソードパート（ＳＰ前半リーチＢ）における演出態様〕

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

10

【０４２０】

図８１（ｇ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＢのハズレエピソードパートでは、ポインゴの攻撃を受けた夢夢ちゃんが吹っ飛ぶ画像が表示される。（ｇ１）に示すように、夢夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して（ｅ１７）の点灯態様を示す（ｔｅ１７）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後（ｇ２）に示すように、（ｇ１）の状態よりも夢夢ちゃんが遠くに吹っ飛ぶ画像が表示される。（ｇ２）に示すように、夢夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ９は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して（ｅ１７）の点灯態様を示す（ｔｅ１７）の白色よりも暗めの白色で点灯する。

20

【０４２１】

その後、図８１（ｇ３）に示すように、ポインゴに敗北した夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、ポインゴが笑っている画像が表示される。（ｇ３）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ９は、（ｇ１）、（ｇ２）の点灯態様を示す（ｔｇ１）、（ｔｇ２）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図８２（ｇ４）に示すように、画面が暗転される。（ｇ４）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ９は、消灯する。その後、図８２（ｇ５）に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「２３２」の図柄が表示される。（ｇ５）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ９は、（ａ１）の点灯態様を示す（ｔａ１）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。

【０４２２】

30

〔役物動作パート（後半発展時）における演出態様〕

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

【０４２３】

図８３（ｈ１）に示すように、ＳＰ前半リーチＡまたはＳＰ前半リーチＢからＳＰ後半リーチＡ，ＳＰ後半リーチＢ，ＳＰ最強リーチのうちのいずれかの後半のＳＰリーチへ発展するときには、役物としての可動体３２が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。（ｈ１）に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「２」の飾り図柄が視認できなくなる。また、（ｈ１）の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。

40

【０４２４】

その後、（ｈ２）の状態では、（ｈ１）の状態からさらに役物が落下する。（ｈ２）の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。その後、（ｈ３）の状態では、縮小された「２」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「Ｐ」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。（ｈ３）の状態では、遊技効果ランプ９が赤色で点滅する。（ｈ３）の状態から役物が上昇する演出が実行される。役物上昇後にＳＰ後半リーチＡに発展することが決定されていた場合には、（ｉ１）の演出へ移行する。役物上昇後にＳＰ後半リーチＢに発展することが決定されていた場

50

合には、( n 1 ) の演出へ移行する。役物上昇後に S P 最終リーチに発展することが決定されていた場合には、( r 1 ) の演出へ移行する。

【 0 4 2 5 】

[ 煽りパート ( S P 後半リーチ A ) における演出態様 ]

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

10

【 0 4 2 6 】

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

20

【 0 4 2 7 】

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

30

【 0 4 2 8 】

その後、図 8 5 ( i 6 ) に示すように、ジャムちゃんが表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「捕まえてやる！」に対応する字幕表示「捕まえてやる！」が表示される。( i 6 ) のジャム表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、図 8 6 ( i 7 ) に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「行くぞ～」に対応する字幕表示「行くぞ～」が表示される。( i 7 ) の夢夢表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。

40

【 0 4 2 9 】

その後、図 8 6 ( i 8 ) に示すように、爆チューが表示されるときに、爆チューのセリフ「かかってこい！」に対応する字幕表示「かかってこい！」が表示される。( i 8 ) の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、( i 9 ) に示すように、ジャムちゃんが爆チューを

50

追いかける画像が表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(i 9)のジャム追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。

【0430】

その後、図87(i 10)に示すように、爆チューがジャムちゃんから逃げる画像が表示されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i 10)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図87(i 11)に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(i 11)の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(i 12)に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。また、(i 12)に示すように、ジャム追っかけの画面においてジャムちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(i 12)に示すように、ジャムちゃんの映像に合わせ物理音としてのジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、(i 12)のジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

10

【0431】

その後、図88(i 13)に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(i 13)に示すように、ジャムちゃんの映像に合わせ物理音としてのジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタタッ」が出力される。また、(i 13)のジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(i 14)に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i 14)に示すように、ジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

20

【0432】

その後、図88(i 15)に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(i 15)に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョーン」が出力される。また、(i 15)の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、図89(i 16)に示すように、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(i 16)の爆チュー捕まえられずの状態では、ジャムちゃんのセリフ「捕まえられないよー」に対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としてのジャムちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、(i 16)の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

30

40

【0433】

その後、図89(i 17)に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「次は私よ！」に対応する字幕表示「次は私よ！」が表示される。(i 17)の夢夢表示の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(i 18)に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示される。(i 18)の爆チュー追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが動作していることに対応して緑色で点滅する。

50

## 【 0 4 3 4 】

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

10

## 【 0 4 3 5 】

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

20

## 【 0 4 3 6 】

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

30

## 【 0 4 3 7 】

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

40

## 【 0 4 3 8 】

その後、図 9 3 ( i 2 8 ) に示すように、画面左側にジャムちゃん、画面右側に夢夢ちゃんが拡大されて表示される。( i 2 8 ) に示すように、夢夢とジャムアップの状態では

50

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

【 0 4 3 9 】

その後、図 3 0 ( i 3 0 ) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人が画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。( i 3 0 ) では、( i 2 9 ) よりも2人が爆チューに近づいた画像が表示される。( i 3 0 ) に示すように、夢夢ちゃん

10

とジャムちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( i 3 0 ) の2人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【 0 4 4 0 】

その後、図 9 4 ( i 3 1 ) に示すように、ジャムちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、( i 3 1 ) に示すように、ジャムアップの画面において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。その後、( i 3 2 ) に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。( i 3 2 ) に示すように、ジャムジャンプの画面においてジャムちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、( i 3 2 ) のジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して紫色で点滅する。

20

【 0 4 4 1 】

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

30

とジャムちゃんの2人がジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。( i 3 5 ) に示すように、2人ジャンプの状態において、味方2人のセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。( i 3 5 ) の2人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

【 0 4 4 2 】

その後、図 9 5 ( i 3 6 ) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと2人がジャンプしている画像が静止画1として表示される。( i 3 6 ) の2人ジャンプの状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、2人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。その後、図 9 6 ( i 3 7 ) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃん

40

の2人がジャンプしている画像が静止画2として表示される。( i 3 7 ) の2人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。その後、( i 3 8 ) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人がジャンプしている画像が静止画3として表示される。( i 3 8 ) の2人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。

【 0 4 4 3 】

その後、図 9 6 ( i 3 9 ) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと2人がジャンプしている画像が静止画4として表示される当否決定前の場面となる。( i 3 9 ) の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定前の場面对應するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であ

50

ることが分かり易い。( i 3 9 ) の状態から、S P 後半リーチ A での大当たりとなることが決定されていた場合には、( j 1 ) の演出へ移行する。( i 3 9 ) の状態から、S P 後半リーチ A でのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、( k 1 ) の演出へ移行する。

#### 【 0 4 4 4 】

[ 当りエピソードパート ( S P 後半リーチ A ) における演出態様 ]

図 9 7 ~ 図 9 8 を参照しながら、当りエピソードパート ( S P 後半リーチ A ) における演出態様について説明する。当りエピソードパート ( S P 後半リーチ A ) は、夢夢ちゃんとジャムちゃんとの爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

10

#### 【 0 4 4 5 】

図 9 7 ( j 1 ) に示すように、S P 後半リーチ A の当りエピソードパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんとジャムちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、( j 1 ) の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえる映像に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんが捕まえる音「バシッ！」が出力される。また、( j 1 ) の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューを捕まえることに対応して ( i 3 9 ) の点灯態様を示す ( t i 3 9 ) の白色よりも明るい白色で点滅する。

#### 【 0 4 4 6 】

その後、図 9 7 ( j 2 ) に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをし、爆チューの上にジャムちゃんが乗っている画像が表示される。( j 2 ) に示すように、爆チューを捕まえるの状態では、ジャムちゃんのセリフ「残念だったわね！」に対応する字幕表示「残念だったわね！」が表示される。また、( j 2 ) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、大当たりとなったことを示すレインボー点灯 ( なめらか ) となる。また、( j 2 ) の状態において、当り用の B G M が出力される。その後、( j 3 ) に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをし、爆チューの上にジャムちゃんが乗っている画像が劇画風の静止画で表示される。( j 3 ) の静止画の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 ( なめらか ) となる。

20

#### 【 0 4 4 7 】

その後、図 9 8 ( j 4 ) に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「2 2 2」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。( j 4 ) に示すように、図柄出しでは「2 2 2」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。( j 4 ) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、( j 5 ) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が ( j 4 ) の状態よりも縮小されて表示される。( j 5 ) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、( j 6 ) に示すように、図柄組合せ「2 2 2」が ( j 5 ) の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。( j 6 ) の 2 図柄 ( 通常サイズ ) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 ( なめらか ) の点灯態様を維持する。

30

#### 【 0 4 4 8 】

[ ハズレエピソードパート ( S P 後半リーチ A ) における演出態様 ]

図 9 9 ~ 図 1 0 0 を参照しながら、ハズレエピソードパート ( S P 後半リーチ A ) における演出態様について説明する。ハズレエピソードパート ( S P 後半リーチ A ) は、夢夢ちゃんとジャムちゃんとの爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

40

#### 【 0 4 4 9 】

図 9 9 ( k 1 ) に示すように、S P 後半リーチ A のハズレエピソードパートでは、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、( k 1 ) の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、( k 1 ) の爆チュー捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チュー

50

を捕まえられなかったことに対応して ( i 3 9 ) の点灯態様を示す ( t i 3 9 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。

#### 【 0 4 5 0 】

その後、図 9 9 ( k 2 ) に示すように、爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、( k 2 ) に示すように、爆チューアップの画面において、爆チューのセリフ「うっしっしっ！」に対応する字幕表示「うっしっしっ！」が表示される。( k 2 ) の爆チューアップの状態において、遊技効果ランプ 9 は、( k 1 ) の点灯態様を示す ( t k 1 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、( k 3 ) に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんとジャムちゃんが膝をついて残念がる画像が表示される。( k 3 ) に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ 9 は、( k 1 ) の点灯態様を示す ( t k 1 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図 1 0 0 ( k 4 ) に示すように、画面が暗転される。( k 4 ) の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ 9 は、消灯する。その後、( k 5 ) に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「 2 3 2 」の図柄が表示される。( k 5 ) の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ 9 は、( a 1 ) の点灯態様を示す ( t a 1 ) と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。( k 5 ) の状態から、救済当たりとなることが決定されていた場合には、( v 1 ) の演出へ移行する。

10

#### 【 0 4 5 1 】

[ 煽りパート ( S P 後半リーチ B ) における演出態様 ]

図 1 0 1 ~ 図 1 0 9 を参照しながら、煽りパート ( S P 後半リーチ B ) における演出態様について説明する。煽りパート ( S P 後半リーチ B ) は、味方キャラクタであるジャムちゃんおよびナナちゃんと敵キャラクタであるカニのロボットとが対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート ( S P 後半リーチ B ) では、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットがボインゴに勝てば大当たり、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

20

#### 【 0 4 5 2 】

図 1 0 1 ( n 1 ) に示すように、S P 後半リーチ B が実行される煽りパートでは、「激震ロボバトル」との S P 後半リーチ B に対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行される S P 後半の演出の内容が示される。タイトル表示の下には、このリーチでの大当たり期待度が星の数で示される。なお、この大当たり期待度を示す表示は、他の S P リーチで表示されるようにしてもよい。( n 1 ) のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯している。その後、( n 2 ) に示すように、味方キャラクタであるジャムちゃんおよびナナちゃん ( 左端のキャラクタ ) と敵キャラクタであるカニのロボットとが向かい合う対峙の画像が表示される。( n 2 ) に示すように、キャラクタが対峙している画面において味方 2 人のセリフ「負けないわ！」に対応する字幕表示「負けないわ！」が表示される。( n 2 ) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、2 人がセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、( n 2 ) のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、S P 後半リーチ B に対応する B G M が出力される。

30

40

#### 【 0 4 5 3 】

その後、図 1 0 1 ( n 3 ) に示すように、敵キャラクタであるカニがビームを撃つカニ攻撃の画像が表示される。また、( n 3 ) のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ 9 は、カニの攻撃に対応して白色で 2 回点滅する。その後、図 1 0 2 ( n 4 ) に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんがカニのビームから逃げる画像が表示される。( n 4 ) に示すように、2 人が逃げている画面において、味方 2 人のセリフ「きゃー！」に対応する字幕表示「きゃー！」が表示される。( n 4 ) の 2 人逃げるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、2 人が走って逃げる動作に対応して白色で 3 回点滅する。

#### 【 0 4 5 4 】

その後、図 1 0 2 ( n 5 ) に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの 2 人がカニのビ

50

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

【0455】

10

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

【0456】

20

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

【0457】

30

その後、図105(n13)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんがカニのビームから逃げる画像が表示される。(n13)に示すように、2人が逃げている画面において、味方2人のセリフ「きゃー!」に対応する字幕表示「きゃー!」が表示される。(n13)の2人逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、2人が走って逃げる動作に対応して白色で3回点滅する。その後、(n14)に示すように、ビームがジャムちゃんとナナちゃんに近づいた画像が表示される。(n14)のビームの状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(n15)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの2人がカニのビームをくらいダメージを受ける画像が表示される。また、(n15)の2人がダメージを受けるの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がダメージを受けたことに対応して白色で3回点滅する。

【0458】

40

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

50

祈りの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんの祈りを捧げる動作に対応してピンク色で点滅する。

【0459】

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

10

【0460】

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

20

【0461】

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

30

【0462】

[ 当りエピソードパート(S P後半リーチB)における演出態様 ]

図110～図112を参照しながら、当りエピソードパート(S P後半リーチB)における演出態様について説明する。当りエピソードパート(S P後半リーチB)は、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに勝利したストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

40

【0463】

図110(o1)に示すように、SP後半リーチBの当りエピソードパートでは、天から伸びた手がカニを捕まえる画像が表示される。また、(o1)に示すように、カニを捕まえた画面においてカニのセリフ「やられた～」に対応する字幕表示「やられた～」が表示される。また、(o1)のカニ捕まえるの状態において、遊技効果ランプ9は、カニを捕まえることに対応して(n27)の点灯態様を示す(tn27)の白色よりも明るめの白色で点滅する。その後、(o2)に示すように、捕まえられたカニがお店の看板として設置された画像が表示される。また、(o2)カニが看板となったお店の状態において、遊技効果ランプ9は、大当たりとなったことを示すレインボー点灯(なめらか)となる。ま

50

た、( o 2 ) の状態において、当り用の B G M が出力される。

【 0 4 6 4 】

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

10

【 0 4 6 5 】

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

20

【 0 4 6 6 】

〔 ハズレエピソードパート ( S P 後半リーチ B ) における演出態様 〕

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

30

【 0 4 6 7 】

図 1 1 3 ( p 1 ) に示すように、S P 後半リーチ B のハズレエピソードパートでは、天から伸びた手がカニを捕まえられなかった画像が表示される。また、( p 1 ) のカニ捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ 9 は、カニを捕まえられなかったことに対応して ( n 2 7 ) の点灯態様を示す ( t n 2 7 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、( p 2 ) に示すように、カニが横歩きで逃げて行く画像が表示される。( p 2 ) のカニ逃げるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、( p 1 ) の点灯態様を示す ( t p 1 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、( p 3 ) に示すように、カニに逃げられたジャムちゃんとナナちゃんが俯いて残念がる画像が表示される。また、( p 3 ) に示すように、残念がる画面において、味方 2 人のセリフ「そんな ~ 」に対応する字幕表示「そんな ~ 」が表示される。また、( p 3 ) に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ 9 は、( p 1 ) の点灯態様を示す ( t p 1 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。

40

【 0 4 6 8 】

その後、図 1 1 4 ( p 4 ) に示すように、画面が暗転される。( p 4 ) の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ 9 は、消灯する。その後、( p 5 ) に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「 2 3 2 」の図柄が表示される。( p 5 ) の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ 9 は、( a 1 ) の点灯態様を示す ( t a 1 ) と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。( p 5 ) の状態から、救済当りとなること が決定されていた場合には、( v 1 ) の演出へ移行する。

【 0 4 6 9 】

50

〔 煽りパート（ＳＰ最終リーチ）における演出態様 〕

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

【 ０４７０ 】

図１１５（ｒ１）に示すように、ＳＰ最終リーチが実行される煽りパートでは、「６人で爆チューを捕まえる！」とのＳＰ最終リーチに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるＳＰ最終リーチの演出の内容が示される。（ｒ１）のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ９は、黄色で点灯している。その後、（ｒ２）に示すように、味方キャラクタであるＡＤ、メイドＡ、メイドＢ、ナナちゃん、ジャムちゃん、夢夢ちゃんの６人と、敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。キャラクタが対峙している画面において味方６人のセリフ「これで最後よ」が出力される。また、（ｒ２）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、６人のキャラクタがセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、（ｒ２）のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、ＳＰ最終リーチに対応するＢＧＭが出力される。

【 ０４７１ 】

その後、図１１５（ｒ３）に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「また逃げてやるぞ」が出力される。（ｒ３）の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ９は、６人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ９は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、図１１６（ｒ４）に示すように、ＡＤが表示されるときに、ＡＤのセリフ「わたしに任せて！」に対応する字幕表示「わたしに任せて！」が表示される。（ｒ４）のＡＤ表示の状態において、遊技効果ランプ９は、ＡＤがセリフを発していることに対応してオレンジ色で点滅する。その後、（ｒ５）に示すように、メイドＡが表示されるときに、メイドＡのセリフ「見てなさい」に対応する字幕表示「見てなさい」が表示される。（ｒ５）のメイドＡ表示の状態において、遊技効果ランプ９は、メイドＡがセリフを発していることに対応して青色で点滅する。その後、（ｒ６）に示すように、メイドＢが表示されるときに、メイドＢのセリフ「頑張るんだから」に対応する字幕表示「頑張るんだから」が表示される。（ｒ６）のメイドＢ表示の状態において、遊技効果ランプ９は、メイドＢがセリフを発していることに対応してハワイアンブルー色で点滅する。

【 ０４７２ 】

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

【 ０４７３ 】

その後、図１１８（ｒ１０）に示すように、爆チューが表示されるときに、爆チューの

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

10

## 【0474】

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

20

## 【0475】

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

30

## 【0476】

その後、図120(r18)に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「うぉー！」に対応する字幕表示「うぉー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(r18)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図121(r19)に示すように、街の背景が画面上に表示される。(r19)の街背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。

40

## 【0477】

その後、図121(r20)に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(r20)の夢夢追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(r21)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方2人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。(r21)の夢夢&ジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応して緑色で点滅

50

する。

【 0 4 7 8 】

その後、図 1 2 2 ( r 2 2 ) に示すように、街の背景が画面上に表示される。( r 2 2 ) の街背景の状態において、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯する。その後、( r 2 3 ) に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「やばいー！」に対応する字幕表示「やばいー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( r 2 3 ) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューが逃げていることに对应して赤色で点滅する。

【 0 4 7 9 】

その後、図 1 2 2 ( r 2 4 ) に示すように、A D のキャラクタがアップとなった場面では、A D に対応したオレンジ色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、図 1 2 3 ( r 2 5 ) に示すように、A D がジャンプする動作を実行する場面では、オレンジ色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このとき A D のセリフ音として「あいー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 2 6 ) に示すように、メイド A のキャラクタがアップとなった場面では、メイド A に対応した青色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 2 7 ) に示すように、メイド A がジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときメイド A のセリフ音として「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。

【 0 4 8 0 】

その後、図 1 2 4 ( r 2 8 ) に示すように、メイド B のキャラクタがアップとなった場面では、メイド B に対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 2 9 ) に示すように、メイド B がジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときメイド B のセリフ音としてメイド A と同じセリフ「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 3 0 ) に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、図 1 2 5 ( r 3 1 ) に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。

【 0 4 8 1 】

その後、図 1 2 5 ( r 3 2 ) に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 3 3 ) に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、図 1 2 6 ( r 3 4 ) に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、夢夢ちゃんに対応した緑色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 3 5 ) に示すように、夢夢ちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、緑色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このとき夢夢ちゃんのセリフ音として「おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。

【 0 4 8 2 】

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

【 0 4 8 3 】

その後、図 1 2 7 ( r 3 8 ) に示すように、街の背景とともに爆チューが表示される。また、( r 3 8 ) の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、( r 3 9 ) に示すように、爆チューが拡大さ

10

20

30

40

50

れて表示される。また、( r 3 9 ) に示すように、爆チューアップの画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「やべえ!!!」に対応する字幕表示「やべえ!!!」が表示される。また、( r 3 9 ) の爆チューアップの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

#### 【 0 4 8 4 】

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

10

#### 【 0 4 8 5 】

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

20

#### 【 0 4 8 6 】

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

30

#### 【 0 4 8 7 】

その後、図 1 3 1 ( r 4 9 ) に示すように、スティックコントローラ 3 1 A (トリガ) に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される。( r 4 9 ) に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに対応して遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音出力される。また、( r 4 9 ) のトリガ表示中央への状態において、遊技効果ランプ 9 は赤色で点灯する。その後、( r 5 0 ) に示すように、( r 4 9 ) よりもトリガ表示が画面の中央に集まってくる画像が表示される。( r 5 0 ) に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに対応して遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音出力される。また、( r 5 0 ) のトリガ表示中央への状態において、遊技効果ランプ 9 は赤色で点灯する。

40

#### 【 0 4 8 8 】

その後、図 1 3 1 ( r 5 1 ) に示すように、爆チューの画像が静止画 1 として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け!」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。( r 5 1 ) の引け表示 (静止画 1) が表示される状態において、遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音出力される。また、( r 5 1 ) の引け表示 (静止画 1) が表示される状態において、遊技効果ランプ 9 は赤色で点滅する。

50

## 【 0 4 8 9 】

その後、図 1 3 2 ( r 5 2 ) に示すように、爆チューの画像が静止画 2 として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、( r 5 1 ) のときよりも減少している。( r 5 2 ) の引け表示(静止画 2)が表示される状態において、操作促進に対応する音出力されるとともに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点滅する。その後、( r 5 3 ) に示すように、爆チューの画像が静止画 3 として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、( r 5 2 ) のときよりも減少している。( r 5 3 ) の引け表示(静止画 3)が表示される状態において、操作促進に対応する音出力されるとともに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点滅する。

10

## 【 0 4 9 0 】

その後、図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示すように、爆チューの画像が静止画 4 として表示される当否決定前の場面となる。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、( r 5 3 ) のときよりも減少している。( r 5 4 ) の当否決前定の場面として引け表示(静止画 4)が表示される状態において、操作促進に対応する音出力されるとともに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点滅する。( r 5 4 ) の状態から、S P 最終リーチでの大当たりとなることが決定されていた場合には、( s 1 ) の演出へ移行する。( r 5 4 ) の状態から、S P 最終リーチでのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、( u 1 ) の演出へ移行する。

20

## 【 0 4 9 1 】

[ 当りエピソードパート ( S P 最終リーチ ) における演出態様 ]

図 1 3 3 ~ 図 1 3 6 を参照しながら、当りエピソードパート ( S P 最終リーチ ) における演出態様について説明する。当りエピソードパート ( S P 最終リーチ ) は、6 人が爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

## 【 0 4 9 2 】

図 1 3 3 ( s 1 ) に示すように、S P 最終リーチの当りエピソードパートでは、( s 1 ) に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。このエフェクト画像は、S P リーチ後半へと発展する際のエフェクト画像よりも派手な演出態様となっている。また、当該エフェクト画像により、爆チューのキャラクタや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、( s 1 ) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。

30

## 【 0 4 9 3 】

その後、図 1 3 3 ( s 2 ) の状態では、( s 1 ) の状態からさらに役物が落下する。( s 2 ) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。その後、( s 3 ) の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。( s 3 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。( s 3 ) の状態から役物が上昇する演出が実行される。その後、図 1 3 4 ( s 4 ) に示すように、役物上昇後の状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえた場面が表示される。また、( s 4 ) に示すように、爆チューのセリフ「うう、捕まった」に対応する字幕表示「うう、捕まった」が表示される。( s 4 ) の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー点灯(なめらか)となる。また、( s 4 ) の状態において、当り用の B G M が出力される。

40

## 【 0 4 9 4 】

その後、図 1 3 4 ( s 5 ) に示すように、爆チューを捕まえて 6 人が喜んでいる画像が表示される。また、( s 5 ) に示すように、夢夢ちゃんのセリフ「みんな、やったね！」に対応する字幕表示「みんな、やったね！」が表示される。( s 5 ) の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー点灯(なめらか)となる。その後、( s 6 )

50

に示すように、続いて爆チューを捕まえて6人が喜んでいる画像が表示される。また、(s 6)に示すように、字幕表示「みんな、やったね!」が続けて表示される。(s 6)の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ9がレインボー点灯(なめらか)となる。

【0495】

その後、図135(s 7)に示すように、爆チューを捕まえて6人が喜んでいる画像が劇画風の静止画で表示される。(s 7)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。その後、(s 8)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(s 8)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(s 8)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(s 9)に示すように、図柄組合せ「222」が(s 8)の状態よりも縮小されて表示される。(s 9)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、図136(s 10)に示すように、図柄組合せ「222」が(s 9)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(s 10)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

10

【0496】

[ハズレエピローグパート(SP最終リーチ)における演出態様]

図137~図138を参照しながら、ハズレエピローグパート(SP最終リーチ)における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート(SP最終リーチ)は、6人が爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

20

【0497】

図137(u 1)に示すように、SP最終リーチのハズレエピローグパートでは、爆チューが逃げていく画像が表示される。また、(u 1)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して(r 54)の点灯態様を示す(tr 54)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(u 2)に示すように、爆チューが遠くに逃げて爆チューを捕まえられなかった6人が残念がる画像が表示される。また、(u 2)に示すように、残念の画面において、爆チューのセリフ「残念でした~」に対応する字幕表示「残念でした~」が表示される。(u 2)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(u 1)の点灯態様を示す(t u 1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

30

【0498】

その後、図137(u 3)に示すように、画面が暗転される。(u 3)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図138(u 4)に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(u 4)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a 1)の点灯態様を示す(t a 1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。(u 4)の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、(v 1)の演出へ移行する。

【0499】

40

[救済当りパートにおける演出態様]

図139~図140を参照しながら、救済当りパートにおける演出態様について説明する。救済当りパートは、ハズレのストーリーの展開後に大当りとなる救済演出によるストーリーが展開されていくパートである。救済当りパートでは、他のリーチでは登場しなかったドラム君という救済(復活)に対応するプレミアムキャラクタが登場する。

【0500】

図139(v 1)に示すように、救済当りパートでは、ドラム君というキャラクタが画面上に表示される救済演出が実行される。ドラム君が表示されることで遊技者はハズレと見せかけた復活当りであることを認識できる。(v 1)の救済演出において、遊技効果ランプ9は、(t d 4, t g 5, t p 5, t u 4)よりも明るめの赤色で点灯する。その後

50

、(v3)に示すように、画面がホワイトアウトする。(v2)のホワイトアウトにおいて、遊技効果ランプ9は、白色で点灯する。

【0501】

その後、図140(v3)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(v3)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(v3)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、図140(v4)に示すように、図柄組合せ「222」が(v3)の状態よりも縮小されて表示される。(v4)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(v5)に示すように、図柄組合せ「222」が(v4)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(v5)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

10

【0502】

[再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出)における演出態様]

図141~図156を参照しながら、再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出)における演出態様について説明する。図141~図156では、煽り演出における図柄出しの詳細な演出から、再抽選演出においてボタン操作がされるまでの一連の演出の流れについて説明する。

【0503】

図141(A1)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(A1)に示すように、2図柄拡大の状態では、「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(A1)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(A2)に示すように、図柄組合せ「222」が(A1)の状態よりも拡大されて表示される。(A2)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(A3)に示すように、図柄組合せ「222」が縮小されて表示される。(A3)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅で点灯する。

20

【0504】

その後、図142(A4)に示すように、図柄組合せ「222」がさらに縮小されて表示される。(A4)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(A5)に示すように、図柄組合せ「222」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。(A5)の2図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、(A6)に示すように、背景が切り替わり再抽選演出がスタートする。(A6)の状態では、図柄組合せ「222」が上下に揺れる揺れ期間となる。(A6)においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。(A6)の2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。

30

【0505】

ここで、(A5)の状態から(A6)の状態にかけては、図柄が揺れている期間を省略している。具体的には、図柄が通常サイズのときに図柄は揺れている。そして、通常サイズになった後、引き続き再抽選パートの図柄揺れが開始される。このとき、図柄出しが完了することに関連するタイミング(たとえば、通常サイズになる直前タイミング、通常サイズになってからのタイミング、図柄揺れを開始するタイミングなどを含む)で、遊技効果ランプ9は、白色の点滅からレインボー色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図柄揃いによる祝福を画面とランプの発光により実行することができる。その後、図143(A7)の図柄揺れ期間においては、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。(A7)の2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。

40

【0506】

その後、図143(A8)に示すように、図柄揺れ期間においては、図柄が中央に表示された画面が表示されている。(A8)に示すように、2図柄揺れの状態において、遊技

50

効果ランプ9は、消灯する。その後、(A9)に示すように、再抽選演出による動き始めの期間において2図柄が(A8)の状態よりも縮小されて表示される。(A9)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。その後、図144(A10)に示すように、(A9)の状態からさらに2図柄が縮小されて表示される。(A10)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。

#### 【0507】

その後、図144(A11)～図148(A24)にかけて飾り図柄として用いられている数字が高速で変動することで入替表示が行われる。入替表示が行われると、一旦仮停止した飾り図柄が他の図柄に順次入れ替わることで、次々と飾り図柄が切り替わる。たとえば、(A11)に示すように、高速変動中に2図柄が薄く表示される。(A11)の変動の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。その後、(A12)に示すように、高速変動中に3図柄がくっきりと表示される。(A12)の3図柄の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。それ以降、図145(A13)～図148(A23)にかけて3図柄、4図柄、5図柄、6図柄、7図柄、1図柄といったように、図柄が高速変動しながら入れ替わるようにして、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。図145(A13)～図148(A23)にかけて、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。

#### 【0508】

その後、2図柄から始まった高速変動が1周期して再度2図柄がくっきりと表示される図148(A24)において、2図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、図149(A25)に示すように、高速変動中に2図柄が薄く表示されているときにボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。それ以降、図149(A26)～図156(A46)にかけて3図柄、4図柄、5図柄、6図柄、7図柄、1図柄、2図柄、3図柄、4図柄、5図柄、6図柄といったように、図柄が高速変動しながら入れ替わるようにして、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。また、タイムゲージが時間とともに徐々に減少する。図148(A24)～図156(A46)にかけて、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。そして、(A46)の状態から押しボタン31Bが操作されたとき、奇数図柄が導出されることが決定されていた場合には、(B1)の演出へ移行する。(A46)の状態から押しボタン31Bが操作されたとき、偶数図柄が導出されることが決定されていた場合には、(C1)の演出へ移行する。

#### 【0509】

[再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄導出)における演出態様]

図157～図160を参照しながら、再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄導出)における演出態様について説明する。図157～図160では、再抽選演出においてボタン操作が操作された後に奇数図柄が導出されるまでの一連の演出の流れについて説明する。

#### 【0510】

図157(B1)に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「333」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(B1)に示すように、3図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「333」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(B1)の3図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(B2)に示すように、図柄組合せ「333」が(B1)の状態よりも拡大されて表示される。(B2)の3図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(B3)に示すように、図柄組合せ「333」が縮小されて表示される。(B3)の3図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。

#### 【0511】

その後、図158(B4)に示すように、図柄組合せ「333」がさらに縮小されて表示される。(B4)の3図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(B5)に示すように、図柄組合せ「333」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。(B5)の3図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色で点滅する。その後、(B6)に示すように、図柄組合せ「333」が上下に揺

10

20

30

40

50

れる揺れ期間となる。(B6)においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。(B6)の3図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色で点滅する。その後、図159(B7)に示すように背景が通常背景へと変化する。(B7)の通常背景においても図柄揺れ期間が継続する。(B7)の通常背景揺れの状態では、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。(B7)の通常背景揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色で点滅する。

#### 【0512】

その後、図159(B8)に示すように、「333」の飾り図柄が確定停止する。また、(B8)の図柄確定期間では、小図柄も「333」で確定停止する。(B8)の図柄確定期間において、遊技効果ランプ9は、レインボー色で点滅する。その後、(B9)に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。(B9)の図柄確定期間では、遊技効果ランプ9は、レインボー色の点滅の点滅の点灯態様を維持する。その後、図160(D1)のファンファーレ期間において、(B9)の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ9の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、(D2)に示すように、遊技効果ランプ9の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「FEVER」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ9の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。

#### 【0513】

[再抽選パート(ボタン操作後に偶数図柄導出)における演出態様]

図161~図164を参照しながら、再抽選パート(ボタン操作後に偶数図柄導出)における演出態様について説明する。図161~図164では、再抽選演出においてボタン操作が操作された後に偶数図柄が導出されるまでの一連の演出の流れについて説明する。

#### 【0514】

図161(C1)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(C1)に示すように、2図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(C1)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(C2)に示すように、図柄組合せ「222」が(C1)の状態よりも拡大されて表示される。(C2)の2図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(C3)に示すように、図柄組合せ「222」が縮小されて表示される。(C3)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。

#### 【0515】

その後、図162(C4)に示すように、図柄組合せ「222」がさらに縮小されて表示される。(C4)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(C5)に示すように、図柄組合せ「222」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。(C5)の2図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、(C6)に示すように、背景が(A46)の状態に戻り、図柄組合せ「222」が上下に揺れる揺れ期間となる。(C6)においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。(C6)の2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、図163(C7)に示すように背景が通常背景へと変化する。(C7)の通常背景においても図柄揺れ期間が継続する。(C7)の通常背景揺れの状態では、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。(C7)の通常背景揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。

#### 【0516】

その後、図163(C8)に示すように、「222」の飾り図柄が確定停止する。また、(C8)の図柄確定期間では、小図柄も「222」で確定停止する。(C8)の図柄確定期間において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、(C9)に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。(C9)の図柄確定期間では、遊技効果ランプ9は、レインボー色のなめらかな点灯を維持する。その後、図164(

10

20

30

40

50

E 1) のファンファーレ期間において、(C 9) の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ 9 の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、(E 2) に示すように、遊技効果ランプ 9 の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「F E V E R」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ 9 の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。

【0517】

<パチンコ遊技機 1 の演出態様における特徴部分の説明>

次に、前述したパチンコ遊技機 1 の演出態様における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。

【0518】

(開始 5)

前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実味をもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

【0519】

(開始 6)

また、前述したシャッターは、画面中央に向けて画面の上下の端から閉まっていく態様である。これによれば、徐々に画面輝度が変化していく演出を好適に見せることができる。また、シャッターは、襖のように画面両端から中央に向かって閉まっていく態様であってもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。

【0520】

(開始 7)

また、前述した図 5 8 に示すように、シャッターの淵の画像は、黒色で表現されている。これによれば、図 5 8 (a 1 2) に示すようなシャッターが閉まりきる寸前において、画面輝度が下がっているときに実行される演出とシャッターの淵との境界を曖昧にし、違和感を無くすることができる。図 6 0 (a 1 6) に示すようなシャッターが開き始めるときも同様に違和感を無くすることができる。

【0521】

(開始 8)

また、前述した図 6 0 , 図 6 1 に示すように、シャッターが開いた後は、S P 前半リーチが開始される。シャッターが開ききるまでは、S P 前半リーチの演出が開始されずに徐々に画面輝度が高くなり、シャッター開放後に S P 前半の演出が進行する。これによれば、S P 前半リーチの演出は、遊技者にとって注目したい演出のため、シャッターが開く前に演出が実行されてしまうことで不満を与えてしまうことを防止できる。

【0522】

(開始 10)

また、前述した図 5 7 (a 9) に示すように、シャッターの閉鎖が開始される前に画面の輝度が先に下がり、シャッターが完全に閉鎖するタイミングに合わせてシャッターが閉まりきるようになっている。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングと合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。

【0523】

10

20

30

40

50

( 開始 1 2 )

また、前述したシャッターが開放するまでは、いずれの S P 前半リーチが開始されるかを遊技者に分からなくしている。これによれば、いずれの演出が実行されるかに期待を持たすことができる。

【 0 5 2 4 】

( 開始 1 3 )

なお、前述したシャッターによる演出は、S P 前半に発展するタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、擬似連における再変動 2 回目から再変動 3 回目のタイミングであってもよい。また、シャッターが閉鎖してから開放するときに当該変動の保留表示であるアクティブ保留の変化を示唆するアイコン画像（たとえば、緑色の保留画像）を表示し、当該アイコン画像に対応してアクティブ保留が変化（たとえば、青色から緑色に変化するなど）するようにしてもよい。また、S P 前半リーチから S P 後半リーチへ発展するタイミングでシャッターによる演出を実行してもよい。これによれば、シャッターによる演出の興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 5 】

( 開始 1 5 )

また、前述したシャッターが閉まり自動で開くパターン以外に、シャッターが閉まった後にボタン画像が表示され、ボタン操作を実行することによりシャッターが開放するパターンを設けてもよい。これによれば、シャッターによる演出が複数種類設けられるため、シャッターによる演出の興趣が向上する。

【 0 5 2 6 】

( 煽り 1 )

また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、S P 前半リーチ B や S P 後半リーチ B など）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。

【 0 5 2 7 】

( 煽り 2 )

また、前述した図 6 3 ( b 5 ) などに示すように、煽りパートにおいては、一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、煽りパートにおいて味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【 0 5 2 8 】

( 煽り 3 )

なお、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示は、煽りパートの別の場面における字幕表示よりも長い期間表示されるように設定されるようにしてもよい。これによれば、味方キャラクタをしっかりと認識させることができる。

【 0 5 2 9 】

( 煽り 4 )

また、前述した図 6 7 ( b 1 7 ) などに示すように、味方キャラクタがセリフを発したときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面表示を好適に示すことができる。

【 0 5 3 0 】

( 煽り 5 )

また、前述した煽りパートにおいては、前半のタイミングで実行される第 1 煽りパートとしての S P 前半リーチ A , S P 前半リーチ B と、後半のタイミングで実行される第 2 煽りパートとしての S P 後半リーチ A , S P 後半リーチ B , S P 最終リーチとがあった。そ

10

20

30

40

50

して、第1煽りパートであっても、第2煽りパートであっても味方キャラクタが活躍する場面がある。また、いずれの煽りパートであっても一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートであっても味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【0531】

(煽り6)

また、前述した煽りパートにおいては、SP前半リーチBに対応する煽りパートにおいては、夢夢ちゃんのキャラクタが活躍し、SP後半リーチBに対応する煽りパートにおいては、ジャムちゃんやナナちゃんのキャラクタが活躍する場面があった。そして、SP前半リーチBでは、一番最初に活躍する味方キャラクタの夢夢ちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。またSP後半リーチBでは、一番最初に活躍する味方キャラクタのジャムちゃんとナナちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートにおいても、味方キャラクタを好適に認識させることができる。なお、活躍するキャラクタは1人であっても2人以上であってもよい。また、前半の煽りパートと後半の煽りパートとで活躍するキャラクタが同じであってもよい。

【0532】

(煽り11)

また、前述の図63(b5)、(b6)に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている状況下に各々のキャラクタがセリフを発する場面がある。このような状況下において、セリフに対する字幕表示は一定の大きさであるとともに、一定の表示位置に表示される。これによれば、キャラクタ毎にセリフの表示態様を変えないことにより、バグなどが怒る機会を減らすことができる。

【0533】

(煽りカットイン2)

また、前述の図127(r39)~図128(r42)に示すように、カットイン表示が実行されるタイミングにおいて、ボタン画像の促進表示が表示される前に字幕表示が表示される。これによれば、字幕表示に注目して画面を見ている遊技者に引き続きボタン画像を見せることができるため、ボタン画像を見逃さないようにすることができ、カットイン表示を好適に実行させることができる。

【0534】

(煽りカットイン3)

また、前述の図128(r41)~図130(r47)に示すように、カットイン表示が捌けた後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれば、カットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。

【0535】

(当否1)

また、前述の図132(r54)に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピソードパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当たりか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当たりとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。

【0536】

(当否2)

また、前述の図130(r47)~図132(r54)に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出が視認できなくなる。そして、その後に実行されていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の

10

20

30

40

50

導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。

【0537】

(当否3)

また、前述の図130(r48)~図131(r51)に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像((r49)~(r50)の画像)が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像((r51)の画像)に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。

10

【0538】

(当否4)

また、前述の図132(r51)~図132(r54)においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしばが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしばが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

【0539】

(当否5)

また、促進表示の表示中に進行する演出は、促進表示が表示される前に実行されていた演出よりも進行が遅くなっている。これによれば、操作手段を操作させるための促進表示に対して遊技者を注目させることができ、促進表示と演出の進行とのバランスを取ることができる。なお、促進表示の表示中に進行する演出は、導入画像が表示中に進行する演出よりも進行の速度が遅くなっていようによい。これによれば、促進表示の表示中と、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

20

【0540】

(当否6)

また、前述の図130(r47)に示すような導入画像が表示される前のセリフには、エコーをかけるようにすることが好ましい。これによれば、導入画像が表示される前に遊技者を盛り上げることができる。

30

【0541】

(当否7)

また、前述の図130(r47)~図131(r49)に示すように、導入画像が表示される前の字幕表示を削除した後に導入画像が表示される。これによれば、導入画像と字幕表示との表示されるタイミングが重なることを防止することができる。

【0542】

(当否14)

また、前述の図95(i36)~図96(i39)にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、(i39)のタイミングでは、1枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。1枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像1枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図95(i36)~図96(i39)において示したようよりも多くの画像(たとえば、10枚)を用いてもよい。

40

【0543】

(当否16)

また、前述の図131(r49)~図132(r54)にかけては、スティックコント

50

ローラ 3 1 A (トリガ) に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当りなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

【 0 5 4 4 】

( 当否 1 8 )

また、前述の図 1 3 3 ( s 1 ) ~ 図 1 3 6 ( s 1 0 )、図 1 3 7 ( u 1 ) ~ 図 1 3 8 ( u 4 ) に示した当否決定の場面以降の当りエピソードパート、ハズレエピソードパートについて説明する。当りエピソードパートでは、役物動作の演出の後に当りエピソードパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピソードパートでは、ハズレエピソードパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。

【 0 5 4 5 】

( エピソード 1 )

前述した当りエピソードパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピソードパートでは、煽りパートよりも演出におけるの画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。

【 0 5 4 6 】

( エピソード 4 )

前述した図 1 0 4 ( n 1 0 ) に示すように、煽りパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付さない。それに対し、図 1 1 0 ( o 1 ) に示すように、当りエピソードパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける ( カニ捕まえるの場面 ) の場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付している。これによれば、当りエピソードパートでは煽りパートで表示されなかった字幕表示が表示されるため祝福感を強調することができる。

【 0 5 4 7 】

( エピソード 6 )

前述した図 1 3 4 ( s 5 ) ~ ( s 6 ) に示すように、当りエピソードパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピソードパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するときに文字数が多い方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピソードパートと煽りパートとで同数 (たとえば、5 文字) の字幕表示がされる場合には、当りエピソードパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

【 0 5 4 8 】

( エピソード 1 5 )

前述した図 1 3 4 ( s 6 ) ~ 図 1 3 5 ( s 8 ) に示すように、当りエピソードパートにおける最終のセリフに対する最終の字幕表示は、図柄出しの演出が実行される前に消去される設計となっている。これによれば、字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピソードパートにおける演出を好適に見せることができる。

【 0 5 4 9 】

10

20

30

40

50

## (エピローグ 17)

前述した図 136 (s 10) に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャラクタなどの画像は静止画となっている。これによれば、飾り図柄の背景が動画となっていることで飾り図柄が見え難くなることを防止できる。

## 【0550】

## (エピローグ 18)

前述した図 135 (s 7) に示すように、当りエピローグパートにおいて流れていた映像は、図柄出しの演出が実行される前のタイミングで静止画となる。これによれば、図柄出しの開始のタイミングから図柄が見え難くなることを防止することができる。

10

## 【0551】

## (エピローグ 19)

前述した図 135 (s 7) に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

## 【0552】

## (エピローグ 21)

前述した図 134 (s 6) に示す図柄出しの前の字幕表示は、表示を徐々に消去するフェード効果を付さないようにすることが望ましい。ここで、その他のタイミングで表示される字幕表示に対しては、表示を徐々に消すフェード効果を付してもよい。これによれば、最終の字幕表示以外は、フェード効果を付すことで効果的な切り替えとすることができる。とともに、最終の字幕表示を瞬時に消去することで最終の字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

20

## 【0553】

## (エピローグ 22)

前述した図 136 (s 10) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができ、好適な当りエピローグパートとすることができる。

30

## 【0554】

## (エピローグ 23)

前述した図 136 (s 10) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。ここで、飾り図柄の図柄出しが終了するタイミングで飾り図柄と小図柄との動きを同期させるようにしてもよい。具体的には、飾り図柄の図柄出しが終了し上下に図柄が揺れている図柄揺れ期間において、小図柄も飾り図柄と同じ動きで上下に揺れるようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄との動きを合わせることで、当りエピローグパートにおける演出の流れを好適に見せることができる。

40

## 【0555】

## (エピローグ 24)

前述した図 157 (B 1) ~ 図 158 (B 5) に示すように、再抽選パートにおける図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができる。

50

## 【 0 5 5 6 】

## ( エピローグ 2 5 )

前述した図 1 3 6 ( s 1 0 ) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が一旦図柄が揃っている状態で表示されるようにしてもよい。そして、再抽選パートに移行することに連動して、飾り図柄と小図柄との両方が再度変動するようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄とを同期して好適な表示とすることができる。

## 【 0 5 5 7 】

## ( 再抽選演出 3 )

前述した図 1 4 2 ( A 5 ) に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から ( A 6 ) に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ 9 は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

10

## 【 0 5 5 8 】

## ( 再抽選演出 6 )

前述した図 1 4 4 ( A 1 0 ) ~ 図 1 5 6 ( A 4 6 ) , 図 1 5 7 ( B 1 ) ~ 図 1 5 8 ( B 5 ) に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。

20

## 【 0 5 5 9 】

## ( 再抽選演出 1 6 )

前述した図 1 4 1 ( A 1 ) ~ 図 1 4 2 ( A 5 ) 部分における図柄出しと、図 1 6 1 ( C 1 ) ~ 図 1 6 2 ( C 5 ) 部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「 2 」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。

30

## 【 0 5 6 0 】

## ( 再抽選演出 1 7 )

前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

## 【 0 5 6 1 】

## ( 再抽選演出 1 8 )

前述した図柄出しの演出では、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。

40

## 【 0 5 6 2 】

## &lt; 演出態様に関する詳細説明 &gt;

次に、前述した演出態様に関して、特に言及すべき特徴部分や変形例について、図 1 6

50

5～図191を参照しながら、詳細に説明する。

#### 【0563】

[ 煽り12, 13, 15について ]

図165では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

#### 【0564】

( (b11) ~ (b13) 部分の詳細説明図 )

図165は、前述したSP前半リーチAの(b11)~(b13)部分の詳細説明図である。図165(b11)に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。このキャラクタ配置に合わせ枠左ランプは夢夢ちゃんに対応した緑点灯となり、枠右ランプは爆チューに対応した赤点灯となる。また、(b11)の状態では、セリフ音として夢夢ちゃんのセリフ「待て～」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。

10

#### 【0565】

また、(b11)に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に爆チュー、後方に夢夢ちゃんという関係である。遊技者から見た位置関係は、爆チューが近くに居て、夢夢ちゃんが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「待て～」の夢夢ちゃんのセリフ音>爆チューの足音「タタタッ」>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、遠い夢夢ちゃんのセリフ音の方が、近い爆チューの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

20

#### 【0566】

図165(b12)では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向、前後方向ともに(b11)の状態と同様である。(b12)では、セリフ音は出力されず、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」と、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」とが出力される。音量の関係は、「爆チューの足音「タタタッ」>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、セリフ音が出力されない場合には、画面上の前後関係に合うように、近い爆チューの足音が遠い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

#### 【0567】

図165(b13)では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。また、(b13)の状態では、セリフ音として爆チューのセリフ「捕まるもんか！」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b13)に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に夢夢ちゃん、後方に爆チューという関係である。遊技者から見た位置関係は、夢夢ちゃんが近くに居て、爆チューが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「捕まるもんか！」の爆チューのセリフ音>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」>爆チューの足音「タタタッ」という関係である。このように、遠い爆チューのセリフ音の方が、近い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

30

40

#### 【0568】

( 煽り12 )

煽りパートにおいては、SPリーチのBGMが出力されるとともに、セリフ音と物理音(動作音とも称する)とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ8L, 8Rから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

#### 【0569】

50

## ( 煽り 1 3 )

ここで、パチンコ遊技機 1 における各種の演出を実際に作るときの作業工程について説明する。まず、パチンコ遊技機 1 において S P リーチなどの変動時間に対応した各演出用の映像が作成される。この映像に合わせて、B G M や物理音、擬音、効果音、セリフ音などの演出音を専用のソフトで 1 つずつ付けていく。出来上がった映像と音とを流し、さらに音の強弱を付けていく。このような一連の作業工程において、映像上の実際の距離感のままリアリティを持って音を出力することよりも、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるように音のデータが設定されている。これにより、一連の演出を好適に示すことができる。

## 【 0 5 7 0 】

10

## ( 煽り 1 5 )

また、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

## 【 0 5 7 1 】

## [ 煽り 1 4 , 1 6 について ]

図 1 6 6 , 図 1 6 7 では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

## 【 0 5 7 2 】

20

## ( 音量レベルの説明 )

図 1 6 6 は、音量レベルを説明するための図である。図 1 6 6 ( A ) に示すように、パチンコ遊技機 1 から出力される音のうち、セリフ音、物理音 ( 足音 ) 、 S P リーチの B G M における音量レベルの関係について説明する。出力される音量のレベルは、セリフ音 > 物理音 ( 足音 ) > S P リーチの B G M という関係になる。また、これら 3 つの音が重なる場合には、字幕ありのセリフ音の場合と、字幕なしのセリフ音の場合とで音の出力の仕方が異なっている。

## 【 0 5 7 3 】

図 1 6 6 ( B ) に示すように、字幕ありのセリフ音の場合には、セリフ音 ( 字幕あり ) と物理音および S P リーチの B G M が重なるタイミングで出力される際に、 S P リーチの B G M の音量レベルを小さくして出力するように制御される。それに対し、図 1 6 6 ( C ) に示すように、字幕なしのセリフ音の場合には、セリフ音 ( 字幕なし ) と物理音および S P リーチの B G M が重なるタイミングで出力される際に、セリフ音 > 物理音 ( 足音 ) > S P リーチの B G M という関係を保ったままいずれの音量レベルも変更することなく出力するように制御される。

30

## 【 0 5 7 4 】

## ( 煽り 1 4 )

このように、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音が重なって出力される場合には、図 1 6 6 ( B ) に示すように、セリフ音の出力期間に合わせ S P リーチの B G M を小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

40

## 【 0 5 7 5 】

## ( 煽り 1 6 )

また、図 1 6 6 ( B ) , ( C ) に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、 S P リーチの B G M の音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べ S P リーチの内容に関連している。よって、 S P リーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

50

## 【 0 5 7 6 】

( 音量レベルの説明 )

図 1 6 7 は、音量レベルを説明するための図である。図 1 6 7 により図 1 6 6 とは異なる方法により音量を効果的に出力する方法を説明する。図 1 6 7 と図 1 6 6 とでは、出力される音量のレベルの関係は、セリフ音 > 物理音 ( 足音 ) > S P リーチの B G M となり同じである。しかしながら、図 1 6 7 ( B ) に示すように、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音を物理音よりも大きくする調整をする。

## 【 0 5 7 7 】

( 煽り 1 6 )

図 1 6 7 ( B ) , ( C ) に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方のみ音量を大きくする調整がされる。これにより、S P リーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

10

## 【 0 5 7 8 】

[ 煽り 7 , 8 について ]

図 1 6 8 ~ 1 7 0 では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

## 【 0 5 7 9 】

( ( r 2 4 ) ~ ( r 2 7 ) 部分の詳細説明図 )

図 1 6 8 は、前述した最終リーチの ( r 2 4 ) ~ ( r 2 7 ) 部分の詳細説明図である。( r 2 4 ) に示すように、A D のキャラクタがアップとなった場面では、A D に対応したオレンジ色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 2 5 ) に示すように、A D がジャンプする動作を実行する場面では、オレンジで遊技効果ランプ 9 が点滅する。このとき A D のセリフ音として「あいー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 2 5 ' ) に示すように、A D が画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

20

## 【 0 5 8 0 】

その後、( r 2 6 ) に示すように、メイド A のキャラクタがアップとなった場面では、メイド A に対応した青色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 2 7 ) に示すように、メイド A がジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときメイド A のセリフ音として「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 2 7 ' ) に示すように、メイド A が画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

30

## 【 0 5 8 1 】

( ( r 2 8 ) ~ ( r 3 1 ) 部分の詳細説明図 )

図 1 6 9 は、前述した最終リーチの ( r 2 8 ) ~ ( r 3 1 ) 部分の詳細説明図である。( r 2 8 ) に示すように、メイド B のキャラクタがアップとなった場面では、メイド B に対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 2 9 ) に示すように、メイド B がジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときメイド B のセリフ音としてメイド A と同じセリフ「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 2 9 ' ) に示すように、メイド B が画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

40

## 【 0 5 8 2 】

その後、( r 3 0 ) に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 3 1 ) に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 3 1 ' ) に示すように、ナナちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

## 【 0 5 8 3 】

50

( ( r 3 2 ) ~ ( r 3 5 ) 部分の詳細説明図 )

図 1 7 0 は、前述した最終リーチの ( r 3 2 ) ~ ( r 3 5 ) 部分の詳細説明図である。  
( r 3 2 ) に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 3 2 ) に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 3 2 ' ) に示すように、ジャムちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

【 0 5 8 4 】

その後、( r 3 4 ) に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、夢夢ちゃんに対応した緑色で遊技効果ランプ 9 が点灯する。その後、( r 3 5 ) に示すように、夢夢ちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、緑色で遊技効果ランプ 9 が点滅する。このとき夢夢ちゃんのセリフ音として「おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 3 5 ' ) に示すように、夢夢ちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ 9 が白色で 3 回点滅する。

【 0 5 8 5 】

ここで、r 2 5 , r 2 7 , r 2 9 , r 3 1 , r 3 3 , r 3 5 のような場面では、出力されるセリフは気合を入れているような一言のセリフである。そして、これら特定のシーンでは、シーンの切替えが他のシーンよりも早くなっている。また、これら特定のシーンでは、他の字幕を付したシーンと比べると字幕がストーリー展開に直接的に関係しない。これらの理由により、セリフに対応した字幕表示が付されていない。

【 0 5 8 6 】

( 煽り 7 )

図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する (たとえば、r 2 5 , r 2 7 , r 2 9 , r 3 1 , r 3 3 , r 3 5 の場面)。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ 9 の輝度データ (孫テーブルにおける RGB のデータ) が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。

【 0 5 8 7 】

( 煽り 8 )

また、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示したように、キャラクタが登場する場面 (たとえば、r 2 4 , r 2 6 , r 2 8 , r 3 0 , r 3 2 , r 3 4 ) では、その前のシーンにおいて該当するキャラクタに対応する色以外の色で遊技効果ランプ 9 を点灯させる制御が行われる。具体的には、( r 2 4 ) の場面の前では、( r 2 2 ) の黄色や ( r 2 3 ) の赤色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後に A D のキャラクタに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、( r 2 6 ) の場面の前では、( r 2 5 ) のオレンジ色や ( r 2 5 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にメイド A のキャラクタに対応した青色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、( r 2 8 ) の場面の前では、( r 2 7 ) の青色や ( r 2 7 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にメイド B のキャラクタに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、( r 3 0 ) の場面の前では、( r 2 9 ) のハワイアンブルー色や ( r 2 9 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にナナちゃんのキャラクタに対応したピンク色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、( r 3 2 ) の場面の前では、( r 3 1 ) のピンク色や ( r 3 1 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にジャムちゃんのキャラクタに対応した紫色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、( r 3 4 ) の場面の前では、( r 3 3 ) の紫色や ( r 3 3 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクタに対応した緑色で遊技効果ランプ 9 が点

10

20

30

40

50

灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

#### 【0588】

[ 開始1～4について ]

図171～図172の特徴部分について、番号を振って説明する。

#### 【0589】

( (b18) ) ~ ( i 1 ) における役物動作の詳細説明図 )

図171は、( b 1 8 ) ~ ( i 1 ) における役物動作の詳細説明図である。( b 1 8 ) に示す当否決定前の場面では、遊技効果ランプ9が白色の点灯態様を維持する。その後、SP後半リーチに発展する場合に、役物としての可動体32が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。( h 1 ) に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、( h 1 ) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。

#### 【0590】

その後、( h 2 ) の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。( h 2 ) の状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。また、効果音として役物の落下に対応する役物対応音が出力される。その後、( h 3 ) の状態では、( h 2 ) の状態での落下位置で役物の位置が維持される。( h 3 ) の状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。

#### 【0591】

その後、( h 4 ) に示すように、役物が上昇(役物が進出位置から退避位置へ移動する)を開始する。( h 4 ) の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。( h 3 ) 状態から( h 4 ) の退避中の状態となるとときに、役物動作パートの輝度データテーブルからSP後半リーチA(煽りパート)の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、( h 5 ) の状態では、役物がさらに上昇する。( h 5 ) の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。

#### 【0592】

図172は、( b 1 8 ) ~ ( i 1 ) における役物動作の詳細説明図である。( h 5 ) の後、( h 6 ) の状態では、役物がさらに上昇する。( h 6 ) の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。その後、( h 7 ) に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる(透過率が高くなる)ことで、SP後半リーチAに対応する背景がうっすら見え始める。( h 7 ) の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。また、効果音としてSP後半リーチに対応するBGMであるSP後半対応音が出力される。なお、BGMとともにSP後半のタイトルに関連した効果音が出力されるようにしてもよい。その後、( h 8 ) の状態では、( h 7 ) の状態からさらに役物が上昇する。( h 8 ) の状態では、( h 7 ) の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。( h 8 ) の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。

#### 【0593】

その後、( h 9 ) の状態では、役物がさらに上昇する。( h 9 ) の状態では、( h 8 ) の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。( h 9 ) の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。その後、( h 10 ) の状態では、役物がさらに上昇する。( h 10 ) の状態では、( h 9 ) の状態よりもエフェクト画像が薄くなる

10

20

30

40

50

ため、背景表示が見えやすくなる。(h 1 0)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。その後、(i 1)の状態では、エフェクト画像が無くなりS P後半リーチAの開始の場面に対応したタイトルがくっきりと表示される。(i 1)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。

【0 5 9 4】

(開始1)

図1 7 1および図1 7 2に示すように、役物が動作することにより、S P前半リーチAの演出からS P後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からS P後半リーチAに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル(後述する図2 0 2に示す子テーブルWD 8)からS P後半リーチAの輝度データテーブル(後述する図2 0 4および図2 0 5に示す子テーブルWD 9)へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でS P後半対応音(たとえば、S P後半のB G M)が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにS P後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがS P後半に対応するものに切り替えられるため、S P後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【0 5 9 5】

(開始2)

図1 7 1および図1 7 2に示すように、役物が動作することにより、S P前半リーチAの演出からS P後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物の動作前には、画面の左右下隅に「2」図柄が縮小されて表示されている。役物が動作した場合には、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物が落下する。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が、縮小表示されている「2」図柄よりも前方の優先されるレイヤにて表示される。そして、役物が落下位置から上昇し「2」図柄が役物と重ならない位置となった以降に、エフェクト画像が徐々に薄くなるとともに、S P後半リーチAに対応する背景や「2」図柄がうっすら表示される。これによれば、役物動作中は、縮小された飾り図柄が表示されてしまうことで、美観が良くない表示となることを防ぐことができる。また、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにS P後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で縮小された飾り図柄が表示されるため、役物動作に応じた好適な演出の切り替えとすることができる。

【0 5 9 6】

(開始3)

図1 7 1に示すように、役物が動作し、落下の最下端の位置に到達する前にエフェクト画像を表示する。これによれば、縮小された飾り図柄を早目に隠すことができ、役物を交えた好適な演出の切り替えとすることができる。

【0 5 9 7】

(開始4)

なお、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するようにしてもよい。具体的には、図1 7 2(h 7)~(h 1 0)に対応する場面において、役物が上昇する際に「POWERFUL II」の文字や、主要キャラクターである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしても

10

20

30

40

50

よい。これによれば、演出が切り替わる際に連動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切替えを見せることができる。

【 0 5 9 8 】

[ エピローグ 7 , 8 , 1 0 ~ 1 4 , 2 0 について ]

図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 5 9 9 】

( ( r 5 4 ) ~ ( s 4 ) における役物動作の詳細説明図 )

図 1 7 3 は、( r 5 4 ) ~ ( s 4 ) における役物動作の詳細説明図である。( r 5 4 ) の当否決定前の場面では、操作促進に対応する音出力されるとともに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点滅する。このとき画面上には爆チューのキャラクタとともにスティックコントローラ 3 1 A (トリガ) に対応する操作画像が表示されている。また、操作画像の下方には、操作の促進を促す操作促進表示としてタイムゲージが表示されている。遊技者が所定期間内にスティックコントローラ 3 1 A を引く動作を実行するか、所定期間が経過することにより、役物としての可動体 3 2 が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。ここで、当否報知の場面において役物が落下している時間は、S P 後半に発展する場面において役物が落下している時間よりも長くなっている。

【 0 6 0 0 】

( s 1 ) に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。このエフェクト画像は、S P リーチ後半へと発展する際のエフェクト画像よりも派手な演出態様となっている。具体的には、( s 1 ) のような当否報知の場面におけるエフェクト画像は、レインボー色である。なお、S P 後半に発展する場面におけるエフェクト画像は、青色や赤色である。また、当該エフェクト画像により、爆チューのキャラクタや縮小された「 2 」の飾り図柄が視認できなくなる。また、( s 1 ) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。

【 0 6 0 1 】

その後、( s 2 ) の状態では、縮小された「 2 」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「 P 」の文字が位置するように、役物が落下する。( s 2 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。その後、( s 3 ) の状態では、( s 2 ) の状態での落下位置で役物の位置が維持される。( s 3 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。

【 0 6 0 2 】

その後、( s 3 - 2 ) に示すように、役物が上昇(役物が進出位置から退避位置へ移動する)を開始する。( s 3 - 2 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。( s 3 ) の状態から( s 3 - 2 ) の退避中状態となるとときに、当りエピローグパートの役物動作の輝度データテーブルから当りエピローグパートの当りエピローグ用の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、( s 3 - 3 ) の状態では、役物がさらに上昇する。( s 3 - 3 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。

【 0 6 0 3 】

図 1 7 4 は、( r 5 4 ) ~ ( s 4 ) における役物動作の詳細説明図である。( s 3 - 3 ) の後、( s 3 - 4 ) の状態では、役物がさらに上昇する。( s 3 - 4 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。その後、( s 3 - 5 ) に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる(透過率が高くなる)ことで、S P 最終リーチの当りエピローグパートに対応する背景がうっすら見え始める。( s 3 - 5 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。また、効果音として S P 最終リーチの当りエピローグパートに対応する B G M である当りエピローグパート対応音出力される。その後、( s 3 - 6 ) の状態では、( s 3 - 5 ) の状態からさらに役物が上昇する。( s 3 - 6 ) の状態では、( s 3 - 5 ) の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。( s 3 - 6 ) の状

10

20

30

40

50

態で、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。

【 0 6 0 4 】

その後、( s 3 - 7 ) の状態では、役物がさらに上昇する。( s 3 - 7 ) の状態では、( s 3 - 6 ) の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。( s 3 - 7 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。その後、( s 3 - 8 ) の状態では、役物がさらに上昇する。( s 3 - 8 ) の状態では、( s 3 - 7 ) の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。( s 3 - 8 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。その後、( s 4 ) の状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえた場面が表示される。このとき、効果音として演出成功時の音が出力される。また、爆チューのセリフ「うう、捕まった」とともに字幕表示がされる。( s 4 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー色でなめらかに点灯する。

10

【 0 6 0 5 】

( エピローグ 7 )

図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像から S P 最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに S P 前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。

20

【 0 6 0 6 】

( エピローグ 8 )

役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピローグに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているという状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するようにしてもよい。

30

【 0 6 0 7 】

( エピローグ 1 0 )

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する B G M が出力されるようにしてもよい。これによれば、B G M によりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【 0 6 0 8 】

( エピローグ 1 1 )

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、効果音によりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

40

【 0 6 0 9 】

( エピローグ 1 2 )

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する B G M および効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、B G M と効果音とによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピロ

50

ーグパートを好適に開始することができる。

【0610】

(エピローグ13)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示がされている状況ではセリフ音出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピローグ表示においてセリフ音出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、字幕が見え難いタイミングで字幕が表示されることを避け、エピローグパートを好適に実行することができる。

【0611】

(エピローグ14)

役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。

10

【0612】

(エピローグ20)

図173～図174に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、(s3-5)～(s3-8)にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した(s4)の状態においてセリフ音出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが当りエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。

20

30

【0613】

[エピローグ2, 3, 5について]

図175では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0614】

(字幕数とセリフ数との関係)

図175は、字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。図175では、各SPリーチの種類と、各SPリーチに対応するエピローグの種類とにおいて、演出中のキャラクタのセリフの数と、セリフに対応する字幕の数の数を示している。たとえば、SP前半リーチAの場合、セリフ数8に対し字幕数5である。また、SP前半リーチAの当りエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。SP前半リーチAのハズレエピローグパートの場合は、セリフが無い場合字幕も無い。

40

【0615】

また、SP前半リーチBの場合、セリフ数5に対し字幕数3である。また、SP前半リーチBの当りエピローグパートの場合、セリフ数3に対し字幕数3である。SP前半リーチBのハズレエピローグパートの場合は、セリフが無い場合字幕も無い。また、SP後半リーチAの場合、セリフ数16に対し字幕数14である。また、SP後半リーチAの当り

50

エピローグパートの場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。S P 後半リーチ A のハズレ  
エピローグパートの場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。

【 0 6 1 6 】

また、S P 後半リーチ B の場合、セリフ数 9 に対し字幕数 7 である。また、S P 後半リー  
チ B の当りエピローグパートの場合、セリフ数 3 に対し字幕数 3 である。S P 後半リー  
チ B のハズレエピローグパートの場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。また、S P 最  
終リーチの場合、セリフ数 2 7 に対し字幕数 1 9 である。また、S P 最終リーチの当りエ  
ピローグパートの場合、セリフ数 2 に対し字幕数 2 である。S P 最終リーチのハズレエ  
ピローグパートの場合、セリフ数 1 に対し字幕数 1 である。

【 0 6 1 7 】

( エピローグ 2 )

図 1 7 5 に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表  
示する割合は、煽りパートである S P リーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合  
よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示  
することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また  
、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、  
煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表  
示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出  
が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすること  
ができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【 0 6 1 8 】

( エピローグ 3 )

図 1 7 5 に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示す  
る構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクタが何を  
喋っているかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。

【 0 6 1 9 】

( エピローグ 5 )

図 1 7 5 に示すように、煽りパートである S P リーチには複数の種類があり、それぞれ  
演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれの S P リーチであっても、  
エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、S P リーチ  
中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、い  
ずれの S P リーチが実行される場合であってもエピローグパートにおいて字幕をしっかりと  
表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。  
また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。ま  
た、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、画  
像の切り替わりで演出を伝えることを第一に、補助的な字幕表示により演出が邪魔して  
しまわないようにすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実  
行することができる。

【 0 6 2 0 】

[ 再抽選演出 1 , 4 , 5 , 7 ~ 1 8 について ]

図 1 7 6 , 図 1 7 7 では、再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明  
する。

【 0 6 2 1 】

( 再抽選パートの詳細説明 )

図 1 7 6 は、再抽選パートにおける ( A 1 ) ~ ( A 2 3 ) 部分の詳細説明図である。図  
1 7 7 は、再抽選パートにおける ( A 2 4 ) ~ ( A 4 6 ) 部分の詳細説明図である。

【 0 6 2 2 】

大当り表示結果が導出される際には、( A 1 ) , ( A 2 ) に示すように図柄が拡大表示  
された後、( A 3 ) , ( A 4 ) に示すように図柄が縮小される。その後、( A 5 ) に示す  
ように、図柄が通常サイズとなる。そして、( A 6 ) に示すように、背景が再抽選演出用

10

20

30

40

50

の背景に切り替えられ再抽選演出がスタートする。ここで、(A 5)の状態から(A 6)の状態にかけては、図柄が揺れている期間を省略している。具体的には、図柄が通常サイズのとときに図柄は揺れている。そして、通常サイズになった後、引き続き再抽選パートの図柄揺れが開始される。このとき、図柄出しが完了することに関連するタイミング(たとえば、通常サイズになる直前タイミング、通常サイズになってからのタイミング、図柄揺れを開始するタイミングなどを含む)で、遊技効果ランプ9は、白色の点滅からレインボー色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図柄揃いによる祝福を画面とランプの発光により実行することができる。

#### 【0623】

10

その後、(A 7)、(A 8)に示すように図柄上下に揺れる揺れ期間となる。その後、(A 9)、(A 10)に示すように、中央に位置する「2」図柄が一旦縮小される。その後、(A 11)～(A 23)にかけて飾り図柄として用いられている「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後に再び、(A 10')～(A 23')にかけて飾り図柄として用いられる「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。

#### 【0624】

その後、(A 24)に示すように、全ての飾りが2周期した後に、最初に表示されていた「2」図柄とともにボタン画像がうっすら表示される。その後、(A 25)～(A 46)にかけて飾り図柄が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と高速で変動するとともに、時間の経過に合わせてボタン画像の下に表示されるタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。操作有効期間内にプッシュボタン31Bが操作された場合、あるいは、操作有効期間内にプッシュボタン31Bが操作されずボタン操作の有効期間が終了した場合には、図157～図164に示すように奇数図柄あるいは偶数図柄が導出表示され、大当りに移行する。

20

#### 【0625】

##### (再抽選演出1)

図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替わる図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

30

#### 【0626】

##### (再抽選演出4)

再抽選演出における図柄送り演出の開始時は、当りエピソードパートから表示したままだった飾り図柄を縮小した状態から変動が開始される。これによれば、異なる飾り図柄に変更する処理を実行することなく、一連の演出の流れをよく見せることができる。

40

#### 【0627】

##### (再抽選演出5)

図柄送り演出では縮小された図柄により変動が開始され変動中の図柄の大きさは均一の縮小サイズである。これによれば、図柄送り演出時の変動の見た目をなめらかにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

#### 【0628】

##### (再抽選演出7)

図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」

50

図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替わる図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後に再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

10

**【0629】**

(再抽選演出8)

再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。

**【0630】**

(再抽選演出9)

再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が0%の「2」図柄、透過度が50%の「2」図柄、透過度が0%の「3」図柄、透過度が50%の「3」図柄、透過度が0%の「4」図柄、透過度が50%の「4」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できっちりと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

20

**【0631】**

(再抽選演出10)

再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

30

**【0632】**

(再抽選演出11)

図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。

**【0633】**

(再抽選演出12)

図176、図177に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を2回繰り返した後の(A24)、(A25)において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが2回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。

40

**【0634】**

(再抽選演出13)

なお、再抽選演出の開始時の図柄は、2図柄以外の場合もある。このような場合であっても、動作促進表示としてのボタン画像が表示されるタイミングは一定である。たとえば、2図柄の場合、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び2図柄が表示されるタイミングであった。5図柄の場合も同様に、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び5図柄が表示されるタイミングであればよい。つまり、いずれの図柄により再抽選演

50

出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。

【 0 6 3 5 】

( 再抽選演出 1 4 )

抽選演出では、偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば 3 図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば 7 図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば 7 図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。

10

【 0 6 3 6 】

( 再抽選演出 1 5 )

抽選演出では、偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば 2 図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば 3 図柄）を表示するパターン、奇数図柄（たとえば 7 図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば 7 図柄）を表示するパターンのいずれであっても、共通のデータを用いている。つまり、演出のデータは同じで、飾り図柄に関するデータをパターンにより変更する設計となっている。これによれば、専用のパターンを設けなくてよいので、データ量を削減することができる。

20

【 0 6 3 7 】

[ 煽り 2 1 ~ 2 7 について ]

図 1 7 8 ~ 図 1 8 1 では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 6 3 8 】

( フェード効果 )

図 1 7 8 は、煽りパートにおける ( b 4 ) ~ ( b 6 ) 部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。煽りパートにおいては、セリフに対する字幕に対しフェード効果が付される。フェード効果は、表示が徐々に鮮明となるフェードインと、表示が徐々に消去されていくフェードアウトとで構成される効果である。図 1 7 8 ( A ) では、煽りパートである S P 前半リーチ A において、フェード効果が付された演出の一部について説明する。

30

【 0 6 3 9 】

( b 4 ) の状態では、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する画面が表示されている。その後、( b 4 ' ) に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率 7 0 % で表示される。その後、( b 5 ) に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率 0 % で表示される。このように、セリフに対応する字幕が表示されるときにフェードインの効果が付される。なお、( b 4 ' ) の状態では、「見つけたわ」のセリフ音の出力はされておらず、( b 5 ) の状態のように字幕透過率 0 % のときにセリフ音の出力がされている。

40

【 0 6 4 0 】

その後、( b 5 ' ) に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の透過率 0 % の字幕の下レイヤに、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の透過率 7 0 % の字幕がフェードイン効果を付して表示される。その後、( b 5 ' ' ) に示すように、「見つけたわ」の字幕の透過率と「見つかった」の字幕の透過率とがともに 4 0 % となった状態で表示される。その後、( b 6 ) に示すように、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の字幕が透過率 0 % で表示される。このように、夢夢ちゃんのセリフに対応する字幕「見つけたわ」は、( b 5 ' ) ~ ( b 6 ) へと徐々にフェードアウトしていく。それに対し、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の字幕は、( b 5 ' ) ~ ( b 6 ) へと徐

50

々にフェードインしていく。なお、(b 5 ' ) , ( b 5 ' ' ) の状態では、「見つかった」のセリフ音の出力はされておらず、( b 6 ) の状態のように字幕透過率 0 % のときにセリフ音の出力がされている。

【 0 6 4 1 】

図 1 7 8 は ( B ) に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。たとえば、図 1 7 8 ( B ) では、ナナちゃんが歌った歌の進行に合わせて「いつかきっと手に入れるから」と字幕 ( 歌詞 ) が表示される。その後、すぐに「小さなこの手でつかみ取る」と歌の進行に合わせて字幕 ( 歌詞 ) が表示される。大当りラウンド中のこのような字幕 ( 歌詞 ) が続けて表示される場合は、フェード効果は付されないようになっている。これは、楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕 ( 歌詞 ) を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。

10

【 0 6 4 2 】

( 煽り 2 1 )

煽りパートにおいては、図 1 7 8 ( A ) に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第 1 の字幕の表示期間と次に表示される第 2 の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第 1 の字幕と、第 2 の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態で変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

20

【 0 6 4 3 】

( 煽り 2 2 )

図 1 7 8 ( A ) に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第 1 の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第 2 の字幕が表示されることがある。この場合、第 1 の字幕が透過率 0 % で表示されている箇所に第 2 の字幕が透過率 7 0 % で重なって表示される。その後、第 1 の字幕がフェードアウトし、第 2 の字幕がフェードインし透過率 0 % の表示となる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。

30

【 0 6 4 4 】

( 字幕表示の変形例 )

第 1 の字幕と第 2 の字幕とが重なるタイミングで表示される際には、2 つの字幕の両方にフェード効果を付すのではなく、いずれか一方の字幕にフェード効果を付すようにしてもよい。具体的には、第 1 の字幕表示にフェード効果を付さず、第 2 の字幕表示にフェード効果を付すパターン、第 1 の字幕表示にフェード効果を付し、第 2 の字幕表示にフェード効果を付さないパターンが考えられる。前述した第 1 の字幕表示にフェード効果を付すとともに、第 2 の字幕表示にフェード効果を付すパターンに入れ替えて、いずれかのパターンを適用してもよい。また、フェード効果を付す場合に、第 1 の字幕表示の上に第 2 の字幕表示を重ねてもよいし、第 1 の字幕表示の下に第 2 の字幕表示を重ねるようにしてもよい。

40

【 0 6 4 5 】

また、字幕が表示されるタイミングが重なる場合について、第 1 のキャラクタと第 2 のキャラクタとのセリフに対する字幕について説明した。しかし、同一のキャラクタが続けてセリフを発する場合に、第 1 のセリフに対する字幕表示の後、第 2 のセリフに対する字幕表示が重なるようにしてもよい。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付してもよい。

【 0 6 4 6 】

( 煽り 2 4 )

50

図 1 7 8 は ( B ) に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕 ( 歌詞 ) が表示される。しかしながら、大当りラウンド中は、字幕 ( 歌詞 ) が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕 ( 歌詞 ) を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当りラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機 1 に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当りラウンド中に省略することができ、一連の演出のをよく見せることができる。

【 0 6 4 7 】

10

( 字幕の透過率と音の出力との関係について )

図 1 7 9 は、セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。図 1 7 9 は、図 1 7 8 ( A ) の夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」と、爆チューのセリフ「見つけた」とが発せられるときの状況を示している。図 1 7 9 においてグラフの横軸は、フレーム数を示している。「見つけたわ」の字幕は、透過率 1 0 0 % から 1 フレーム後に透過率 7 0 % で表示される。さらに、その 1 フレーム後に透過率 0 % で表示される。これにより、2 フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。この期間において「見つけたわ」のセリフ音は出力されていない。

【 0 6 4 8 】

20

その後、「見つけたわ」のセリフ音が出力される期間、「見つけたわ」の字幕は透過率 0 % で表示される。そして、「見つけたわ」のセリフ音の出力が終了した後の 3 フレームの無音期間である T 1 の期間において、2 フレームに亘り引き続き「見つけたわ」の字幕が透過率 0 % で表示される。その後、T 1 の残り 1 フレームの期間に亘り、「見つけたわ」の字幕が透過率 0 % から透過率 1 0 0 % で表示される。これにより、1 フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

【 0 6 4 9 】

また、T 1 の期間では、「見つけた」のセリフ音に関しても出力されていないが、T 1 の期間開始時の 1 フレーム後を起点として、「見つけた」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。具体的には、「見つけた」の字幕は、透過率 1 0 0 % から 1 フレーム後に透過率 7 0 % で表示される。さらに、その 1 フレーム後に透過率 0 % で表示される。これにより、2 フレームの期間に亘り「見つけた」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。

30

【 0 6 5 0 】

その後、「見つけた」のセリフ音が出力される期間、「見つけた」の字幕は透過率 0 % で表示される。そして、「見つけた」のセリフ音の出力が終了した後の 3 フレームの無音期間である T 2 の期間において、2 フレームに亘り引き続き「見つけた」の字幕が透過率 0 % で表示される。その後、T 2 の残り 1 フレームの期間に亘り、「見つけた」の字幕が透過率 0 % から透過率 1 0 0 % で表示される。これにより、1 フレームの期間に亘り「見つけた」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

【 0 6 5 1 】

40

図 1 7 9 に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する「見つけたわ」の第 1 字幕と、爆チューのキャラクタに対応する「見つけた」の第 2 字幕は、同じフェードインおよびフェードアウトのフェード効果が付される。また、フェードインが 2 フレームの期間に亘って実行されるのに対し、フェードアウトは 1 フレームの期間に亘って実行される。

【 0 6 5 2 】

( 煽り 2 3 )

図 1 7 9 に示すように、「見つけた」の第 2 字幕に対応するセリフ音の出力タイミングは、第 1 字幕と第 2 字幕とが重なるように表示され、フェード効果が付される期間には出力されない。そして、第 2 字幕に対応するセリフ音は、透過度 0 % で第 2 字幕が表示されたときから出力される。これによれば、フェード効果により字幕の切り替わりが分かり

50

易い上に、第2字幕が表示されてからセリフ音が出力されるため、視覚と聴覚とにより演出内容を把握しやすくなることができる。

#### 【0653】

(煽りパートとエピローグパートとにおける字幕の対比)

図180は、(b4)～(b6)部分の詳細説明図および(o3)～(o5)部分の詳細説明図である。図180(A)は、煽りパートにおける(b4)～(b6)部分の詳細説明図である。また、図180(B)は、(o3)～(o5)部分の詳細説明図である。図180(A)および図180(B)は、2つのキャラクターが発するセリフに対して字幕表示が続けて表示される点で共通している。しかし、図180(A)と図180(B)とでは、第1字幕が表示されてから第2字幕が表示されるまでの期間が異なっている。

10

#### 【0654】

図180(A)に示すように、(b4)～(b7)部分では、(b4)において、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する表示がされる。その後、(b5)において、夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する第1字幕が表示される。その後、(b6)において、爆チューのセリフ「見つかった」に対応する第2字幕が表示される。その後、(b6')において、夢夢ちゃんが画面上に拡大表示される。その後、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ!」に対応する字幕が表示される。(b4)の開始時から(b6)の終了時までにおける時間t1は約3秒である。

#### 【0655】

図180(B)に示すように、(o3)～(o5)部分では、(o3)において、ジャムちゃんとナナちゃんとともに倒したカニが看板となったお店が表示され、ジャムちゃんのセリフ「いい看板ね」に対応する第1字幕が表示される。その後、(o3')～(o3'')にかけて、字幕無しのカニが看板となったお店の背景が表示される。その後、(o4)において、ナナちゃんのセリフ「しっかり働きなさい」に対応する第2字幕が表示される。その後、カニが看板となったお店の背景が静止画となる。(o3)の開始時から(o5)の終了時までにおける時間t1は約10秒である。

20

#### 【0656】

図180(A)、(B)に示すように、煽りパートとエピローグパートとでは、1シーン(0～t1の期間や0～t2の期間)において、セリフに対応する字幕が複数回表示される場合がある。字幕が複数回表示される場合において、時間尺に余裕があるときは、一旦表示した字幕表示が消去することによって字幕表示の切り替わりを分かり易くすることも考えられる。しかし、0～t1の期間のように時間尺に余裕が無い場合は、字幕表示を一旦消去するという措置が取り難い。そのため、図178、図179に示したように、字幕表示にフェード効果を付すことにより字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

30

#### 【0657】

ここで、パチンコ遊技機1においては、最初に映像が作成されて、その後にセリフ等の音声が付けられる。その後、各セリフに対応した字幕表示が付けられる。仮に、時間尺が多めに取れない0～t1の期間において字幕表示を一旦消去するための期間を長くした映像を作り直すと手間がかかってしまう。そこで、フェード効果を付すことにより映像を作り直さなくとも字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。また、カニの看板のお店が表示される当りエピローグパートのように時間尺に余裕がある場合であっても一律にフェード効果を付すことにより、全体の作業負担が減少し、字幕の切り替え時に違和感が生じることがないようにすることができる。

40

#### 【0658】

(煽り26)

図180に示すように、第1字幕と第2字幕とが被らない(o3)～(o5)部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともいずれか一方の効果を付すようにしてもよい。映像の作成の後に作成される字幕表示において、字幕表示が被るか否かでフェード効果を付していくのは手間がかかる。そこで、字幕表示に対し一

50

律にフェード効果を付すことにより、作業負担が増加することを防止できる。

【 0 6 5 9 】

( 煽り 2 5 )

ここで、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図 1 8 0 に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

10

【 0 6 6 0 】

[ 煽り 2 7 について ]

図 1 8 1 では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 6 6 1 】

( 煽り 2 7 )

図 1 8 1 は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図 1 8 1 ( A ) の比較例 1 に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまう。また、長いセリフに対する字幕表示や早い進行のセリフに対する字幕表示に関しても、空白期間を設けず字幕を切り替えた場合に違和感が生じる可能性がある。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付すことにより違和感を解消することができる。また、図 1 8 1 ( B ) の比較例 2 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つかった」を重ね、その後「見つかった」と表示することも考えられる。このような場合には、フェード効果を付さないことにより字幕表示が見難くなってしまう。また、図 1 8 1 ( C ) の比較例 3 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下 2 段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまう。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。

20

30

【 0 6 6 2 】

[ エピローグ 2 3 について ]

図 1 8 2 では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 6 6 3 】

図 1 8 2 は、( B 4 ) ~ ( B 1 1 ) 部分の詳細説明図である。図 1 8 2 により、画面上の飾り図柄や小図柄を用いた演出と、遊技効果ランプ 9 を用いた演出との対応関係について説明する。( B 4 ) に示すように、再抽選パートの図柄出しの演出において、拡大されていた「 3 」図柄が縮小される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白色で点滅する。次いで、( B 5 ) に示すように、「 3 」図柄が通常サイズで表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色で点滅する。次いで、( B 6 ) に示すように、「 3 」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色で点滅する。

40

【 0 6 6 4 】

次いで、( B 7 ) に示すように、画面が再抽選用の背景から通常背景に変化し、この通常背景において、引続き「 3 」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色で点滅する。その後、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、( B 8 ) に示すように、飾り図柄および小図柄が確定停止する。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色で点滅する。( B 9 ) に示すように、図柄確定期間は、所定期間(たとえば、0 . 5 s )継続し、画面上は( B 8 )と同様の表示が維持

50

される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色の点滅の点灯態様が維持される。

#### 【 0 6 6 5 】

その後、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約 1 0 m s e c 後に遊技効果ランプ 9 の態様が切り替わってファンファーレ対応となる。また、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約 3 3 m s e c 後に画面が切り替わって「 F E V E R 」が表示される態様に变化する。具体的には、( D 1 ) に示すように、ファンファーレコマンドを受信した後のファンファーレ期間において、画面は ( B 9 ) の状態を維持する。それに対し、遊技効果ランプ 9 の態様は画面の態様よりも早くファンファーレ対応に切替わる。( D 1 ) における遊技効果ランプ 9 の態様は消灯である。次いで、( D 2 ) に示すように、遊技効果ランプ 9 の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「 F E V E R 」の文字と夢夢ちゃんとが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ 9 は、ファンファーレ対応の点灯態様が維持される。

10

#### 【 0 6 6 6 】

[ エピローグ 2 8 ~ 3 1 について ]

図 1 8 3 では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

#### 【 0 6 6 7 】

図 1 8 3 は、図柄出しの変形例を説明するための図である。変形例においては、( Y 1 ) ~ ( Y 7 ) の順に図柄出しが実行されるようにしてもよい。具体的には、( Y 1 ) に示すように、爆チューを捕まえる場面で縮小された飾り図柄 ( 縮小図柄 ) が画面の左上で「 2 2 2 」の状態で揃う。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー点灯 ( なめらか ) である。次いで、( Y 2 ) に示すように、画面が静止画となり縮小図柄が上下に微小に揺れる。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー点灯 ( なめらか ) である。

20

#### 【 0 6 6 8 】

次いで、( Y 3 ) に示すように、画面の左上の縮小された飾り図柄が一旦消去される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー点灯 ( なめらか ) である。次いで、( Y 4 ) に示すように、画面の中央から消去されていた「 2 2 2 」の飾りが図柄拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白点滅である。次いで、( Y 5 ) に示すように、「 2 2 2 」の飾り図柄が ( Y 4 ) の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白点滅である。次いで、( Y 6 ) に示すように、「 2 2 2 」の飾り図柄が ( Y 5 ) の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白点滅である。次いで、( Y 7 ) に示すように、「 2 2 2 」の飾り図柄が ( Y 6 ) の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白点滅である。

30

#### 【 0 6 6 9 】

変形例の図柄出しでは、飾り図柄が、S P リーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、( Y 1 ) に示すような当りエピローグパート時に図柄が揃う。そして、( Y 2 ) に示すような縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は、画面中央の位置から拡大されて図柄第の演出が実行される。

#### 【 0 6 7 0 】

( エピローグ 2 8 )

当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態 ( 当りエピローグの映像が流れている状態 ) のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置 ( 画面左上隅の位置 ) にある。画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピローグパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図

40

50

柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピソードパートを好適に見せることができる。

【 0 6 7 1 】

( エピソード 2 9 )

当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピソードの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)に「 2 2 2 」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピソード映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

10

【 0 6 7 2 】

( エピソード 3 0 )

当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピソードの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)に表示される。また、画面が静止画となり当りエピソードの映像が終了するタイミングに関連して、( Y 1 ) で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。

20

【 0 6 7 3 】

( エピソード 3 1 )

変形例においては、飾り図柄が、S P リーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動する。これによれば、S P リーチ開始時から位置させることで、S P リーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 0 6 7 4 】

図 1 8 4 ~ 図 1 8 7 は、再抽選の変形例を説明するための図である。変形例においては、たとえば、( F 1 ) ~ ( F 1 2 ) の順に図柄出しから再抽選が実行される場合について説明する。具体的には、( F 1 ) , ( F 2 ) に示すように図柄が拡大表示された後、( F 3 ) , ( F 4 ) に示すように図柄が縮小される。その後、( F 5 ) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、( F 6 ) に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、( F 7 ) に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、( F 8 ) ~ ( F 9 ) にかけて「 3 」図柄が縮小されて表示される。

30

【 0 6 7 5 】

その後、( F 1 0 ) に示すように、「 3 」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、( F 1 1 ) に示すように、「 3 」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、( F 1 2 ) に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。

40

【 0 6 7 6 】

( F 1 2 ) の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合を図 1 8 5 に示す。図 1 8 5 では、( G 1 ) ~ ( G 2 7 ) において実行される再抽選演出について説明する。( F 1 2 ) の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合には、( G 1 ) ~ ( G 1 3 ) にかけて飾り図柄として用いられている「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」, 「 2 」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、( G 1 4 ) に示すように、高速変動前に表示されていた「 3 」図柄が表示される。

【 0 6 7 7 】

その後、( G 1 5 ) , ( G 1 6 ) に示すように図柄が拡大表示された後、( G 1 7 ) ,

50

( G 1 8 ) に示すように図柄が縮小される。その後、( G 1 9 ) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、背景が図柄揺れ用の背景に切り替えられる。ここでは、図柄揺れとして、図柄が画面上を奥側と手前側とに回転動作をすることで図柄を揺らす動作が実行される。具体的には、( G 2 0 ) ~ ( G 2 1 ) にかけて図柄が奥側に揺れた後、( G 2 2 ) ~ ( G 2 3 ) にかけて図柄が手前側に揺れことにより初期位置へと変化する。その後、( G 2 4 ) ~ ( G 2 5 ) にかけて図柄が手前側に揺れた後、( G 2 6 ) ~ ( G 2 7 ) にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。

#### 【 0 6 7 8 】

( F 1 2 ) の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合を図 1 8 6 に示す。図 1 8 6 では、( H 1 ) ~ ( H 2 7 ) において実行される再抽選演出について説明する。( F 1 2 ) の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合には、( H 1 ) ~ ( H 6 ) にかけて「 3 」図柄が表示されたままで、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。その後、( H 7 ) に示すように、ボタン画像がうっすら表示されボタン画像が消去されていく。その後、( H 8 ) ~ ( H 2 0 ) にかけて飾り図柄として用いられている「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」, 「 2 」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、( H 2 1 ) に示すように、高速変動前に表示されていた「 3 」図柄が表示される。

#### 【 0 6 7 9 】

その後、( H 2 2 ) , ( H 2 3 ) に示すように図柄が拡大表示された後、( H 2 4 ) , ( H 2 5 ) に示すように図柄が縮小される。その後、( H 2 6 ) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、( H 2 7 ) に示すように、背景が( G 2 0 ) ~ ( G 2 7 ) で示した背景に切り替えられる。プッシュボタン 3 1 B が操作されない場合の( H 2 2 ) ~ ( H 2 6 ) のおける図柄出しの動きは、プッシュボタン 3 1 B が操作された場合の( G 1 5 ) ~ ( G 1 9 ) における図柄出しの動きと同じである。しかしながら、プッシュボタン 3 1 B が操作された場合は、プッシュボタン 3 1 B が操作されなかった場合のタイムゲージの減少分の時間が 3 図柄を揺らす演出を実行する期間で吸収されている。つまり、ボタンがどのタイミングで操作されたとしても、ボタンが操作されるまでの期間が 3 図柄を揺らす演出の尺で吸収されることになる。

#### 【 0 6 8 0 】

そして、( G 2 7 ) あるいは( H 2 7 ) の後に、図 1 8 7 に示すような演出が実行される。図 1 8 7 では、( J 1 ) ~ ( J 1 8 ) において実行される再抽選演出について説明する。( G 2 7 ) あるいは( H 2 7 ) の後、( J 1 ) に示すように、画面が一旦ホワイトアウトする。その後、( J 2 ) ~ ( J 9 ) にかけて「 3 」図柄が一回転する。具体的には、( J 2 ) の状態から「 3 図柄」の垂直方向を軸にして左回りに( J 3 ) , ( J 4 ) , ( J 5 ) , ( J 6 ) , ( J 7 ) , ( J 8 ) , ( J 9 ) と回転する。回転の動きは速いので一瞬でクルッと図柄が回転するように見える。

#### 【 0 6 8 1 】

その後、( J 1 0 ) に示すように、「 3 」図柄が縮小表示された後に、( J 1 1 ) ~ ( J 1 2 ) にかけて図柄が奥側に揺れた後、( J 1 3 ) ~ ( J 1 4 ) にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、( J 1 5 ) ~ ( J 1 6 ) にかけて図柄が手前側に揺れた後、( J 1 7 ) ~ ( J 1 8 ) にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。( J 1 1 ) ~ ( J 1 8 ) にかけての図柄揺れの動きは、( G 2 0 ) ~ ( G 2 7 ) にかけての図柄の揺れの動きと同じである。そして、( J 1 8 ) において図柄が通常位置で綺麗に停止する。

#### 【 0 6 8 2 】

[ ハズレ 1 ~ 7 について ]

ハズレエピソードパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

#### 【 0 6 8 3 】

( 図柄確定期間について )

図 1 8 8 は、図柄確定期間の詳細説明図である。図 1 8 8 の( X 1 ) は図 1 3 2 の( r

10

20

30

40

50

54) に対応する当否決定のタイミングを示す図である。この状態から当りエピローグパートに移行した場合の図柄確定期間の詳細を(X2)~(X5)により説明する。また、(X1)の状態からハズレエピローグパートに移行した場合の図柄確定期間の詳細を(X6)~(X9)により説明する。

#### 【0684】

(X1)の状態から当りエピローグパートに移行する場合は、(X2)に示すように、爆チューを捕まえた(s5)の状態の画像が表示される。その後、(X3)に示すように、通常画面に制御された後に(B8)のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち0.5s間継続される。その後、(X4)に示すように、(B11)のようなファンファーレ期間となる。その後、(X5)に示すように、大当たりラウンド期間となる。

10

#### 【0685】

(X1)の状態からハズレエピローグパートに移行する場合は、(X6)に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念(u2)の状態の画像が表示される。その後、(X7)に示すように、背景がブラックアウトするとともに「232」のハズレ表示結果を示す図柄組合せが表示される。その後、(X8)に示すように、遊技者の目を引き付ける効果のあるキャラクタ画像が描かれたアイキャッチ画像が表示される。その後、通常画面に制御された後に(X9)のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち0.5s間継続される。図柄確定期間終了後に次の変動表示に対応する保留記憶があれば、次の変動表示が開始される。

20

#### 【0686】

(ブラックアウトの詳細説明)

図189は、ブラックアウトの詳細説明図である。図189(X10)~(X22)の順でブラックアウトの詳細を説明する。(X10)に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念(u2)の状態の画像が表示される。この状態から、ブラックアウトの背景が透過率を徐々に低下させて表示されるとともに、中央に表示される飾り図柄の1つである「3」を示す中図柄の背景が透過率を徐々に低下させて表示される。透過率を低下させることにより、ブラックアウト背景が徐々に暗くなり、中図柄が徐々にくっきりと現れるようになる。

#### 【0687】

30

(X10)の後、(X11)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が70%、中図柄の透過率が100%で表示される。その後、(X12)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が60%、中図柄の透過率が90%で表示される。その後、(X13)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が50%、中図柄の透過率が80%で表示される。その後、(X14)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が40%、中図柄の透過率が60%で表示される。その後、(X15)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が30%、中図柄の透過率が40%で表示される。その後、(X16)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が20%、中図柄の透過率が20%で表示される。その後、(X17)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が10%、中図柄の透過率が0%で表示される。その後、(X18)に示すように、ブラックアウト背景の透過率が0%、中図柄の透過率が0%で表示される。

40

#### 【0688】

その後、(X19)~(X20)に亘って中図柄である「3」の図柄が上下に揺れる図柄揺れ期間となる。図柄揺れ期間後は、(X21)に示すように、アイキャッチ画像が表示される。その後、(X22)に示すように、図柄確定期間となる。図189に示すように、背景のブラックアウトは、中図柄のフェードインよりも開始が早く、背景のブラックアウトの方が中図柄のフェードインよりも透過率の切り替わりの段階数が多くなっている。

#### 【0689】

(ハズレ1)

図188に示すように、当否決定後にハズレとなる場合には、ハズレエピローグパート

50

においてブラックアウト背景時にハズレ図柄が表示される。その後、アイキャッチ画面による切り替わり画像が表示された後に、リーチ開始時の通常背景に画面が切り替わる。これによれば、アイキャッチ画面により、ハズレ時の画面の切り替わりを好適に見せることができる。

【0690】

(ハズレ2)

図189に示すように、ハズレエピソードパートにおいて、ハズレ時の背景が徐々にブラックアウトしていきつつ、中図柄が徐々にフェードインしていく。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示されていくため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

10

【0691】

(ハズレ3)

図189に示すように、ハズレエピソードパートにおいて、ハズレ時の背景を透過率100%から0%までブラックアウトしていくのに必要な段階数は、中図柄を透過率100%から0%までフェードインしていくのに必要な段階数よりも多くなっている。具体的には、背景のブラックアウトは(X11)~(X18)にかけての8段階であるのに対し、中図柄のフェードインは(X12)~(X17)までの6段階である。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかも透過率の変更の段階数が異なるため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

20

【0692】

(ハズレ4)

図189に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、中図柄がフェードインしていく変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【0693】

(ハズレ5)

ブラックアウトする前のハズレ時の映像は、表示される画像が切り替わっていくのに対し、ブラックアウトする際の画像は、表示される画像に変化がない。これによれば、変化のない画像の状態ブラックアウトが開始されることで、ブラックアウトを好適に見せることができる。なお、画像が切り替わるとは、画面の絵が切り替わること、映像の角度が切り替わること、表示されている場面自体が切り替わることを含む。また、画像に変化がないとは、同じ静止画であること、動画であっても映像の角度は切り替わらず、動いているとしても一部の映像のみが微小に動いていることを含む。

30

【0694】

(ハズレ6)

ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X18)~(X20)に示すように、透過率が0%の中図柄と、透過率が0%のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、(X19)~(X20)に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を1周期として、少なくとも2周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間は、中図柄が透過率100%から透過率0%の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていればよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていればよい。これによれば、背景が透過率0%のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

40

【0695】

50

(ハズレ7)

図188, 図189に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技機1に関する情報として、タイトルの「POWERFULII」の文字と、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画像によりパチンコ遊技機1の情報を的確に伝えることができる。

【0696】

[ハズレ8, 10~17について]

ハズレエピソードパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【0697】

(ハズレ時の遊技効果ランプについて)

図190は、ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。図190には、第4図柄ユニット50の特図可変表示の点灯態様についても記載されている。図190(X30)~(X36)がハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図であり、(X40)~(X46)がハズレ時の変形例を示す図である。なお、図190に示す例は、SP最終リーチにおけるハズレ時の演出を示しているが、SP前半リーチA, BやSP後半リーチA, Bなど、その他のリーチにおけるハズレ時の演出に対して、図190に示す技術を適用してもよい。

【0698】

本実施の形態では、(X30)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X31)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。なお、図190に示すハズレ時の輝度データテーブルは、後述する図216に示すハズレエピソードパートにおける子テーブルWD17の時間tu1~tu3で指定された孫テーブルに対応する。

【0699】

背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。アイキャッチ画像とは、遊技者の注目を集める画像であり、本実施の形態においては、SPリーチにおける一連の演出の結果、ハズレ図柄が導出(仮停止)されて通常画面に戻る前にアイキャッチ画像が表示される。

【0700】

(X32)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X33)のアイキャッチ画面の表示にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、(X34)の通常画面への切替え期間および(X35)の図柄確定期間を経由して、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに実行される(X36)の次変動にかけて、背景用の輝度データテーブルが用いられる。なお、図190に示す背景用の輝度データテーブルは、後述する図216に示すハズレエピソードパートにおける子テーブルWD17の時間tu4で指定された孫テーブル26に対応する。

【0701】

なお、(X35)の図柄確定期間の後に保留なしのときに客待ちコマンドを受信したときも背景用の輝度データテーブルが維持される。なお、客待ちコマンドを受信することに対応して、演出画面がデモンストレーション表示となり、デモンストレーション用の輝度データテーブルが用いられてもよい。

【0702】

第4図柄ユニット50の特図可変表示との関係では、(X30)から(X34)にかけて、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、点滅している。そして、図柄確定コマンドを受信することにより、(X35)の状態では第4図柄ユニット50の特図可変表示が、消灯となる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信することにより、(X36)の状態では第4図柄ユニット50の特図可変表示が、点滅となる。なお、(X35)の図柄確定期間の後に保留なしのときは客待ちコマンドを受信しても第4図柄ユニット50の特図可変表示は消灯を維持する。

【0703】

10

20

30

40

50

また、ハズレ時の変形例として、各状態における輝度データテーブルが本実施の形態と異なるようにしてもよい。具体的には、(X40)の残念から(X41)の背景ブラックアウトにかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。その後、(X42)のアイキャッチ画面切り替え期間、(X43)のアイキャッチ画面、(X44)の通常画面切り替え期間、(X45)の図柄確定期間にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。そして、(X36)の次変動において、背景用の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。

【0704】

ここで、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ表示前(ハズレ時)の輝度データテーブルの最終の輝度データ(消灯)よりも輝度が大きくなっている。また、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル(消灯含まず)の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。

10

【0705】

(ハズレ8)

ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

20

30

【0706】

(ハズレ10)

アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ後、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

40

【0707】

(ハズレ11)

第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット50の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【0708】

(ハズレ12)

第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニッ

50

ト 5 0 の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【 0 7 0 9 】

( ハズレ 1 3 )

ハズレ時の変形例を説明する。( X 4 0 ) の味方キャラクタ 6 人が残念がっている演出から ( X 4 1 ) の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。( X 4 2 ) のアイキャッチ画面への切替え期間から ( X 4 5 ) の図柄確定期間にかけて、切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

10

【 0 7 1 0 】

( ハズレ 1 4 )

切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

20

【 0 7 1 1 】

( ハズレ 1 5 )

図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

30

【 0 7 1 2 】

( ハズレ 1 6 )

切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ画像の表示前 ( ハズレ時 ) の輝度データテーブルの最終の輝度データ ( 消灯 ) よりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わる前よりも遊技効果ランプ 9 を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ 9 とにより、切り替わりを認識させ易い。

【 0 7 1 3 】

( ハズレ 1 7 )

切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル ( 消灯含まず ) の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わるときに遊技効果ランプ 9 を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ 9 とにより、切り替わりを認識させ易い。

40

【 0 7 1 4 】

[ 当否 8 ~ 1 2 について ]

当否決定に関連する部分における特徴部分について、番号を振って説明する。

【 0 7 1 5 】

( ( r 4 8 ) 部分の詳細説明 )

50

図191は、(r48)部分の詳細説明図である。図191(r48)は、当否決定前の最終の煽りが実行される場面である。図191(A)は、画面の切り替えを示す説明図であり、図191(B)は、画面の切り替えと時間との関係を示す説明図である。図191(A)に示すように、(r48)部分では、(r48-1)のような爆チューの表示がされた後に、(r48-2)のような味方6人の表示がされる。その後、再び(r48-1)のような爆チューの表示がされた後に、(r48-2)のような味方6人の表示がされる。以降、(r48-1)と(r48-2)との静止画の切り替えが繰返され、図191(B)に示すように、徐々に切り替え速度が速くなる。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とは、時間経過とともに徐々に拡大して表示されるようになっている。

10

【0716】

(当否8)

煽りパートにおける(r48)の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、(r48)の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、(r48)において実行される演出は、爆チューの画像と味方6人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

20

【0717】

(当否9)

図191(B)に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切り替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切り替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興趣が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ1枚の画像を用いて実行していることを気付きにくくすることができる。

30

【0718】

(当否10)

(r48)におけるスローモーション期間の演出をSP前半リーチからSP後半リーチ、SP最終リーチへの発展タイミングで実行するようにしてもよい。これによれば、SP前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

【0719】

(当否11)

(r48)におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が2枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像1、画像2、画像3、画像4、画像1...と4枚の画像を繰返し利用することにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

40

【0720】

(当否12)

(r48)におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪

50

の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまう。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなることがなく、データ容量を削減させつつ、動作している様子をより忠実に表現することができる。

#### 【0721】

＜遊技効果ランプに関する説明＞

次に、遊技効果ランプ9のランプ制御について、図192～図260を参照しながら説明する。

#### 【0722】

[輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について]

演出制御用CPU120は、ROM121やRAM122に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ9に含まれる複数のランプのうちの1または複数のランプをランプ制御によって点灯/点滅/消灯させる。

#### 【0723】

具体的には、表示制御部124は、主基板11に搭載されたCPU105から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の1フレーム(33ms)で1減算されるカウンタである。表示制御部124は、サブ変動時間が各パートに対応する表示(たとえば、開始パートや煽りパートなどの各パートにおける各種表示(リーチ表示など))を開始するタイミングとなったときに、ROM121やRAM122に格納された画像データ(動画データ、アニメーションデータ)に基づき、画像表示装置5の表示制御を行う。表示制御部124は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置5に表示させる演出表示(演出シーン)に対応して拡張コマンドを設定し、当該拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部124から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部124によって表示制御が行われる演出表示(演出シーン)に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

#### 【0724】

たとえば、図272は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図272に示すように、表示制御部124がSP前半リーチAの当りエピソードにおける表示制御を行う場合、当該SP前半リーチAの当りエピソードを指定するための拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部124から受信した拡張コマンドに基づき、SP前半リーチAの当りエピソードに対応する親テーブルのアドレスを特定する。

#### 【0725】

親テーブルでは、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所)を指定する情報と、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間を指定する情報と、各ランプに対するランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報(子テーブルの指定アドレス)とが格納されている。なお、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプのみが指定されており、ランプ制御の対象とならないランプについては指定されない。たとえば、後述する図192に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠ランプと、役物ランプ9Aと、盤左ランプ9Bと、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、および電チューランプ9Hとが指定され、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として600000msが指定されている。そして、図192に示す親テーブルにおいては、枠ランプに対して子テーブルWD1が指定され、役物ランプ9Aに対して子テーブルYD1が指定され、盤左ランプ9Bに対して子テーブルLD1が指定され、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、および電チューランプ9Hに対して子テーブルAD1が指定されている。

#### 【0726】

10

20

30

40

50

詳しくは図206を用いて後述するが、図272に示すように、SP前半リーチA当りエピログ用の親テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分間)が指定されており、演出制御用CPU120は、この600000msec(10分間)を計時するために10msecごとにカウンタを1減算する。すなわち、演出制御用CPU120は、カウンタの減算処理を60000回実行することで、600000msec(10分間)を計時したことになる。演出制御用CPU120は、最大600000msec(10分間)を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。SP前半リーチA当りエピログ用の親テーブルにおいては、子テーブルとしてWD3が指定されている。

10

#### 【0727】

子テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所)を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で参照される孫テーブルを指定する情報(孫テーブルの指定アドレス)とが格納されている。たとえば、後述する図193に示す枠ランプ用の子テーブルにおいては、ta1~ta19といった各時間に対して参照される孫テーブル(W4、W11、W12、W21など)が指定されている。

#### 【0728】

詳しくは図206を用いて後述するが、図272に示すように、SP前半リーチA当りエピログ用の子テーブルWD3においては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として300msecが指定されており、演出制御用CPU120は、10msecごとにカウンタを1減算することで3000msecを計時し、当該計時が3000msecに到達するまで、子テーブルWD3によって指定された孫テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。SP前半リーチA当りエピログ用の子テーブルWD3においては、孫テーブルとしてW4が指定されている。

20

#### 【0729】

孫テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所)を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で用いられる輝度データとが格納されている。たとえば、後述する図230に示す孫テーブルW4においては、30msecごとに用いられるRGBに対応する輝度データが格納されている。

30

#### 【0730】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。たとえば、枠ランプは、「R」、「G」、「B」といった3つの素子からなるLEDによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、0~Fまでの16段階に電流値が分かれており、輝度データが0の場合は電流値が最低値(たとえば、0)となり、輝度データがFの場合は電流値が最大値となる。たとえば、「R」の素子に「A」の輝度データが出力されると、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

40

#### 【0731】

枠ランプは、RGBの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠ランプは、輝度データに基づく発光によって、前述した各キャラクタに応じた色で点灯することができる。一例としては、夢夢ちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。メイドAが登場するような演出においては、輝度データとして「00F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが青色に点灯する。メイドBが登場するような演出においては、輝度データとして「0AC」のデータが

50

ＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤがハワイアンブルー色に点灯する。ＡＤが登場するような演出においては、輝度データとして「ＦＦ０」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが黄色に点灯する。ジャムちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「Ａ５Ｆ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが紫色に点灯する。ナナちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「Ｆ３Ｆ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤがピンク色に点灯する。爆チューが登場するような演出においては、輝度データとして「Ｆ００」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤色に点灯する。ポインゴが登場するような演出においては、輝度データとして「ＦＥＡ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤがクリーム色に点灯する。

10

#### 【０７３２】

詳しくは図２３０を用いて後述するが、図２７２に示すように、孫テーブルＷ４においては、各ランプについて、輝度データ（ＲＧＢのデータ）として「０００」と「ＡＡＡ」とが３０ｍｓｅｃ間隔で交互に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０ｍｓｅｃごとにカウンタを１減算することで子テーブルによって指定された時間である３０００ｍｓｅｃを計時し、当該計時が３０００ｍｓｅｃに到達するまで、孫テーブルＷ４に基づき３０ｍｓｅｃ間隔で輝度データをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

20

#### 【０７３３】

上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（たとえば、１０ｍｓｅｃ周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

#### 【０７３４】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が０になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

30

#### 【０７３５】

演出制御用ＣＰＵ１２０による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図２７３は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図２７３に示すように、ＳＰ前半リーチＡ当りエピソード用の子テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として３０００ｍｓｅｃが指定され、かつ孫テーブルとしてＷ４が指定されている。孫テーブルＷ４においては、各ランプについて、輝度データ（ＲＧＢのデータ）として「０００」と「ＡＡＡ」とが３０ｍｓｅｃ間隔で交互に指定されている。なお、説明の便宜上、最初の３０ｍｓｅｃにおけるデータ「０００」をデータ１、次の３０ｍｓｅｃにおけるデータ「ＡＡＡ」をデータ２、次の３０ｍｓｅｃにおけるデータ「０００」をデータ３、次の３０ｍｓｅｃにおけるデータ「ＡＡＡ」をデータ４、次の３０ｍｓｅｃにおけるデータ「０００」をデ

40

50

ータ5、次の30mssecにおけるデータ「AAA」をデータ6、次の30mssecにおけるデータ「000」をデータ7と称する。

【0736】

演出制御用CPU120は、10mssecごとにカウンタを1減算することで子テーブルWD3によって指定された3000mssecを計時し、当該計時が3000mssecに到達するまで、孫テーブルW4に基づき30mssec間隔でデータ1～データ7の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ7まで出力した後、未だ計時が3000mssecに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、やがて、計時が3000mssecに到達すると、その時点で孫テーブルW4に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブルW1に基づく輝度データの出力を開始する。このように、演出制御用CPU120は、子テーブルによって指定された時間が経過するまで、輝度データの出力をループさせるようになっている。

10

【0737】

なお、後述する図192に示す親テーブルのように、600000mssec(10分)に亘って子データが指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、CPU103からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用CPU120がCPU103からの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

20

【0738】

また、後述する図193に示す子テーブルのように、最終の指定箇所にも600000mssec(10分)に亘って孫データが指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【0739】

また、後述する図235に示す孫テーブルのように、最終の指定箇所にも600000mssec(10分)に亘って輝度データが指定されており、このような孫テーブルにおける10分データは、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

30

【0740】

このように、孫テーブルの最後に指定された輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に600000mssec(10分)に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。

40

【0741】

上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルによって構成されているが、以下で説明する各パートにおいて用いられる輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、特徴的なテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。

【0742】

[ 開始パートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図192は、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図192に示すように、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大

50

時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD1, YD1, LD1, AD1)を指定する情報とが格納されている。

#### 【0743】

図193は、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図193に示すように、枠ランプの子テーブルWD1では、枠ランプについて、開始パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「省略」で示してその説明を省略する。

10

#### 【0744】

たとえば、時間ta1、時間ta4、および時間ta7においては、孫テーブルW21が指定されている。孫テーブルW21は、図52を参照しながら説明した通常背景用輝度データテーブルに含まれ、後述する図260に示す背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW21に対応する。図260に示すように、孫テーブルW21においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして「550」、「770」、または「880」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを通常背景に対応する黄色(背景黄点灯のパターン)で点灯させる。

#### 【0745】

20

時間ta3および時間ta6においては、孫テーブルW4が指定されている。孫テーブルW4は、後述する図230に示す白点滅(白フラッシュ)輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW4に対応する。図230に示すように、孫テーブルW4においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msec間隔で交互に「000」と「AAA」とが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。本実施形態において、演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づき150msec(30msec×5)に亘ってランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で2回点滅させる。

#### 【0746】

時間ta10～ta12においては、孫テーブルW11が指定されている。孫テーブルW11は、後述する図251に示すシャッター1輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW11に対応する。図251に示すように、孫テーブルW11においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msec間隔で「A00」から「600」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW11に基づきランプ制御を行うことで、図58(a10)～(a12)に示したようなシャッターが閉まるような演出に対応させて、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

30

#### 【0747】

時間ta13～ta18においては、孫テーブルW12が指定されている。孫テーブルW12は、後述する図251に示すシャッター2輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW12に対応する。図251に示すように、孫テーブルW12においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msecで「600」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW12に基づきランプ制御を行うことで、図59(a13)～(a15)および図60(a16)～(a18)に示したようなシャッターが閉まりきった状態から所定時間維持された後に段階的に開くような演出に対応させて、輝度を低下させた状態で維持させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

40

#### 【0748】

このように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが閉まりきる前の時間ta1～ta12においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのよ

50

うに、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯／点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間  $t a 1 3 \sim t a 1 8$  においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

#### 【 0 7 4 9 】

なお、本実施の形態においては、図 5 9 ( a 1 3 ) に示したように、シャッターが閉まりきったタイミングから、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていたが、これに限らない。たとえば、シャッターが閉まりきった後、所定時間（たとえば、1 秒間）が経過してから、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていてもよい。あるいは、シャッターが閉まる動作に関連したタイミング（たとえば、シャッターが閉まり始めるタイミング、シャッターが閉まり始める直前のタイミングなど）から、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていてもよい。

#### 【 0 7 5 0 】

開始パートの最後となる時間  $t a 1 9$  においては、図 6 1 ( a 1 9 ) に示したようなシャッターが完全に開ききった状態で維持されるような演出に対応させて、枠ランプが消灯する。なお、ここで言う「消灯」は、図 5 3 を参照しながら説明したように、輝度データが「0」となる状態であるが、時間  $t a 1 9$  においては、輝度データが「1」となる略消灯となってもよい。なお、以下の説明においても、「消灯」の部分は、「略消灯」であってもよい。時間  $t a 1 9$  においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 1 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプが消灯を維持する。

#### 【 0 7 5 1 】

このように、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行される S P 前半リーチ A の煽りパートや S P 前半リーチ B の煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各 S P 前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、S P 前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、S P 前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【 0 7 5 2 】

[ S P 前半リーチ A 煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 1 9 4 は、S P 前半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 1 9 4 に示すように、S P 前半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 2 , Y D 2 , L D 2 , A D 2 ) を指定する情報とが格納されている。

#### 【 0 7 5 3 】

図 1 9 5 は、S P 前半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 2 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 1 9 5 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 2 では、枠ランプについて、S P 前半リーチ A の煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

10

20

30

40

50

## 【 0 7 5 4 】

たとえば、時間  $t_{b10}$  の  $1560\text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W3$  が指定されている。孫テーブル  $W3$  は、後述する図 229 に示す黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル  $W3$  に対応する。図 229 に示すように、孫テーブル  $W3$  においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして  $180\text{ msec}$  間隔で「440」、「660」、および「880」がまばらに指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W3$  に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを SP リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

## 【 0 7 5 5 】

時間  $t_{b14}$  の  $150\text{ msec}$  間および時間  $t_{b17}$  の  $210\text{ msec}$  間においては、各々孫テーブル  $W4$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

## 【 0 7 5 6 】

ここで、図 230 に示すように、孫テーブル  $W4$  においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、 $30\text{ msec}$  間隔で交互に「000」と「AAA」とが指定されており、最初の  $30\text{ msec}$  が「000」（消灯）、次の  $30\text{ msec}$  が「AAA」（白色で点灯）、次の  $30\text{ msec}$  が「000」（消灯）、次の  $30\text{ msec}$  が「AAA」（白色で点灯）、次の  $30\text{ msec}$  が「000」（消灯）、次の  $30\text{ msec}$  が「AAA」（白色で点灯）、最後の  $30\text{ msec}$  が「000」（消灯）となっている。すなわち、 $210\text{ msec}$  ( $30\text{ msec} \times 7$ ) からなる 1 周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り返し替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅（白フラッシュ）する。たとえば、演出制御用 CPU 120 が  $210\text{ msec}$  ( $30\text{ msec} \times 7$ ) からなる 1 周期分に亘って孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが 3 回に亘って白点滅し、演出制御用 CPU 120 が  $150\text{ msec}$  ( $30\text{ msec} \times 5$ ) に亘って孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが 2 回に亘って白点滅する。

## 【 0 7 5 7 】

時間  $t_{b14}$  および時間  $t_{b17}$  のいずれにおいても、孫テーブル  $W4$  が指定されているが、時間  $t_{b14}$  では、 $150\text{ msec}$  という 1 周期よりも短い時間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 2 回に亘って白点滅し、時間  $t_{b17}$  では、 $210\text{ msec}$  からなる 1 周期の時間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 3 回に亘って白点滅する。

## 【 0 7 5 8 】

このように、演出制御用 CPU 120 は、1 つの子テーブル  $WD2$  において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル  $W4$  を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を 2 回にしたり 3 回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル  $W4$  を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

## 【 0 7 5 9 】

SP 前半リーチ A の煽りパートの最後となる時間  $t_{b18}$  においては、図 67 (  $b18$  ) に示したような当否分岐（大当り、ハズレ、SP リーチ後半発展）となる当否決定前において夢夢ちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間  $t_{b18}$  においては最大 10 分間に亘って孫テーブル  $W8$  に基づきランプ制御が行われるようになっている。たとえば、孫テーブル  $W8$  は、後述する図 249 に示す操作促進なし煽り 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル  $W8$

10

20

30

40

50

に対応する。図 2 4 9 に示すように、孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、1 0 0 0 0 0 m s e c で「F D C」が指定されており、子テーブル W D 2 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

#### 【0 7 6 0】

これにより、S P 前半リーチ A の煽りパートにおける当否分岐では、図 6 7 ( b 1 8 ) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

#### 【0 7 6 1】

また、S P 前半リーチ A 煽りパートの子テーブル W D 2 においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。

#### 【0 7 6 2】

たとえば、時間 t b 4 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 ( b 4 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間 t b 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 ( b 5 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するよう  
20  
な演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t b 6 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 ( b 6 ) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

#### 【0 7 6 3】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯 / 点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

#### 【0 7 6 4】

また、S P 前半リーチ A 煽りパートの子テーブル W D 2 においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。

#### 【0 7 6 5】

たとえば、時間 t b 1 1 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 5 ( b 1 1 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間 t b 8 および時間 t b 9 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 ( b 8 ) , ( b 9 ) に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

#### 【0 7 6 6】

このように、図 6 4 ( b 8 ) , ( b 9 ) に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

#### 【0 7 6 7】

[ S P 前半リーチ A 当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 1 9 6 は、S P 前半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

10

20

30

40

50

## 【 0 7 6 8 】

図 1 9 6 ( a 1 ) に示すように、 S P 前半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 3 , Y D 3 , L D 3 , A D 3 ) を指定する情報とが格納されている。

## 【 0 7 6 9 】

図 1 9 6 ( a 2 ) に示すように、 S P 前半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブル W D 3 では、枠ランプについて、 S P 前半リーチ A の当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 3 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

10

## 【 0 7 7 0 】

たとえば、時間 t c 1 においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 6 7 ( b 1 8 ) に示した当否分岐の後、図 6 8 ( c 1 ) に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

## 【 0 7 7 1 】

前述したように、当否分岐 ( t b 1 8 ) における白点灯は R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、当り確定後の t c 1 における白点滅は R G B のデータが「 F F F 」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色 ( 白色 ) でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

## 【 0 7 7 2 】

時間 t c 2 および時間 t c 3 においては、孫テーブル W 1 が指定されている。孫テーブル W 1 は、後述する図 2 2 5 に示すなめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 に対応する。図 2 2 5 に示すように、孫テーブル W 1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で七色 ( レインボー色 ) に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 6 8 ( c 2 ) , ( c 3 ) に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色で点灯させる。

30

## 【 0 7 7 3 】

図 1 9 6 ( b 1 ) に示すように、 S P 前半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 0 , Y D 0 , L D 0 , A D 0 ) を指定する情報とが格納されている。

## 【 0 7 7 4 】

図 1 9 6 ( b 2 ) に示すように、 S P 前半リーチ A の当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブル W D 0 では、枠ランプについて、 S P リーチ前半 A の当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 0 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。また、共通図柄出し用の子テーブル W D 0 は、 S P リーチ前半 A , B 、 S P リーチ後半 A , B 、および S P 最終リーチにおいて共通で用いられる。

40

## 【 0 7 7 5 】

たとえば、時間 t c 4 および時間 t c 5 の 5 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御

50

を行うことで、図 6 9 ( c 4 ) , ( c 5 ) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【 0 7 7 6 】

当りエピソードパートの最後となる時間 t c 6 においては、図 6 9 ( c 6 ) に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 t c 6 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 3 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【 0 7 7 7 】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間 t c 2 および時間 t c 3 に対して孫テーブル W 1 が指定され、当該孫テーブル W 1 に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 t c 6 に対しても孫テーブル W 1 が指定され、当該孫テーブル W 1 に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【 0 7 7 8 】

[ S P 前半リーチ A ハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 1 9 7 は、S P 前半リーチ A のハズレエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【 0 7 7 9 】

図 1 9 7 ( a 1 ) に示すように、S P 前半リーチ A のハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 4 , Y D 4 , L D 4 , A D 4 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 7 8 0 】

図 1 9 7 ( a 2 ) に示すように、S P 前半リーチ A のハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の子テーブル W D 4 では、枠ランプについて、S P リーチ前半 A におけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 4 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。また、共通ハズレエピソード用の子テーブル W D 4 は、S P リーチ前半 A , B 、S P リーチ後半 A , B 、および S P 最終リーチにおいて共通で用いられる。

【 0 7 8 1 】

たとえば、時間 t d 1 の 2 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 3 が指定されている。孫テーブル W 1 3 は、後述する図 2 5 2 に示すハズレ 1 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 3 に対応する。図 2 5 2 に示すように、孫テーブル W 1 3 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e c で「 8 8 8 」が指定され、次の 1 9 0 m s e c で「 4 4 4 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 3 に基づきランプ制御を行うことで、図 6 7 ( b 1 8 ) に示した当否分岐の後、図 7 0 ( d 1 ) に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【 0 7 8 2 】

10

20

30

40

50

前述したように、当否分岐 ( t b 1 8 ) における白点灯は R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、ハズレ報知後の t d 1 における白点灯は R G B のデータが「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 ( t b 1 8 ) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【 0 7 8 3 】

時間 t d 2 の 5 8 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 4 が指定されている。孫テーブル W 1 4 は、後述する図 2 5 2 に示すハズレ 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 4 に対応する。図 2 5 2 に示すように、孫テーブル W 1 4 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして 2 5 0 m s e c 間隔

10

【 0 7 8 4 】

前述したように、当り時 ( t c 2 , t c 3 ) におけるレインボー点灯は R G B のデータが 3 0 m s e c 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 ( t d 2 ) における暗めの白点灯は R G B のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

【 0 7 8 5 】

時間 t d 3 においては、孫テーブル W 1 5 が指定されている。孫テーブル W 1 5 は、後述する図 2 5 3 に示すハズレ 3 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 5 に対応する。図 2 5 3 に示すように、孫テーブル W 1 5 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e c で「 4 4 4 」が指定され、次の 5 5 0 m s e c で「 1 1 1 」が指定され、最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分間 ) で「 1 1 1 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に

30

【 0 7 8 6 】

時間 t d 4 においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 1 ( d 4 ) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。すなわち、ハズレ時において通常画面が表示された状態で用いられる孫テーブル W 2 1 は、通常背景に対応する点灯態様であり、開始パートにおける時間 t a 1、時間 t a 4、および時間 t a 7 で指定される孫テーブル W 2 1 と共通する。

【 0 7 8 7 】

40

時間 t d 4 において、孫テーブル W 2 1 に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する図 2 6 0 に示す孫テーブル W 2 1 に基づき、保留ありの場合に次の変動を指定する変動パターンコマンドを受信するまで、あるいは、保留なしの場合に時間経過で客待ちコマンドを受信するまで、R G B のデータを切り替えながらランプ制御を行い、最終の R G B のデータに基づくランプ制御を行っても未だ変動パターンコマンドや客待ちコマンドを受信していなければ、再び最初の R G B のデータに基づくランプ制御を行う。

【 0 7 8 8 】

図 1 9 0 に示したように、時間 t d 3 で枠ランプが消灯してから、時間 t d 4 で通常画面が表示されるような演出に対応させて枠ランプが背景黄点灯のパターンで点灯するまで

50

の間においては、アイキャッチ画面が表示されるとともに当該アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブルに基づく枠ランプが点灯する。このように、ハズレ時における枠ランプのランプ制御においては、アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブル（孫テーブル）が用いられた後、通常画面に対応する輝度データテーブルとして開始パートにおいても用いられる孫テーブルW21が用いられる。これにより、アイキャッチ画面が表示された後であって、図柄が確定するまでに用いる輝度データテーブルを別途用意する必要がなく、開始パートにおいても用いられる孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプによる演出を違和感なく遊技者に見せることができる。

#### 【0789】

[SP前半リーチB煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

10

図198は、SP前半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図198に示すように、SP前半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD5，YD5，LD5，AD5）を指定する情報とが格納されている。

#### 【0790】

図199は、SP前半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD5に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図199に示すように、枠ランプの子テーブルWD5では、枠ランプについて、SP前半リーチBの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

20

#### 【0791】

たとえば、時間te8の150ms間および時間te12の210ms間においては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間te8および時間te12のいずれにおいても、孫テーブルW4が指定されているが、時間te8では、150msという1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間te12では、210msからなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

30

#### 【0792】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD5において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

40

#### 【0793】

SP前半リーチBの煽りパートの最後となる時間te17においては、図77（e17）に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ、SPリーチ後半発展）において夢夢ちゃんが負けるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間te18においては最大10分間に亘って孫テーブルW8に基づきランプ制御が行われるようになっている。

#### 【0794】

これにより、SP前半リーチBの煽りパートにおける当否分岐では、図77（e17）

50

に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【 0 7 9 5 】

また、S P前半リーチB煽りパートの子テーブルW D 5においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるR G Bのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるR G Bのデータ）が指定されている。

【 0 7 9 6 】

たとえば、時間t e 4において、演出制御用C P U 1 2 0は、図7 3（e 4）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置するポインゴとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、ポインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点灯させる。時間t e 5において、演出制御用C P U 1 2 0は、図7 3（e 5）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間t e 6において、演出制御用C P U 1 2 0は、図7 3（e 6）に示したような画面の右側に位置するポインゴがセリフを発するような演出に対応させて、ポインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点滅させる。

【 0 7 9 7 】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 0 7 9 8 】

また、S P前半リーチB煽りパートの子テーブルW D 5においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるR G Bのデータ）が指定されている。

【 0 7 9 9 】

たとえば、時間t e 1 1において、演出制御用C P U 1 2 0は、図7 5（e 1 1）に示したようなポインゴがバックを打つような演出に対応させて、ポインゴに対応するクリーム色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間t e 7において、演出制御用C P U 1 2 0は、図7 4（e 7）に示したような夢夢ちゃんのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該夢夢ちゃんに対応する緑色で枠ランプを点滅させる。

【 0 8 0 0 】

このように、図7 4（e 7）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるR G Bのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発していることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 0 8 0 1 】

[ S P前半リーチB当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図2 0 0は、S P前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【 0 8 0 2 】

図2 0 0（a 1）に示すように、S P前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として6 0 0 0 0 0 m s e c（1 0分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（W D 6，Y D 6，L D 6，A D 6）を指定する情報とが格納されている。

【 0 8 0 3 】

10

20

30

40

50

図200(a2)に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブルWD6では、枠ランプについて、SP前半リーチBの当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD6に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

#### 【0804】

たとえば、時間tf1においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図77(e17)に示した当否分岐の後、図78(f1)に示したような夢夢ちゃんがバックを打ち返すような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

10

#### 【0805】

当否分岐(te17)における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブルW8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後のtf1における白点滅はRGBのデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色(白色)でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【0806】

時間tf2～tf4においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図78(f2)～(f4)に示したようなボインゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

20

#### 【0807】

図200(b1)に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報とが格納されている。

#### 【0808】

図200(b2)に示すように、SP前半リーチBの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SPリーチ前半Bの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

30

#### 【0809】

たとえば、時間tf5および時間tf6の5000msec間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図79(f5), (f6)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

#### 【0810】

当りエピソードパートの最後となる時間tf7においては、図80(f7)に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間tf7においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD6に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

40

#### 【0811】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間tf2～tf4に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、ボインゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間tf7に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に

50

基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

#### 【 0 8 1 2 】

[ S P 前半リーチ B ハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

10

図 2 0 1 は、S P 前半リーチ B のハズレエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

#### 【 0 8 1 3 】

図 2 0 1 ( a 1 ) に示すように、S P 前半リーチ B のハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 4 , Y D 4 , L D 4 , A D 4 ) を指定する情報とが格納されている。

#### 【 0 8 1 4 】

図 2 0 0 ( a 2 ) に示すように、S P 前半リーチ B のハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の子テーブル W D 4 では、枠ランプについて、S P リーチ前半 B におけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

20

#### 【 0 8 1 5 】

たとえば、時間 t g 1 および時間 t g 2 の 2 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 3 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 3 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 7 ( e 1 7 ) に示した当否分岐の後、図 8 1 ( g 1 ) に示したような夢夢ちゃんが飛ばされるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

#### 【 0 8 1 6 】

当否分岐 ( t e 1 7 ) における白点灯は、後述する図 2 4 9 に示す孫テーブル W 8 に基づいており、その R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、ハズレ報知後の t g 1 における白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 3 に基づいており、その R G B のデータが「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 ( t e 1 7 ) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

30

#### 【 0 8 1 7 】

時間 t g 3 の 5 8 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 0 ( g 2 ) , ( g 3 ) に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを t g 1 よりも暗めの白色で点灯させる。

40

#### 【 0 8 1 8 】

当り時 ( t f 2 ~ t f 4 ) におけるレインボー点灯は、後述する図 2 2 5 に示す孫テーブル W 1 に基づいており、その R G B のデータが 3 0 m s e c 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 ( t g 3 ) における暗めの白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 4 に基づいており、その R G B のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着か

50

せることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【 0 8 1 9 】

時間  $t_{g4}$  においては、孫テーブル  $W15$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W15$  に基づきランプ制御を行うことで、図 8 2 (  $g4$  ) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

#### 【 0 8 2 0 】

時間  $t_{g5}$  においては、孫テーブル  $W21$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W21$  に基づきランプ制御を行うことで、図 8 1 (  $g5$  ) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間  $t_{g5}$  において、孫テーブル  $W21$  に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

10

#### 【 0 8 2 1 】

[  $SP$  後半発展時の役物動作パートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 0 2 は、 $SP$  後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル  $WD8$  に含まれる孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した  $SP$  リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 0 2 に示すように、枠ランプの子テーブル  $WD8$  では、枠ランプについて、役物動作パートで参照される孫テーブルが指定されている。また、子テーブル  $WD8$  は、図 1 7 1 (  $h1$  ) ~ (  $h3$  ) ( 図 8 3 (  $h1$  ) ~ (  $h3$  ) ) に示した役物動作の前半部分 ( 落下部分 ) に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。

20

#### 【 0 8 2 2 】

たとえば、時間  $t_{h1} \sim t_{h3}$  の  $7000ms$  間においては、孫テーブル  $W2$  が指定されている。孫テーブル  $W2$  は、後述する図 2 2 8 に示す役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル  $W2$  に対応する。図 2 2 8 に示すように、孫テーブル  $W2$  においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される  $RGB$  のデータとして、最初の  $40ms$  で「 $A00$ 」が指定され、次の  $30ms$  で「 $333$ 」が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W2$  に基づきランプ制御を行うことで、図 7 7 (  $e17$  ) に示した当否分岐の後、図 8 3 (  $h1$  ) ~ (  $h3$  ) に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

30

#### 【 0 8 2 3 】

なお、役物が落下する時間  $t_{h1} \sim t_{h3}$  の  $7000ms$  間においては、役物ランプ 9 A に対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が落下する時間  $t_{h1} \sim t_{h3}$  の  $7000ms$  間においては、演出制御用  $CPU120$  は、役物ランプ 9 A における役物の落下動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9 A を赤色で点滅させる。

#### 【 0 8 2 4 】

これにより、枠ランプや役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役物が落下する演出に対してより効果的に遊技者に注目させることができる。

#### 【 0 8 2 5 】

40

[  $SP$  後半リーチ A 煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 0 3 は、 $SP$  後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 0 3 に示すように、 $SP$  後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として  $60000ms$  ( 10 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (  $WD9$  ,  $YD9$  ,  $LD9$  ,  $AD9$  ) を指定する情報とが格納されている。

#### 【 0 8 2 6 】

図 2 0 4 および図 2 0 5 は、 $SP$  後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子

50

テーブルWD9に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図204および図205に示すように、枠ランプの子テーブルWD9では、枠ランプについて、SP後半リーチAの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

#### 【0827】

時間th4～th10に対応する輝度データは、図171(h4)～図172(h10)に示した役物動作の後半部分(上昇部分)に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間th4～th6においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間th7～th10において、孫テーブルW3に基づき、枠ランプがSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にSP後半リーチAの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、SP後半リーチAに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【0828】

なお、役物が上昇する時間th4～th10においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間th4～th10間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。

#### 【0829】

これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチAに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

#### 【0830】

時間ti1の1130msec間と、時間ti20の1330msec間と、時間ti11の1560msec間とにおいては、孫テーブルW3が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

#### 【0831】

ここで、図229に示すように、孫テーブルW3においては、720msec(180msec×4)からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間th7～th10、および時間ti1では、1周期を超える1130msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1130msecに亘って黄色に点灯し、時間ti20では、1周期を超える1330msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1330msecに亘って黄色に点灯し、時間ti11では、2周期を超える1560msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1560msecに亘って黄色に点灯する。

#### 【0832】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD9において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD9において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出(ランプ表現)を実現することができる。

#### 【0833】

時間  $t_{i15}$  および時間  $t_{i24}$  の  $150\text{ msec}$  間と、時間  $t_{i14}$ 、 $t_{i23}$ 、および時間  $t_{i35}$  の  $210\text{ msec}$  間においては、各々孫テーブル  $W4$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間  $t_{i15}$ 、時間  $t_{i24}$ 、時間  $t_{i14}$ 、時間  $t_{i23}$ 、および時間  $t_{i35}$  のいずれにおいても、孫テーブル  $W4$  が指定されているが、時間  $t_{i15}$  および時間  $t_{i24}$  では、 $150\text{ msec}$  という1周期よりも短い時間で演出制御用  $CPU120$  が孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間  $t_{i14}$ 、時間  $t_{i23}$ 、および時間  $t_{i35}$  では、 $210\text{ msec}$  からなる1周期の時間で演出制御用  $CPU120$  が孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

10

#### 【0834】

このように、演出制御用  $CPU120$  は、1つの子テーブル  $WD9$  において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル  $W4$  を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル  $W4$  を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

20

#### 【0835】

時間  $t_{i36} \sim t_{i38}$  の  $1000\text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W7$  が指定されている。孫テーブル  $W7$  は、後述する図249に示す操作促進なし煽り1輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル  $W7$  に対応する。図249に示すように、孫テーブル  $W7$  においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される  $RGB$  のデータとして、 $30\text{ msec}$  間隔で交互に「 $FDC$ 」と「 $300$ 」とが指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W7$  に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

#### 【0836】

$SP$  後半リーチ  $A$  の煽りパートの最後となる時間  $t_{i39}$  においては、図95（ $i39$ ）に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ）において夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間  $t_{i39}$  においては最大10分間に亘って孫テーブル  $W8$  に基づきランプ制御が行われるようになっている。図249に示すように、孫テーブル  $W8$  においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される  $RGB$  のデータとして、 $100000\text{ msec}$  で「 $FDC$ 」が指定されており、子テーブル  $WD2$  に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブル  $W8$  に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

30

#### 【0837】

このように、 $SP$  後半リーチ  $A$  における子テーブル  $WD9$  では、操作促進がないリーチであって、孫テーブル  $W7$  に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブル  $W8$  に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われない  $SP$  後半リーチ  $A$  の煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブル  $W7$  の最後の輝度データ（ $RGB$  のデータ）である「 $FDC$ 」（白色の点灯）を利用するように、孫テーブル  $W8$  の輝度データ（ $RGB$  のデータ）が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

40

#### 【0838】

さらに、図95（ $i39$ ）に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

#### 【0839】

50

また、図249に示すように、時間*t i 3 6*～*t i 3 8*の1000msec間で用いられる孫テーブルW7の最後のRGBのデータは、「FDC」が指定され、さらに、その後の時間*t i 3 9*で用いられる孫テーブルW8の最後のRGBのデータも、同じく「FDC」が指定されている。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW7に基づき「FDC」の輝度データをLEDドライバに出力した状態を維持して、その後、孫テーブルW8に基づき「FDC」の輝度データを継続してLEDドライバに出力するため、データ量を増やし過ぎることなく、より簡単なランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【0840】

また、SP後半リーチA煽りパートの子テーブルWD9においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0841】

たとえば、時間*t i 2*において、演出制御用CPU120は、図84（*i 2*）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんおよびジャムちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの2人に対応する白色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間*t i 3*において、演出制御用CPU120は、図84（*i 3*）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間*t i 4*において、演出制御用CPU120は、図85（*i 4*）に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、ジャムちゃんに対応する紫色で枠左ランプを点滅させる。時間*t i 5*において、演出制御用CPU120は、図85（*i 5*）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

【0842】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0843】

また、SP後半リーチA煽りパートの子テーブルWD9においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0844】

たとえば、時間*t i 2 1*において、演出制御用CPU120は、図90（*i 2 1*）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間*t i 3 2*および時間*t i 3 4*において、演出制御用CPU120は、図94（*i 3 2*）および図95（*i 3 4*）に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【0845】

このように、図94（*i 3 2*）および図95（*i 3 4*）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0846】

10

20

30

40

50

〔 S P 後半リーチ A 当りエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル 〕

図 2 0 6 は、 S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【 0 8 4 7 】

図 2 0 6 ( a 1 ) に示すように、 S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 1 0 , Y D 1 0 , L D 1 0 , A D 1 0 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 8 4 8 】

図 2 0 6 ( a 2 ) に示すように、 S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブル W D 1 0 では、枠ランプについて、 S P 後半リーチ A の当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 1 0 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【 0 8 4 9 】

たとえば、時間  $t_{j1} \sim t_{j3}$  においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 9 6 ( i 3 9 ) に示した当否分岐の後、図 9 7 ( j 1 ) に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【 0 8 5 0 】

当否分岐 (  $t_{i39}$  ) における白点灯は、後述する図 2 4 9 に示す孫テーブル W 8 に基づいており、その R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、当り確定後の  $t_{j1}$  における白点滅は R G B のデータが「 F F F 」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色 ( 白色 ) でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 0 8 5 1 】

時間  $t_{j2}$  ,  $t_{j3}$  においては、孫テーブル W 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 9 7 ( j 2 ) , ( j 3 ) に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【 0 8 5 2 】

図 2 0 6 ( b 1 ) に示すように、 S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 0 , Y D 0 , L D 0 , A D 0 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 8 5 3 】

図 2 0 6 ( b 2 ) に示すように、 S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブル W D 0 では、枠ランプについて、 S P 後半リーチ A の当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【 0 8 5 4 】

たとえば、時間  $t_{j4}$  および時間  $t_{j5}$  の 5 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 9 8 ( j 4 ) , ( j 5 ) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【 0 8 5 5 】

当りエピローグパートの最後となる時間  $t_{j6}$  においては、図 9 8 ( j 6 ) に示したよ

10

20

30

40

50

うな最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間  $t_{j6}$  においては最大 10 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル  $WD10$  に対応するタイマの値が 0 になるまで、10 分間に亘って孫テーブル  $W1$  に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

#### 【0856】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間  $t_{j2}$  ,  $t_{j3}$  に対して孫テーブル  $W1$  が指定され、当該孫テーブル  $W1$  に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間  $t_{j6}$  に対しても孫テーブル  $W1$  が指定され、当該孫テーブル  $W1$  に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

10

#### 【0857】

[SP 後半リーチ A ハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

20

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

#### 【0858】

図 207 (a1) に示すように、SP 後半リーチ A のハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 60000 msec (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( $WD4$  ,  $YD4$  ,  $LD4$  ,  $AD4$ ) を指定する情報とが格納されている。

#### 【0859】

図 207 (a2) に示すように、SP 後半リーチ A のハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の子テーブル  $WD4$  では、枠ランプについて、SP リーチ前半 B におけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

30

#### 【0860】

たとえば、時間  $t_{k1}$  の 200 msec 間においては、孫テーブル  $W13$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W13$  に基づきランプ制御を行うことで、図 96 (i39) に示した当否分岐の後、図 99 (k1) に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

#### 【0861】

当否分岐 ( $t_{i39}$ ) における白点灯は、後述する図 249 に示す孫テーブル  $W8$  に基づいており、その RGB のデータが「FDC」であるのに対して、ハズレ報知後の  $t_{k1}$  における白点灯は、後述する図 252 に示す孫テーブル  $W13$  に基づいており、その RGB のデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 ( $t_{i39}$ ) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

40

#### 【0862】

時間  $t_{k2}$  および時間  $t_{k3}$  の 5800 msec 間においては、孫テーブル  $W14$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W14$  に基づきランプ制御を行うことで、図 99 (k2) , (k3) に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演

50

出に対応させて、枠ランプを  $t_{k1}$  よりも暗めの白色で点灯させる。

【0863】

当り時 ( $t_{j2}$ ,  $t_{j3}$ ) におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30msで切り替わるのに対して、ハズレ時 ( $t_{k2}$ ,  $t_{k3}$ ) における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msで切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも

10

【0864】

時間  $t_{k4}$  においては、孫テーブルW15が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、図100(k4)に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【0865】

時間  $t_{k5}$  においては、孫テーブルW21が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、図100(k5)に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間  $t_{k5}$  において、孫テーブルW21に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

20

【0866】

[SP後半リーチB煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図208は、SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図208に示すように、SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD12, YD12, LD12, AD12)を指定する情報が格納されている。

30

【0867】

図209は、SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD12に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図209に示すように、枠ランプの子テーブルWD12では、枠ランプについて、SP後半リーチBの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0868】

時間  $t_{h4} \sim t_{h10}$  に対応する輝度データは、図171(h4)～図172(h10)に示した役物動作の後半部分(上昇部分)に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間  $t_{h4} \sim t_{h6}$  においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間  $t_{h7} \sim t_{h10}$  において、孫テーブルW3に基づき、枠ランプがSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にSP後半リーチBの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、SP後半リーチBに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

40

【0869】

なお、役物が上昇する時間  $t_{h4} \sim t_{h10}$  においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間  $t_{h4} \sim t_{h10}$  間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル

50

、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9 A を徐々に消灯させるように、役物ランプ 9 A の輝度を段階的に低下させる。

【0870】

これにより、役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP 後半リーチ B に発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【0871】

時間  $t_{n5}$  の  $1130\text{ msec}$  間と、時間  $t_{n14}$  の  $1330\text{ msec}$  間と、時間  $t_{n6}$  の  $1560\text{ msec}$  間とにおいては、孫テーブル W3 が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを SP リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

10

【0872】

ここで、図 229 に示すように、孫テーブル W3 においては、 $720\text{ msec}$  ( $180\text{ msec} \times 4$ ) からなる 1 周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間  $t_{h7} \sim t_{h10}$ 、時間  $t_{n1}$ 、および時間  $t_{n5}$  では、1 周期を超える  $1130\text{ msec}$  間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが  $1130\text{ msec}$  に亘って黄色に点灯し、時間  $t_{n14}$  では、1 周期を超える  $1330\text{ msec}$  間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが  $1330\text{ msec}$  に亘って黄色に点灯し、時間  $t_{n6}$  では、2 周期を超える  $1560\text{ msec}$  間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが  $1560\text{ msec}$  に亘って黄色に点灯する。

20

【0873】

このように、演出制御用 CPU 120 は、1 つの子テーブル WD12 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W3 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1 つの子テーブル WD12 において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SP リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

30

【0874】

時間  $t_{n3}$ 、時間  $t_{n12}$ 、および時間  $t_{n25}$  の  $150\text{ msec}$  間と、時間  $t_{n4}$ 、 $t_{n13}$ 、時間  $t_{n15}$ 、時間  $t_{n19}$ 、および時間  $t_{n22}$  の  $210\text{ msec}$  間とにおいては、各々孫テーブル W4 が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間  $t_{n3}$ 、時間  $t_{n12}$ 、時間  $t_{n25}$ 、時間  $t_{n4}$ 、時間  $t_{n13}$ 、時間  $t_{n15}$ 、時間  $t_{n19}$ 、および時間  $t_{n22}$  のいずれにおいても、孫テーブル W4 が指定されているが、時間  $t_{n3}$ 、時間  $t_{n12}$ 、および時間  $t_{n25}$  では、 $150\text{ msec}$  という 1 周期よりも短い時間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル W4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 2 回に亘って白点滅し、時間  $t_{n4}$ 、時間  $t_{n13}$ 、時間  $t_{n15}$ 、時間  $t_{n19}$ 、および時間  $t_{n22}$  では、 $210\text{ msec}$  からなる 1 周期の時間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル W4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 3 回に亘って白点滅する。

40

【0875】

このように、演出制御用 CPU 120 は、1 つの子テーブル WD12 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W4 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W4 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を 2 回にしたり 3 回にしたりすることができる。これにより

50

、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW 4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【0876】

S P後半リーチBの煽りパートの最後となる時間 $t_{n27}$ においては、図109（ $n27$ ）に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ）においてカニを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 $t_{n27}$ においては最大10分間に亘って孫テーブルW 8に基づきランプ制御が行われるようになっている。

【0877】

これにより、S P後半リーチBの煽りパートにおける当否分岐では、図109（ $n27$ ）に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【0878】

また、S P後半リーチB煽りパートの子テーブルWD 12においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0879】

たとえば、時間 $t_{n2}$ において、演出制御用CPU 120は、図101（ $n2$ ）に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんおよびナナちゃんと画面の右側に位置するカニとが対峙するような演出に対応させて、ジャムちゃんおよびナナちゃんの2人に対応する白色で枠左ランプを点滅させ、カニに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。さらに、画面の左側に位置するジャムちゃんおよびナナちゃんは、セリフを発しているため、演出制御用CPU 120は、枠左ランプを白色で点滅させる。

【0880】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0881】

また、S P後半リーチB煽りパートの子テーブルWD 12においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0882】

たとえば、時間 $t_{n18}$ において、演出制御用CPU 120は、図106（ $n18$ ）に示したようなナナちゃんが祈るような演出に対応させて、ナナちゃんに対応するピンク色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間 $t_{n10}$ において、演出制御用CPU 120は、図104（ $n10$ ）に示したようなキャラクタ（カニ）のセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタ（カニ）に対応する色（赤色）で枠ランプを点滅させる。

【0883】

このように、図104（ $n10$ ）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0884】

[ S P後半リーチB当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図210は、S P後半リーチBの当りエピソードパートに用いられる輝度データテーブ

10

20

30

40

50

ルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【0885】

図210(a1)に示すように、SP後半リーチBの当リエピログパートに用いられる当リエピログ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD13, YD13, LD13, AD13)を指定する情報とが格納されている。

【0886】

図210(a2)に示すように、SP後半リーチBの当リエピログパートに用いられる当リエピログ用の子テーブルWD13では、枠ランプについて、SP後半リーチBの当リエピログパートにおける当リエピログ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD13に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

10

【0887】

たとえば、時間to1においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図109(n27)に示した当否分岐の後、図110(o1)に示したようなカニを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0888】

当否分岐(tn27)における白点灯は、後述する図249に示す孫テーブルW8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後のto1における白点滅はRGBのデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色(白色)でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

【0889】

時間to2～to5においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図110(o2)～図111(o5)に示したような捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

30

【0890】

図210(b1)に示すように、SP後半リーチBの当リエピログパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報とが格納されている。

【0891】

図210(b2)に示すように、SP後半リーチBの当リエピログパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SPリーチ後半Bの当リエピログパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

40

【0892】

たとえば、時間to6および時間to7の50000msec間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図111(o6)および図112(o7)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【0893】

当リエピログパートの最後となる時間to8においては、図112(o8)に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレ

50

インボー色でなめらかに点灯する。時間  $t_{o8}$  においては最大 10 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル  $WD13$  に対応するタイマの値が 0 になるまで、10 分間に亘って孫テーブル  $W1$  に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

#### 【0894】

このように、当リエピローグパートの子テーブルにおいては、時間  $t_{o2} \sim t_{o5}$  に対して孫テーブル  $W1$  が指定され、当該孫テーブル  $W1$  に基づき、捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間  $t_{o8}$  に対しても孫テーブル  $W1$  が指定され、当該孫テーブル  $W1$  に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当リエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる当リエピローグ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当リエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

10

#### 【0895】

[SP 後半リーチ B ハズレエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

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

20

#### 【0896】

図 211 (a1) に示すように、SP 後半リーチ B のハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として  $600000 \text{ msec}$  (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( $WD4$ ,  $YD4$ ,  $LD4$ ,  $AD4$ ) を指定する情報とが格納されている。

#### 【0897】

図 211 (a2) に示すように、SP 後半リーチ B のハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブル  $WD4$  では、枠ランプについて、SP リーチ後半 B におけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

30

#### 【0898】

たとえば、時間  $t_{p1}$  の  $200 \text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W13$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W13$  に基づきランプ制御を行うことで、図 109 (n27) に示した当否分岐の後、図 113 (p1) に示したようなカニを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

#### 【0899】

当否分岐 ( $t_{n27}$ ) における白点灯は、後述する図 249 に示す孫テーブル  $W8$  に基づいており、その RGB のデータが「FDC」であるのに対して、ハズレ報知後の  $t_{p1}$  における白点灯は、後述する図 252 に示す孫テーブル  $W13$  に基づいており、その RGB のデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時には、当否分岐 ( $t_{n27}$ ) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

40

#### 【0900】

時間  $t_{p2}$  および時間  $t_{p3}$  の  $5800 \text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W14$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W14$  に基づきランプ制御を行うことで、図 113 (p2), (p3) に示したようなジャムちゃんとナナちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを  $t_{p1}$  よりも暗めの白色で点灯させる。

50

## 【0901】

当り時（ $t o 2 \sim t o 5$ ）におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30msec間隔で切り替わるのに対し、ハズレ時（ $t p 2, t p 3$ ）における暗めの白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

## 【0902】

時間 $t p 4$ においては、孫テーブルW15が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、図114（ $p 4$ ）に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

## 【0903】

時間 $t p 5$ においては、孫テーブルW21が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、図114（ $p 5$ ）に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間 $t p 5$ において、孫テーブルW21に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

20

## 【0904】

[SP最終リーチ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図212は、SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図212に示すように、SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD15, YD15, LD15, AD15）を指定する情報とが格納されている。

## 【0905】

30

図213および図214は、SP最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD15に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図213および図214に示すように、枠ランプの子テーブルWD15では、枠ランプについて、SP最終リーチの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

## 【0906】

時間 $t h 4 \sim t h 10$ に対応する輝度データは、図171（ $h 4$ ）～図172（ $h 10$ ）に示した役物動作の後半部分（上昇部分）に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間 $t h 4 \sim t h 6$ においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間 $t h 7 \sim t h 10$ において、孫テーブルW3に基づき、枠ランプがSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にSP最終リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、SP最終リーチに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

40

## 【0907】

なお、役物が上昇する時間 $t h 4 \sim t h 10$ においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間 $t h 4 \sim t h 10$ 間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々

50

に消灯させるように、役物ランプ 9 A の輝度を段階的に低下させる。

【0908】

これにより、役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP 最終リーチに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【0909】

時間  $t_{r1}$  の  $1130\text{ msec}$  間と、時間  $t_{r19}$  および時間  $t_{r22}$  の  $1330\text{ msec}$  間と、時間  $t_{r15}$  の  $1560\text{ msec}$  間とにおいては、孫テーブル W3 が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを SP リーチの背景に対応する黄色でもやがかったように点灯させる。

10

【0910】

ここで、図 229 に示すように、孫テーブル W3 においては、 $720\text{ msec}$  ( $180\text{ msec} \times 4$ ) からなる 1 周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間  $t_{h7} \sim t_{h10}$ 、および時間  $t_{r1}$  では、1 周期を超える  $1130\text{ msec}$  間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが  $1130\text{ msec}$  に亘って黄色に点灯し、時間  $t_{r19}$  および時間  $t_{r22}$  では、1 周期を超える  $1330\text{ msec}$  間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが  $1330\text{ msec}$  に亘って黄色に点灯し、時間  $t_{r15}$  では、2 周期を超える  $1560\text{ msec}$  間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが  $1560\text{ msec}$  に亘って黄色に点灯する。

20

【0911】

このように、演出制御用 CPU 120 は、1 つの子テーブル WD15 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W3 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1 つの子テーブル WD15 において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SP リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

30

【0912】

さらに、SP 後半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル WD9、SP 後半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル WD12、および SP 最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブル WD15 のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W3 を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SP リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP 前半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル WD2 や SP 前半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル WD5 においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SP リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

40

【0913】

時間  $t_{r36}$  の  $150\text{ msec}$  間と、時間  $t_{r40}$  および時間  $t_{r47}$  の  $210\text{ msec}$  間とにおいては、各々孫テーブル W4 が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間  $t_{r36}$ 、時間  $t_{r40}$ 、および時間  $t_{r47}$  のいずれにおいても、孫テーブル W4 が指定されているが、時間  $t_{r36}$  では、 $150\text{ msec}$  という 1 周期よりも短い時間で演出制

50

御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間tr40および時間tr47では、210msecからなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

#### 【0914】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD15において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

#### 【0915】

さらに、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2、SP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

#### 【0916】

時間tr41においては、孫テーブルW5または孫テーブルW6が指定されている。演出設定処理において赤カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間tr41において孫テーブルW5が指定され、演出設定処理において緑カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間tr41において孫テーブルW6が指定される。

#### 【0917】

孫テーブルW5は、後述する図233～図235に示す共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW5a～W5eに対応する。図233～図235に示すように、孫テーブルW5（W5a～W5e）においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初に30msec間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の20msec間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に30msecと40msecとで交互にRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW5に基づきランプ制御を行うことで、図128（r41）に示したようなカットイン演出（赤カットイン演出）に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

#### 【0918】

孫テーブルW6は、後述する図242～図244に示す共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW6a～W6eに対応する。図242～図244に示すように、孫テーブルW6（W6a～W6e）においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初に30msec間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の20msec間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に30msecと40msecとで交互にGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW6に基づきランプ制御を行うことで、図128（r41）に示したようなカットイン演出（緑カットイン演出）に対応させて、枠ランプを緑色で点灯させる。

#### 【0919】

図 1 2 8 ( r 4 0 ) , ( r 4 1 ) に示したように、プッシュボタン 3 1 B が表示されてカットイン演出が実行されるときには、キャラクタがセリフを発することなく、字幕表示もされないようになっている。さらに、S P 最終リーチにおいてカットイン演出以外の場面でランプ制御の対象となる枠ランプは、カットイン演出においても引き続きランプ制御の対象となっている。

#### 【 0 9 2 0 】

これにより、カットイン演出を実行するにあたって遊技者にプッシュボタン 3 1 B の操作を促す表示 ( ボタン表示 ) と字幕表示とが重なることがなく、両者が重なることによっていずれかの表示を認識し難くさせてしまったり、表示の内容を誤認させてしまったりすることを防止することができる。さらに、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ ( 孫テーブル W 4 , W 5 , W 6 における R G B のデータ ) は、S P 最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されていることで、余計なランプによる点灯 / 点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

10

#### 【 0 9 2 1 】

なお、本実施の形態においては、ボタン表示およびカットイン演出と、その他の S P 最終リーチにおける演出とで、いずれも枠ランプを用いている点でランプ制御の対象が共通しているが、これに限らない。たとえば、ボタン表示およびカットイン演出と、その他の S P 最終リーチにおける演出とで、枠ランプ、役物ランプ 9 A、および盤左ランプ 9 B など、いずれか 1 つ以上の遊技効果ランプ 9 のみを用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよいし、全ての遊技効果ランプ 9 を用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよい。

20

#### 【 0 9 2 2 】

時間 t r 4 9 および時間 t r 5 0 の 8 6 0 m s e c においては、孫テーブル W 9 が指定されている。孫テーブル W 9 は、後述する図 2 5 0 に示すトリガ表示輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 9 に対応する。図 2 5 0 に示すように、孫テーブル W 9 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c で「 D 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 9 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 1 ( r 4 9 ) , ( r 5 0 ) に示したようなスティックコントローラ 3 1 A ( トリガ ) が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

30

#### 【 0 9 2 3 】

S P 最終リーチの煽りパートの最後となる時間 t r 5 1 ~ t r 5 4 においては、孫テーブル W 1 0 が指定されている。孫テーブル W 1 0 は、後述する図 2 5 0 に示す操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 0 に対応する。図 2 5 0 に示すように、孫テーブル W 1 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で「 5 0 0 」または「 D 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 0 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 1 ( r 5 1 ) ~ 図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示したようなスティックコントローラ 3 1 A ( トリガ ) を引くことを遊技者に促すような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。時間 t r 5 1 ~ t r 5 4 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 0 に基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 1 5 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 0 に基づき枠ランプが赤色の点滅を維持する。

40

#### 【 0 9 2 4 】

これにより、S P 最終リーチの煽りパートにおける当否分岐では、図 1 3 1 ( r 4 9 ) ~ 図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音 ( B G M ) が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐 ( 決めのタイミング ) における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

50

## 【 0 9 2 5 】

ここで、S P 前半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル W D 2、S P 前半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル W D 5、S P 後半リーチ A の煽りパートで用いられる子テーブル W D 9、および S P 後半リーチ B の煽りパートで用いられる子テーブル W D 1 2 のように、スティックコントローラ 3 1 A (トリガ) を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われない場合には、煽りパートの最後の当否分岐で枠ランプが白色で点灯することを維持して、その後、当りエピソードパートまたはハズレエピソードパートに移行する。一方、S P 最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブル W D 1 5 のように、スティックコントローラ 3 1 A (トリガ) を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われる場合には、図 1 3 0 ( r 4 7 ) に示したように味方キャラクタが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出において白点滅した後、さらに、図 1 3 0 ( r 4 8 ) に示したように爆チューと味方キャラクタとが交互に切り替わって表示されるような演出に対応させて枠ランプが赤色で点灯した後、孫テーブル W 9 に切り替えて当該孫テーブル W 9 に基づき、図 1 3 1 ( r 4 9 ) , ( r 5 0 ) に示したようなスティックコントローラ 3 1 A (トリガ) が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプが赤色で点灯する。

10

## 【 0 9 2 6 】

このように、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われない S P リーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐 ( 決めのタイミング ) を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われる S P リーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音 ( B G M ) が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。さらに、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われる S P 最終リーチにおいては、孫テーブル W 1 0 に基づき、輝度データ ( R G B のデータ ) が 3 0 m s e c 間隔で、「 5 0 0 」と「 D 0 0 」との間で順次切り替わる。これにより、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。

20

30

## 【 0 9 2 7 】

また、S P 最終リーチ煽りパートの子テーブル W D 1 5 においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定されている。

## 【 0 9 2 8 】

たとえば、時間 t r 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 5 ( r 2 ) に示したような画面の左側に位置する味方キャラクタ 6 人と画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、味方キャラクタ 6 人に対応する白色で枠左ランプを点滅させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。さらに、画面の左側に位置する味方キャラクタ 6 人は、セリフを発しているため、演出制御用 C P U 1 2 0 は、枠左ランプを白色で点滅させる。また、時間 t r 3 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 5 ( r 3 ) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

40

## 【 0 9 2 9 】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯 / 点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

## 【 0 9 3 0 】

50

また、S P 最終リーチ煽りパートの子テーブルWD 1 5 においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【0931】

たとえば、時間tr 1 1 において、演出制御用CPU 1 2 0 は、図1 1 8（r 1 1）に示したようなメイドAが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、メイドAに対応する青色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間tr 2 5、時間tr 2 7、時間tr 2 9、時間tr 3 1、時間tr 3 3、および時間tr 3 5 において、演出制御用CPU 1 2 0 は、図1 2 3（r 2 5）、（r 2 7）、図1 2 4（r 2 9）、図1 2 5（r 3 1）、（r 3 3）、および図1 2 6（r 3 5）、に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

10

【0932】

このように、図1 2 3（r 2 5）、（r 2 7）、図1 2 4（r 2 9）、図1 2 5（r 3 1）、（r 3 3）、および図1 2 6（r 3 5）に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯／点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【0933】

20

[ S P 最終リーチ当りエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図2 1 5 は、S P 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【0934】

図2 1 5（a 1）に示すように、S P 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる役物動作の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として6 0 0 0 0 0 m s e c（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD 1 6 a，YD 1 6 a，LD 1 6 a，AD 1 6 a）を指定する情報とが格納されている。

【0935】

30

図2 1 5（a 2）に示すように、S P 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる役物動作の子テーブルWD 1 6 aでは、枠ランプについて、S P 最終リーチの当りエピソードパートにおける役物動作部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD 1 6 aに含まれる各孫テーブルは、図5 2を参照しながら説明したS P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【0936】

たとえば、時間ts 1～ts 3の1 0 0 0 0 m s e c間においては、孫テーブルW 1 8が指定されている。孫テーブルW 1 8は、後述する図2 5 6に示す当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 1 8に対応する。図2 5 6に示すように、孫テーブルW 1 8においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の4 0 m s e cで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の3 0 m s e cで「3 3 3」が指定され、このようなRGBのデータが繰り返し指定されている。演出制御用CPU 1 2 0 は、孫テーブルW 1 8に基づきランプ制御を行うことで、図1 3 2（r 5 4）に示した当否分岐の後、図1 3 3（s 1）～（s 3）に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

40

【0937】

図2 1 5（b 1）に示すように、S P 最終リーチの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として6 0 0 0 0 0 m s e c（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD 1 6 b，YD 1 6 b，LD 1 6 b，AD 1 6 b）を

50

指定する情報とが格納されている。

【0938】

図215(b2)に示すように、SP最終リーチの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブルWD16bでは、枠ランプについて、SP最終リーチの当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD16bに含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【0939】

たとえば、時間ts3-2～ts3-8においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図173(s3-2)～図174(s3-8)に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

【0940】

時間ts4～ts7においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図134(s4)～図135(s7)に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【0941】

図215(c1)に示すように、SP最終リーチの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報とが格納されている。

【0942】

図215(c2)に示すように、SP最終リーチの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SP最終リーチの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0943】

たとえば、時間ts8および時間ts9の5000msec間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図135(s8), (s9)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明めの白色で点滅させる。

【0944】

当りエピソードパートの最後となる時間ts10においては、図136(s10)に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ts10においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD16に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【0945】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間ts4～ts7に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間ts10に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミ

10

20

30

40

50

ングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【0946】

また、SP最終リーチ当りエピソードパートの子テーブルWD16においては、役物が落下するような演出では、レインボー色の有彩色と、無彩色(「333」のRGBデータ)とが交互に切り替わるように、枠ランプがランプ制御される。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが爆チューを捕まえるような演出においては、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色の点灯によって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、SP最終リーチのエピソードパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

10

【0947】

[SP最終リーチハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

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

【0948】

図216(a1)に示すように、SP最終リーチのハズレエピソードパートに用いられるハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD17, YD17, LD17, AD17)を指定する情報とが格納されている。

20

【0949】

図216(a2)に示すように、SP最終リーチのハズレエピソードパートに用いられるハズレエピソード用の子テーブルWD17では、枠ランプについて、SP最終リーチにおけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD17に含まれる各孫テーブルは、図52を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

30

【0950】

たとえば、時間tu1の200ms間においては、孫テーブルW13が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図132(r54)に示した当否分岐の後、図137(u1)に示したような爆チューが逃げるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【0951】

当否分岐(tr54)における赤点滅は、後述する図250に示す孫テーブルW10に基づいており、そのRGBのデータが「D00」を含むのに対して、ハズレ報知後のtu1における白点灯は、後述する図252に示す孫テーブルW13に基づいており、そのRGBのデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐(tr54)における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

40

【0952】

時間tr2の3900ms間においては、孫テーブルW14が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、図137(u2)に示したような味方キャラクタ6人が負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをtu1よりも暗めの白色で点灯させる。

【0953】

当り時(ts4~ts7)におけるレインボー点灯は、後述する図225に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30ms間隔で切り替わるのに対し

50

て、ハズレ時（ $t u 1$ ）における暗めの白点灯は、後述する図 2 5 2 に示す孫テーブル W 1 4 に基づいており、その RGB のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【 0 9 5 4 】

また、S P 前半リーチ A の子テーブル W D 4、S P 前半リーチ B の子テーブル W D 7、S P 後半リーチ A の子テーブル W D 1 1、および S P 後半リーチ B の子テーブル W D 1 4 においても、S P 最終リーチの子テーブル W D 1 7 と同様に、孫テーブル W 1 4 に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P 前半リーチ A、B や S P 後半リーチ A、B においては、5 8 0 0 m s e c 間、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、S P 最終リーチにおいては、3 9 0 0 m s e c 間、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

#### 【 0 9 5 5 】

時間  $t u 3$  においては、孫テーブル W 1 5 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 7（ $u 3$ ）に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

#### 【 0 9 5 6 】

時間  $t u 4$  においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 8（ $u 4$ ）に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間  $t u 4$  において、孫テーブル W 2 1 に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

#### 【 0 9 5 7 】

[ 救済当りパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 1 7 は、救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 1 8 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 1 7 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 1 8 では、枠ランプについて、救済当りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

#### 【 0 9 5 8 】

たとえば、時間  $t v 1$  の 1 9 8 0 m s e c においては、孫テーブル W 1 6 が指定されている。孫テーブル W 1 6 は、後述する図 2 5 4 に示す救済当り 1 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 6 に対応する。図 2 5 4 に示すように、孫テーブル W 1 6 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初の 3 0 m s e c で各ランプに対して「D 0 0」が指定され、次の 3 0 m s e c で各ランプに対して「B 0 0」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 6 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 9（ $v 1$ ）に示した救済演出に対応させて、枠ラン

ブを赤色で点灯させる。

【 0 9 5 9 】

このように、ハズレ時に用いられる子テーブルW D 4 , W D 7 , W D 1 1 , W D 1 4 , W D 1 7 の各々で最後に指定された孫テーブルW 2 1 に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブルW D 1 8 の最初に指定された孫テーブルW 1 6 に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、さらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【 0 9 6 0 】

なお、本実施の形態においては、ハズレ報知後に一旦通常背景に対応する黄色で枠ランプが点灯し、さらに、救済当り時においては、救済演出に対応する赤色でさらに明るく枠ランプが点灯するものであった。しかしながら、このような態様に限らない。たとえば、ハズレ時に用いられる子テーブルW D 4 , W D 7 , W D 1 1 , W D 1 4 , W D 1 7 の各々で最後においては、孫テーブルW 1 5 が指定されることで、最後の輝度データ ( R G B のデータ ) として、「 1 1 1 」が指定されてもよい。これにより、ハズレ時の最後では、枠ランプが白系統で消灯する。さらに、救済当り時に用いられる子テーブルW D 1 8 の最初に指定された孫テーブルW 1 6 における最初の輝度データ ( R G B のデータ ) として、「 A A A 」が指定されてもよい。これにより、ハズレ報知後の救済当り時の最初では、枠ランプが白系統で明るく点灯する。このようにすれば、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色 ( 白色 ) でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【 0 9 6 1 】

時間 t v 2 の 7 0 0 m s e c においては、孫テーブルW 1 7 が指定されている。孫テーブルW 1 7 は、後述する図 2 5 5 に示す救済当り2輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 1 7 に対応する。図 2 5 5 に示すように、孫テーブルW 1 7 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で各ランプに対して「 A A A 」や「 D D D 」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブルW 1 7 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 9 ( v 2 ) に示したホワイトアウトの演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【 0 9 6 2 】

時間 t v 3 および時間 t v 4 の 5 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブルW 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブルW 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 0 ( v 3 ) , ( v 4 ) に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【 0 9 6 3 】

救済当りパートの最後となる時間 t v 5 においては、孫テーブルW 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブルW 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 0 ( v 5 ) に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。時間 t v 5 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルW D 1 8 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブルW 1 に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【 0 9 6 4 】

[ 再抽選パートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 1 8 は、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 1 8 に示すように、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ9に対するランプ

10

20

30

40

50

制御時に参照される子テーブル（WD 1 9 , YD 1 9 , LD 1 9 , AD 1 9 ）を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 6 5 】

（操作促進前に用いられる輝度データテーブル）

図 2 1 9 は、再抽選パート（操作促進前）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 1 9 に示すように、枠ランプの子テーブルWD 1 9 として、図柄の動き始め前に用いられる子テーブルと、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルとが用意されている。これら再抽選パートにおける各子テーブルでは、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

10

【 0 9 6 6 】

図 2 1 9 （ a ）には、図柄の動き始め前に用いられる子テーブルが示されている。たとえば、時間 t A 6 ~ t A 8 においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 2 （ A 6 ） ~ 1 4 3 （ A 8 ）に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【 0 9 6 7 】

このように、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出によって図柄が動き出すような演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出によって図柄が動き出すことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

【 0 9 6 8 】

図 2 1 9 （ b ）には、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルが示されている。時間 t A 9 , t A 1 0 においては、孫テーブルW 1 9 が指定されている。孫テーブルW 1 9 は、後述する図 2 5 7 に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 1 9 に対応する。図 2 5 7 に示すように、孫テーブルW 1 9 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、6 0 m s e c 間隔で「 F 0 0 」と「 7 0 0 」とが交互に指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブルW 1 9 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 3 （ A 9 ）および図 1 4 4 （ A 1 0 ）に示したような「 2 」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【 0 9 6 9 】

30

時間 t A 1 1 ~ t A 4 6 においては、孫テーブルW 2 0 が指定されている。孫テーブルW 2 0 は、後述する図 2 5 8 に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 2 0 に対応する。図 2 5 8 に示すように、孫テーブルW 2 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、孫テーブルW 2 0 よりも短い 3 0 m s e c 間隔で「 F 0 0 」と「 7 0 0 」とが交互に指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブルW 2 0 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 4 （ A 1 1 ） ~ 図 1 5 6 （ A 4 6 ）に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

【 0 9 7 0 】

（操作促進後に図柄が昇格する場合に用いられる輝度データテーブル）

40

図 2 2 0 は、再抽選パート（操作促進後に図柄昇格）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 0 に示す枠ランプの子テーブルWD 2 0 は、図 2 1 9 に示した枠ランプの子テーブルWD 1 9 の続きである。図 2 2 0 に示すように、枠ランプの子テーブルWD 2 0 では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【 0 9 7 1 】

たとえば、時間 t B 1 ~ t B 4 の 5 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブルW 4 が指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブルW 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 5 7 （ B 1 ） ~ 図 1 5 8 （ B 4 ）に示したように、再抽選パートにおいて操作

50

促進が実行された後、「3」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0972】

時間tB5～tB9においては、孫テーブルW18が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW18に基づきランプ制御を行うことで、図157(B5)～(B9)に示したような「3」の図柄が縮小表示されて通常のサイズで表示され、当該「3」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色で点滅させる。

【0973】

なお、時間tB5～tB9におけるランプ制御によるレインボー色の点滅は、孫テーブルW1に基づくランプ制御によるなめらかなレインボー色の点灯よりも、激しい点灯態様となっている。たとえば、時間tB5～tB9においては、レインボー色のなめらかな点灯よりも激しく点滅する。時間tB5～tB9においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD20に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがレインボー色の点滅を維持する。

【0974】

このように、再抽選パートの子テーブルWD20においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピソードパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と同じようにレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間tB5～tB9におけるレインボー色の点滅は、当りエピソードパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【0975】

また、消灯を挟んで再抽選演出によって図柄が動き出して、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ(たとえば、孫テーブルW19におけるRGBのデータ)に基づき、なめらかなレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピソードパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

【0976】

また、図159(B7)～(B9)に示したような「3」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点滅するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点滅させる開始契機を設計者が決め易い。

【0977】

さらに、図159(B7)に示したような「3」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点滅は、その後、図159(B8), (B9)に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【0978】

(操作促進後に図柄が昇格しない場合に用いられる輝度データテーブル)

図221は、再抽選パート(操作促進後)に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図221に示す枠ランプの子テーブルWD21は、図219に示した枠ランプの子テーブルWD19の続きである。図221に示すように、枠ランプの子テーブルWD21では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0979】

10

20

30

40

50

たとえば、時間  $t_{C1} \sim t_{C4}$  の  $5000\text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W4$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、図  $161(C1) \sim$  図  $162(C4)$  に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「2」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【0980】

時間  $t_{C5} \sim t_{C9}$  においては、孫テーブル  $W1$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W1$  に基づきランプ制御を行うことで、図  $162(C5) \sim$  図  $163(C9)$  に示したような「2」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。時間  $t_{C5} \sim t_{C9}$  においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル  $WD21$  に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブル  $W1$  に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

10

【0981】

このように、再抽選パートの子テーブル  $WD21$  においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピソードパートの子テーブル  $WD3$  ,  $WD6$  ,  $WD10$  ,  $WD13$  ,  $WD16$  と共通して孫テーブル  $W1$  が用いられる。これにより、当りエピソードパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピソードパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

20

【0982】

また、当りエピソードパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出による図柄の動き出しが実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ(たとえば、孫テーブル  $W19$  や  $W20$  における  $RGB$  のデータ)に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピソードパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

30

【0983】

また、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間  $t_{B5} \sim t_{B9}$  におけるレインボー色の点灯は、再抽選によって「2」の図柄から昇格することなく「2」の図柄が維持される場合の時間  $t_{C5} \sim t_{C9}$  におけるレインボー色のなめらかな点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、再抽選で当り図柄が昇格した場合は、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができ、再抽選で当り図柄が昇格しなかった場合は、当りエピソードパートにおいて用いられて孫テーブル  $W1$  と共通の孫テーブル  $W1$  を用いて、データ容量を削減することができる。

【0984】

40

また、図  $163(C7) \sim (C9)$  に示したような「2」の図柄の図柄出しが終了した後に「2」の図柄が通常サイズになって図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点灯するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点灯させる開始契機を設計者が決め易い。

【0985】

さらに、図  $163(C7)$  に示したような「3」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図  $163(C8)$  ,  $(C9)$  に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増

50

やすことがない。

#### 【 0 9 8 6 】

[ ファンファーレパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 2 2 は、ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 2 2 に含まれる各孫テーブルは、図 5 2 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 2 2 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 2 2 では、枠ランプについて、ファンファーレパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

#### 【 0 9 8 7 】

たとえば、時間 t D 1 および t E 1 においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 1 6 0 ( D 1 ) または図 1 6 4 ( E 1 ) に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

#### 【 0 9 8 8 】

時間 t D 2 および t E 2 においては、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 1 6 0 ( D 2 ) または図 1 6 4 ( E 2 ) に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。時間 t D 2 および t E 2 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 2 2 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがファンファーレ態様の点灯を維持する。

#### 【 0 9 8 9 】

[ なめらかレインボー輝度データテーブル ]

図 2 2 3 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 3 に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W S 1 , Y S 1 , L S 1 , A S 1 ) を指定する情報とが格納されている。

#### 【 0 9 9 0 】

図 2 2 4 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 4 に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル ( W 1 , Y 1 , L 1 , A 1 ) が指定されている。

#### 【 0 9 9 1 】

図 2 2 5 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 5 に示すように、枠ランプ用の孫テーブル W 1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で七色 ( レインボー色 ) に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

#### 【 0 9 9 2 】

図 2 2 6 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 6 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y 1 においては、役物ランプ 9 A に出力される「 R R R R 」のデータとして、6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) に対して「 F F F F 」のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル Y 1 に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を赤色で点灯させる。盤左ランプ用の孫テーブル L 1 においては

10

20

30

40

50

、盤左ランプ 9 B に出力される「WWWW」のデータとして、6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) に対して「FFFF」のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル L 1 に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を白色で点灯させる。  
【 0 9 9 3 】

図 2 2 7 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 7 に示すようにアタッカランプ用の孫テーブル A 1 においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル A 1 に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H の各々を当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

10

【 0 9 9 4 】

[ 役物動作赤点滅輝度データテーブル ]

図 2 2 8 は、役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 8 に示すように、枠ランプ用の孫テーブル W 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、最初の 4 0 m s e c で「A 0 0」が指定され、次の 3 0 m s e c で「3 3 3」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

20

【 0 9 9 5 】

[ 黄色もや輝度データテーブル ]

図 2 2 9 は、黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 9 に示すように、孫テーブル W 3 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして 1 8 0 m s e c 間隔で「4 4 0」、「6 6 0」、および「8 8 0」がまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色でもやがかかったように点灯させる。

【 0 9 9 6 】

[ 白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブル ]

30

図 2 3 0 は、白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 0 に示すように、孫テーブル W 4 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で交互に「0 0 0」と「A A A」とが指定されており、最初の 3 0 m s e c が「0 0 0」（消灯）、次の 3 0 m s e c が「A A A」（白色で点灯）、次の 3 0 m s e c が「0 0 0」（消灯）、次の 3 0 m s e c が「A A A」（白色で点灯）、次の 3 0 m s e c が「0 0 0」（消灯）、次の 3 0 m s e c が「A A A」（白色で点灯）、最後の 3 0 m s e c が「0 0 0」（消灯）となっている。すなわち、2 1 0 m s e c ( 3 0 m s e c × 7 ) からなる 1 周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り返し替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅（白フラッシュ）する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

40

【 0 9 9 7 】

[ 共通赤カットイン輝度データテーブル ]

図 2 3 1 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 1 に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる時間として 3 9 7 0 m s e c と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W S 5 , Y S 5 , L S 5 , A S 5 ) を指定する情報とが格納されている。

【 0 9 9 8 】

図 2 3 2 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明す

50

るための図である。図 2 3 2 に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル (W 5 (W 5 a ~ W 5 e), Y 5 (Y 5 a ~ Y 5 e), L 5 (L 5 a ~ L 5 e), A 5 (A 5 a ~ A 5 e)) が指定されている。

#### 【 0 9 9 9 】

図 2 3 3 ~ 図 2 3 5 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 3 ~ 図 2 3 5 に示すように、孫テーブル W 5 a, W 5 b, W 5 c においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「R G B」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 5 d においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「R G B」のデータとして、2 0 m s e c 間隔で R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 5 e においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「R G B」のデータとして、3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 5 (W 5 a ~ W 5 e) に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

#### 【 1 0 0 0 】

図 2 3 6 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 6 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y 5 a, Y 5 b, Y 5 c においては、役物ランプ 9 A に出力される「R R R R」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y 5 d においては、役物ランプ 9 A に出力される「R R R R」のデータとして、2 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y 5 e においては、役物ランプ 9 A に出力される「R R R R」のデータとして、3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル Y 5 (Y 5 a ~ Y 5 e) に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

#### 【 1 0 0 1 】

図 2 3 7 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 7 に示すように、盤左ランプ用の孫テーブル L 5 a, L 5 b, L 5 c においては、盤左ランプ 9 B に出力される「W W W W W」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 5 d においては、盤左ランプ 9 B に出力される「W W W W W」のデータとして、2 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 5 e においては、盤左ランプ 9 B に出力される「W W W W W」のデータとして、3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル L 5 (L 5 a ~ L 5 e) に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

#### 【 1 0 0 2 】

図 2 3 8 および図 2 3 9 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 8 および図 2 3 9 に示すように、アタッカランプ用の孫テーブル A 5 a, A 5 b, A 5 c においては、アタッカランプ 9 E に出力される「R G B」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「W W W」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「R G B」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「R G B」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「R G B」のデータとしては、R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 5 d においては、アタッカランプ 9 E に出力される「R G B」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「W W W」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「R G B」のデータとして、2 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。

特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、Rのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 5 e においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、Rのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル A 5 (A 5 a ~ A 5 e) に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H の各々を共通赤カッティンに対応する色で点灯または点滅させる。

10

#### 【1003】

[ 共通緑カッティン輝度データテーブル ]

図 2 4 0 は、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 0 に示すように、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる時間として 3 9 7 0 msec と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W 5 6, Y 5 6, L 5 6, A 5 6) を指定する情報とが格納されている。

#### 【1004】

図 2 4 1 は、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 1 に示すように、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル (W 6 (W 6 a ~ W 6 e), Y 6 (Y 6 a ~ Y 6 e), L 6 (L 6 a ~ L 6 e), A 6 (A 6 a ~ A 6 e)) が指定されている。

20

#### 【1005】

図 2 4 2 ~ 図 2 4 4 は、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 2 ~ 図 2 4 4 に示すように、孫テーブル W 6 a, W 6 b, W 6 c においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 6 d においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、20 msec 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 6 e においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 6 (W 6 a ~ W 6 e) に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを緑色で点灯させる。

30

#### 【1006】

図 2 4 5 は、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 5 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y 6 a, Y 6 b, Y 6 c においては、役物ランプ 9 A に出力される「RRRR」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y 6 d においては、役物ランプ 9 A に出力される「RRRR」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y 6 e においては、役物ランプ 9 A に出力される「RRRR」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル Y 6 (Y 6 a ~ Y 6 e) に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を共通緑カッティンに対応する色で点灯または点滅させる。

40

#### 【1007】

図 2 4 6 は、共通緑カッティン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 6 に示すように、盤左ランプ用の孫テーブル L

50

6 a , L 6 b , L 6 c においては、盤左ランプ 9 B に出力される「 W W W W W 」のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 6 d においては、盤左ランプ 9 B に出力される「 W W W W W 」のデータとして、 2 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 6 e においては、盤左ランプ 9 B に出力される「 W W W W W 」のデータとして、 3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル L 6 ( L 6 a ~ L 6 e ) に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を共通 6 カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

#### 【 1 0 0 8 】

図 2 4 7 および図 2 4 8 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 7 および図 2 4 8 に示すように、アタッカランプ用の孫テーブル A 6 a , A 6 b , A 6 c においては、アタッカランプ 9 E に出力される「 R G B 」のデータ、 V アタッカランプ 9 F に出力される「 W W W 」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「 R G B 」のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「 R G B 」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「 R G B 」のデータとしては、 G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 6 d においては、アタッカランプ 9 E に出力される「 R G B 」のデータ、 V アタッカランプ 9 F に出力される「 W W W 」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「 R G B 」のデータとして、 2 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「 R G B 」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「 R G B 」のデータとしては、 G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 6 e においては、アタッカランプ 9 E に出力される「 R G B 」のデータ、 V アタッカランプ 9 F に出力される「 W W W 」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「 R G B 」のデータとして、 3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「 R G B 」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「 R G B 」のデータとしては、 G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル A 6 ( A 6 a ~ A 6 e ) に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E 、 V アタッカランプ 9 F 、および電チューランプ 9 H の各々を共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

#### 【 1 0 0 9 】

##### [ 操作促進なし時の煽り輝度データテーブル ]

図 2 4 9 は、操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 9 に示すように、孫テーブル W 7 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で交互に「 F D C 」と「 3 0 0 」とが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 7 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

#### 【 1 0 1 0 】

孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、 1 0 0 0 0 0 m s e c で「 F D C 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 8 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

#### 【 1 0 1 1 】

##### [ 操作促進あり時の煽り輝度データテーブル ]

図 2 5 0 は、トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 0 に示すように、孫テーブル W 9 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、 3 0 m s e c で「 D 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 9 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

#### 【 1 0 1 2 】

10

20

30

40

50

孫テーブルW10においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msc間隔で「500」または「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW10に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【1013】

[シャッター輝度データテーブル]

図251は、シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図251に示すように、孫テーブルW11においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msc間隔で「A00」から「600」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW11に基づきランプ制御を行うことで、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

10

【1014】

孫テーブルW12においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30mscで「600」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW12に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【1015】

[ハズレ輝度データテーブル]

図252および図253は、ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図252に示すように、孫テーブルW13においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10mscで「888」が指定され、次の190mscで「444」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

20

【1016】

孫テーブルW14においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして250msc間隔で「444」または「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをt d 1よりも暗めの白色で点灯させる。

【1017】

図253に示すように、孫テーブルW15においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10mscで「444」が指定され、次の550mscで「111」が指定され、最後の600000msc(10分間)で「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを消灯させる。

30

【1018】

[救済当り輝度データテーブル]

図254および図255は、救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図254に示すように、孫テーブルW16においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の30mscで各ランプに対して「D00」が指定され、次の30mscで各ランプに対して「B00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW17に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

40

【1019】

図255に示すように、孫テーブルW17においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msc間隔で各ランプに対して「AAA」や「DDD」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW18に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【1020】

[当り確定輝度データテーブル]

50

図 2 5 6 は、当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 6 に示すように、孫テーブル W 1 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 4 0 m s e c で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の 3 0 m s e c で「3 3 3」が指定され、このような R G B のデータが繰り返し指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを七色で点滅させる。

【 1 0 2 1 】

[ 再抽選演出輝度データテーブル ]

図 2 5 7 および図 2 5 8 は、再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 7 に示すように、孫テーブル W 1 9 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、6 0 m s e c 間隔で「F 0 0」と「7 0 0」とが交互に指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 9 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【 1 0 2 2 】

図 2 5 8 に示すように、孫テーブル W 2 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で「F 0 0」と「7 0 0」とが交互に指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、枠ランプを赤色で点滅させる。このように、孫テーブル W 2 0 は、孫テーブル W 1 9 よりも、輝度データを速く切り替えながら枠ランプを赤色で点滅させるように設計されている。

【 1 0 2 3 】

[ 背景輝度データテーブル ]

図 2 5 9 は、背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 9 に示すように、背景輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（W 2 1（W 2 1 a，W 2 1 b），Y 2 1（Y 2 1 a，Y 2 1 b），L 2 1（L 2 1 a，L 2 1 b），A 2 1（A 2 1 a，A 2 1 b））が指定されている。

【 1 0 2 4 】

図 2 6 0 は、背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 6 0 に示すように、孫テーブル W 2 1 a においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「5 5 0」または「8 8 0」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 a に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

【 1 0 2 5 】

孫テーブル W 2 1 b においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「5 5 0」、「7 7 0」、または「8 8 0」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 b に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

【 1 0 2 6 】

< 輝度データの参照について >

上記のように輝度データテーブルについて説明したが、以下では、当りエピローグパート以降のランプ制御によって用いられる輝度データテーブルについて、演出内容ごとに整理しながら説明する。

【 1 0 2 7 】

図 2 6 8 ~ 図 2 7 1 は、輝度データテーブルの参照について説明するための図である。図 2 6 8 に示すように、当りエピローグパートの時間 t s 1 ~ t s 3 においては、当りエピローグパート中の役物動作の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 8 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 3 2（r 5 4）に示した当否分岐の後、図 1 3 3（s 1）~（s 3）に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅

10

20

30

40

50

させる。

【1028】

当リエピローグパートの時間  $t s 3 - 2 \sim t s 3 - 8$  においては、当リエピローグパート中の当リエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル4に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図173( $s 3 - 2$ )～図174( $s 3 - 8$ )に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

【1029】

当リエピローグパートの時間  $t s 4 \sim t s 7$  においては、当リエピローグパート中の当リエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル1に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図134( $s 4$ )～図135( $s 7$ )に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

10

【1030】

図269に示すように、当リエピローグパートの時間  $t A 1 \sim t A 4$  においては、当リエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル4に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図141( $A 1$ )～図142( $A 4$ )に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

20

【1031】

当リエピローグパートの時間  $t A 5$  においては、当リエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブルW1に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図141( $A 5$ )に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。

【1032】

図270に示すように、再抽選パートの時間  $t A 6 \sim t A 8$  においては、再抽選パート中の図柄の動き始め前の子テーブルが用いられ、消灯させるための孫テーブルに基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図142( $A 6$ )～図143( $A 8$ )に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

30

【1033】

再抽選パートの時間  $t A 9$  ,  $t A 10$  においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブルW19に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、図143( $A 9$ )および図144( $A 10$ )に示したような「2」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【1034】

再抽選パートの時間  $t A 11 \sim t A 46$  においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブルW20に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、図144( $A 11$ )～図156( $A 46$ )に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

40

【1035】

図271に示すように、再抽選パートの時間  $t C 1 \sim t C 4$  においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル4に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図161( $C 1$ )～図162( $C 4$ )に示したように、再抽選パートにおいて操作促

50

進が実行された後、「2」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【1036】

再抽選パートの時間 $t_{C5} \sim t_{C9}$ においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル1に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図162(C5)～図163(C9)に示したような「2」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1037】

ファンファーレパートの時間 $t_{E1}$ においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図160(D1)または図164(E1)に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

10

【1038】

ファンファーレパートの時間 $t_{E2}$ においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図160(D2)または図164(E2)に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。

20

【1039】

このように、各演出パートの各タイミングにおいては、予め決まった子テーブルがセットされており、演出制御用CPU120は、各演出パートの各タイミングにおいてセットされた子テーブルを参照し、当該子テーブルによって指定された孫テーブル(輝度データテーブル)に含まれる輝度データ(たとえば、RGBのデータ)を用いて演出に対応するランプ制御を行うようになっている。

【1040】

なお、図268～図271においては、当りエピソードから図柄が昇格しない場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについて例示したが、その他の経路、たとえば、当りエピソードから図柄が昇格する場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについても、図192～図260に示したように、各演出パートの各タイミングにおいて予め決められた子テーブルがセットされている。

30

【1041】

<パチンコ遊技機1のランプ制御における特徴部分の説明>

次に、前述したパチンコ遊技機1のランプ制御における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。

【1042】

(開始9)

図193に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行されるSP前半リーチAの煽りパートやSP前半リーチBの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各SP前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、SP前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、SP前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

40

【1043】

(開始11, 開始14)

50

図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間  $t a 1 \sim t a 1 2$  においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯 / 点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間  $t a 1 3 \sim t a 1 8$  においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

#### 【 1 0 4 4 】

( 煽り 7 , 煽り 9 )

図 6 4 ( b 8 ) , ( b 9 ) 、図 7 4 ( e 7 ) 、図 9 4 ( i 3 2 ) 、図 9 5 ( i 3 4 ) 、図 1 0 4 ( n 1 0 ) 、図 1 2 3 ( r 2 5 ) , ( r 2 7 ) 、図 1 2 4 ( r 2 9 ) 、図 1 2 5 ( r 3 1 ) , ( r 3 3 ) 、および図 1 2 6 ( r 3 5 ) などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

#### 【 1 0 4 5 】

( 煽り 1 0 )

キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定されている。たとえば、図 6 3 ( b 4 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間  $t b 5$  において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 ( b 5 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間  $t b 6$  において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 6 3 ( b 6 ) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯 / 点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

#### 【 1 0 4 6 】

( 煽り 1 7 )

演出制御用 C P U 1 2 0 は、煽りパートで用いられる 1 つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 3 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1 つの子テーブル W D 9 において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 3 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S P リーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出 ( ランプ表現 ) を実現することができる。

#### 【 1 0 4 7 】

( 煽り 1 8 )

演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【1048】

10

（煽り19）

SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

20

【1049】

（煽り20）

SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2、SP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

30

【1050】

（煽りカットイン1）

カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルW4、W5、W6におけるRGBのデータ）は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【1051】

40

（当否13）

当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御や

50

ランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【1052】

(当否15)

SP後半リーチAにおける子テーブルWD9では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルW7に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルW8に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないSP後半リーチAの煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルW7の最後の輝度データ(RGBのデータ)である「FDC」(白色の点灯)を利用するように、孫テーブルW8の輝度データ(RGBのデータ)が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐(決めのタイミング)を分かり易く伝えることができる。

10

【1053】

(当否17)

SP最終リーチにおける子テーブルWD15においては、図131(r49)~図132(r54)に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音(BGM)が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐(決めのタイミング)における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【1054】

(当否20)

SP前半リーチAの子テーブルWD4、SP前半リーチBの子テーブルWD7、SP後半リーチAの子テーブルWD11、およびSP後半リーチBの子テーブルWD14においても、SP最終リーチの子テーブルWD17と同様に、孫テーブルW14に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用CPU120は、SP前半リーチA、BやSP後半リーチA、Bにおいては、5800ms間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、SP最終リーチにおいては、3900ms間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

20

【1055】

(当否21)

ハズレ時に用いられる子テーブルWD4、WD7、WD11、WD14、WD17の各々で最後に指定された孫テーブルW26に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブルWD18の最初に指定された孫テーブルW16に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、同色(黄色)かつさらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色(黄色)でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

40

【1056】

(エピソード9)

役物が上昇するときにおいては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半

50

リーチ A に発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【 1 0 5 7 】

( エピローグ 2 6 )

当リエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当リエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【 1 0 5 8 】

( エピローグ 2 7 )

再抽選パートの子テーブル W D 2 1 , W D 2 2 においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当リエピローグパートの子テーブル W D 3 , W D 6 , W D 1 0 , W D 1 3 , W D 1 6 と共通して孫テーブル W 1 が用いられる。これにより、当リエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート ( タイミング ) であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当リエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【 1 0 5 9 】

( 再抽選演出 2 )

図 1 4 2 ( t A 6 ) に示すように、当リエピローグパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 1 0 6 0 】

( 再抽選演出 7 , 再抽選演出 1 4 , 再抽選演出 1 6 )

当リエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ ( たとえば、孫テーブル W 2 5 における R G B のデータ ) に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当リエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「 3 」や「 2 」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーマーパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【 1 0 6 1 】

( 再抽選演出 1 9 )

再抽選パートの子テーブル W D 2 1 においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当リエピローグパートの子テーブル W D 3 , W D 6 , W D 1 0 , W D 1 3 , W D 1 6 と共通して孫テーブル W 1 が用いられる。これにより、当リエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート ( タイミング ) であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当リエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【 1 0 6 2 】

(再抽選演出20)

再抽選パートの子テーブルWD20においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピログパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間tB7～tB9におけるレインボー色の点灯は、当りエピログパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【1063】

<ランプ制御に関する詳細説明>

次に、前述したランプ制御に関して、特に言及すべき特徴部分について、図261～図263を参照しながら、詳細に説明する。

【1064】

[当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較について]

図261～図263は、当り時とハズレ時におけるランプの比較を説明するための図である。

【1065】

まず、図261を参照しながら、ハズレ時におけるランプ制御について説明する。図261に示すように、SP前半リーチA, B、SP後半リーチA, Bの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルW8に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW8においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、100000msで「FDC」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW8に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐(決めのタイミング)の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。また、SP最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルW10に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW10においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、「500」または「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW10に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐(決めのタイミング)の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【1066】

その後、SP前半リーチA, B、SP後半リーチA, B、SP最終リーチの各々における煽りパートを経由したハズレエピログパートにおいては、まず、孫テーブルW13に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW13においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msで「888」が指定され、次の190msで「444」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐の後、リーチ演出で味方キャラクタが敗北するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【1067】

孫テーブルW13に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW14に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW14においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして250ms間隔で「444」または「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが残念がっている演出に対応させて、枠ランプを孫テーブルW13に基づく白色の点灯よりも暗めの白色で点灯させる。

【1068】

孫テーブルW14に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW15に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW15においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msで「444」が指定され、次の550msで「111」が指定され、最後の600000ms(

10

20

30

40

50

10 分間)で「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、ハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【1069】

孫テーブルW15に基づきランプ制御が行われた後、図190を参照しながら説明したように、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、リーチ前の開始パートにおいても用いられていた孫テーブルW26に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW26においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、通常背景に対応する黄色のパターンに対応するデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW26に基づき

10

【1070】

次に、図262を参照しながら、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由して当りエピソードパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【1071】

図262に示すように、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルW8に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW8に基づきランプ制御を行うことで、

20

【1072】

その後、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由した当りエピソードパートにおいては、まず、孫テーブルW19に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW19においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msecで「FFF」が指定され、次の30msecで「333」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【1073】

30

孫テーブルW19に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW1においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msec間隔で七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1074】

孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW21においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして20msec間隔で各ランプに対して順番に「AAA」が指定され、最終的に600000msec(10分)で各ランプに対して「000」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

40

【1075】

孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1076】

50

次に、図 2 6 3 を参照しながら、S P 最終リーチにおける煽りパートを経由して当りエピソードパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【 1 0 7 7 】

図 2 6 3 に示すように、S P 最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブル W 1 0 に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 0 に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【 1 0 7 8 】

その後、S P 最終リーチにおける煽りパートを経由した当りエピソードパートにおいては、まず、孫テーブル W 2 0 に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブル W 2 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 4 0 m s e c で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の 3 0 m s e c で「 3 3 3 」が指定され、このような R G B のデータが繰り返し指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 0 に基づきランプ制御を行うことで、役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【 1 0 7 9 】

孫テーブル W 2 0 に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【 1 0 8 0 】

孫テーブル W 1 に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

【 1 0 8 1 】

孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【 1 0 8 2 】

図 2 6 1 ~ 図 2 6 3 を参照しながら説明した実施例において、特徴的な部分について、以下で説明する。

【 1 0 8 3 】

（当否 1 9 ）

図 2 6 1 に示すように、S P 前半リーチ A , B 、 S P 後半リーチ A , B の各々における煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（ R G B のデータ）が「 F D C 」であるのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ（ R G B のデータ）が「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、S P 前半リーチ A , B 、 S P 後半リーチ A , B の各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、S P 最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（ R G B のデータ）が「 D 0 0 」を含むのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ（ R G B のデータ）が「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、S P 最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【 1 0 8 4 】

（役物動作 1 ）

図 2 6 2 および図 2 6 3 に示すように、当りエピソードパートにおいては、孫テーブル W 1 に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、その R G B のデータが 3 0 m s e c 間隔で切り替わる。これに対して、図 2 6 1 に示すように、ハズレ時においては、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、その R G B のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時には枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

#### 【 1 0 8 5 】

##### ( 役物動作 2 )

図 2 6 3 に示すように、S P 最終リーチの当りエピソードパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブル W 2 0 に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色(「3 3 3」の R G B データ)とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブル W 2 1 に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、S P 最終リーチのエピソードパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

20

#### 【 1 0 8 6 】

##### ( 図柄の揺れ態様について )

ここで、図柄の揺れ態様について、図 2 6 4 を用いて詳細に説明する。図 2 6 4 は、図柄の揺れ態様を説明するための図である。前述した煽りパートや再抽選パートにおける図柄揺れ期間において、飾り図柄は、図 2 6 4 ( a ) に示す第 1 態様～第 3 態様のような動きや、図 2 6 4 ( b ) に示す第 1 態様～第 3 態様のような動きをする。具体的には、図 2 6 4 ( a ) に示す第 1 態様は、画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図 2 6 4 ( a ) に示す第 2 態様は、第 1 態様よりも上側に飾り図柄が位置する態様である。図 2 6 4 ( a ) に示す第 3 態様は、第 1 態様よりも下側に飾り図柄が位置する態様である。

30

#### 【 1 0 8 7 】

また、図 2 6 4 ( b ) に示す第 1 態様は、正面視で画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図 2 6 4 ( b ) に示す第 2 態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として右回転することにより、第 1 態様をよりも飾り図柄が左向きとなる位置となる態様である。図 2 6 4 ( b ) に示す第 3 態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として左回転することにより、第 1 態様をよりも飾り図柄が右向きとなる位置となる態様である。

#### 【 1 0 8 8 】

##### ( 再抽選演出の変形例 )

図 2 6 5 は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図 2 6 5 ( A ) が 7 図柄による再抽選演出の詳細説明図である。また、図 2 6 5 ( B ) が各再抽選演出のタイミングチャートである。図 2 6 5 ( A ) に示すように、( D 1 ) , ( D 2 ) に示すように図柄が拡大表示された後、( D 3 ) , ( D 4 ) に示すように図柄が縮小される。その後、( D 5 ) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、( D 6 ) に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、( D 7 ) に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、( D 8 ) ~ ( D 9 ) にかけて「7」図柄が縮小されて表示される。

40

#### 【 1 0 8 9 】

その後、( D 1 0 ) に示すように、「7」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、( D 1 1 ) に示すように、「7」図柄が表示された状態でボ

50

タン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、(F 1 2)に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。(D 1 2)の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合、(D 1 3) ~ (D 2 0)に示すように、「7」が高速変動し、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。(D 2 0)の後も同様の高速変動を繰り返す。

【1 0 9 0】

図 2 6 5 (B)に示すように、各再抽選演出のタイミングチャートに示すように、ボタン操作により図柄高速変動する再抽選演出が実行されるときに図柄送り期間はいずれの再抽選演出でも同様である。ここで、再抽選演出には、偶数図柄から奇数図柄に成り上がる第 1 再抽選演出と、偶数図柄から偶数図柄で変化しない第 2 再抽選演出と、7 図柄から 7 図柄で変化しない第 3 再抽選演出とがある。たとえば、第 1 再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからすぐに操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間 (t 1) があり、その後図柄が確定する。

【1 0 9 1】

また、第 2 再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングから t 2 後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間 (t 1 - t 2) があり、その後図柄が確定する。また、第 3 再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングから t 1 後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間が無く、そのまま図柄が確定する。このように、どのようなタイミングでボタンが操作されたとしても図柄送り期間は一定であり、その後の図柄揺れ期間から図柄確定までの期間でボタン操作までも時間が吸収されるようになっている。このような関係は、第 1 再抽選演出 ~ 第 3 再抽選演出のいずれの再抽選演出でボタン操作が実行された場合も同様である。

【1 0 9 2】

[再抽選演出 2 6 ~ 2 8 について]

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【1 0 9 3】

(再抽選演出の変形例)

図 2 6 6 は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図 2 6 6 の (K 1) ~ (K 3)に示すように、当否決定の場面のいずれのタイミングでボタンが操作されたとしても、ホワイトアウト後に飾り図柄は同じ動きをする。具体的には、(K 1)に示すように促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K 4)に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において 5 秒後には (K 5)に示すように 3 図柄が正面を向いた状態となる。

【1 0 9 4】

また、(K 2)に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後 1 秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K 4)に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において 4 秒後には (K 6)に示すように 3 図柄が正面より左側を向いた状態となる。また、(K 3)に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後 2 秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K 4)に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において 3 秒後には (K 7)に示すように 3 図柄が正面より右側を向いた状態となる。

【1 0 9 5】

このように、第 1 の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が正面の位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として (K 8) ~ (K 1 7)に示すような、ホワイトアウト

10

20

30

40

50

後に図柄を回転させながら縮小させる再抽選演出が実行される。そして、( K 1 7 ) の後に図柄送り演出が実行される。なお、図 2 6 6 においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

【 1 0 9 6 】

( 再抽選演出 2 6 )

図 2 6 6 に示したように、画像表示装置 5 の画面中央にスティックコントローラ 3 1 A を示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい( ( K 4 ) からの図柄揺れ期間)。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに( K 8 ) ~ ( K 1 7 ) にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ 3 1 A がいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

10

【 1 0 9 7 】

( 再抽選演出 2 7 )

ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

20

【 1 0 9 8 】

( 再抽選演出 2 8 )

ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 1 0 9 9 】

( 再抽選演出 2 9 )

複数の S P リーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このような S P リーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このような S P リーチであっても尺ずれが発生する S P リーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が 1 つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ、また、再抽選演出を 1 つとすることでデータ容量を削減することができる。

30

【 1 1 0 0 】

( 再抽選演出 3 0 )

図 2 6 6 に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置( K 3 ) から正面位置( K 5 ) を経由して左側の位置( K 6 ) へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

40

【 1 1 0 1 】

50

[ 再抽選演出 2 1 ~ 2 5 について ]

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【 1 1 0 2 】

( 再抽選演出の変形例 )

図 2 6 7 は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。( L 1 ) は、図柄送り期間において動作促進表示が表示されてから早いタイミングで操作された場合の図である。

( L 2 ) は、動作促進表示が表示されてから( L 1 )よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。( L 3 ) は、動作促進表示が表示されてから( L 2 )よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。そして、図 2 6 7 の( L 1 ) ~ ( L 3 ) に示すように、再抽選演出における図柄送り期間において、いずれのタイミングでボタンが操作されたとしても図柄出しは同じように行われ。その後、ホワイトアウトを挟み飾り図柄は同じ動きをした後に停止する。具体的には、( L 1 ) に示すように、動作促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、( L 4 ) ~ ( L 5 ) に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、( L 6 ) に示すように、図柄の揺れが開始され、所定期間経過後に( L 7 ) に示すような 3 図柄が正面よりも右を向いた状態となる。

10

【 1 1 0 3 】

また、( L 2 ) に示すように、動作促進表示がされた後( L 1 )よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、( L 4 ) ~ ( L 5 ) に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、( L 6 ) に示すように、図柄の揺れが開始され、( L 1 ) のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に( L 8 ) に示すような 3 図柄が正面よりも右を向いた状態となる。また、( L 3 ) に示すように、動作促進表示がされた後( L 2 )よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、( L 4 ) ~ ( L 5 ) に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、( L 6 ) に示すように、図柄の揺れが開始され、( L 2 ) のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に( L 9 ) に示すような 3 図柄が正面を向いた状態となる。

20

【 1 1 0 4 】

このように、第 1 の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として( J 1 ) ~ ( J 1 0 ) に示すように、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる演出が実行される。その後、( J 1 1 ) ~ ( J 1 7 ) に示すように、図柄の揺れの期間後に図柄が停止する。なお、図 2 6 7 においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

30

【 1 1 0 5 】

( 再抽選演出 2 1 )

変形例においては、図 2 6 7 の( L 1 ) ~ ( L 3 ) に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、( L 4 ) ~ ( L 6 ) に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたとしても、( L 4 ) ~ ( L 5 ) に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第 1 の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に( J 1 ) ~ ( J 1 8 ) にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン 3 1 B がいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

40

50

## 【 1 1 0 6 】

(再抽選演出 2 2 )

操作有効期間中の第 1 タイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる(図 2 6 7 ( L 3 ) の操作無しの例)。操作有効期間中の第 1 タイミングよりも早い第 2 タイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第 1 タイミングよりも早かった分延長されて表示される(図 2 6 7 ( L 2 ) の操作が第 2 タイミングの例)。操作有効期間中の第 2 タイミングよりも早い第 3 タイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第 2 タイミングよりも早かった分延長されて表示される(図 2 6 7 ( L 1 ) の操作が第 1 タイミングの例)。このように、いずれのタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後、共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

10

## 【 1 1 0 7 】

(再抽選演出 2 3 )

図 2 6 7 に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

20

## 【 1 1 0 8 】

(再抽選演出 2 4 )

図 2 6 7 に示すように、図柄の揺れ期間では、( J 1 0 ) ~ ( J 1 2 ) にかけて図柄が奥側に揺れた後、( J 1 3 ) ~ ( J 1 4 ) にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、( J 1 5 ) ~ ( J 1 6 ) にかけて図柄が手前側に揺れた後、( J 1 7 ) ~ ( J 1 8 ) にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず( J 1 8 ) に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

30

## 【 1 1 0 9 】

(再抽選演出 2 5 )

図 2 6 7 の( J 1 ) のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点灯するように設計されている。( J 1 ) のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ 9 の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、( J 1 ) のタイミングではなく共通スタート表示が開始される( J 2 ) のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

40

## 【 1 1 1 0 】

&lt; 主な構成および効果 &gt;

以下に、パチンコ遊技機 1 の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

## 【 1 1 1 1 】

( F 2 0 1 9 - 1 1 6 )

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

可動体(たとえば、役物、可動体 3 2 )と、

表示手段(たとえば、画像表示装置 5 )と、を備え、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出(たとえば、大当たりとなるか否かを報知する報知演出)を実行可能であり、

50

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、当該当否が報知される当否報知パート（たとえば、当りエピローグパートのうちの役物可動により大当りを報知する当否報知パート）と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート（たとえば、当りエピローグパート）とを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に対してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり（たとえば、図 1 1 5（r 2）に示す例）、

前記表示手段は、導入パートから当否報知パートに移行するタイミングにおいて、導入パートにおける演出表示に対して特定動作を促す促進表示の導入表示を優先して表示を行うことで、演出表示の視認困難な状態とし、その後、演出表示を視認可能な状態で、促進表示を行い（たとえば、図 1 3 1（r 4 9）～図 1 3 2（r 5 4）に示す例）、

10

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置（たとえば、退避位置）から前記表示手段の前面側の第 2 位置（たとえば、進出位置）に進出し（たとえば、図 1 3 3 に示す例）、

前記表示手段は、

前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い（たとえば、図 1 7 3，図 1 7 4 に示す例）、

20

エピローグパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕の表示を行い、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示を行い（たとえば、図 1 3 4～図 1 3 6 に示す例）、

エピローグパートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い（たとえば、図 1 7 5 に示す例）。

【 1 1 1 2 】

具体的には、煽りパートとしての各 S P リーチにおいて最初にセリフを発するキャラクタは味方キャラクタとなっている（たとえば、図 1 1 5（r 2））。これによれば、S P リーチ開始時に遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、煽りパートから当否報知パートに移行するタイミングで、煽りパートにおける演出の表示に対しトリガを操作を促すトリガ表示の導入画像を優先して表示することで煽りパートの演出表示が見えなくなり、その後トリガボタンを操作する画像と煽りパートにおける演出が視認できるようになる（たとえば、図 1 3 1（r 4 8）～（r 5 1））。これによれば、導入画像によりインパクトを与えつつ、導入画像からトリガボタンの画像となることで煽りパートの演出が確認できるため遊技者を盛り上げることができる。また、役物の退避が完了するまでに当りエピローグパートの背景表示となるた演出の流れの中で表示の美観を損ねないようにすることができる。また、当りエピローグパートにおいて最終のセリフ字幕の表示が終了してから図柄が拡大表示されるため、字幕表示が図柄に重なること、および図柄出しのメッセージであると勘違いすることを防ぐことができる。また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、S P 前半リーチ B や S P 後半リーチ B など）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。また、展開の遅い当りエピローグパートにおいて、字幕がしっかりと付されるため、キャラクタが何を喋っているかを分かり易くし祝福感を強調することができる。また、展開の早い煽りパートにおいては映像の切り替わりで内容を伝えるのを第 1 に、補助的な字幕表示で映像の展開を邪魔しないようにすることができる。これにより、一連の演

30

40

50

出を好適に見せることができる。

【 1 1 1 3 】

( F 2 0 1 9 - 1 1 7 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

【 1 1 1 4 】

具体的には、図 1 7 5 に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートである S P リーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【 1 1 1 5 】

( F 2 0 1 9 - 1 1 8 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示す

10

20

30

40

50

る第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて表示された前記第1図柄を用いて、前記第1再抽選演出または前記第2再抽選演出を実行し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

20

【1116】

具体的には、図176に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

30

【1117】

(F2019-119)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出の

50

うち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 2 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第 2 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 1 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する

【 1 1 1 8 】

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「 2 」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「 2 」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「 2 」図柄が縮小され、縮小された「 2 」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「 2 」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「 2 」, 「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後に再度「 2 」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【 1 1 1 9 】

( F 2 0 1 9 - 1 2 0 )

( 5 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パー

トと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて前記第2図柄を表示した後に当該第2図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第2図柄を再び表示する第3再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出と前記第2再抽選演出と前記第3再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1120】

具体的には、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。

【1121】

(F2019-121)

(6) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

10

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて前記第1図柄を一旦表示するときと、前記第2再抽選演出の後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第1図柄を表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

30

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【1122】

具体的には、前述した図141(A1)～図142(A5)部分における図柄出しと、図161(C1)～図162(C5)部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「2」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。

40

【1123】

(F2019-122)

(7) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

50

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

10

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

後半パートで前記第1図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第1図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第1図柄が揺れているように当該第1図柄を表示する揺れ表示を行い、

後半パートで前記第2図柄を表示してから前記図柄確定期間となるまで、当該第2図柄の表示態様を前記第1態様と前記第2態様と前記第3態様とに変化させることで当該第2図柄が揺れているように当該第2図柄を表示する揺れ表示を行い、

20

前記第1態様は、前記第2態様および前記第3態様のいずれよりも、遊技者が図柄を視認しやすい態様であり、

前記演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

前記第1再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングで行われた場合、前記第1再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに前記第2図柄が前記第2態様となるように当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を揺れ表示で表示し、

前記第1再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第1タイミングと異なる第2タイミングで行われた場合、前記第1再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第2図柄が前記第3態様となるように当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を揺れ表示で表示し、

30

前記第1再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第1タイミングおよび前記第2タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第2図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第2図柄を揺れ表示で表示し、その後に、前記図柄確定期間となるとときに当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を前記第1態様で停止表示し、

前記第2再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第1タイミングで行われた場合、前記第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングになったときに前記第1図柄が前記第2態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

40

前記第2再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第2タイミングで行われた場合、前記第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第1図柄が前記第3態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

前記第2再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第1タイミングおよび前記第2タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第1図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第1図柄を揺

50

れ表示で表示し、その後、前記図柄確定期間となるとときに当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を前記第1態様で停止表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

#### 【1124】

具体的には、図267の(L1)~(L3)に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、(L4)~(L6)に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン31Bが操作されたとしても、(L4)~(L5)に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第1の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第2の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第3の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後、(J1)~(J18)にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン31Bがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

#### 【1125】

(F2019-126)

(8) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示され

10

20

30

40

50

ないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

#### 【 1 1 2 6 】

具体的には、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する（たとえば、r 2 5 , r 2 7 , r 2 9 , r 3 1 , r 3 3 , r 3 5 の場面）。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ 9 の輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図 6 4 ( b 8 ) , ( b 9 )、図 7 4 ( e 7 )、図 9 4 ( i 3 2 )、図 9 5 ( i 3 4 )、図 1 0 4 ( n 1 0 )、図 1 2 3 ( r 2 5 ) , ( r 2 7 )、図 1 2 4 ( r 2 9 )、図 1 2 5 ( r 3 1 ) , ( r 3 3 )、および図 1 2 6 ( r 3 5 ) などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

#### 【 1 1 2 7 】

( F 2 0 1 9 - 1 2 7 )

( 9 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

#### 【 1 1 2 8 】

具体的には、役物が動作することにより、リーチ開始時の演出から S P 前半リーチの演出へと演出が切り替わるようにしてもよい。また、役物が落下する動作に応じて役物動作

に対応するエフェクト画像が表示がされるようにしてもよい。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からＳＰ前半リーチに対応する画面へと表示が徐々に切り替わるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブルからＳＰ前半リーチの輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中でＳＰ前半リーチに対応した音出力されるようにしてもよい。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにＳＰ前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ９の輝度データテーブルがＳＰ前半に対応するものに切り替えられるため、ＳＰ前半の煽りパートを好適に表示させることができる。

10

【１１２９】

(Ｆ２０１９－１２８)

(１０) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対して前記表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、前記特定領域にセリフ字幕が表示されず、

30

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

【１１３０】

具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ(孫テーブルＷ４，Ｗ５，Ｗ６におけるＲＧＢのデータ)は、ＳＰ最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯/点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

40

【１１３１】

(Ｆ２０１９－１２９)

(１１) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手

50

段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記報知演出は第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

前記表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、

前記音出力手段は、音出力を継続し、

前記発光制御手段は、第1報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記第2報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

前記表示手段は、前記特定動作を促す前記促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、

前記音出力手段は、音出力をせず、

前記発光制御手段は、第2報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、

第2報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

#### 【1132】

20

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

30

#### 【1133】

（F2019-130）

（12）遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、第1シーンと、当該第1シーンより後の第2シーンと、を含んで構成され、

40

前記第1シーンにおいて、第1動画データが用いられ、

前記第2シーンにおいて、第2動画データが用いられ、

前記第2シーンの方が前記第1シーンよりも演出の進行速度が遅く、

前記第1動画データは、複数の特定キャラクタ画像により、特定キャラクタの動きが表現される動画データであり、

前記第2動画データは、1の特定キャラクタ画像とエフェクト画像とにより、前記特定キャラクタの動きが表現される動画データである。

#### 【1134】

具体的には、煽りパートにおける（r48）の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くするスローモーション期間となっている。また、（r48）の前に実行される演出は、複

50

数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、( r 4 8 )において実行される演出は、爆チューの画像と味方6人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

10

## 【 1 1 3 5 】

( F 2 0 1 9 - 1 3 1 )

( 1 3 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、

20

前記遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、

前記遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、

前記遮蔽表示が開放動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

## 【 1 1 3 6 】

具体的には、前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

30

## 【 1 1 3 7 】

( F 2 0 1 9 - 1 3 2 )

( 1 4 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

40

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

## 【 1 1 3 8 】

具体的には、煽りパートにおいては、S P リーチのB G Mが出力されるとともに、セリフ音と物理音(動作音とも称する)とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりも

50

スピーカ 8 L , 8 R から出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

【 1 1 3 9 】

( F 2 0 1 9 - 1 3 3 )

( 1 5 ) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて、前記第 1 図柄を一旦表示するときに、当該第 1 図柄の表示態様を第 1 態様と第 2 態様と第 3 態様とに変化させることで当該第 1 図柄が揺れているように当該第 1 図柄を表示するものであり、

エピローグパートから再抽選パートへ移行する場合において、前記第 1 図柄が前記第 1 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 2 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 3 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

前記演出実行手段は、前記第 1 図柄が前記第 1 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 2 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 3 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、前記第 1 図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第 1 図柄を表示して前記第 1 再抽選演出または前記第 2 再抽選演出を実行し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

#### 【 1 1 4 0 】

具体的には、図 2 6 6 に示したように、画像表示装置 5 の画面中央にスティックコントローラ 3 1 A を示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（ K 4 ）からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（ K 8 ）～（ K 1 7 ）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ 3 1 A がいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

#### 【 1 1 4 1 】

（ F 2 0 2 0 - 0 0 5 ）

（ 1 6 ） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときに少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

#### 【 1 1 4 2 】

具体的には、煽りパートにおいては、図 1 7 8（ A ）に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第 1 の字幕の表示期間と次に表示される第 2 の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第 1 の字幕と、第 2 の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態に変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

#### 【 1 1 4 3 】

（ F 2 0 2 0 - 0 0 6 ）

（ 1 7 ） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

10

前記表示手段は、

第2エピソードパートにおいて、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

前記発光制御手段は、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて、演出用の前記発光手段を制御し、

20

前記切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の前記発光手段を制御し、

前記背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の前記発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに、第4図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の前記発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の前記発光手段を制御し、前記背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の前記発光手段を制御する。

30

#### 【1144】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

40

50

## 【 1 1 4 5 】

## [開始 1]

当否報知パートまでにおいて、可動体が第 1 位置から表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

表示手段は、可動体が第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

発光制御手段は、可動体が第 2 位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

音出力手段は、可動体が第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

## 【 1 1 4 6 】

具体的には、図 1 7 1 および図 1 7 2 に示すように、役物が動作することにより、S P 前半リーチ A の演出から S P 後半リーチ A の演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像から S P 後半リーチ A に対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル（後述する図 2 0 2 に示す子テーブル W D 8 ）から S P 後半リーチ A の輝度データテーブル（後述する図 2 0 4 および図 2 0 5 に示す子テーブル W D 9 ）へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で S P 後半対応音（たとえば、S P 後半の B G M ）が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに S P 後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが S P 後半に対応するものに切り替えられるため、S P 後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

## 【 1 1 4 7 】

## [開始 2]

可動体の可動前に、特定表示位置に縮小された図柄が表示されており、

可動体が可動することにより、特定表示位置に可動体が被るものであり、

可動体が可動することに応じて、縮小表示されている図柄の表示レイヤよりも優先されるレイヤにおいて、可動体の可動に対応するエフェクト表示が行われ、

可動体が退避を開始し、特定表示位置に位置しなくなった以降において、エフェクト表示から、縮小された図柄が表示された状態の切替後の演出に対応する表示に切り替わる。

## 【 1 1 4 8 】

具体的には、図 1 7 1 および図 1 7 2 に示すように、役物が動作することにより、S P 前半リーチ A の演出から S P 後半リーチ A の演出へと演出が切り替わる。また、役物の動作前には、画面の左右下隅に「 2 」図柄が縮小されて表示されている。役物が動作した場合には、縮小された「 2 」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「 P 」の文字が位置するように、役物が落下する。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が、縮小表示されている「 2 」図柄よりも前方の優先されるレイヤにて表示される。そして、役物が落下位置から上昇し「 2 」図柄が役物と重ならない位置となった以降に、エフェクト画像が徐々に薄くなるとともに、S P 後半リーチ A に対応する背景や「 2 」図柄がうっすら表示される。これによれば、役物動作中は、縮小された飾り図柄が表示されてしまうことで、美観が良くない表示となることを

10

20

30

40

50

防ぐことができる。また、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにS P後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で縮小された飾り図柄が表示されるため、役物動作に応じた好適な演出の切り替えとすることができる。

【1149】

[開始3]

可動体が可動し、特定表示位置に到達する前にエフェクト表示が行われる。

10

【1150】

具体的には、図171に示すように、役物が動作し、落下の最下端の位置に到達する前にエフェクト画像を表示する。これによれば、縮小された飾り図柄を早目に隠すことができ、役物を交えた好適な演出の切り替えとすることができる。

【1151】

[開始4]

エフェクト表示から発展後の演出の表示に切り替えられるときに、エフェクト表示が可動体に関連する画像を用いて切り替えられる。

【1152】

具体的には、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するようにしてもよい。具体的には、図172(h7)~(h10)に対応する場面において、役物が上昇する際に「POWERFUL」の文字や、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に連動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切替えを見せることができる。

20

【1153】

[開始5]

閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、

30

遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、

遮蔽表示が開放動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

【1154】

具体的には、前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの開鎖、開放時に現実味をもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

40

【1155】

[開始6]

遮蔽表示に対応する画像は、画面中央に画面両端から扉が閉まっていく形状、または、画面の一方の端部から他方の端部に向かって扉が閉まっていく形状を有する。

【1156】

50

具体的には、前述したシャッターは、画面中央に向けて画面の上下の端から閉まっていく態様である。これによれば、徐々に画面輝度が変化していく演出を好適に見せることができる。また、シャッターは、襖のように画面両端から中央に向かって閉まっていく態様であってもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。

【 1 1 5 7 】

[開始 7]

遮蔽表示において、演出表示を視認不能としていく対面する扉同士の淵の色は黒色で表現されている。

【 1 1 5 8 】

具体的には、前述した図 5 8 に示すように、シャッターの淵の画像は、黒色で表現されている。これによれば、図 5 8 ( a 1 2 ) に示すようなシャッターが閉まりきる寸前において、画面輝度が下がっているときに実行される演出とシャッターの淵との境界を曖昧にし、違和感を無くすることができる。図 6 0 ( a 1 6 ) に示すようなシャッターが開き始めるときも同様に違和感を無くすることができる。

【 1 1 5 9 】

[開始 8]

遮蔽表示が閉鎖動作を経て開放動作を行った後は導入パートに対応する表示が行われるものであり、

遮蔽表示が開放動作を行っている途中段階において導入パートに対応する表示が行われ、導入パートに対応する表示の明度が段階的に上がっていく一方で、遮蔽表示の解放動作が終了するまでは、当該導入パートに対応する表示は進行せず、遮蔽表示の解放動作が終了してから当該導入パートに対応する表示が進行し始める。

【 1 1 6 0 】

具体的には、前述した図 6 0 , 図 6 1 に示すように、シャッターが開いた後は、S P 前半リーチが開始される。シャッターが開ききるまでは、S P 前半リーチの演出が開始されずに徐々に画面輝度が高くなり、シャッター開放後に S P 前半の演出が進行する。これによれば、S P 前半リーチの演出は、遊技者にとって注目したい演出のため、シャッターが開く前に演出が実行されてしまうことで不満を与えてしまうことを防止できる。

【 1 1 6 1 】

[開始 9]

遮蔽表示の解放動作が終了したときには発光手段を消灯させ、

遮蔽表示の解放動作が終了して 1 フレーム分の画像が表示された後に、導入パートに対応する表示が進行するとともに発光手段の発光が開始する。

【 1 1 6 2 】

具体的には、図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行される S P 前半リーチ A の煽りパートや S P 前半リーチ B の煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各 S P 前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、S P 前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、S P 前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 1 1 6 3 】

[開始 1 0]

演出表示は、遮蔽表示の閉鎖動作を開始するよりも前に暗転し始め、当該演出表示が完全に暗転するタイミングに合わせて閉鎖動作を終了する。

【 1 1 6 4 】

具体的には、前述した図 5 7 ( a 9 ) に示すように、シャッターの閉鎖が開始される前

10

20

30

40

50

に画面の輝度が先に下がり、シャッターが完全に閉鎖するタイミングに合わせてシャッターが閉まりきるようになっている。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングと合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。

【 1 1 6 5 】

[開始 1 1] ( 2 0 1 9 - 1 9 4 4 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示を行うことが可能であり、

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行され、

前記発光制御手段は、遮蔽表示を行うときに、遮蔽表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遮蔽表示用の輝度データテーブルは、遮蔽表示が閉鎖動作を行うときに輝度データが切り替わるように構成され、遮蔽表示が閉鎖態様となり、開放動作を行うまでの期間において、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【 1 1 6 6 】

具体的には、図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間  $t a 1 \sim t a 1 2$  においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯 / 点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間  $t a 1 3 \sim t a 1 8$  においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【 1 1 6 7 】

[開始 1 2]

演出表示は、導入パートが開始される前の表示と、導入パート中の表示とを含み、

開始パートにおいて所定演出に対応する表示が行われている間に遮蔽表示が閉鎖動作を行い、その後、遮蔽表示が解放動作を行うことで、導入パートが開始し、

導入パートは、複数種類あり、遮蔽表示の解放動作が終了するまで、いずれの導入パートが実行されるかを認識不能とする。

【 1 1 6 8 】

具体的には、前述したシャッターが開放するまでは、いずれの S P 前半リーチが開始されるかを遊技者に分からなくしている。これによれば、いずれの演出が実行されるかに期待を持たすことができる。

【 1 1 6 9 】

[開始 1 3]

遮蔽表示は導入パートに移行するタイミング以外のタイミングにおいても行われることがある。

【 1 1 7 0 】

具体的には、前述したシャッターによる演出は、S P 前半に発展するタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、擬似連における再変動 2 回目から再変動 3 回目のタイミングであってもよい。また、シャッターが閉鎖してから開放するときに当該変動の保留表示であるアクティブ保留の変化を示唆するアイコン画像（たとえば、緑色の保留画像）を表示し、当該アイコン画像に対応してアクティブ保留が変化（たとえば、青色から緑色に変化するなど）するようにしてもよい。また、S P 前半リーチから S P 後半リーチへ発展するタイミングでシャッターによる演出を実行してもよい。これによれば、シャッターによる演出の興趣を向上させることができる。

10

【 1 1 7 1 】

[開始 1 4]

輝度データが維持されるタイミングは、遮蔽表示の閉鎖動作が終了したタイミング、遮蔽表示の閉鎖動作が終了してから所定期間が経過したタイミング、または、遮蔽表示の閉鎖動作に関連したタイミングである。

【 1 1 7 2 】

具体的には、図 1 9 3 に示すように、開始パートの子テーブル W D 1 においては、シャッターが閉まりきる前の時間  $t a 1 \sim t a 1 2$  においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯 / 点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間  $t a 1 3 \sim t a 1 8$  においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

20

【 1 1 7 3 】

[開始 1 5]

輝度データが維持される期間は、遮蔽表示が閉鎖態様となった後にそのまま解放動作を行うまでの期間、または、遮蔽表示が閉鎖態様となって、遊技者による動作を促す促進表示が行われるまでの期間である。

30

【 1 1 7 4 】

具体的には、前述したシャッターが閉まり自動で開くパターン以外に、シャッターが閉まった後にボタン画像が表示され、ボタン操作を実行することによりシャッターが開放するパターンを設けてもよい。これによれば、シャッターによる演出が複数種類設けられるため、シャッターによる演出の興趣が向上する。

【 1 1 7 5 】

[開始 1 6]

遮蔽表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、維持される輝度データから変化する輝度データへと切り替わり、促進表示が行われた後に再び維持される輝度データに切り替わる。

40

【 1 1 7 6 】

具体的には、図 5 8 および図 5 9 に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、そのようなシャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ 9（たとえば、枠ランプ）の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われる一方で、シャッター表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイ

50

ミングで、遊技効果ランプ9の点灯態様が変化する輝度データテーブルに切り替わって当該輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、促進表示が行われた後（促進表示が継続している状態）においては、再び遊技効果ランプ9の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われてもよい。なお、促進表示が行われた後に再び用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルは、促進表示が行われる前に用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルと同じであってもよいし、異なるものであってもよい。これによれば、シャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ9の点灯態様が維持されるため、その後、シャッター表示が開放態様となつてから行われる次の演出に対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1177】

10

[開始17]

促進表示は、ボタン画像と遊技者の動作を促す促進文字とを含む表示であり、

促進文字が表示されるときに当該促進文字に対応する音出力され、当該音に紐づいて輝度データが変化する輝度データが組み込まれている。

【1178】

具体的には、図58および図59に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、促進表示においては、遊技者の動作を促す音声（たとえば、「押せ」の音声）が出力されるとともに、遊技者の動作を促す文字（たとえば、「押せ」の文字）が表示されてもよい。さらに、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ9（たとえば、枠ランプ）の点灯態様を変化させる輝度データテーブルに基づき、当該遊技効果ランプ9のランプ制御が行われてもよい。このようにすれば、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ9の点灯態様が変化するため、遊技者の動作を促す音声および遊技効果ランプ9の点灯態様によって、遊技者の動作を促す文字表示を強調させることができ、遊技者に対してより効果的に促進表示に対応する動作を行わせることができる。

20

【1179】

[煽り1]

導入パートは、

30

有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでのパートであって、

味方キャラクタと敵キャラクタとが争う展開で表示が更新されていくシーンと、味方キャラクタがダメージを負うシーンとを含み、

表示の切り替え間隔がエピソードパートよりも早く、

表示の切り替え数がエピソードパートよりも多い。

【1180】

具体的には、前述した可否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、SP前半リーチBやSP後半リーチBなど）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピソードパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピソードパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。

40

【1181】

[煽り2]

導入パートにおいては、最初に、味方キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【1182】

具体的には、前述した図63(b5)などに示すように、煽りパートにおいては、一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。

50

これによれば、煽りパートにおいて味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【 1 1 8 3 】

[煽り 3]

導入パートにおいて、最初のセリフ字幕の表示尺は、長めに設定されている。

【 1 1 8 4 】

具体的には、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示は、煽りパートの別の場面における字幕表示よりも長い期間表示されるように設定されるようにしてもよい。これによれば、味方キャラクタをしっかりと認識させることができる。

【 1 1 8 5 】

[煽り 4]

味方キャラクタのセリフ音が出力される一方で当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示されないシーンがある。

【 1 1 8 6 】

具体的には、前述した図 6 7 ( b 1 7 ) などに示すように、味方キャラクタがセリフを発したときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面表示を好適に示すことができる。

【 1 1 8 7 】

[煽り 5]

第 1 導入パートから第 2 導入パートに展開されることがあり、

第 1 導入パートおよび第 2 導入パートのいずれにおいても味方キャラクタが活躍し、

第 1 導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第 2 導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【 1 1 8 8 】

具体的には、前述した煽りパートにおいては、前半のタイミングで実行される第 1 煽りパートとしての S P 前半リーチ A , S P 前半リーチ B と、後半のタイミングで実行される第 2 煽りパートとしての S P 後半リーチ A , S P 後半リーチ B , S P 最終リーチとがあった。そして、第 1 煽りパートであっても、第 2 煽りパートであっても味方キャラクタが活躍する場面がある。また、いずれの煽りパートであっても一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートであっても味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【 1 1 8 9 】

[煽り 6]

第 1 導入パートにおいては第 1 キャラクタが活躍し、

第 2 導入パートにおいては第 2 キャラクタが活躍し、

第 1 導入パートにおいて、最初に第 1 キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第 2 導入パートにおいて、最初に第 2 キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【 1 1 9 0 】

具体的には、前述した煽りパートにおいては、S P 前半リーチ B に対応する煽りパートにおいては、夢夢ちゃんのキャラクタが活躍し、S P 後半リーチ B に対応する煽りパートにおいては、ジャムちゃんやナナちゃんのキャラクタが活躍する場面があった。そして、S P 前半リーチ B では、一番最初に活躍する味方キャラクタの夢夢ちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。また S P 後半リーチ B では、一番最初に活躍する味方キャラクタのジャムちゃんとナナちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートにおいても、味方キャラクタを好適に認識させることができる。なお、活躍するキャラクタは 1 人

10

20

30

40

50

であっても2人以上であってもよい。また、前半の煽りパートと後半の煽りパートとで活躍するキャラクタが同じであってもよい。

【1191】

[煽り7]

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

10

【1192】

具体的には、図168～図170に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する(たとえば、r25, r27, r29, r31, r33, r35の場面)。このような特定のシーンでは、字幕では表現し難い音がセリフとして出力されるため、字幕を表示しない設定としている。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ9の輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図64(b8), (b9)、図74(e7)、図94(i32)、図95(i34)、図104(n10)、図123(r25), (r27)、図124(r29)、図125(r31), (r33)、および図126(r35)などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタが発していることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

20

30

【1193】

[煽り8]

キャラクタの登場シーンにおいては、キャラクタに対応する色以外の色で発光手段が発光する。

【1194】

具体的には、図168～図170に示したように、キャラクタが登場する場面(たとえば、r24, r26, r28, r30, r32, r34)では、その前のシーンにおいて該当するキャラクタに対応する色以外の色で遊技効果ランプ9を点灯させる制御が行われる。具体的には、(r24)の場面の前では、(r22)の黄色や(r23)の赤色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にADのキャラクタに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r26)の場面の前では、(r25)のオレンジ色や(r25')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にメイドAのキャラクタに対応した青色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r28)の場面の前では、(r27)の青色や(r27')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にメイドBのキャラクタに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r30)の場面の前では、(r29)のハワイアンブルー色や(r29')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にナナちゃんのキャラクタに対応したピンク色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r32)の場面の前では、(r31)のピンク色や(r31')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅

40

50

した後にジャムちゃんのキャラクタに対応した紫色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、( r 3 4 ) の場面の前では、( r 3 3 ) の紫色や( r 3 3 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクタに対応した緑色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ 9 を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ 9 を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

【 1 1 9 5 】

10

[煽り 9]

画面の一方側に位置するキャラクタに対応する色で発光手段が発光し、画面の他方側に位置するキャラクタに対応する色で発光手段が発光する。

【 1 1 9 6 】

具体的には、図 6 4 ( b 8 ) , ( b 9 ) 、図 7 4 ( e 7 ) 、図 9 4 ( i 3 2 ) 、図 9 5 ( i 3 4 ) 、図 1 0 4 ( n 1 0 ) 、図 1 2 3 ( r 2 5 ) , ( r 2 7 ) 、図 1 2 4 ( r 2 9 ) 、図 1 2 5 ( r 3 1 ) , ( r 3 3 ) 、および図 1 2 6 ( r 3 5 ) などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

20

【 1 1 9 7 】

[煽り 1 0 ] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 0 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
複数の発光手段と、  
発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

30

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

第 1 キャラクタと、第 2 キャラクタとが表示されており、第 1 キャラクタが発するセリフ音出力される第 1 シーンと、

第 1 キャラクタと、第 2 キャラクタとが表示されており、第 2 キャラクタが発するセリフ音出力される第 2 シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

第 1 シーンにおいて、第 1 シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

40

第 2 シーンにおいて、第 2 シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第 1 シーンに対応する輝度データテーブルは、複数の発光手段のうち第 1 キャラクタが表示されている側の発光手段を第 1 キャラクタに対応する発光色とし、複数の発光手段のうち第 2 キャラクタが表示されている側の発光手段を第 2 キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第 1 キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数の発光手段のうち第 1 キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わり、複数の発光手段のうち第 2 キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらないように構成され、

50

第2シーンに対応する輝度データテーブルは、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段を第1キャラクタに対応する発光色とし、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段を第2キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第2キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらず、複数の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わるように構成される。

#### 【1198】

具体的には、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。たとえば、図63（b4）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間tb5において、演出制御用CPU120は、図63（b5）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間tb6において、演出制御用CPU120は、図63（b6）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯／点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

#### 【1199】

##### [煽り11]

第1キャラクタと第2キャラクタとが表示されている状態において、第1キャラクタのセリフ音が出力されるシーンと、第2キャラクタのセリフ音が出力されるシーンと、の各々でセリフ字幕が表示され、当該セリフ字幕は一定のフォントで、一定の位置に表示される。

#### 【1200】

具体的には、前述の図63（b5）、（b6）に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている状況下に各々のキャラクタがセリフを発する場面がある。このような状況下において、セリフに対する字幕表示は一定の大きさであるとともに、一定の表示位置に表示される。これによれば、キャラクタ毎にセリフの表示態様を変えないことにより、バグなどが怒る機会を減らすことができる。

#### 【1201】

##### [煽り12]

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

#### 【1202】

具体的には、煽りパートにおいては、SPリーチのBGMが出力されるとともに、セリフ音と物理音（動作音とも称する）とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ8L、8Rから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

#### 【1203】

10

20

30

40

50

## [煽り 1 3]

導入パートにおいて行われる演出に合わせて B G M、動作音、効果音、およびセリフ音などの各種音出力されるものであり、

設計段階において、導入パートにおいて行われる演出に対応する表示とともに各種音出力されることで、当該各種音の音量調整が行われる。

## 【 1 2 0 4 】

具体的には、パチンコ遊技機 1 における各種の演出を実際に作るときの作業工程について説明する。まず、パチンコ遊技機 1 において S P リーチなどの変動時間に対応した各演出用の映像が作成される。この映像に合わせて、B G M や物理音、擬音、効果音、セリフ音などの演出音を専用のソフトで 1 つずつ付けていく。出来上がった映像と音とを流し、さらに音の強弱を付けていく。このような一連の作業工程において、映像上の実際の距離感のままリアリティを持って音を出力することよりも、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるように音のデータが設定されている。これにより、一連の演出を好適に示すことができる。

10

## 【 1 2 0 5 】

## [煽り 1 4]

一のキャラクタに対応する動作音の出力とセリフ音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

## 【 1 2 0 6 】

具体的には、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図 1 6 6 ( B ) に示すように、セリフ音の出力期間に合わせ S P リーチの B G M を小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

20

## 【 1 2 0 7 】

## [煽り 1 5]

画面の正面視において、距離感が遠い第 1 キャラクタのセリフ音の出力と、距離感が近い第 2 キャラクタの動作音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

## 【 1 2 0 8 】

具体的には、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

30

## 【 1 2 0 9 】

## [煽り 1 6]

動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われない場合と、動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われる場合とでは、字幕表示が行われないセリフ音の音量よりも字幕表示が行われるセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

40

## 【 1 2 1 0 】

具体的には、図 1 6 6 ( B ) , ( C ) に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、S P リーチの B G M の音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べ S P リーチの内容に関連している。よって、S P リーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

## 【 1 2 1 1 】

## [煽り 1 7] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 3 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

50

複数の発光手段と、  
 前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
 前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、  
 上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、  
 輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、  
 前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、  
 前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

10

前記発光制御手段は、  
 導入パートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、  
 導入パートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、  
 導入パートにおける第1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第2シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、  
 特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、  
 第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第1時間分用いる時間データと、で構成され、  
 第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第2時間分用いる時間データと、で構成される。

20

#### 【1212】

具体的には、演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD9において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

30

#### 【1213】

[煽り18](2019-1934)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 複数の発光手段と、  
 前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
 前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、  
 上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、  
 輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、  
 前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
 前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

40

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテ

50

ブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第2シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

【1214】

具体的には、演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【1215】

[煽り19](2019-1935)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

第1報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第2報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第2報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第1時間分用いる時間データと、で構成され、

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテ

10

20

30

40

50

ブルを特定時間よりも長い第2時間分用いる時間データと、で構成される。

【1216】

具体的には、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互

10

【1217】

[煽り20](2019-1936)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、  
上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、  
輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、  
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、  
前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出とを含み、  
前記発光制御手段は、

20

第1報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

30

第2報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第2報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

40

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

【1218】

[煽り21]

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

特定シーンにおいて、第1セリフ字幕が表示されている状態で、第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

50

第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび第 2 セリフ字幕の表示が開始されるとき、少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【 1 2 1 9 】

具体的には、煽りパートにおいては、図 1 7 8 ( A ) に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第 1 の字幕の表示期間と次に表示される第 2 の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第 1 の字幕と、第 2 の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態で変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

10

【 1 2 2 0 】

[ 煽り 2 2 ]

複数のキャラクタが対峙する煽りのシーンにおいて、

一方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第 1 字幕が表示され、その後、他方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第 2 字幕が表示され、

第 1 字幕が透過率 0 % で表示されている箇所に重なるように第 2 字幕が透過率 5 0 % で表示され、その後、第 2 字幕が透過率 0 % で表示されるときには第 1 字幕の表示は終了する。

20

【 1 2 2 1 】

具体的には、図 1 7 8 ( A ) に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第 1 の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第 2 の字幕が表示されることがある。この場合、第 1 の字幕が透過率 0 % で表示されている箇所に第 2 の字幕が透過率 7 0 % で重なって表示される。その後、第 1 の字幕がフェードアウトし、第 2 の字幕がフェードインし透過率 0 % の表示となる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。

【 1 2 2 2 】

[ 煽り 2 3 ]

第 2 字幕に対応するセリフ音は、

第 1 字幕と第 2 字幕とが重なるように表示され、かつ、少なくともどちらか一方にフェード効果が付されているときには出力されず、

第 2 字幕のみが表示されるときに出力される。

30

【 1 2 2 3 】

具体的には、図 1 7 9 に示すように、「見つかった」の第 2 字幕に対応するセリフ音の出力タイミングは、第 1 字幕と第 2 字幕とが重なるように表示され、フェード効果が付される期間には出力されない。そして、第 2 字幕に対応するセリフ音は、透過度 0 % で第 2 字幕が表示されたときから出力される。これによれば、フェード効果により字幕の切り替わりが分かり易い上に、第 2 字幕が表示されてからセリフ音が出力されるため、視覚と聴覚とにより演出内容を把握しやすくすることができる。

40

【 1 2 2 4 】

[ 煽り 2 4 ]

有利状態においては、楽曲が出力され、かつ歌詞表示が行われ、

歌詞表示における第 1 字幕の表示から第 2 字幕の表示に切り替わるときは、いずれの字幕の表示にもフェード効果が付されない。

【 1 2 2 5 】

具体的には、図 1 7 8 は ( B ) に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕 ( 歌詞 ) が表示される。しかしながら、大当りラウンド中は、字幕 ( 歌詞 ) が続けて表示される場合であっても

50

フェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕（歌詞）を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当りラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機 1 に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当りラウンド中に省略することができ、一連の演出のをよく見せることができる。

【 1 2 2 6 】

[ 煽り 2 5 ]

導入パートおよびエピローグパートのいずれにおいて、キャラクタのセリフ音が重なる場合があり、

エピローグパートよりも導入パートの方が、セリフ音が重なる割合が高い。

【 1 2 2 7 】

具体的には、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図 1 8 0 に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

【 1 2 2 8 】

[ 煽り 2 6 ]

字幕の表示が重ならない所定のシーンにおいても、

字幕が表示されるとき、または、当該字幕の表示が消えるときにフェード効果が付される。

【 1 2 2 9 】

具体的には、図 1 8 0 に示すように、第 1 字幕と第 2 字幕とが被らない（○ 3）～（○ 5）部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともいずれか一方の効果を付すようにしてもよい。映像の作成の後に作成される字幕表示において、字幕表示が被るか否かでフェード効果を付していくのは手間がかかる。そこで、字幕表示に対し一律にフェード効果を付すことにより、作業負担が増加することを防止できる。

【 1 2 3 0 】

[ 煽り 2 7 ]

フェード効果が付されない第 1 字幕の表示と第 2 字幕の表示とが入れ替わる場合があり、

第 1 字幕の表示と第 2 字幕の表示との間においては、何も表示しない空白期間を設けることも考えうるが、長いセリフ音やテンポの速いセリフ音が出力される場合は違和感が出てしまうため、当該空白期間を設けない。

【 1 2 3 1 】

具体的には、図 1 8 1 は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図 1 8 1（A）の比較例 1 に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまう。また、長いセリフに対する字幕表示や早い進行のセリフに対する字幕表示に関しても、空白期間を設けず字幕を切り替えた場合に違和感が生じる可能性がある。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付すことにより違和感を解消することができる。また、図 1 8 1（B）の比較例 2 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つかった」を重ね、その後「見つかった」と表示することもある。このような場合には、フェード効果を付さないことにより字幕表示が見難くなってしまう。また、図 1 8 1（C）の比較例 3 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった

10

20

30

40

50

」の字幕表示とを上下２段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまう。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。

#### 【１２３２】

##### [煽りカットイン１]

表示手段は、

導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対して表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、特定領域にセリフ字幕が表示されず、

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

#### 【１２３３】

具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルW４，W５，W６におけるRGBのデータ）は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯／点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

#### 【１２３４】

##### [煽りカットイン２]

促進表示が行われるボタン前のシーンではセリフ字幕が表示されている。

#### 【１２３５】

具体的には、前述の図１２７（r３９）～図１２８（r４２）に示すように、カットイン表示が実行されるタイミングにおいて、ボタン画像の促進表示が表示される前に字幕表示が表示される。これによれば、字幕表示に注目して画面を見ている遊技者に引き続きボタン画像を見せることができるため、ボタン画像を見逃さないようにすることができ、カットイン表示を好適に実行させることができる。

#### 【１２３６】

##### [煽りカットイン３]

カットイン表示が終了するタイミングにおいてはセリフ音に対応する字幕表示が行われず、セリフ音出力されない期間の後、セリフ音出力され、かつ当該セリフ音に対応する字幕表示が行われる。

#### 【１２３７】

具体的には、前述の図１２８（r４１）～図１３０（r４７）に示すように、カットイン表示が捌けた後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれば、カットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。

#### 【１２３８】

##### [当否１]

当否報知パートにおいては、

有利状態に制御されるか否かの当否が遊技者に報知され、

遊技者による特定動作を促す促進表示が行われ、

導入パートとエピローグパートとの間に実行され、

10

20

30

40

50

促進表示が行われた後に可動体が可動する。

【 1 2 3 9 】

具体的には、前述の図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピローグパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当たりか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当たりとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。

【 1 2 4 0 】

[ 当否 2 ]

導入パートの後に実行される当否報知パートにおいて、

促進表示が行われる前の展開表示が行われている状態で、促進表示の導入表示が行われることで、展開表示が視認できなくなり、その後展開表示を視認可能な状態で、促進表示が行われる。

10

【 1 2 4 1 】

具体的には、前述の図 1 3 0 ( r 4 7 ) ~ 図 1 3 2 ( r 5 4 ) に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出が視認できなくなる。そして、その後に実行されていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。

20

【 1 2 4 2 】

[ 当否 3 ]

展開表示は、導入表示の背面側で行われる。

【 1 2 4 3 】

具体的には、前述の図 1 3 0 ( r 4 8 ) ~ 図 1 3 1 ( r 5 1 ) に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像 ( ( r 4 9 ) ~ ( r 5 0 ) の画像 ) が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像 ( ( r 5 1 ) の画像 ) に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。

30

【 1 2 4 4 】

[ 当否 4 ]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われる。

【 1 2 4 5 】

具体的には、前述の図 1 3 2 ( r 5 1 ) ~ 図 1 3 2 ( r 5 4 ) においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしっぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしっぽが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

40

【 1 2 4 6 】

[ 当否 5 ]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われるときに、当該促進表示が行われる前と比べて遅く進行する。

【 1 2 4 7 】

具体的には、促進表示の表示中に進行する演出は、促進表示が表示される前に実行されていた演出よりも進行が遅くなっている。これによれば、操作手段を操作させるための促進表示に対して遊技者を注目させることができ、促進表示と演出の進行とのバランスを取ることができる。なお、促進表示の表示中に進行する演出は、導入画像が表示中に進行する演出よりも進行の速度が遅くなっていようによい。これによれば、促進表示の表

50

示中と、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

【 1 2 4 8 】

[当否 6]

導入表示の前のセリフ音にエコーがかけられる。

【 1 2 4 9 】

具体的には、前述の図 1 3 0 ( r 4 7 ) に示すような導入画像が表示される前のセリフには、エコーをかけるようにすることが好ましい。これによれば、導入画像が表示される前に遊技者を盛り上げることができる。

【 1 2 5 0 】

[当否 7]

促進表示が行われる前の展開表示が行われている間に表示されていたセリフ音の出力を終了させてから、導入表示が行われる。

【 1 2 5 1 】

具体的には、前述の図 1 3 0 ( r 4 7 ) ~ 図 1 3 1 ( r 4 9 ) に示すように、導入画像が表示される前の字幕表示を削除した後に導入画像が表示される。これによれば、導入画像と字幕表示との表示されるタイミングが重なることを防止することができる。

【 1 2 5 2 】

[当否 8]

導入パートは、所定の期間と、所定の期間の後であって当否報知の前のスローモーション期間とから構成されており、

所定の期間において、複数の画像データを用いてキャラクタの動きが描写され、

スローモーション期間において、1つの画像データに効果演出が付されてキャラクタの動きが描写される。

【 1 2 5 3 】

具体的には、煽りパートにおける ( r 4 8 ) の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、( r 4 8 ) の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、( r 4 8 ) において実行される演出は、爆チューの画像と味方 6 人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

【 1 2 5 4 】

[当否 9]

味方キャラクタおよび敵キャラクタが登場する導入パートと、導入パート後の決着パートとが含まれる演出があり、

導入パートは、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる所定期間があり、

所定期間中に促進表示が行われているときに遊技者の動作が行われることで決着パートへの移行が可能であり、

所定期間において、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる速度が徐々に速くなり、当該速度が最も速くなってから促進表示が行われ、

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる描写についても、敵と味方の各々が1つの画像データで再現されている。

【 1 2 5 5 】

10

20

30

40

50

具体的には、図 1 9 1 ( B ) に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興趣が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ 1 枚の画像を用いて実行していることを気付きにくくすることができる。

【 1 2 5 6 】

[ 当否 1 0 ]

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる上記所定期間は、一のリーチ演出から他のリーチ演出へとリーチ演出が発展するシーンにおいても適用される。

10

【 1 2 5 7 】

具体的には、( r 4 8 ) におけるスローモーション期間の演出を S P 前半リーチから S P 後半リーチ、S P 最終リーチへの発展時タイミングで実行するようにしてもよい。これによれば、S P 前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

【 1 2 5 8 】

[ 当否 1 1 ]

敵キャラクタは、当該敵キャラクタの一部を変化させるために、複数の画像データを用いて描写するが、当該敵キャラクタ自体の画像データは流用され、当該一部分のみを変化させる。

20

【 1 2 5 9 】

具体的には、( r 4 8 ) におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が 2 枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像 1、画像 2、画像 3、画像 4、画像 1 ... と 4 枚の画像を繰返し用いることにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

30

【 1 2 6 0 】

[ 当否 1 2 ]

スローモーション期間において、キャラクタの一部が変化する。

【 1 2 6 1 】

具体的には、( r 4 8 ) におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまふ。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなる

40

【 1 2 6 2 】

[ 当否 1 3 ]

第 1 報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、

音出力手段は、音出力を継続し、

発光制御手段は、第 1 報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第 2 報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

表示手段は、特定動作を促す促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、

50

音出力手段は、音出力をせず、

発光制御手段は、第2報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第1報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、第2報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

【1263】

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

10

【1264】

[当否14]

促進表示が行われないときの表示は、動画像からなる第1表示期間、静止画像からなる第2表示期間、当否で分岐する動画像からなる第3表示期間の順に遷移する。

20

【1265】

具体的には、前述の図95（i36）～図96（i39）にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、（i39）のタイミングでは、1枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。1枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像1枚を流用して使用するため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図95（i36）～図96（i39）において示したようよりも多くの画像（たとえば、10枚）を用いてもよい。

30

【1266】

[当否15]

促進表示が行われない場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、

第1表示期間に対応する第1シナリオと、

第2表示期間に対応する第2シナリオと、

第3表示期間に対応する第3シナリオと、があり、

第1シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、

第2シナリオは、所定の輝度データを維持するシナリオであり、

第3シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。

40

【1267】

具体的には、SP後半リーチAにおける子テーブルWD9では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルW7に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルW8に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないSP後半リーチAの煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルW7の最後の輝度データ（RGBのデータ）である「FDC」（白色の点灯）を利用するように、孫テーブルW8の輝度データ（RGBのデータ）が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【1268】

50

## [当否 16]

促進表示が行われるときの表示は促進表示が行われる前の導入表示が行われる第1表示期間、動画像からなる第2表示期間、当否で分岐する動画像からなる第3表示期間の順に遷移する。

## 【1269】

具体的には、前述の図131(r49)～図132(r54)にかけては、スティックコントローラ31A(トリガ)に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

10

## 【1270】

## [当否 17]

促進表示が行われる場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、

第1表示期間に対応する第1シナリオと、

第2表示期間に対応する第2シナリオと、

第3表示期間に対応する第3シナリオと、があり、

第1シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、

第2シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、

第3シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。

20

## 【1271】

具体的には、SP最終リーチにおける子テーブルWD15においては、図131(r49)～図132(r54)に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音(BGM)が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐(決めのタイミング)における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

30

## 【1272】

## [当否 18]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときには、有利状態に制御されない旨が決定されているときの表示が行われ、その後、通常背景に対応する表示が行われる。

## 【1273】

具体的には、前述の図133(s1)～図136(s10)、図137(u1)～図138(u4)に示した当否決定の場面以降の当りエピソードパート、ハズレエピソードパートについて説明する。当りエピソードパートでは、役物動作の演出の後に当りエピソードパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピソードパートでは、ハズレエピソードパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。

40

## 【1274】

## [当否 19](2019-1937)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

50

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が低く設定される。

【1275】

具体的には、図261に示すように、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ(RGBのデータ)が「FDC」であるのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ(RGBのデータ)が「888」や「444」である。これにより、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、SP最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ(RGBのデータ)が「D00」を含むのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ(RGBのデータ)が「888」や「444」である。これにより、SP最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【1276】

[当否20](2019-1938)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出と、を含み

前記有利状態に制御される旨を報知する第1報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

上位テーブルは、第 1 上位テーブルと、第 2 上位テーブルと、第 3 上位テーブルと、第 4 上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、第 1 報知演出用輝度データテーブルと、第 2 報知演出用輝度データテーブルと、特定輝度データテーブルを含み、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第 1 報知演出における導入パートにおいて、第 1 上位テーブルと、第 1 報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第 2 報知演出における導入パートにおいて、第 2 上位テーブルと、第 2 報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記有利状態に制御されない旨を報知する第 1 報知演出におけるエピログパートにおいて、第 3 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第 2 報知演出におけるエピログパートにおいて、第 4 上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第 1 報知演出におけるエピログパートで用いられる特定輝度データテーブルと、前記有利状態に制御されない旨を報知する第 2 報知演出におけるエピログパートで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

第 3 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第 1 時間分用いる時間データと、で構成され、

20

第 4 上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第 1 時間と異なる第 2 時間分用いる時間データと、で構成される。

【 1 2 7 7 】

具体的には、S P 前半リーチ A の子テーブル W D 4、S P 前半リーチ B の子テーブル W D 7、S P 後半リーチ A の子テーブル W D 1 1、および S P 後半リーチ B の子テーブル W D 1 4 においても、S P 最終リーチの子テーブル W D 1 7 と同様に、孫テーブル W 1 4 に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P 前半リーチ A、B や S P 後半リーチ A、B においては、5 8 0 0 m s e c 間、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、S P 最終リーチにおいては、3 9 0 0 m s e c 間、孫テーブル W 1 4 に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

30

【 1 2 7 8 】

40

[当否 2 1] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 9 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、

前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピログパートとを含んで構成される第 1 パター

50

ンと、

前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートと、第2エピソードパート後に実行され、前記有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第2パターンと、があり、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記第2パターンの報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記第2パターンの報知演出における救済報知パートにおいて、救済報知パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

救済報知パートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定される。

【1279】

[ハズレ1]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときに、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像が表示され、かつ、飾り図柄により有利状態に制御されない旨の決定が報知されるハズレ時エピソードパートが実行され、

20

その後、切替表示が行われ、リーチ開始時の背景に対応する画像に切り替える。

【1280】

具体的には、図188に示すように、当否決定後にハズレとなる場合には、ハズレエピソードパートにおいてブラックアウト背景時にハズレ図柄が表示される。その後、アイキャッチ画面による切り替わり画像が表示された後に、リーチ開始時の通常背景に画面が切り替わる。これによれば、アイキャッチ画面により、ハズレ時の画面の切り替わりを好適に見せることができる。

【1281】

30

[ハズレ2]

ハズレ時エピソードパートにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトで表示され、かつ飾り図柄の中図柄がフェードインで表示される。

【1282】

具体的には、図189に示すように、ハズレエピソードパートにおいて、ハズレ時の背景が徐々にブラックアウトしていきつつ、中図柄が徐々にフェードインしていく。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示されていくため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【1283】

[ハズレ3](2020-400)

40

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

50

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、第2エピソードパートにおいて、飾り図柄を段階的に明瞭となるように表示し、第2エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を段階的に暗くなるように表示することで、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

第2エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を暗くなるように表示していく段階数は、飾り図柄を明瞭となるように表示していく段階数よりも多い。

【1284】

具体的には、図189に示すように、ハズレエピソードパートにおいて、ハズレ時の背景を透過率100%から0%までブラックアウトしていくのに必要な段階数は、中図柄を透過率100%から0%までフェードインしていくのに必要な段階数よりも多くなっている。具体的には、背景のブラックアウトは(X11)~(X18)にかけての8段階であるのに対し、中図柄のフェードインは(X12)~(X17)までの6段階である。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかも透過率の変更の段階数が異なるため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【1285】

[ハズレ4]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトする方が、飾り図柄の中図柄のフェードインよりも先に行われる。

【1286】

具体的には、図189に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、中図柄がフェードインしていく変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【1287】

[ハズレ5]

ブラックアウトする前の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化し、

ブラックアウトする際の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表示される画像のカットが変化しない。

【1288】

具体的には、ブラックアウトする前のハズレ時の映像は、表示される画像が切り替わっていくのに対し、ブラックアウトする際の画像は、表示される画像に変化がない。これによれば、変化のない画像の状態ブラックアウトが開始されることで、ブラックアウトを好適に見せることができる。なお、画像が切り替わるとは、画面の絵が切り替わること、映像の角度が切り替わること、表示されている場面自体が切り替わることを含む。また、画像に変化がないとは、同じ静止画であること、動画であっても映像の角度は切り替わらず、動いているとしても一部の映像のみが微小に動いていることを含む。

【1289】

[ハズレ6]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトしていき、飾り図柄の中図柄がフェードインしていった結果、中図柄の透過率が0%となり、ブラックアウトに要する1枚の画像の透過率が0%となった期間が、所定期間維持され、

所定期間において、図柄自体の揺れを少なくとも2周期分させ、

所定期間は、中図柄の画像が透過率100%の状態から透過率0%の状態になる期間より長く、切替表示が行われている期間よりも長い。

【1290】

10

20

30

40

50

具体的には、ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X18)~(X20)に示すように、透過率が0%の中図柄と、透過率が0%のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、(X19)~(X20)に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を1周期として、少なくとも2周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間は、中図柄が透過率100%から透過率0%の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていればよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていればよい。これによれば、背景が透過率0%のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

10

【1291】

[ハズレ7]

切替表示は、遊技機に関する情報を含んで構成された表示である。

【1292】

具体的には、図188、図189に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技機1に関する情報として、タイトルの「POWERFULII」の文字と、主要キャラクターである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画像によりパチンコ遊技機1の情報を的確に伝えることができる。

【1293】

20

[ハズレ8]

有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

表示手段は、

第2エピソードパートにおいて、有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

発光制御手段は、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて、演出用の発光手段を制御し、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、

40

図柄の停止表示が行われるときに、第4図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御する。

【1294】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにそ

50

の後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えらるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット50の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

10

【1295】

[ハズレ9]

リーチ開始時の背景に対応する輝度データテーブルは、変更条件が成立するまで輝度データをループして参照するものであり、

20

導入パートにおいては、背景に対応する輝度データは用いられないが、当該背景に対応する輝度データは更新されている。

【1296】

具体的には、図52に示すように、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、SPリーチに発展するなど、特定の変更条件が成立したときに、変更後のSPリーチなどの演出に対応するSPリーチ用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該SPリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、SPリーチの演出が実行されている間は、SPリーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。また、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、エラーが発生するなど、特定の変更条件が成立したときに、エラー状態に対応するエラー用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、エラー状態では、エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。これにより、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。

30

【1297】

[ハズレ10]

導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルに切り替えられた後、図柄確定コマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが用いられ、その後、保留がない場合に客待ちコマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが継続して用いられる。

40

【1298】

具体的には、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ後、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【1299】

50

## [ハズレ 1 1]

図柄確定したときに、特図の発光手段が停止し、

図柄確定コマンドを受けることで、第 4 図柄用の発光手段が点滅から消灯に切り替わる。

## 【 1 3 0 0 】

具体的には、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

## 【 1 3 0 1 】

## [ハズレ 1 2]

次の変動が開始されたときに、特図の発光手段が点滅し、

次の変動コマンドを受けることで、第 4 図柄用の発光手段が消灯から点滅に切り替わる。

## 【 1 3 0 2 】

具体的には、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第 4 図柄ユニット 5 0 の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

## 【 1 3 0 3 】

## [ハズレ 1 3] ( 2 0 2 0 - 4 0 1 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピログパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピログパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

第 2 エピログパートにおいて、前記有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

前記発光制御手段は、

第 2 エピログパートにおいて、第 2 エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、前記発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、前記発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、変動表示に対応する輝度データテーブルに輝度

10

20

30

40

50

データテーブルを切り替え、当該変動表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御する。

【1304】

具体的には、図190に示すように、(X40)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X41)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。(X42)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X45)の図柄確定期間にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

10

【1305】

[ハズレ14]

最終の輝度データは消灯データとなっており、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルには消灯を維持する輝度データは含まれない。

20

【1306】

具体的には、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

【1307】

[ハズレ15]

客待ちコマンドを受けることで、切替表示に対応する輝度データテーブルから客待ちコマンドに対応する輝度データテーブルに切り替わる。

30

【1308】

具体的には、図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

【1309】

[ハズレ16](2020-402)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1

50

エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

第2エピローグパートにおいて、前記有利状態に制御されない旨を報知する表示を行い、

その後、切替表示を行い、

その後、背景表示を行い、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、

10

前記発光制御手段は、

第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該背景表示に対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御し、

切替表示に対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定されている。

20

【1310】

具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ画像の表示前（ハズレ時）の輝度データテーブルの最終の輝度データ（消灯）よりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わる前よりも遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

【1311】

[ハズレ17]

30

切替表示に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データは、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データよりも高輝度に設定されている。

【1312】

具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル（消灯含まず）の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わるときに遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

【1313】

[役物動作1] (2019 - 1940)

40

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有

50

利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

【1314】

具体的には、図262および図263に示すように、当りエピソードパートにおいては、孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのRGBのデータが30msで切り替わる。これに対して、図261に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルW14に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msで切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時には枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【1315】

[役物動作2](2019-1941)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可動体と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソードパートにおいて、エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

10

20

30

40

50

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

【1316】

具体的には、図263に示すように、SP最終リーチの当りエピローグパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルW20に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色(「333」のRGBデータ)とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルW21に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、SP最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【1317】

[エピローグ1]

エピローグパートは、有利状態に制御される旨の決定が報知された後の祝福パートであって、敵キャラクタがやられるシーンがあり、味方キャラクタがダメージを負うシーンがなく、表示の切り替え数が導入パートよりも少ないパートである。

【1318】

具体的には、前述した当りエピローグパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピローグパートでは、煽りパートよりも演出における画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。

【1319】

[エピローグ2]

エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。

【1320】

具体的には、図175に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるSPリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【1321】

[エピローグ3]

エピローグパートにおいては、セリフ字幕が必ず表示される。

【1322】

具体的には、図175に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。

【1323】

[エピローグ4]

10

20

30

40

50

導入パートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音出力される場合にはセリフ字幕が表示されないが、

エピローグパートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音出力される場合にはセリフ字幕が表示される。

【 1 3 2 4 】

具体的には、前述した図 1 0 4 ( n 1 0 ) に示すように、煽りパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付さない。それに対し、図 1 1 0 ( o 1 ) に示すように、当りエピローグパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける(カニ捕まえるの場面)の場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付している。これによれば、当りエピローグパートでは煽りパートで表示されなかった字幕表示が表示されるため祝福感を強調することができる。

10

【 1 3 2 5 】

[エピローグ 5]

第 1 導入パートと第 2 導入パートとがあり、それぞれ展開が異なり、セリフ数も異なるが、エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。

【 1 3 2 6 】

具体的には、図 1 7 5 に示すように、煽りパートである S P リーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれの S P リーチであっても、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、S P リーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、いずれの S P リーチが実行される場合であってもエピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一に、補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

20

【 1 3 2 7 】

[エピローグ 6]

エピローグパートにおける最終的に表示されるセリフ字幕は他のシーンで表示される同数の文字のセリフ字幕に比べて長く表示される。

【 1 3 2 8 】

具体的には、前述した図 1 3 4 ( s 5 ) ~ ( s 6 ) に示すように、当りエピローグパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピローグパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するとき文字数が多の方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピローグパートと煽りパートとで同数(たとえば、5 文字)の字幕表示がされる場合には、当りエピローグパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

40

【 1 3 2 9 】

[エピローグ 7]

可動体が進出位置に位置しているときに、可動体用の背景表示が行われており、

可動体が退避する退避パターンに従って可動体が動作するもので、退避パターンが終了するまでに、可動体用の背景表示がエピローグ表示に切り替わる。

【 1 3 3 0 】

具体的には、図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより

50

初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からS P最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにS P前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。

【1331】

[エピローグ8]

変形していた部材が、収納動作し、戻り動作を行うものであり、  
エピローグ表示に切り替わるタイミングは、戻り動作の開始タイミングに連動している。

10

【1332】

具体的には、役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピローグに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているという状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するよう

20

【1333】

[エピローグ9]

戻り動作中に可動体の発光手段がフェードアウトにより消灯に近づいていく。

【1334】

具体的には、役物が上昇するときにおいては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によっ

30

【1335】

[エピローグ10]

エピローグに対応する画像に連動したBGMで切り替わりが示唆され、  
エピローグ表示が開始されることに連動して、BGMが出力される。

【1336】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するBGMが出力されるようにしてもよい。これによれば、BGMによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

40

【1337】

[エピローグ11]

エピローグ表示が開始されることに連動して、切り替わりを示唆する効果音出力される。

【1338】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する効果音出力されるようにしてもよい。これによれば、効果音によりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

50

## 【 1 3 3 9 】

## [エピローグ 1 2]

エピローグ表示が開始されることに連動して、BGMおよび切り替わりを示唆する効果音出力される。

## 【 1 3 4 0 】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するBGMおよび効果音出力されるようにしてもよい。これによれば、BGMと効果音とによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

## 【 1 3 4 1 】

## [エピローグ 1 3]

可動体の戻り動作中におけるエピローグ表示においては、セリフ音出力されず、可動体の収納後のエピローグ表示においては、セリフ音出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

## 【 1 3 4 2 】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示がされている状況ではセリフ音出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピローグ表示においてセリフ音出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、字幕が見え難いタイミングで字幕が表示されることを避け、エピローグパートを好適に実行することができる。

## 【 1 3 4 3 】

## [エピローグ 1 4]

可動体の退避のタイミングでセリフ音出力され発生、可動体の収納が完了したタイミングでセリフ音出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

## 【 1 3 4 4 】

具体的には、役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。

## 【 1 3 4 5 】

## [エピローグ 1 5]

エピローグパートの最後に出力されるセリフ音に対応するセリフ字幕の表示は、図柄出しの開始タイミングで終了する。

## 【 1 3 4 6 】

具体的には、前述した図134(s6)~図135(s8)に示すように、当りエピローグパートにおける最終のセリフに対する最終の字幕表示は、図柄出しの演出が実行される前に消去される設計となっている。これによれば、字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

## 【 1 3 4 7 】

## [エピローグ 1 7]

エピローグ中に流れていた動画は、図柄出しが完了して遊技者が最終的に揃った図柄を認識するタイミングにおいて、静止画となっている。

## 【 1 3 4 8 】

具体的には、前述した図136(s10)に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャラクターなどの画像は静止画となっている。これによれば、飾り図柄の背景が動画となっていることで飾り図柄が見え難くなることを防止できる。

## 【 1 3 4 9 】

## [エピローグ 1 8]

10

20

30

40

50

図柄出しが始まる前に流れている動画を静止画とする。

【 1 3 5 0 】

具体的には、前述した図 1 3 5 ( s 7 ) に示すように、当りエピローグパートにおいて流れていた映像は、図柄出しの演出が実行される前のタイミングで静止画となる。これによれば、図柄出しの開始のタイミングから図柄が見え難くなることを防止することができる。

【 1 3 5 1 】

[エピローグ 1 9]

静止と同時に特殊効果が付される。

【 1 3 5 2 】

具体的には、前述した図 1 3 5 ( s 7 ) に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

【 1 3 5 3 】

[エピローグ 2 0] ( 2 0 1 9 - 1 9 3 1 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
音出力手段と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

【 1 3 5 4 】

具体的には、図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像から S P 最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度

10

20

30

40

50

データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音出力される。また、(s 3 - 5) ~ (s 3 - 8)にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音出力されない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した(s 4)の状態においてセリフ音出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが当りエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。

10

#### 【1355】

[エピローグ21](2019 - 1932)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

20

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する第1シーンと、

エピローグパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕を表示し、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第2シーンと、があり、

第2シーンにおいて最終セリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付されない一方、第1シーンにおいてセリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付される。

#### 【1356】

[エピローグ22]

30

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

#### 【1357】

具体的には、前述した図136(s 10)に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができ、好適な当りエピローグパートとすることができる。

40

#### 【1358】

[エピローグ23]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄の図柄出しが終了するタイミングで装飾図柄と小図柄の動きが同期する。

#### 【1359】

具体的には、前述した図136(s 10)に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。ここで、飾り図柄の図柄出しが終了するタイミングで飾り図柄と小図柄との動きを同期させるようにしてもよい。具体的には、飾り図柄の図柄出しが終了し上下に図柄が揺れている図柄揺れ期間において、小図柄も飾り図柄と同

50

じ動きで上下に揺れるようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄との動きを合わせることで、当りエピソードパートにおける演出の流れを好適に見せることができる。

【 1 3 6 0 】

[エピソード 2 4]

再抽選パートにおける図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

【 1 3 6 1 】

具体的には、前述した図 1 5 7 ( B 1 ) ~ 図 1 5 8 ( B 5 ) に示すように、再抽選パートにおける図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができる。

【 1 3 6 2 】

[エピソード 2 5]

再抽せんパートの前において、小図柄は有利状態に制御される旨が決定されていることを示す態様となっており、再抽せんパートに移行することに連動して、小図柄が再び変動する。

【 1 3 6 3 】

具体的には、前述した図 1 3 6 ( s 1 0 ) に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が一旦図柄が揃っている状態で表示されるようにしてもよい。そして、再抽選パートに移行することに連動して、飾り図柄と小図柄との両方が再度変動するようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄とを同期して好適な表示とすることができる。

【 1 3 6 4 】

[エピソード 2 6] ( 2 0 1 9 - 1 9 4 2 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、

エピソードパートは、

エピソードパートに対応するストーリー展開での表示が行われる第 1 シーンと、  
飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第 2 シーンと、を含んで構成され、  
前記発光制御手段は、  
エピソードパートにおける第 1 シーンにおいて、第 1 上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソードパートにおける第 2 シーンにおいて、第 2 上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソードパートにおける第 1 シーンにおいて、エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、特定タイミングにおいて、エピソードパートに対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

エピローグパートにおける第2シーンにおいて、拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける第1シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、エピローグパートにおける第2シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第1上位テーブルは、エピローグパートに対応する輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第2上位テーブルは、拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

#### 【1365】

具体的には、当りエピローグパートにおいては、当り報知演出時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

#### 【1366】

[エピローグ27](2019-1943)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

エピローグパートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、報知演出の結果を報知する結果報知シーンを含んで構成され、

再抽選パートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、再抽選の結果を報知する再抽選結果報知シーンを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、第1上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、第2上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける結果報知シーンにおいて、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄の拡大表示を終了することに関連するタイミングにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするため

10

20

30

40

50

の輝度データテーブルと、再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第1上位テーブルは、結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第2上位テーブルは、再抽選結果報知シーン拡大表示用の輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

#### 【1367】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD21, WD22においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピログパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピログパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピログパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

#### 【1368】

[エピログ28](2020-399)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

エピログパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピログパートにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピログパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

#### 【1369】

具体的には、当りエピログパートにおいて、当りエピログを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピログの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)にある。画面が静止画となり当りエピログの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピログパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピログパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置

10

20

30

40

50

させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピソードパートを好適に見せることができる。

【 1 3 7 0 】

[エピソード 2 9 ]

エピソードパートにおいて、エピソードに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が揃った状態で表示領域の端側に位置する。

10

【 1 3 7 1 】

具体的には、当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピソードの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「 2 2 2 」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピソード映像が流れている最中でも縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

【 1 3 7 2 】

[エピソード 3 0 ]

エピソードパートにおいて、エピソードに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が表示領域の端側に位置され、

20

エピソードに対応する画像の表示が終了するタイミングに関連して、表示されているセリフ音の出力が終了し、飾り図柄が表示領域の端側に表示している状態が終了し、飾り図柄が表示領域の中央を用いて拡大表示する。

【 1 3 7 3 】

具体的には、当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピソードの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画となり当りエピソードの映像が終了するタイミングに関連して、（ Y 1 ）で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。

30

【 1 3 7 4 】

[エピソード 3 1 ]

導入パートの開始時において、表示領域の端側に飾り図柄が位置する。

【 1 3 7 5 】

具体的には、飾り図柄が、S P リーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動するようにしもよい。これによれば、S P リーチ開始時から位置させることで、S P リーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

40

【 1 3 7 6 】

[再抽選演出 1 ]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートと、当該エピソードパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

50

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて表示された第 1 図柄を用いて、第 1 再抽選演出または第 2 再抽選演出を実行し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

10

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

20

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

#### 【 1 3 7 7 】

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「 2 」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「 2 」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「 2 」図柄が縮小され、縮小された「 2 」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「 2 」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

30

#### 【 1 3 7 8 】

##### [再抽選演出 2 ]

一旦飾り図柄揃いを仮停止させている背景に対応する画像が表示されているときに、発光手段が消灯し、再抽選画面に移行する際に発光手段が再抽選に対応する発光態様で発光する。

#### 【 1 3 7 9 】

40

具体的には、図 1 4 2 ( t A 6 ) に示すように、当りエピローグパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときに、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【 1 3 8 0 】

##### [再抽選演出 3 ]

再抽選画面へ移行させるときは、一旦飾り図柄揃いを仮停止させ、

仮停止させているときには、飾り図柄揃いがエフェクトを伴って揺れ表示を行っているが、当該エフェクトを伴った揺れ表示は維持されつつ、背景に対応する画像および

50

発光手段の発光態様が再抽選用のものに切り替わる。

【 1 3 8 1 】

具体的には、前述した図 1 4 2 ( A 5 ) に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から ( A 6 ) に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ 9 は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

10

【 1 3 8 2 】

[再抽選演出 4 ]

図柄送り開始時において、エピローグから表示が維持されていた飾り図柄が縮小し、縮小してから図柄送りが開始する。

【 1 3 8 3 】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出の開始時は、当りエピローグパートから表示したままだった飾り図柄を縮小した状態から変動が開始される。これによれば、異なる飾り図柄に変更する処理を実行することなく、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【 1 3 8 4 】

20

[再抽選演出 5 ]

図柄送りは、縮小サイズで開始され、他の図柄の縮小サイズもすべて均一となる。

【 1 3 8 5 】

具体的には、図柄送り演出では縮小された図柄により変動が開始され変動中の図柄の大きさは均一の縮小サイズである。これによれば、図柄送り演出時の変動の見た目をなめらかにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【 1 3 8 6 】

[再抽選演出 6 ]

縮小サイズで複数種類の飾り図柄が図柄送り中において、動作促進表示、動作の受け付け、縮小サイズよりも少し大きい飾り図柄の表示、および、拡大した飾り図柄の表示の順に遷移する。

30

【 1 3 8 7 】

具体的には、前述した図 1 4 4 ( A 1 0 ) ~ 図 1 5 6 ( A 4 6 ) , 図 1 5 7 ( B 1 ) ~ 図 1 5 8 ( B 5 ) に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。

【 1 3 8 8 】

40

[再抽選演出 7 ]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち

50

、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

第 1 再抽選演出は、前半パートで入替表示を開始してから、後半パートで第 2 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

第 2 再抽選演出は、前半パートで入替表示を開始してから、後半パートで第 1 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

#### 【 1 3 8 9 】

具体的には、図 1 7 6 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後に再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブル W 2 5 における R G B のデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

#### 【 1 3 9 0 】

##### [再抽選演出 8 ]

予め定められたパターンによる図柄送りは、一旦仮停止させた図柄から次の図柄に順番

10

20

30

40

50

に送り、最後の図柄が送られた後、再び一旦仮停止させた図柄に戻り、また次の図柄に順番に送るような演出であり、

予め定められたパターンは、1、2、3、4、5、6、7、8の順番であってそれをループするパターンである。

【1391】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【1392】

[再抽選演出9]

予め定められたパターンで図柄送りがされている最中においては、送られる飾り図柄の全てが、一旦、飾り図柄が仮停止したときと同じ解像度で表示される。

【1393】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が0%の「2」図柄、透過度が50%の「2」図柄、透過度が0%の「3」図柄、透過度が50%の「3」図柄、透過度が0%の「4」図柄、透過度が50%の「4」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できちんと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

【1394】

[再抽選演出10]

図柄送りが開始された以降においては、昇格するか否かの報知がされるまで、複数種類の飾り図柄の表示時間の各々が同じである。

【1395】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【1396】

[再抽選演出11]

動作促進表示は、図柄送り中に行われ、

動作促進表示が行われる位置は、図柄送り中の図柄と重ならない位置で行われる。

【1397】

具体的には、図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。

【1398】

[再抽選演出12]

動作促進表示は、図柄送り中に開始されるものであって、予め定められたパターンの2ループ目中に開始される。

【1399】

具体的には、図176、図177に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を2回繰り返した後の(A24)、(A25)において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが2回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。

【1400】

10

20

30

40

50

## [再抽選演出 1 3]

「1」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「5」の図柄であり、

「4」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「8」の図柄である。

## 【1 4 0 1】

具体的には、再抽選演出の開始時の図柄は、2図柄以外の場合もある。このような場合であっても、動作促進表示としてのボタン画像が表示されるタイミングは一定である。たとえば、2図柄の場合、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び2図柄が表示されるタイミングであった。5図柄の場合も同様に、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び5図柄が表示されるタイミングであればよい。つまり、いずれの図柄により再抽選演出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。

10

## 【1 4 0 2】

## [再抽選演出 1 4]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

20

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて第2図柄を表示した後に当該第2図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第2図柄を再び表示する第3再抽選演出を実行可能であり、

30

第1再抽選演出と第2再抽選演出と第3再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

## 【1 4 0 3】

50

具体的には、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。また、当りエピログパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピログパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

#### 【1404】

##### [再抽選演出15]

再抽選演出は飾り図柄以外の表示データと、各種飾り図柄の表示データとを組み合わせで表示し、複数種類の再抽選演出の各々のパターンを再現しており、

各々の再抽選演出において共通の表示データを用いていることで、当該各々の再抽選演出の間における演出尺が共通となり、送っている図柄の種類と図柄出しで出される図柄のみが各々の再抽選演出において異なる。

#### 【1405】

具体的には、抽選演出では、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターン、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンのいずれであっても、共通のデータを用いている。つまり、演出のデータは同じで、飾り図柄に関するデータをパターンにより変更する設計となっている。これによれば、専用のパターンを設けなくてよいので、データ量を削減することができる。

#### 【1406】

##### [再抽選演出16]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピログパートにおいて第1図柄を一旦表示すると、第2再抽選演出の後半パー

10

20

30

40

50

トにおいて当該第 1 図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第 1 図柄を表示し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

#### 【 1 4 0 7 】

具体的には、前述した図 1 4 1 ( A 1 ) ~ 図 1 4 2 ( A 5 ) 部分における図柄出しと、図 1 6 1 ( C 1 ) ~ 図 1 6 2 ( C 5 ) 部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「 2 」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブル W 2 5 における R G B のデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「 3 」や「 2 」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

#### 【 1 4 0 8 】

##### [再抽選演出 1 7 ]

第 1 識別情報を表示するときのアニメーションは、図柄が表示されてから拡大しつつ、第 1 位置に至るまでのアニメーションを含む。

#### 【 1 4 0 9 】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

#### 【 1 4 1 0 】

##### [再抽選演出 1 8 ]

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いを仮停止させるときと、報知パートで飾り図柄揃いが昇格するか否かを報知するときとにおいて、表示手段は共通の表示データを参照し、

当該共通の表示データと、複数種類の飾り図柄の表示データとを組み合わせ、複数種

10

20

30

40

50

類の図柄出しの表示が行われる。

【 1 4 1 1 】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、当りエピソードパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピソードパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。

【 1 4 1 2 】

[再抽選演出 1 9 ]

再抽選演出において昇格しなかった場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格しない報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が同じである。

【 1 4 1 3 】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD 2 1においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピソードパートの子テーブルWD 3 , WD 6 , WD 1 0 , WD 1 3 , WD 1 6 と共通して孫テーブルW 1 が用いられる。これにより、当りエピソードパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピソードパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【 1 4 1 4 】

[再抽選演出 2 0 ]

再抽選演出において昇格した場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が異なり、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときよりも、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときの方が、図柄出しにおける発光態様が激しい。

【 1 4 1 5 】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD 2 0においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピソードパートの子テーブルWD 3 , WD 6 , WD 1 0 , WD 1 3 , WD 1 6 とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「 2 」の図柄から昇格して「 3 」の図柄に入れ替わる場合の時間 t B 5 ~ t B 9 におけるレインボー色の点灯は、当りエピソードパートにおいて一旦、「 2 」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

【 1 4 1 6 】

[再抽選演出 2 1 ]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートと、当該エピソードパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち

10

20

30

40

50

、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

後半パートで第1図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第1図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第1図柄が揺れているように当該第1図柄を表示する揺れ表示を行い、

後半パートで第2図柄を表示してから図柄確定期間となるまで、当該第2図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第2図柄が揺れているように当該第2図柄を表示する揺れ表示を行い、

第1態様は、第2態様および第3態様のいずれよりも、遊技者が図柄を視認しやすい態様であり、

演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

第1再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングで行われた場合、第1再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに第2図柄が第2態様となるように当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を揺れ表示で表示し、

第1再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングと異なる第2タイミングで行われた場合、第1再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングとなったときに第2図柄が第3態様となるように当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を揺れ表示で表示し、

第1再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングおよび第2タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第2図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第2図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるとときに当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を第1態様で停止表示し、

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングで行われた場合、第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに第1図柄が第2態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第2タイミングで行われた場合、第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングとなったときに第1図柄が第3態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングおよび第2タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第1図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第1図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるとときに当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を第1態様で停止表示し、

発光制御手段は、

エピログパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様と

10

20

30

40

50

するための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【 1 4 1 7 】

具体的には、図 2 6 7 の ( L 1 ) ~ ( L 3 ) に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、( L 4 ) ~ ( L 6 ) に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたとしても、( L 4 ) ~ ( L 5 ) に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第 1 の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に ( J 1 ) ~ ( J 1 8 ) にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン 3 1 B がいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 1 4 1 8 】

[再抽選演出 2 2 ]

操作の有効期間中の第 1 タイミングで動作が行われていたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、飾り図柄がゆらゆら表示され、

動作の有効期間中の第 1 タイミングよりも早い第 2 タイミングで動作が行われたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、第 1 タイミングよりも動作が早かった分だけ飾り図柄がゆらゆら表示され、尺が吸収される。

【 1 4 1 9 】

具体的には、操作有効期間中の第 1 タイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる ( 図 2 6 7 ( L 3 ) の操作無し の例 )。操作有効期間中の第 1 タイミングよりも早い第 2 タイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第 1 タイミングよりも早かった分延長されて表示される ( 図 2 6 7 ( L 2 ) の操作が第 2 タイミングの例 )。操作有効期間中の第 2 タイミングよりも早い第 3 タイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第 2 タイミングよりも早かった分延長されて表示される ( 図 2 6 7 ( L 1 ) の操作が第 1 タイミングの例 )。このように、いずれのタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後に共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 1 4 2 0 】

[再抽選演出 2 3 ]

所定演出は、白色の点滅が行われつつ、ゆらゆらしていた飾り図柄が拡大しながら回転されてから開始する。

【 1 4 2 1 】

具体的には、図 2 6 7 に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっ

ても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

【 1 4 2 2 】

[再抽選演出 2 4 ]

飾り図柄の揺れ表示は第 1 位置を軸として、飾り図柄がゆらゆら表示され、

揺れ表示は、第 1 位置、第 2 位置、第 3 位置、第 2 位置、第 1 位置、第 4 位置、第 5 位置、第 4 位置、第 1 位置、および第 2 位置といった順番で飾り図柄が位置するものであり、確定期間となるときは、必ず第 2 位置、第 1 位置といった順番に飾り図柄が揺れ表示したときとなるように所定演出が設計されている。

【 1 4 2 3 】

具体的には、図 2 6 7 に示すように、図柄の揺れ期間では、( J 1 0 ) ~ ( J 1 2 ) にかけて図柄が奥側に揺れた後、( J 1 3 ) ~ ( J 1 4 ) にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、( J 1 5 ) ~ ( J 1 6 ) にかけて図柄が手前側に揺れた後、( J 1 7 ) ~ ( J 1 8 ) にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず( J 1 8 ) に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

【 1 4 2 4 】

[再抽選演出 2 5 ]

第 2 パート中に発光手段の発光態様をレインボーで発光させるときの始点は、所定演出開始時にレインボーで発光させることである。

【 1 4 2 5 】

具体的には、図 2 6 7 の( J 1 )のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点灯するように設計されている。( J 1 )のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ 9 の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、( J 1 )のタイミングではなく共通スタート表示が開始される( J 2 )のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

【 1 4 2 6 】

[再抽選演出 2 6 ]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて、第 1 図柄を一旦表示するときに、当該第 1 図柄の表示態様を第 1 態様と第 2 態様と第 3 態様とに変化させることで当該第 1 図柄が揺れているように当該第 1 図柄を表示するものであり、

エピローグパートから再抽選パートへ移行する場合において、第 1 図柄が第 1 態様で表

10

20

30

40

50

示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が第2態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が前記第3態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

演出実行手段は、第1図柄が第1態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が第2態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が第3態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、第1図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第1図柄を表示して第1再抽選演出または第2再抽選演出を実行し、

10

発光制御手段は、

エピログパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

20

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

#### 【1427】

具体的には、図266に示したように、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31Aを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい((K4)からの図柄揺れ期間)。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに(K8)~(K17)にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ31Aがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

30

#### 【1428】

##### [再抽選演出27]

複数種類の導入パートのうちいずれの導入パートから当たっても、再抽選演出は共通である。

40

#### 【1429】

具体的には、ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

#### 【1430】

##### [再抽選演出28]

特定表示後の飾り図柄の動きは、特定表示前に一旦飾り図柄が揺れ表示していた動きの延長上の動きである。

#### 【1431】

50

具体的には、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 1 4 3 2 】

[再抽選演出 2 9 ]

複数種類の導入パートは、有利状態に制御されるか否かの報知の分岐で、操作手段の操作がトリガとなって報知されない所定の導入パートが含まれ、

10

所定の導入パートにおいては、尺がずれるポイントがないため、所定の導入パートで有利状態に制御される旨が決定されている場合は、再抽選演出が実行されるまでの飾り図柄の仮停止の揺れ表示にぶれはないが、尺ズレが起こるリーチと同じ再抽選演出が実行される。

【 1 4 3 3 】

具体的には、複数の S P リーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このような S P リーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このような S P リーチであっても尺ずれが発生する S P リーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が 1 つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ、また、再抽選演出を 1 つとすることでデータ容量を削減することができる。

20

【 1 4 3 4 】

[再抽選演出 3 0 ]

所定の導入パートにおける大当りでの飾り図柄の揺れ表示の後に再抽選演出へと行く流れにおいて、

特定表示後の飾り図柄の延長上の動きとなるように、再抽選演出へ移行するタイミングが設計されている。

【 1 4 3 5 】

30

具体的には、図 2 6 6 に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置 ( K 3 ) から正面位置 ( K 5 ) を経由して左側の位置 ( K 6 ) へ移動する一連の動きのうちの一つの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作の一つの位置となるときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

【 1 4 3 6 】

40

<用語の説明>

以上、本実施の形態に係る遊技機 1 について説明した。以下では、本願明細書において用いた幾つかの用語について説明する。

【 1 4 3 7 】

「可変表示」(変動表示)は、複数種類の特別図柄(第 1 特図、第 2 特図)や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄を変動可能に表示することを含む。

【 1 4 3 8 】

図柄の「変動」は、複数種類の特別図柄(第 1 特図、第 2 特図)や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄といった、複数種類の図柄の更新表示、複数種類の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大/縮小、ランプ(第 4 図柄ユニット 5

50

0、特図1可変表示部53、特図2可変表示部54など)の点灯/点滅/消灯などを含む。

【1439】

「飾り図柄」は、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて可変表示する図柄を含む。

【1440】

「縮小図柄」は、飾り図柄が縮小された状態の図柄であって、飾り図柄よりも小さい図柄を含む。縮小図柄が停止表示する際には、飾り図柄と同じ数字図柄が画面の端に飾り図柄よりも小さく表示される。

【1441】

「小図柄」は、飾り図柄よりも小さいサイズで表示されている飾り図柄の変動表示に対応した図柄を含む。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されている。

10

【1442】

「図柄確定」は、変動していた、第4図柄ユニット50、特図1可変表示部53、特図2可変表示部54、および飾り図柄などの変動が停止し、最終的にその特図ゲームにおける図柄が確定することを含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア5Cで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア5Rで変動する飾り図柄の各々の変動が停止した状態を含む。

20

【1443】

「図柄確定期間」は、変動していた、第4図柄ユニット50、特図1可変表示部53、特図2可変表示部54、および飾り図柄などの変動が停止することにより表示結果が確定する期間を含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア5Cで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア5Rで変動する飾り図柄の各々の変動が停止し、表示結果が確定的に表示された状態を含む。

【1444】

「リーチ」は、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続していることを含み、たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lに「2」の飾り図柄が停止し、右の飾り図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄が停止するが、中の飾り図柄表示エリア5Cでは未だ飾り図柄の可変表示が継続している状態を含む。

30

【1445】

点灯手段(発光手段)の「消灯」は、ランプ(点灯手段,発光手段)を点灯(発光)させるための輝度データの値が「0」(最も低い輝度を示す値)となる状態を含む。なお、点灯手段(発光手段)の「消灯」は、ランプ(点灯手段,発光手段)を点灯(発光)させるための輝度データの値が「1」や「2」など、消灯に対応する輝度データ「0」に近い値となる状態を含んでいてもよい。なお、ランプ(点灯手段,発光手段)を点灯(発光)させるための輝度データの値が「1」や「2」など、消灯に対応する輝度データ「0」に近い値となる状態は、「点灯」や「略消灯」に含まれてもよい。

40

【1446】

点灯手段(発光手段)の「点灯」または「発光」は、ランプ(点灯手段,発光手段)を点灯(発光)させるための輝度データの値が消灯時よりも高い状態であって、輝度データの値が上述した「消灯」に対応する輝度データの値(「0」)以上の値となる状態を含む。「点灯」は、ランプが常に点灯している常時点灯と、複数のランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、ランプが輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。

【1447】

点灯手段(発光手段)の「点滅」は、ランプ(点灯手段,発光手段)が「消灯」や「略消灯」、「点灯」以外の状態であって、ランプが「点灯」と「消灯」とを時間の経過に伴

50

って繰り返すことを含む。また、点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプが「点灯」と「略消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。

【1448】

「輝度」は、ランプ（点灯手段、発光手段）の明るさを示す値であり、本実施形態においては、輝度に対応するデータとして輝度データが16進数で表される。たとえば、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「0」の場合、当該所定のランプは最も輝度が低く（ランプが暗く）なるようにランプ制御が行われ、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「F」の場合、当該所定のランプは最も輝度が高く（ランプが明るく）なるようにランプ制御が行われる。上述したように、輝度データは、ランプに流れる電流の値に対応しており、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「0」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も小さく、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「F」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も大きくなる。なお、「ランプ」は、LED（発光ダイオード）ランプに限らず、EL（エレクトロルミネセンス）ランプや白熱電球など、如何なる種類のランプも含む。

10

【1449】

ランプの「点灯色」または「発光色」は、当該ランプに含まれる1または複数の発光素子の発光によって表される色を含む。たとえば、ランプが「R」（赤）、「G」（緑）、「B」（青）といった3つの発光素子からなるLEDによって構成される場合、輝度データに基づきLEDドライバによって調整される当該3つの発光素子に対する電流によって、当該3つの発光素子が発光することで様々な色でLEDが点灯する。なお、ランプの「点灯色」は、発光素子の色によって異なり、たとえば、「W」（白）のみ発光素子からなるLEDの場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは白色で点灯し、「R」（赤）のみ発光素子からなるLEDの場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは赤色で点灯する。

20

【1450】

ランプの点灯色のうちの「レインボー色」（七色）は、7種類の色によって構成される色を含む。たとえば、「レインボー色」は、赤色、オレンジ色（橙色）、黄色、緑色、青色、藍色、および紫色を含む。なお、「レインボー色」は、上述した色に限らず、その他の7種類の色によって構成されてもよい。同じ「レインボー色」であっても、図225に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づくなめらかな点灯と、図256に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づく点滅とで、点灯態様が異なるように、設定された輝度データに応じてレインボー色による点灯態様が異なる場合もある。

30

【1451】

「キャラクタに対応する色」は、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する色は緑色、ジャムちゃんに対応する色は紫色、爆チューに対応する色は赤色という風にキャラクタごとに設定されている色がある。

【1452】

「キャラクタに対応する発光色」は、遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）であって、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、「キャラクタに対応する発光色」は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する緑色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）、ジャムちゃんに対応する紫色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）、爆チューに対応する赤色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）などを含む。

40

【1453】

「セリフ音」は、パチンコ遊技機1に登場するキャラクタが言葉を発するタイミングに合わせて出力される当該言葉に対応する音を含む。パチンコ遊技機1においては、演出によって登場するキャラクタの映像に合わせて、当該キャラクタが発する言葉に対応する音（セリフ音）が出力される。

【1454】

50

「セリフ字幕」は、セリフ音出力されるときに画像表示装置 5 の画面上に表示されるセリフ音に対応する文字を含む。セリフ字幕のことを字幕表示とも称する。

【 1 4 5 5 】

「物理音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作によって生じる物理的な音を含む。パチンコ遊技機 1 においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作によって生じるであろう物理的な音（物理音）が出力される。

【 1 4 5 6 】

「擬音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作を表現した擬似的な音を含む。パチンコ遊技機 1 においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作を表現した擬似的な音（擬音）が出力される。

10

【 1 4 5 7 】

「キャラクタのアクション」は、パチンコ遊技機 1 の演出に登場するキャラクタが何等かの動作をする演出を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタが爆チューのキャラクタを追いかける動作を含む。

【 1 4 5 8 】

「再抽選演出」は、飾り図柄の変動表示において確変大当たりとならない通常大当たり図柄（たとえば、「2」の図柄のような偶数図柄）を一旦仮に停止表示させた後に、当該通常大当たり図柄が確変大当たり図柄（たとえば、「3」の図柄のような奇数図柄）に昇格するかどうかを煽るために図柄確定前に実行される演出を含む。

20

【 1 4 5 9 】

「入替表示」は、「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄が他の図柄に順次入れ替わることで、次々と飾り図柄が切り替わるような画像の表示を含む。本実施の形態においては、「入替表示」は、「2」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「2」または「3」の図柄が停止するような表示を含む。

【 1 4 6 0 】

「繰返し表示」は、同じ表示を繰り返すことであり、同じアニメーションを用いた表示を繰り返すことを指す。「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄を同じアニメーションで何度も表示させる表示を含む。一例として、「繰返し表示」は、「7」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「7」の図柄が停止するような表示を含む。

30

【 1 4 6 1 】

「揺れ表示」は、飾り図柄を揺らしながら表示することであり、変動が終了しておらず、変動中であることを示す。

【 1 4 6 2 】

「停止表示」は、飾り図柄を動かさずに静止させ表示することであり、変動が終了したことを示す。

【 1 4 6 3 】

40

「揺れ速度」は、飾り図柄が揺れ表示をしているときに第 1 位置から第 2 位置まで動作するときの速度のことである。

【 1 4 6 4 】

「図柄の第 1 態様」、「図柄の第 2 態様」、「図柄の第 3 態様」は、飾り図柄の位置を示す態様である。たとえば、飾り図柄上下に揺れ表示する場合において、第 1 態様を中央位置とした場合、第 2 態様は上側の位置、第 3 態様は下側の位置である。また、飾り図柄が前後方向に揺れ表示する場合において、第 1 態様を正面の位置とした場合、第 2 態様は左向きとなる位置、第 3 態様は右向きとなる位置である。

【 1 4 6 5 】

「ファンファーレ演出」は、大当たり遊技状態の開始時に実行される、大当たり遊技状態に

50

なったことを報知する演出である。

【1466】

「可動体（役物）の「進出」」とは、可動体としての役物が初期位置から移動する動作のことである。役物が移動する可動領域の端の位置が進出位置である。

【1467】

「可動体（役物）の「退避」」とは、可動体としての役物が進出位置から初期位置へ移動する動作のことである。役物が移動する可動領域のうちの初期位置が退避位置である。

【1468】

「可動体可動用のエフェクト表示」は、可動体として役物が進出位置へ動作することに合わせて画面上に役物の周囲の視覚効果を高めるための表示である。たとえば、リーチが後半に発展する際や大当たりが報知される際の役物動作に合わせて役物動作を目立たせるためのエフェクト画像が表示される。

【1469】

「ストーリー展開」とは、物語や一連の演出が進んでいく事を指す。すなわち、場面の切り替わりなどで一連の流れの物語等が途切れずに、遊技者に対して当該物語を連続して表示する。

【1470】

「パート、シーン」は、それぞれ演出を構成する括りを指し、パートの方がシーンよりも大きな括りである。パートは役割毎に分けられる。

【1471】

「シーンの切り替わり」

シーンの切り替わりとは、主に表示が切り替わることを指し、特に、表示されている背景、キャラクタ、等が切り替わることを指す。

【1472】

「カットイン表示」は、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出である。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当たり期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当たり期待度が高い。

【1473】

「切替表示（アイキャッチ表示）」は、場面転換の際に表示される演出である。本実施の形態において、アイキャッチ表示は、ハズレを示す状態から通常遊技の状態へと場面転換する際に用いられる。アイキャッチ表示は、スーパーリーチが終了したことがわかりやすくする役割を持つ。

【1474】

「遮蔽表示（シャッター表示）」は、画像表示装置5がシャッター等の画像を、画像表示装置5が表示する領域の全体を覆うように表示し、遮蔽表示がされる以前に表示されていた画像を、遮蔽する表示である。遮蔽表示は、シャッター以外のものを表示することで、画像を遮蔽してもよい。

【1475】

「輝度データが切り替わる」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが0となり、その次の輝度データが用いられることを指す。輝度データが切り替わることで、ランプの発光態様が切り替わることで、ランプの発光態様が切り替わることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されている印象を与える。

【1476】

「輝度データが切り替わらない」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが0とならず、その輝度データが用いられ続けることを指す。輝度データが切り替わらないことで、ランプの発光態様が一定となる。ランプの発光態様が一定となることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されずに止まっている印象を与える。

10

20

30

40

50

## 【1477】

「動画データ」は、アニメーションを含む動画を表示するためのデータである。画像表示装置5に表示する画像を、1秒間に数十枚分、高速で切り替えることで動いているように見せる。動画データは、データを圧縮して保持してもよい。

## 【1478】

「第1動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために多くの画像を用いて作成される動画データである。

## 【1479】

「第2動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために少ない画像を用いて作成される動画データである。

10

## 【1480】

「特定キャラクタの動き」とは、演出に登場する複数のキャラクタのうち、ある特定のキャラクタに対応した動きのことである。

## 【1481】

「ブラックアウト」は、画像表示装置5の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に黒画像を表示することで暗転し（ブラックアウトする）させる演出である。ブラックアウトは、その暗転した状態の継続時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

## 【1482】

「ホワイトアウト」は、画像表示装置5の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に白画像を表示（ホワイトアウトする）させる演出である。ホワイトアウトは、白画像が表示された状態の継続時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

20

## 【1483】

「視認困難とする特定表示」とは、表示されている飾り図柄を遊技者から見えなくするための画像が画面上に表示することである。たとえば、画面に白色の画像を全面に表示する（ホワイトアウトする）ことで飾り図柄が遊技者から見えなくなる。

## 【1484】

「フェード効果」は、映像技術に用いられるフェードイン、フェードアウトを指す。フェードインは、背景画像などが表示されている状態から徐々に所定の画像が見えている状態に移り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に表示する。徐々に表示するとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に下げて表示することである。たとえば、透過度100%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ下げて表示していくことで、1秒後に、セリフ画像が表示される。また、フェードアウトは、フェードインとは逆に、背景画像に重なって所定の画像が見えている状態から徐々に背景画像のみに移行変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景の上にセリフを示す画像が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に非表示にすることである。徐々に非表示にするとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に上げる。たとえば、透過度0%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ上げていくことで、1秒後に、セリフ画像が非表示となる。また、フェード効果には、フェードインとフェードアウトとを同時に行い、画像を入れ替えるクロスフェードが含まれる。

30

40

## 【1485】

<複数の構成を用いた発明の説明>

上述した複数の特徴点を備え、特に相乗的な効果を奏する発明を以下では説明する。複数の特徴点は同一パート内での特徴点である場合や異なるパートにおける特徴点である場合がある。

## 【1486】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(1)](2020-297)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

50

複数の発光手段と、  
 前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
 前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、  
 前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、  
 前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、  
 導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、

キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力される。

〔図面〕図 1 6 5 ~ 1 7 0、図 2 1 3、図 2 1 4

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 4 8 7 】

〔 S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 2 ) 〕 ( 2 0 2 0 - 2 9 8 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 可動体と、  
 音出力手段と、  
 表示手段と、  
 複数の発光手段と、  
 前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
 前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、  
 前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、  
 当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、

導入パートにおける特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、を出力し、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力し、

前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

〔図面〕図 1 6 5 ~ 1 6 7、図 1 7 1、図 1 7 2

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 4 8 8 】

〔 S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 3 ) 〕 ( 2 0 2 0 - 3 0 0 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピソードパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第

10

20

30

40

50

1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、

導入パートにおける特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、を出力し、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力し、

前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

10

[ 図面 ] 図 1 6 5 ~ 1 6 7、図 1 7 3、図 1 7 4

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【 1 4 8 9 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 4 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 0 1 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

30

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

40

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第 1 エピローグパートにおいて、第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用

50

いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

〔図面〕図165～167、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1490】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(5)〕(2020-302)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソードパートにおいて、エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

10

20

30

40

50

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

〔図面〕図 1 6 5 ~ 1 6 7、図 2 6 3

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当たりを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当たりであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 4 9 1 】

〔 S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 6 ) 〕 ( 2 0 2 0 - 3 0 3 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

〔図面〕図 1 6 5 ~ 1 6 7、図 1 7 5

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、エピロ

ーグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピソードパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 4 9 2 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 7 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 0 4 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートと、当該エピソードパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 2 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第 2 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 1 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

エピソードパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切

10

20

30

40

50

り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図１６５～１６７、図１７６、図１７７、図１８２

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピログパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【１４９３】

〔ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（８）〕（２０２０－３０５）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
音出力手段と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、  
導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに

10

20

30

40

50

対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

〔図面〕図168～172、図213、図214

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1494】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(9)〕(2020-306)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピログパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピログパート

10

20

30

40

50

に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピソードパートに対応する音を出力する。

〔図面〕図168～170、図173、図174、図213、図214

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピソードパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピソードパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピソードパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1495】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(10)〕(2020-307)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを

10

20

30

40

50

用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

〔図面〕図168～170、図213、図214、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1496】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(11)〕(2020-308)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、  
導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソードパートにおいて、エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

10

20

30

40

50

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

〔図面〕図168～170、図213、図214、図263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当たりであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【1497】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(12)〕(2020-309)

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

30

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が発出力され、

40

前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

〔図面〕図168～170、図175、図213、図214

50

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【1498】

〔S Pリーチ開始～図柄確定まで(13)〕(2020-310)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

20

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

30

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

40

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第

50

1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図168～170、図176、図177、図182、図213、図214

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる(昇格する)可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング(図柄が拡大表示された後のタイミング)で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング(図柄確定コマンドが送られてくるタイミング)においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピログパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1499】

〔S Pリーチ開始～図柄確定まで(14)〕(2020-311)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
音出力手段と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、  
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、シーン切替時可動

体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

10

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該当否報知時可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

[ 図面 ] 図 1 7 1 ~ 図 1 7 4

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【 1 5 0 0 】

[ S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 1 5 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 1 2 )

40

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利

50

状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

10

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記発光制御手段は、

前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

30

〔図面〕図171、172、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

40

【1501】

50

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 1 6 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 1 3 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

10

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該シーン切替時可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、シーン切替時可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

30

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

当否報知時可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピログパートに対応する輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

40

[ 図面 ] 図 1 7 1、1 7 2、図 2 6 3

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させ

50

る際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

#### 【 1 5 0 2 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 1 7 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 1 4 )

10

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

20

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

40

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

[ 図面 ] 図 1 7 1、1 7 2、図 1 7 5

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報

50

知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクターが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

### 【1503】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(18)](2020-315)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

30

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

40

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記

50

第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図171、172、図176、図177、図182

20

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

30

【1504】

40

〔S Pリーチ開始～図柄確定まで（19）〕（2020-316）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

50

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

第1エピソードパートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、第1エピソードパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

10

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、第1エピソードパートに対応する音を出力し、

20

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

30

〔図面〕図173、図174、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピソードパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピソードパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピソードパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピソードパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

40

50

## 【 1 5 0 5 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで( 2 0 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 1 7 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

20

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

30

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する。

[ 図面 ] 図 1 7 3、図 1 7 4、図 2 6 3

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態

40

50

様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 0 6 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 2 1 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 1 8 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出し、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い

[ 図面 ] 図 1 7 3 ~ 図 1 7 5

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演

10

20

30

40

50

出における一連の流れの中で、エピログパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピログパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピログパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピログパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、エピログパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピログパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1507】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(22)](2020-319)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

演出実行手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピログパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピログパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピログパートに対応する音を出力し、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演

10

20

30

40

50

出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 2 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第 2 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 1 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する

〔図面〕図 173、図 174、図 176、図 177、図 182

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ 9 の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1508】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで（23）〕（2020 - 320）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手

段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

第1エピソードパートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、有利状態に制御される旨が報知されるものであり、

10

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、当該可動体可動用の輝度データテーブルから第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

30

[図面]、図261～図263

[効果]有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、さらに、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピソードパートにおいて用いられるエピソードパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピソードまでの流れを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

40

50

## 【 1 5 0 9 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで( 2 4 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 2 1 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

10

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されており、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音出力され、

30

前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第1報知演出における第1エピソードパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出における導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第2報知演出における第1エピソードパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出における導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

[ 図面 ] 図 1 7 5、図 2 6 1、図 2 6 2

40

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、さらに、エピソード

50

グパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピソードパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 1 0 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 2 5 ) ] ( 2 0 2 0 - 3 2 2 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートと、当該第1エピソードパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されており、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

10

20

30

40

50

第1エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

10

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図176、図177、図182、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

30

【1511】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで（26）〕（2020-323）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における

40

50

当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

〔図面〕図 175、図 263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1512】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(27)〕(2020-324)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手

10

20

30

40

50

段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

10

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

20

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

30

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

第1エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

50

〔図面〕図１７６、図１７７、図１８２、図２６３

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

20

【１５１３】

〔ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（２８）〕（２０２０－３２５）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出実行手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、  
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、  
前記報知演出は、第１報知演出と第２報知演出とを含み、  
前記第１報知演出および前記第２報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音出力され、  
前記第１報知演出および前記第２報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、  
前記第１報知演出と前記第２報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、  
前記第１報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第１報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、  
前記第２報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第２報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、  
前記有利状態は、第１有利状態と当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、

30

40

50

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、  
前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、  
前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図175～177、図182

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1514】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで（29）〕（2020-403）

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される第1シーンがあり、

前記第1シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する第2シーンがあり、

10

前記第2シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

〔図面〕図165～167、図178～181

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

20

【1515】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(30)〕(2020-404)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

30

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

40

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、

キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ

50

字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

〔図面〕図 1 6 8 ~ 1 7 0、図 1 7 8 ~ 図 1 8 1、図 2 1 3、図 2 1 4

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【 1 5 1 6 】

〔 S P リーチ開始 ~ 図柄確定まで ( 3 1 ) 〕 ( 2 0 2 0 - 4 0 5 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

30

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

40

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

〔図面〕図 1 7 1、1 7 2、図 1 7 8 ~ 図 1 8 1

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導

50

入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプの輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

# 【 1 5 1 7 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 3 2 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 0 6 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

30

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるとき少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

40

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピローグパートに対応する音を出力する

[ 図面 ] 図 1 7 3、図 1 7 4、図 1 7 8 ~ 図 1 8 1

50

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピローグパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【1518】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(33)〕(2020-407)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

20

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

30

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるとき少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピローグパートにおいて、第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

〔図面〕図178～181、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報

50

知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピローグパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピローグパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピローグパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピローグパートを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【1519】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(34)](2020-408)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

30

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

[図面] 図178～181、図263

[効果] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演

50

出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピローグパートにおいて用いられるエピローグパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当りであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピローグまでの流れを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【 1 5 2 0 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 3 5 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 0 9 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

20

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記報知演出は、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

30

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

[ 図面 ] 図 1 7 5、図 1 7 8 ~ 1 8 1

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

40

【 1 5 2 1 】

50

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 3 6 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 1 0 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときとの少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 2 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第 2 再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第 1 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を

10

20

30

40

50

制御する。

〔図面〕図 176 ~ 182

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピログパート、再抽選パートを好適に見せることができ、さらに、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【1522】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで（37）〕（2020・411）

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、  
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、  
導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、  
前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され、  
前記表示手段は、  
エピログパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を行い、  
その後、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、  
エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、  
前記発光制御手段は、  
エピログパートにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、  
飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピログパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

30

40

〔図面〕図 165 ~ 167、図 183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚

50

感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができ、さらに、当リエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当リエピローグパートの映像を邪魔せず、当リエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当リエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【 1 5 2 3 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 3 8 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 1 2 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

20

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音出力され、セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データがキャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成され

30

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

40

[ 図面 ] 図 1 6 8 ～ 1 7 0、図 1 8 3、図 2 1 3、図 2 1 4

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、導入パートにおいて、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができ、さらに、当リエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させるこ

50

とで当りエピログパートの映像を邪魔せず、当りエピログパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピログパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 2 4 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 3 9 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 1 3 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出し、

前記表示手段は、

エピログパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピログパートにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピログパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

[ 図面 ] 図 1 7 1、1 7 2、図 1 8 3

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに切替後のシ

10

20

30

40

50

ーンに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが切替後のシーンに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、導入パートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当リエピログパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当リエピログパートの映像を邪魔せず、当リエピログパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当リエピログパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【1525】

[SPリーチ開始～図柄確定まで(40)](2020-414)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
音出力手段と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、  
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用のエフェクト表示を終了し、エピログパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

30

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピログパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピログパートに対応する音を出力し、

40

前記表示手段は、  
エピログパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピログパートにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピログパートに対応す

50

る輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図１７３、図１７４、図１８３

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピソードパートにおいて、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにエピソードパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプの輝度データテーブルがエピソードパートに対応するものに切り替えられるため、役物が可動し、エピソードパートが実行される流れをスムーズに見せることができ、さらに、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

10

【１５２６】

〔ＳＰリーチ開始～図柄確定まで（４１）〕（２０２０・４１５）

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピソードパートとを含んで構成され、  
前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピソードパートとを含んで構成され、

30

前記表示手段は、  
第１エピソードパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、第１エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を行い、  
その後、第１エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、  
第１エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、  
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

第１エピソードパートにおいて、第１エピソードパートに対応するストーリー展開での表示がされるときに、第１エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示がされるときに、当該第１エピソードパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

50

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

〔図面〕図183、図261、図262

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当り時に実行される第1エピソードパートにおいては、ハズレ時に実行される第2エピソードパートよりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、第1エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、第2エピソードパートにおいては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることで、エピソードパートを好適に見せることができ、さらに、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1527】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(42)〕(2020-416)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、

エピソードパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピソードパートにおいて、エピソードパートに対応するストーリー展開での表示がされるときに、エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を

10

20

30

40

50

制御し、その後、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示がされるときに、当該エピログパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピログパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

〔図面〕図183、図263

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピログパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピログパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、当りを報知するために役物を可動させる際に用いられる可動体可動用の輝度データテーブルは有彩色と無彩色を交互に繰り返す構成とすることで、フラッシュ態様で発光するレインボーとし、その後、ストーリー展開がされるエピログパートにおいて用いられるエピログパートに対応する輝度データテーブルは無彩色を挟むことなく有彩色を順次用いる構成とすることで、なめらかな態様で発光するレインボーとすることで、フラッシュ態様により当たりであることを遊技者に直感的に伝え、その後はなめらかな態様により、強調しすぎずに祝福感を与えることで、当否報知からエピログまでの流れを好適に見せることができ、さらに、当たりエピログパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当たりエピログパートの映像を邪魔せず、当たりエピログパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当たり図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当たりエピログパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1528】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(43)〕(2020-417)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

エピログパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピログパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピログパートにおいて、エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するとき、エピログパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用

10

20

30

40

50

の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する、

前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

〔図面〕図175、図183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、エピローグパートにおいて導入パートに比べ、セリフ音に対するセリフ字幕の表示割合を高くする設計とすることで、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができ、エピローグパートにおける祝福感を高めることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【1529】

〔SPリーチ開始～図柄確定まで(44)〕(2020-418)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用い

10

20

30

40

50

て前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するとき、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

10

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

30

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

〔図面〕図176、図177、図182、図183

〔効果〕有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピローグパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピローグパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、再抽選パートにおいて、再抽選演出をする際に、再抽選演出によって入れ替わる（昇格する）可能性のある図柄を全ての図柄を用いた入替表示を行うことで、遊技者を好適に煽ることができ、再抽選パートの特定タイミング（図柄が拡大表示された後のタイミング）で、レインボーで発光する輝度データテーブルに切り替え、その後、図柄停止するタイミング（図柄確定コマンドが送られてくるタイミング）においても輝度データテーブルを切り替えることがなく、レインボーで発光する輝度データテーブルを用い続けることで、図柄停止している短い期間において、発光態様が切り替わってしまうことで、見栄えが悪くなったり、発光が切り替わることによるちらつきにより遊技者に不満を与えることを防止することで、エピローグパート、再抽選パートを好適に見せることができ、さらに、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパ

40

50

ートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピソード部分を好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能となる。

【 1 5 3 0 】

[ S P リーチ開始～図柄確定まで ( 4 5 ) ] ( 2 0 2 0 - 4 1 9 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示が終了し、当該第 2 セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第 1 セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第 2 セリフ字幕の表示が開始されるときに少なくともいずれか一方にフェード効果が付され、

前記表示手段は、

エピソードパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピソードパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

前記発光制御手段は、

エピソードパートにおいて、エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するときに、エピソードパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用の輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

[ 図面 ] 図 1 7 8 ~ 図 1 8 1、図 1 8 3

[ 効果 ] 有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を備える遊技機において、導入パートを設け、当否報知までの煽りを行うことで、遊技者の高揚感を高め、当たりが報知された後にエピソードパートを設け、祝福感を与えることで、導入パートにおける高揚感とエピソードパートにおける祝福感とで、メリハリのある演出を提供でき、その報知演出における一連の流れの中で、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができ、さらに、当りエピソードパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピソードパートの映像を邪魔せず、当りエピソードパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示し、図柄出しに連動して輝度データテーブルも切り替えることで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができ、当りエピソードパートを好適に見せることができる。結果として、実行される一連の演出の流れをより良く見せることが可能と

10

20

30

40

50

なる。

【 1 5 3 1 】

＜ 当りを経由しない時短制御例 ＞

次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行する例を説明する。

（時短図柄を用いた時短制御例）

【 1 5 3 2 】

（ A 1 ） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置 7 A が作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置 7 A を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行してもよい。

10

【 1 5 3 3 】

（ A 2 ） なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【 1 5 3 4 】

（ A 3 ） また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

20

【 1 5 3 5 】

（ A 4 ） また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【 1 5 3 6 】

（ A 5 ） また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第 1 特図と第 2 特図とで異なる確率としてもよい。

30

【 1 5 3 7 】

（ A 6 ） また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞時でよい。

【 1 5 3 8 】

（ A 7 ） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置 7 A 内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

40

【 1 5 3 9 】

（ A 8 ） なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【 1 5 4 0 】

（ A 9 ） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当

50

り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【 1 5 4 1 】

( A 1 0 ) また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

10

【 1 5 4 2 】

( A 1 1 ) また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【 1 5 4 3 】

( A 1 2 ) また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図 1 と特図 2 で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【 1 5 4 4 】

( A 1 3 ) また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

20

【 1 5 4 5 】

( A 1 4 ) また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数 0 回」の抽選結果を含めることができる。

【 1 5 4 6 】

( A 1 5 ) また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【 1 5 4 7 】

30

( A 1 6 ) また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【 1 5 4 8 】

( A 1 7 ) また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【 1 5 4 9 】

( A 1 8 ) また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

40

【 1 5 5 0 】

( A 1 9 ) また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ S T 機 ））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【 1 5 5 1 】

( A 2 0 ) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【 1 5 5 2 】

50

( A 2 1 ) また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【 1 5 5 3 】

( 時短図柄を用いたその他の時短制御例 )

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【 1 5 5 4 】

( B 1 ) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果 ( 特別表示結果 ) が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態 ( 特別状態 ) に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない ( 時短図柄が表示されても時短状態を上書するような ( 時短状態が再度発生するような ) 遊技状態の切替制御をしない ) ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい ( 飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど )。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる ( たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する )。

10

【 1 5 5 5 】

( B 2 ) ( B 1 ) の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい ( たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど )。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

20

【 1 5 5 6 】

( B 3 ) ( B 1 ) の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄 ( 時短図柄 ) となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄 ( 時短図柄 ) となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

30

【 1 5 5 7 】

( B 4 ) ( B 1 ) の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間 ( 確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間 ) が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 5 8 】

( B 5 ) 第 1 特別図柄による第 1 可変表示を行った後と、第 2 特別図柄による第 2 可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果 ( 特別表示結果 ) が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態 ( 特別状態 ) に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない ( 時短図柄が表示されても時短状態を上書するような ( 時短状態が再度発生するような ) 遊技状態の切替制御をしない ) ようにしてもよい。そして、第 2 可変表示の方が第 1 可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり ( 時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など )、時短状態中は右打ち報知 ( 右打ちを指示する報知 ) に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保

40

50

留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【 1 5 5 9 】

（ B 6 ） 第 1 特別図柄による第 1 可変表示を行った後と、第 2 特別図柄による第 2 可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第 2 可変表示の方が第 1 可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【 1 5 6 0 】

（ B 7 ） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第 2 可変表示）が終了した後に実行される可変表示（第 1 可変表示）において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 6 1 】

（ B 8 ） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第 2 可変表示）において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第 1 可変表示）において当り（小当り、大当り）となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 6 2 】

（ B 9 ） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能（たとえば 4 個の残保留記憶のうち 4 個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、3 個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、4 個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能）であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 6 3 】

（ B 1 0 ） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第 2 可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第 1 可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報

10

20

30

40

50

知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

【1564】

(B11) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)における表示結果の確定表示時間(確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間)と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

【1565】

(B12) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1566】

(B13) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当たり図柄および大当たり図柄のような当り図柄(特定表示結果)になる場合と時短図柄(特別表示結果)になる場合とで、共通の特定演出(リーチ演出、予告演出)を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄(特別表示結果)になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるときに遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。

20

【1567】

(B14) 前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【1568】

(B15) 遊技制御用のCPU103は、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合と、ハズレ図柄(所定表示結果)となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用CPU120は、遊技制御用のCPU103から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1569】

(B16) 前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1570】

(B17) 前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい(たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど)。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1571】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、

50

過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当たりとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 7 2 】

( B 1 8 ) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当たりとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 7 3 】

( B 1 9 ) 前記共通の特定演出とは異なる所定演出(たとえば当たりへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示(保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示)を表示する演出)の演出態様に応じて、時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当たりとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 5 7 4 】

( B 2 0 ) 時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄(特別表示結果)になることを示唆する演出(時短示唆演出など)を実行した後に、当たり図柄(特定表示結果)を報知する演出(時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当たりなど)を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当たりとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 1 5 7 5 】

( B 2 1 ) 遊技制御用のCPU103は、複数種類設けられた時短図柄(特別表示結果)の種類に応じて時短回数(時短継続期間)が異なる時短状態(特別状態)に制御可能であり(たとえば第1時短図柄:時短50回、第2時短図柄:時短100回など)、演出制御用CPU120は、実行した演出の種類(たとえばリーチ演出の種類など)によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数(継続期間)が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

【 1 5 7 6 】

( B 2 2 ) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103(遊技制御手段)からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120(演出制御手段)により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態(特別状態)に移行(制御)することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用CPU120は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態(特別状態)に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限(まったく実行しない、稀に実行可能とするなど)するようにしてもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるときに遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

30

40

【 1 5 7 7 】

( B 2 3 ) 保留記憶情報の先読みに基づいて、大当たり遊技状態(特定遊技状態)に移行(制御)可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【 1 5 7 8 】

( B 2 4 ) 先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄(特別表示結

50

果)が表示される可変表示である場合と、時短図柄(特別表示結果)が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1579】

(B25) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない(たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど)。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の

10

【1580】

(B26) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない(たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど)。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1581】

(ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例)  
次に、通常状態において所定表示結果(ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など)となった可変表示回数(ハズレとなった可変表示の継続回数)を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態(特別状態)は、所定表示結果(ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など)となった可変表示の継続回数が特別回数(たとえば1000回)に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態(特別状態)を実行可能としてもよい。

20

【1582】

(C1) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果(ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など)となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数(継続回数)が特別回数(たとえば1000回など)に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数(継続回数)の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

30

40

【1583】

(C2) 前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数(たとえば1000回など)連続して表示されたとことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態(特別状態)に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1584】

(C3) 前記数値情報は、通常状態とは異なる状態(確変状態、時短状態)においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

50

## 【 1 5 8 5 】

( C 4 ) 前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

## 【 1 5 8 6 】

( C 5 ) 通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（時短図柄）が可変表示結果として表示されたときに、時短状態（特別状態）に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態（特別状態）になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

10

## 【 1 5 8 7 】

( C 6 ) 前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次の有利状態が発生するまでの時短状態（特別状態）に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

## 【 1 5 8 8 】

( C 7 ) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

20

## 【 1 5 8 9 】

( C 8 ) 前記数値情報が前記特別回数（たとえば 1 0 0 0 回など）となったことに基づいて前記特別回数以上（たとえばさらに 1 0 0 0 回以上など）の期間の時短状態（特別状態）に制御可能であり、前記時短状態（特別状態）中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であり、1 回目の時短状態（特別状態）と、2 回目の時短状態（特別状態）とで異なる演出を実行してもよい。これにより、2 回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、2 回目の時短状態の方が 1 回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、1 回目の時短状態（特別状態）と、2 回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、2 回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

30

## 【 1 5 9 0 】

( C 9 ) 特図プロセスフラグの値が第 1 数値（0 ~ 2）のときに可変表示に関する第 1 処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第 1 数値とは異なる第 2 数値（4 以降）のときに有利状態（当たり遊技状態）に関する第 2 処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第 1 数値および第 2 数値とは異なる第 3 数値（3）のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第 3 処理を実行する。また、第 1 経路（左側遊技領域）と第 2 経路（右側遊技領域）とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第 1 経路に遊技球を打込み、時短状態（特別状態）では第 2 経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第 3 処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に制御されていないが、前記第 2 経路に発射すべき旨の報知（たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知）をするようにしてもよい。また、前記第 3 処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機

40

50

に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のCPU103により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態（特別状態）に移行するときに早め（現実の時短変動開始前）に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

【1591】

（C10）前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第1処理の実行後に前記第2処理を実行し、前記第3処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

10

【1592】

（C11）前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後（次変動開始、客待ち）に時短状態（特別状態）に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報（特別回数到達フラグ）を第1数値から第2数値に変更し（フラグセット）、時短状態（特別状態）へ制御するときに、当該特別情報を第2数値から第1数値へ変更する（フラグリセット）ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態（特別状態）へ移行させる制御を好適に実行することができる。

【1593】

20

（C12）遊技制御用のCPU103は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第1情報のときと前記第2情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【1594】

（C13）特図プロセスフラグの値が第1数値（0～2）のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値（4以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値（3）のときに特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第3処理を実行する。また、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第2数値であるときと前記第3数値であるときとに応じた特定情報（背景指定、変動パターン）を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用CPU120（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

30

【1595】

40

（C14）前記時短状態（特別状態）中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第1数値、前記第2数値、および、前記第3数値とは異なる第4数値とすることにより、再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

【1596】

（C15）時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短

50

状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど)。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 5 9 7 】

（ C 1 6 ） 時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

10

【 1 5 9 8 】

（ C 1 7 ） 時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 5 9 9 】

20

（ C 1 8 ） 時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【 1 6 0 0 】

（ C 1 9 ） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用 C P U 1 0 3 は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド）を演出制御用 C P U 1 2 0 に送信可能であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、100回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

30

【 1 6 0 1 】

（ C 2 0 ） 遊技制御用 C P U 1 0 3 は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報（時短状態に関する情報を特定可能なコマンド）を演出制御用 C P U 1 2 0 へ送信可能であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出（時短状態回数の終了示唆の演出など）を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値（たとえば127）以下であることを特定可能な第1特定情報（第1背景指定、専用のカウントダウン演出情報）と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値（たとえば127）より大きいことを特定可能な第2特定情報（100回転ごとにカウントダウンするコマンドなど）と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

40

50

## 【 1 6 0 2 】

( C 2 1 ) 演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記特別回数より少ない第 1 所定回数（例えば 3 0 0 回など）の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態（特別状態）に制御されることを示唆する示唆演出（時短状態示唆演出制御用）を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第 1 所定回数より少ない第 2 所定回数（たとえば 1 0 0 回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

## 【 1 6 0 3 】

( C 2 2 ) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用 C P U 1 0 3 は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

## 【 1 6 0 4 】

( C 2 3 ) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用 C P U 1 0 3 は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

## 【 1 6 0 5 】

( D 1 ) 可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

## 【 1 6 0 6 】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機 1 の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

## 【 1 6 0 7 】

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

10

20

30

40

50

入式遊技機であってもよい。

【1608】

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

【1609】

上記説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナスなど）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【1610】

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

【1611】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【1612】

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

【1613】

[形態1]

形態1-0の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにともづいて第1識別情報（例えば、第1特図）または第2識別情報（例えば、第2特図）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103）と、を備え、

状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果で表示されたことにともづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態C1、時短状態C2）に制御可能であり、

演出実行手段は、

可変表示が所定表示結果で表示されることを示唆する示唆演出（例えば、時短獲得チャンス演出）を実行可能であり、

示唆演出として、非特別状態において第1識別情報の可変表示が所定表示結果で表示されることを示唆する第1示唆演出（例えば、時短獲得チャンス演出A）と、特別状態から非特別状態に制御された後の所定期間において第2識別情報の可変表示が所定表示結果で表示されることを示唆する第2示唆演出（例えば、時短獲得チャンス演出B）と、を実行可能であり、

第1示唆演出が開始されてから所定表示結果後特別状態に制御されるまでの期間よりも

10

20

30

40

50

、第2示唆演出が開始されてから所定表示結果後特別状態に制御されるまでの期間の方が短い（例えば、図284-80に示すように、時短獲得チャンス演出Aの実行期間T1が時短獲得チャンス演出Bの実行期間T2よりも長い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定表示結果が表示される場合には所定表示結果後特別状態に制御されるまでの期間を長くすることで、遊技者の期待感を好適に高めることができるとともに、特別状態の終了によってマイナスな印象を与える恐れのある特別状態終了後の期間において所定表示結果が表示される場合には、示唆演出を実行せずにテンポよく特別状態に復帰させることで、遊技者の残念感を好適に払拭することができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

10

#### 【1614】

形態1-1の遊技機は、

非特別状態において第1識別情報の可変表示が所定表示結果となるときに表示結果が表示されてから次の可変表示が開始可能となるまでの結果表示期間は、所定期間において第2識別情報の可変表示が所定表示結果となるときの結果表示期間よりも長く（例えば、図284-35に示すように、遊技状態が通常状態であるときの第1特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の図柄確定期間は20秒または81.4秒であるのに対して、時短状態終了直後、つまり、遊技状態が通常状態であるときの第2特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の図柄確定期間は0.5秒である部分）、

20

遊技媒体が流下可能な経路として、第1経路と該第1経路とは異なる第2経路とを有し、特別状態は、第2経路（例えば、右遊技領域）へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり、

演出実行手段は、

特別状態に制御される場合に第2経路への遊技媒体の発射を促進する促進演出を実行可能であり（例えば、画像表示装置5にて右打ち報知の画像を表示する部分）、

第1識別情報の可変表示が所定表示結果となるときは、結果表示期間に促進演出を実行可能であり（例えば、図284-57、図284-63、図284-64に示すように、遊技状態が通常状態であるときの第1特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、図柄確定期間を含む期間において画像表示装置5にて右打ち報知の画像を表示する部分）、

30

所定期間において第2識別情報の可変表示が所定表示結果となるときは、結果表示期間に促進演出を実行しない（例えば、時短状態終了直後、つまり、遊技状態が通常状態であるときの第2特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、図柄確定期間が0.5秒と極めて短いことにより、右打ち報知の画像の表示を含む突入演出を実行しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態から所定表示結果後特別状態に移行する際に可変表示が行われない結果表示期間を長く設けることによって、遊技者に対して好適に状態の切り替えを報知することができる。

40

#### 【1615】

形態1-2の遊技機は、

所定期間において第2識別情報の可変表示が所定表示結果となるときの結果表示期間は、所定期間において第2識別情報の可変表示が所定表示結果とは異なる表示結果であって有利状態に制御されない表示結果となるときの結果表示期間と共通の期間である（例えば、図284-35に示すように、遊技状態が時短状態終了直後（通常状態）であるときの第2特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれAまたは時短付きはずれBとなる場合の図柄確定期間は、遊技状態が時短状態終了直後（通常状態）であるときの第2特図の可変表示にて可変表示結果がはずれとなる場合の図柄確定期間と同一の0.5秒に設定されている部分）、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間において所定表示結果が表示されてから所定表示結果後特別状態に制御されるまでの期間を過度に間延びさせずに好適に特別状態に復帰させることができる。

【 1 6 1 6 】

形態 1 - 3 の遊技機は、

所定期間において第 2 識別情報の可変表示が所定表示結果となる可変表示が開始されてから第 2 示唆演出が開始するまでの期間の方が、非特別状態において第 1 識別情報の可変表示が所定表示結果となる可変表示が開始されてから第 1 示唆演出が実行されるまでの期間よりも短い（例えば、図 2 8 4 - 8 0 に示すように、第 2 特図における時短状態直後の残保留にもとづく可変表示において時短付きはずれ A が当選する場合に可変表示開始から時短獲得チャンス演出が開始されるタイミングまでの期間 L 3 が、第 1 特図の可変表示にて時短付きはずれ A が当選する場合に可変表示開始から時短獲得チャンス演出が開始されるタイミングまでの期間 L 1 よりも短く設定される部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 示唆演出が開始するまでの期間を過度に間延びさせずに好適に特別状態に復帰させることができる。

【 1 6 1 7 】

形態 1 - 4 の遊技機は、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、可変表示中予告演出）を実行可能であり、

20

所定期間において第 2 識別情報の可変表示が所定表示結果となる可変表示の実行中の方が、非特別状態において第 1 識別情報の可変表示が所定表示結果となる可変表示の実行中よりも、演出実行手段により実行される特定示唆演出の種類が少ない（例えば、図 2 8 4 - 8 1 に示すように、第 2 特図における時短状態での残保留の可変表示において時短付きはずれ A が当選する場合は、第 1 特図の可変表示にて時短付きはずれ A が当選する場合よりも実行可能な可変表示中予告演出の演出パターン数が少ない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定示唆演出により過度に煽らずに好適に特別状態に復帰させることができる。

30

【 1 6 1 8 】

[ 形態 2 ]

形態 2 - 0 の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機）であって、

有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

決定手段の決定結果にもとづいて可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 2 8 4 - 1 9 に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

40

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2）に制御可能であり、

非特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されるときに決定される可変表示パ

50

ターンは、非特別状態において表示結果が所定表示結果で表示されないとともに有利状態に制御されないときに決定される可変表示パターンと異なる可変表示期間で構成され（例えば、通常状態における第1特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の特図変動時間は、通常状態における第1特図の可変表示結果がはずれとなる場合の特図変動時間と異なる部分）、

有利状態後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されるときに決定される可変表示パターンは、有利状態後特別状態において非特別状態において表示結果が所定表示結果で表示されないとともに有利状態に制御されないときに決定される複数種類の可変表示パターンのうち少なくとも1の可変表示パターンと共通の可変表示期間で構成される（例えば、時短状態Aにおける第2特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の特図変動時間は、時短状態Aにおける第2特図の可変表示結果がはずれとなる場合の特図変動時間と一部共通とする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態から非特別状態よりも始動条件が成立しやすいことで有利度の高い所定表示結果後特別状態に移行するときには専用の可変表示パターンを持つことで特別感を高めることができるとともに、すでに特別状態に制御されている状況で所定表示結果後特別状態に制御されるときには有利度の変化はあまりないので、他の可変表示パターンと共通の可変表示パターンとすることにより、可変表示パターン決定手段を構成するハードウェアの記憶容量を削減することができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

#### 【1619】

形態2-1の遊技機は、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）を備え、

演出実行手段は、

演出識別情報の可変表示演出を実行可能であり（例えば、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を実行可能な部分）、

演出識別情報の可変表示演出を所定のリーチ態様とすることにより有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり（例えば、画像表示装置5においてリーチ演出を表示可能な部分）、

有利状態後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されるときに決定される可変表示パターンの可変表示については、リーチ演出の実行を制限する（例えば、図284-21（C）に示すように、遊技状態が時短状態A、時短状態B、時短状態Cのいずれかである場合の第1特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については、非リーチの変動パターンであるPA2-5が選択されて可変表示中にリーチ演出が実行されない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ演出が実行されると可変表示の表示結果に注目される虞があるので、リーチ演出の実行を制限することで可変表示が所定表示結果で表示されたことを注目させ難くすることができる。

#### 【1620】

形態2-2の遊技機は、

有利状態後特別状態において有利状態に制御されないときに決定可能な可変表示パターンとして、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンがあり（例えば、特図変動時間が50秒（50000ms）であり可変表示結果がはずれとなるPA3-5、特図変動時間が50秒（50000ms）であり可変表示結果が小当たりとなるPC3-3、特図変動時間が55秒（55000ms）であり可変表示結果が時短付きはずれとなるPC3-3）、

複数種類の可変表示パターンとして、第1可変表示期間により構成される第1可変表示パターン（例えば、特図変動時間が55秒である変動パターン）と、第1可変表示期間よりも短い第2可変表示期間により構成される第2可変表示パターン（例えば、特図変動時

10

20

30

40

50

間が50秒である変動パターン)と、を少なくとも含み、

有利状態後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されるときに決定される可変表示パターンは、第2可変表示パターンと共通の可変表示期間で構成される(例えば、変形例として示すように、遊技状態が時短状態A1である場合の第2特図の可変表示にて可変表示結果がはずれとなる場合と可変表示結果が時短付きはずれとなる場合とで共通の特図変動時間(例えば、50秒)とする部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、短い可変表示期間で構成することで可変表示が所定表示結果で表示されたことを注目させ難くすることができる。

【1621】

形態2-3の遊技機は、

表示結果が表示されてから次の可変表示が開始可能となるまでの結果表示期間は、有利状態後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示される場合と、有利状態後特別状態において有利状態に制御されない場合と、で共通とされている(例えば、図284-36に示すように、時短状態Aにおいて、可変表示結果が時短付きはずれAまたは時短付きはずれBとなる場合の可変表示の図柄確定時間は、可変表示結果がはずれとなる場合の可変表示の図柄確定時間と同一に設定されている部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、結果表示期間が異なることにより遊技者が表示結果に注目してしまう状況を防ぐことで、可変表示が所定表示結果で表示されたことを注目させ難くすることができる。

【1622】

形態2-4の遊技機は、

可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、図284-12に示す特図保留記憶部130SG151)を備え、

演出実行手段は、保留記憶手段に特定表示結果となる可変表示の保留記憶情報が記憶されていることを示唆する保留予告演出(例えば、保留表示予告演出)を実行可能であり、

可変表示が特定表示結果および所定表示結果で表示されない可変表示に関する保留記憶情報を対象とする保留予告演出を実行可能である一方、可変表示が所定表示結果で表示される可変表示に関する保留記憶情報を対象とする保留予告演出を実行しない(例えば、図284-82(A)、図284-82(B)、図284-82(C)に示すように、可変表示結果がはずれである場合と大当たりである場合とで保留表示予告演出を実行可能である一方で、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については保留表示予告演出を実行しない部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果となる保留記憶情報が保留予告演出のターゲットとなることで遊技者が所定表示結果に注目してしまう状況を防ぐことで、可変表示が所定表示結果で表示されたことを注目させ難くすることができる。

【1623】

形態2-5の遊技機は、

演出実行手段は、

表示手段(例えば、画像表示装置5)を含み、

保留予告演出の対象である保留記憶情報以外の保留記憶情報が、所定表示結果で表示される可変表示の保留記憶情報である場合においても、該所定表示結果で表示される可変表示の保留記憶情報と保留予告演出の対象である保留記憶情報とを含む複数の保留記憶情報に対応する複数の可変表示に亘って保留予告演出を実行可能であり(例えば、図284-84に示すように、保留記憶内に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合であっても複数回の可変表示に亘って保留表示予告演出を実行可能な部分)、

保留予告演出は、複数の可変表示に亘って、類似又は共通する表示を表示手段に継続表示する態様により実行される(例えば、図284-84に示すように、複数回の可変表示

10

20

30

40

50

に亘って可変表示結果が大当たりとなる保留記憶に基づく保留表示が演出パターン 、 演出パターン 、 演出パターン のいずれかにて継続して表示される部分)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留予告演出の対象の可変表示に注目させることで、可変表示が所定表示結果で表示されたことに注目させ難くすることができる。

【 1 6 2 4 】

[ 形態 3 ]

形態 3 - 0 の遊技機は、

始動条件 (例えば、始動入賞) が成立したことにもとづいて識別情報 (例えば、特別図柄) の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果 (例えば、大当たり) で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

演出を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120) と、

非特別状態 (例えば、通常状態) と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態 (例えば、時短状態) とに制御可能な状態制御手段 (例えば、CPU 103) と、

を備え、

状態制御手段は、

有利状態として第 1 有利状態 (例えば、大当たり A の大当たり遊技状態) と該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態 (例えば、大当たり B の大当たり遊技状態) とに制御可能であり、

特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態 (例えば、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3) に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果 (例えば、時短付きはずれ) で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態 (例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2) に制御可能であり、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを報知する特別報知演出として、第 1 特別報知演出 (例えば、演出パターン D) と該第 1 特別報知演出よりも第 2 有利状態に制御される割合が高い第 2 特別報知演出 (例えば、演出パターン E) とを実行可能であり、

有利状態後特別状態と所定表示結果後特別状態とで第 2 特別報知演出の実行割合が異なる (例えば、図 284 - 90 及び図 284 - 92 (B) に示すように、時短状態 A 1 ~ 時短状態 A 3 と時短状態 C 2 においては、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たり B となる場合の可変表示中予告演出が演出パターン D や演出パターン E にて実行される割合が異なっている部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、例えば、第 2 特別報知演出の実行割合を有利状態後特別状態において相対的に高くすることで、有利状態後特別状態は有利状態終了後に制御される状態なので、連荘時の特別感を高めることができる一方、例えば、有利状態を経由せずに特別状態に制御されていることで有利状態となることへの期待感が高まっている所定表示結果後特別状態中に第 2 特別報知演出の実行割合を高くすることで、遊技者の期待感を効果的に高めて遊技興趣を向上させることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【 1 6 2 5 】

形態 3 - 1 の遊技機は、

演出実行手段は、複数種類の特別報知演出を実行可能であり (例えば、可変表示中予告演出を演出パターン D と演出パターン E とで実行可能な部分)、

有利状態後特別状態に制御されているときの方が所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも特別報知演出を実行可能なタイミングが多く (例えば、時短状態 A 1 ~ A 3 における可変表示中予告演出の当確演出パターンの実行開始タイミングは 2 個であり、時短状態 C 2 における可変表示中予告演出の当確演出パターンの実行開始タイミングは 0 個である部分)、

10

20

30

40

50

有利状態後特別状態に制御されているときの方が所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも実行可能な特別報知演出の種類が多い（例えば、時短状態 A 1 ～ A 3 における実行可能な当確演出パターン数は 2 個であり、時短状態 C 2 における実行可能な当確演出パターン数は 0 個である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態終了後に連荘を期待している有利状態後特別状態では特別報知演出が多様化するようになるので、連荘時の興趣を向上させることができる。

【 1 6 2 6 】

形態 3 - 2 の遊技機は、

演出実行手段は、有利状態に制御される可変表示が開始した後の第 1 タイミングと該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングとにおいて特別報知演出を実行可能であり（例えば、図 2 8 4 - 9 3 に示すように、第 1 タイミングと第 2 タイミングとから可変表示中予告演出を演出パターン D や演出パターン E にて実行可能な部分）、

所定表示結果後特別状態の方が有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く（例えば、時短状態 C 2 は 6 8 5 回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である一方で、時短状態 A 1 は 1 回、時短状態 A 2 は 7 回の可変表示に亘ってそれぞれ時短制御を実行可能な部分）

【 1 6 2 7 】

所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が有利状態後特別状態に制御されているときよりも第 1 タイミングで特別報知演出が実行される割合が高い（例えば、時短状態 C 2 において、第 1 タイミングにて可変表示中予告演出を演出パターン D や演出パターン E にて実行する割合を時短状態 A よりも高くする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御される期間が相対的に長い所定表示結果後特別状態では早いタイミングで特別報知演出が実行され易いので、間延び感が生じることを防ぎ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 1 6 2 8 】

形態 3 - 3 の遊技機は、

所定表示結果後特別状態として、第 1 期間（例えば、1 回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第 1 所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1 ）と第 1 期間よりも長い第 2 期間（例えば、6 8 5 回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第 2 所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 2 ）とがあり、

第 1 所定表示結果後特別状態に制御されているときは有利状態後特別状態に制御されているときよりも低い割合で特別報知演出が実行され（例えば、時短状態 C 1 においては時短状態 A よりも可変表示中予告演出を演出パターン D や演出パターン E にて実行する割合を低く設定する部分）、

第 2 所定表示結果後特別状態に制御されているときは有利状態後特別状態に制御されているときよりも高い割合で特別報知演出が実行される（例えば、時短状態 C 2 においては時短状態 A よりも可変表示中予告演出を演出パターン D や演出パターン E ）にて実行する割合を高く設定する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御される期間が相対的に長い第 2 所定表示結果後特別状態では特別報知演出の実行割合が高いので、メリハリが生まれて遊技興趣を向上させることができる。

【 1 6 2 9 】

形態 3 - 4 の遊技機は、

所定表示結果後特別状態として、第 1 期間（例えば、1 回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第 1 所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1 ）と第 1 期間よりも長い第 2 期間（例えば、6 8 5 回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第 2 所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 2 ）とがあり、

第 1 所定表示結果後特別状態と第 2 所定表示結果後特別状態とで第 2 特別報知演出の実行割合が異なる（例えば、時短状態 C 2 において可変表示中予告演出を演出パターン E にて実行する割合を、時短状態 C 1 において可変表示中予告演出を演出パターン E にて実行する割合よりも高くする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、例えば、第 2 特別報知演出の実行割合を、特別状態に制御可能な期間が短い第 1 所定表示結果後特別状態において相対的に高くすることで、第 1 所定表示結果後特別状態中に第 2 有利状態に制御されることへの期待感を効果的に高めることができる一方、例えば、特別状態に制御可能な期間が長い第 2 所定表示結果後特別状態において相対的に高くすることで、第 2 所定表示結果後特別状態において有利状態とならないこと  
10  
による間延び感により遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【 1 6 3 0 】

[ 形態 4 ]

形態 4 - 0 の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、  
20

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103）と、

を備え、

状態制御手段は、

有利状態として第 1 有利状態（例えば、大当たり A の大当たり遊技状態）と該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態（例えば、大当たり B の大当たり遊技状態）とに制御可能であり、

特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が 685 回に達したこと）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態 B）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2）に制御可能であり、  
30

演出実行手段は、有利状態に制御されることを報知する特別報知演出として、第 1 特別報知演出（例えば、演出パターン D）と該第 1 特別報知演出よりも第 2 有利状態に制御される割合が高い第 2 特別報知演出（例えば、演出パターン E）とを実行可能であり、

特定回数到達後特別状態と所定表示結果後特別状態とで第 2 特別報知演出の実行割合が異なる（例えば、図 284 - 91 及び図 284 - 92（A）に示すように、時短状態 B と時短状態 C 1 については、可変表示中予告演出の演出パターンである演出パターン D と演出パターン E のうち、演出パターン E の実行割合が異なっている部分）、  
40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、例えば、第 2 特別報知演出の実行割合を所定表示結果後特別状態において相対的に高くすることで、所定表示結果後特別状態は可変表示が所定表示結果となることで制御される特別状態なので、第 2 特別報知演出の実行割合を高くすることで所定表示結果後特別状態に制御されたときの特別感を高めることができる一方、例えば、第 2 特別報知演出の実行割合を特定回数到達後特別状態において相対的に高くすることで、特定回数到達後特別状態は、有利状態に制御される可変表示が特定回数実行されることによって制御される特別状態なので第 2 特別報知演出の実行割合を高くすることで、特定回数の可変表示を経て有利状態に制御されることへの特別感を高めることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。  
50

## 【 1 6 3 1 】

形態 4 - 1 の遊技機は、

演出実行手段は、複数種類の特別報知演出を実行可能であり（例えば、可変表示中予告演出を演出パターン D と演出パターン E とで実行可能な部分）、

所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が特定回数到達後特別状態に制御されているときよりも特別報知演出を実行可能なタイミングが多く（例えば、時短状態 C 1 における可変表示中予告演出の当確演出パターンの実行開始タイミングは 2 個であり、時短状態 B における可変表示中予告演出の当確演出パターンの実行開始タイミングは 0 個である部分）、

所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が特定回数到達後特別状態に制御されているときよりも実行可能な特別報知演出の種類が多い（例えば、時短状態 C 1 における実行可能な当確演出パターン数は 1 個であり、時短状態 B における実行可能な当確演出パターン数は 0 個である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態を経由せずに制御されることで有利状態となることへの期待感が高まっている所定表示結果後特別状態では特別報知演出が多様化するようになるので、所定表示結果後特別状態の興趣を向上させることができる。

## 【 1 6 3 2 】

形態 4 - 2 の遊技機は、

演出実行手段は、有利状態に制御される可変表示が開始した後の第 1 タイミングと該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングとにおいて特別報知演出を実行可能であり（例えば、図 2 8 4 - 9 3 に示すように、第 1 タイミングと第 2 タイミングとから可変表示中予告演出を演出パターン D や演出パターン E にて実行可能な部分）、

特定回数到達後特別状態の方が所定表示結果後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く（例えば、時短状態 B は 6 8 5 回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である一方で、時短状態 C 1 は 1 回に亘って時短制御を実行可能な部分）、

所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも特定回数到達後特別状態に制御されているときの方が第 1 タイミングで特別報知演出が実行される割合が高い（例えば、時短状態 B において、第 1 タイミングにて可変表示中予告演出を演出パターン D や演出パターン E にて実行する割合を時短状態 C 1 よりも高くする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御される期間が相対的に長い特定回数到達特別状態では早いタイミングで特別報知演出が実行され易いので、間延び感が生じることを防ぎ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

## 【 1 6 3 3 】

[ 形態 5 ]

形態 5 - 0 の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1 ）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 ）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2）に制御可能であり、

10

20

30

40

50

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、リーチ演出）と、有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、祝福演出）と、を実行可能であり、

特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態 B）の方が所定表示結果後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く（例えば、時短状態 B は 685 回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である一方で、時短状態 C 1 は 1 回に亘って時短制御を実行可能な部分）、

報知演出の実行パターンとして、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出を経由することなく第 1 タイミングにおいて報知演出を実行する第 1 実行パターン（例えば、非リーチ大当りの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に 15 秒間の祝福演出が実行される部分）と、特定示唆演出を経由してから第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングにおいて報知演出を実行する第 2 実行パターン（例えば、スーパーリーチ 大当りの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチ のリーチ演出を含む 50 秒間の演出が実行された後に 15 秒間の祝福演出が実行される部分）と、を少なくとも含み、

演出実行手段は、

特定回数到達後特別状態に制御されているときの方が所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第 1 実行パターンの報知演出を実行可能であり（例えば、図 284 - 28 及び図 284 - 29 に示すように、時短状態 B において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に 15 秒間の祝福演出が実行される部分）、

所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が特定回数到達後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第 2 実行パターンの報知演出を実行可能である（例えば、図 284 - 28 及び図 284 - 29 に示すように、時短状態 C 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチ 大当りの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチ のリーチ演出を含む 50 秒間の演出が実行された後に 15 秒間の祝福演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態中は第 1 実行パターンを実行され易くすることで遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、有利状態を経由せずに特別状態に制御されていることで有利状態となることへの期待感が高まっている所定表示結果後特別状態中は、第 2 実行パターンを実行され易くすることで遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【1634】

形態 5 - 1 の遊技機は、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3）に制御可能であり、

有利状態後特別状態に制御されているときよりも特定回数到達後特別状態に制御されているときの方が第 1 実行パターンの報知演出が実行される割合が高い（例えば、図 284 - 27 及び図 284 - 28 に示すように、時短状態 A において可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンである P B 3 - 1、ノーマルリーチ大当りの変動パターンである P B 3 - 2、スーパーリーチ の変動パターンである P B 3 - 3 のいずれかにて可変表示が実行されることにより、時短状態 B は、時短状態 A 全体と比較しても非リーチの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行される割合が高い部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態中は第 1 実行パターンを選択され易くすることで遊技者の興趣の低下を抑制するこ

10

20

30

40

50

とができる。

【 1 6 3 5 】

形態 5 - 2 の遊技機は、

所定表示結果後特別状態として、第 1 期間（例えば、1 回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第 1 所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1）と、第 1 期間よりも長い第 2 期間（例えば、6 8 5 回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第 2 所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 2）とがあり、

第 1 所定表示結果後特別状態に制御されているときに第 1 実行パターンの報知演出が実行される割合は、特定回数到達後特別状態に制御されているときに第 1 実行パターンの報知演出が実行される割合よりも低く、

10

第 2 所定表示結果後特別状態に制御されているときに第 1 実行パターンの報知演出が実行される割合は、特定回数到達後特別状態に制御されているときに第 1 実行パターンの報知演出が実行される割合と共通である（例えば、時短状態 B において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、時短状態 C 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりも高い割合で非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行される一方で、時短状態 C 2 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合と同一割合で非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御可能な期間が長い第 2 所定表示結果後特別状態では、特別状態に制御可能な期間が短い第 1 所定表示結果後特別状態よりも第 1 実行パターンが選択され易くすることで間延び感を低減し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

20

【 1 6 3 6 】

形態 5 - 3 の遊技機は、

状態制御手段は、有利状態として第 1 有利状態（例えば、大当たり A の大当たり遊技状態）と該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態（例えば、大当たり B の大当たり遊技状態）とに制御可能であり、

演出実行手段は、報知演出により第 1 有利状態に制御されることが報知された後、第 2 有利状態に制御されることを報知する再報知演出（例えば、昇格演出）を実行可能であり、

特定回数到達後特別状態において報知演出により第 1 有利状態に制御されることが報知された後の方が、非特別状態において報知演出により第 1 有利状態に制御されることが報知された後よりも、再報知演出が実行される割合が高い（例えば、時短状態 B の可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当たり A が報知される場合）は、通常状態の可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当たり A が報知される場合）よりも高い割合で昇格演出が実行される部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態においては、有利度が低い第 1 有利状態に制御されることが報知されたとしても、再報知演出が実行される可能性が高いので、報知演出が実行された後も期待感を持って遊技を行うことができるようになるので、第 1 有利状態に制御されることの報知による興趣低下を防ぐことができる。

40

【 1 6 3 7 】

形態 5 - 4 の遊技機は、

状態制御手段は、

有利状態として、第 1 有利状態（例えば、大当たり A の大当たり遊技状態）と該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態（例えば、大当たり B の大当たり遊技状態）とに制御可能であり、

特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3）に制御可能であり、

演出実行手段は、報知演出により第 1 有利状態に制御されることが報知された後、第 2

50

有利状態に制御されることを報知する再報知演出（例えば、昇格演出）を実行可能であり、  
特定回数到達後特別状態において報知演出により第1有利状態に制御されることが報知された後の方が、有利状態後特別状態において報知演出により第1有利状態に制御されることが報知された後よりも、再報知演出が実行される割合が高い（例えば、時短状態Bの可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当たりAが報知される場合）は、時短状態Aの可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当たりAが報知される場合）よりも高い割合で昇格演出が実行される（大当たりBが再報知される）部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態においては、有利度が低い第1有利状態に制御されることが報知されたとしても、再報知演出が実行される可能性が高いので、報知演出が実行された後も期待感を持って遊技を行うことができるようになるので、第1有利状態に制御されることの報知による興趣低下を防ぐことができる。

【1638】

〔形態6〕

形態6-0の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103）と、を備え、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態C1、時短状態C2）に制御可能であり、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、リーチ演出）と、有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、祝福演出）と、を実行可能であり、

有利状態後特別状態の方が所定表示結果後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く（例えば、時短状態A3は685回の可変表示に亘って時短制御を実行可能であるのに対して、時短状態C1は1回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である部分）、

報知演出の実行パターンとして、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出を経由することなく第1タイミングにおいて報知演出を実行する第1実行パターン（例えば、図284-27及び図284-29に示すように、非リーチ大当たりの変動パターンであるPB3-1にて可変表示が実行されることで、可変表示中に2秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に15秒間の祝福演出が実行される部分）と、特定示唆演出を経由してから第1タイミングよりも後の第2タイミングにおいて報知演出を実行する第2実行パターン（例えば、スーパーリーチ大当たりの変動パターンであるPB3-3にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を含む50秒間の演出が実行された後に15秒間の祝福演出が実行される部分）と、を少なくとも含み、

演出実行手段は、

有利状態後特別状態に制御されているときの方が所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第1実行パターンの報知演出を実行可能であり、

所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が有利状態後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第2実行パターンの報知演出を実行可能である（例えば、時短状態C1において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、時短状態A3におい

10

20

30

40

50

て第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりも高い割合でスーパーリーチ大当たりの変動パターンであるPB3-3にて可変表示が実行され、時短状態A3において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、時短状態C1において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりも高い割合で非リーチ大当たりの変動パターンであるPB3-1にて可変表示が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御可能な期間が長い有利状態後特別状態中は第1実行パターンを実行され易くすることで遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が短い所定表示結果後特別状態中は、第2実行パターンを実行され易くすることで遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

10

【1639】

形態6-1の遊技機は、

状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件(例えば、可変表示回数が685回に達すること)が成立したときに特定回数到達後特別状態(例えば、時短状態B)に制御可能であり、

特定回数到達後特別状態に制御されているときの方が有利状態後特別状態に制御されているときよりも第1実行パターンの報知演出が実行される割合が高い(例えば、図284-27及び図284-28に示すように、時短状態Bにおいて第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合の方が時短状態A3において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりも高い割合で非リーチ大当たりの変動パターンであるPB3-1にて可変表示が実行される部分)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態中は第1実行パターンを実行され易くすることで、遊技者の間延び感による興趣の低下を抑制することができる。

【1640】

形態6-2の遊技機は、

所定表示結果後特別状態として、第1期間(例えば、1回の可変表示)に亘って特別状態に制御可能な第1所定表示結果後特別状態(例えば、時短状態C1)と第1期間よりも長い第2期間(例えば、685回の可変表示)に亘って特別状態に制御可能な第2所定表示結果後特別状態(例えば、時短状態C2)とがあり、

30

第1所定表示結果後特別状態は、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が短く(例えば、時短状態C1は1回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である一方で、時短状態A2は7回の可変表示に亘って時短制御を実行可能な部分)、

第2所定表示結果後特別状態は、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く(例えば、時短状態C2は685回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である一方で、時短状態A2は7回の可変表示に亘って時短制御を実行可能な部分)、

第1所定表示結果後特別状態に制御されているときに第1実行パターンの報知演出が実行される割合は、特定回数到達後特別状態に制御されているときに第1実行パターンの報知演出が実行される割合よりも低く、

40

第2所定表示結果後特別状態に制御されているときに第1実行パターンの報知演出が実行される割合は、有利状態後特別状態に制御されているときに第1実行パターンの報知演出が実行される割合よりも高い(例えば、図284-27及び図284-29に示すように、時短状態A3において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合の方が時短状態C1において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりも非リーチ大当たりの変動パターンであるPB3-1にて可変表示が実行される割合が高く、時短状態C2において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合の方が時短状態A2において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりも非リーチ大当たりの変動パターンであるPB3-1にて可変表示が実行される割合が高い部分)、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御されている期間が長い第2所定表示結果後特別状態は第1実行パターンを実行され易くすることで間延び感を防いで遊技者の興趣の低下を抑制し、特別状態に制御されている期間が短い第1所定表示結果後特別状態では、第1実行パターンの報知演出の実行割合を低く、つまり、第2実行パターンの報知演出の実行割合を相対的に高くすることにより特定示唆演出を実行して遊技機の期待感を効果的に高めることができるので、興趣を向上させることができる。

【1641】

[形態7]

形態7-0の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにともづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103）と、  
を備え、

状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにともづいて所定表示結果後特別状態（時短状態C1、時短状態C）に制御可能であり、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、リーチ演出）と、有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、祝福演出）と、を実行可能であり、

所定表示結果後特別状態として、第1期間（例えば、1回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第1所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態C1）と第1期間よりも長い第2期間（例えば、685回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第2所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態C2）とがあり、

報知演出の実行パターンとして、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出を経由することなく第1タイミングにおいて報知演出を実行する第1実行パターン（例えば、非リーチ大当たりの変動パターンであるPB3-1のみにて可変表示が実行されることで、可変表示中に2秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に15秒間の祝福演出が実行される部分）と、特定示唆演出を経由してから第1タイミングよりも後の第2タイミングにおいて報知演出を実行する第2実行パターン（例えば、スーパーリーチ大当たりの変動パターンであるPB3-3にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を含む50秒間の演出が実行された後に15秒間の祝福演出が実行される部分）と、を少なくとも含み、

演出実行手段は、

第2所定表示結果後特別状態に制御されているときときの方が、第1所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第1実行パターンの報知演出を実行可能であり、

第1所定表示結果後特別状態に制御されているときときの方が、第2所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第2実行パターンの報知演出を実行可能である（例えば、図284-29に示すように、時短状態C2において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合の方が時短状態C1において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりも非リーチ大当たりの変動パターンであるPB3-1にて可変表示が実行される割合が高く設定されており、時短状態C1において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合の方が時短状態C2において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりもスーパーリーチ大当たりの変動パターンであるPB3-3にて可変表示が実行される割合が高く設定されている部分）、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御可能な期間が長い第2所定表示結果後特別状態中は第1実行パターンを実行され易くすることで間延び感を防ぎ、遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、第2所定表示結果後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が短い第1所定表示結果後特別状態中は、第2実行パターンを実行され易くすることで、遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【1642】

形態7-1の遊技機は、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3）に制御可能であり、

10

所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が、有利状態後特別状態に制御されているときよりも第1実行パターンの報知演出が実行される割合が高い（例えば、時短状態A3において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンであるPB3-1またはノーマルリーチ大当たりの変動パターンであるPB3-2にて可変表示が実行されることで、可変表示中に2秒間の非リーチに対応する演出または20秒間のノーマルリーチに対応する演出が実行された後に15秒間の祝福演出が実行される一方で、時短状態C2において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンであるPB3-1のみにて可変表示が実行されることで、可変表示中に2秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に15秒間の祝福演出が実行される部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後に制御される有利状態後特別状態中に第1実行パターンの報知演出の実行割合が高くなって短時間に過度な遊技価値が付与されてしまうことにより、射幸性が過度に高くなってしまふことを防ぐことができる。

【1643】

形態7-2の遊技機は、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3）に制御可能であり、

30

有利状態後特別状態の方が、所定表示結果後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く（例えば、時短状態A3は685回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である一方で、時短状態C1は1回の可変表示に亘って時短制御を実行可能である部分）、

演出実行手段は、

有利状態後特別状態に制御されているときの方が、所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第1実行パターンの報知演出を実行可能であり、

所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が、有利状態後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第2実行パターンの報知演出を実行可能である（例えば、図284-27及び図284-29に示すように、時短状態A3において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンであるPB3-1またはノーマルリーチ大当たりの変動パターンであるPB3-2にて可変表示が実行されることで、可変表示中に2秒間の非リーチに対応する演出または20秒間のノーマルリーチに対応する演出が実行された後に15秒間の祝福演出が実行される一方で、時短状態C1において第2特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチ大当たりの変動パターンであるPB3-3にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を含む50秒間の演出が実行された後に15秒間の祝福演出が実行される部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御可能な期間が長い有利状態後特別状態中は第1実行パターンを実行され易くすることで遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が短い所定表示結果後特別状態中は、

50

第2実行パターンを実行され易くすることで遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【1644】

[形態8]

形態8-0の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにともづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103）と、

10

決定手段の決定結果にもとづいて可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターン（例えば、変動パターン）のうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103が図284-19に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103）と、

可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにともづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態C1、時短状態C2）に制御可能であるとともに、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにともづく特定条件（例えば、可変表示回数が685回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態B）に制御可能であり、

20

所定表示結果後特別状態の方が特定回数到達後特別状態よりも特定表示結果および所定表示結果のいずれの表示結果ともならない可変表示について決定される可変表示パターンの平均可変表示期間が長く（例えば、図284-51に示すように、時短状態Cにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間が時短状態Bにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも長い部分）

30

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する複数種類の示唆演出（例えば、変形例に示す可変表示中予告演出としてのセリフ予告演出や可動体予告演出）を実行可能であり、

所定表示結果後特別状態の方が特定回数到達後特別状態よりも有利状態に制御されないときに実行可能な示唆演出の種類が多い（例えば、変形例として示すように、時短状態Cの可変表示中において実行可能な可変表示中予告演出数を、時短状態Bの可変表示中において実行可能な可変表示中予告演出数よりも多い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態は、短い可変表示期間の可変表示によって単位期間当りの可変表示回数を多くすることで遊技者のストレスを軽減するとともに、所定表示結果となることで非特別状態中を含めていつでも移行する可能性がある所定表示結果後特別状態では、特定表示結果が表示されない可変表示における示唆演出の種類を多くすることによって、有利状態に制御されるまでに複数回、所定表示結果が表示された場合の遊技者の興趣の低下を防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

40

【1645】

形態8-1の遊技機は、

可変表示パターン決定手段は、有利状態に制御されないときの可変表示パターンとして特定可変表示パターン（例えば、はずれの変動パターン）を決定可能であり、

演出実行手段は、複数種類の示唆演出を有利状態に制御されないときにも実行可能であ

50

り（例えば、図 284 - 47 及び図 284 - 48 に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示において可変表示中予告演出を実行可能な部分）、

特定可変表示パターンが決定されたときに演出実行手段が実行可能な示唆演出の種類は、所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が特定回数到達後特別状態に制御されているときよりも多い（例えば、図 284 - 52 に示すように、可変表示結果がはずれとなるとき（はずれの変動パターンが決定されたとき）に演出制御用 CPU 120 が実行可能な可変表示中予告演出の種類は、時短状態 C に制御されているときの方が時短状態 B に制御されているときよりも多い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示パターンを増やさなくても演出パターンを増やすことができるので、可変表示パターン決定手段を構成するハードウェアの記憶容量を削減することができる。

【1646】

形態 8 - 2 の遊技機は、

所定表示結果後特別状態として、第 1 期間（例えば、1 回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第 1 所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1）と、第 1 期間よりも長い第 2 期間（例えば、685 回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能であるとともに有利状態に制御される確率の分母の数よりも多い回数の可変表示回数（例えば、685 回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第 2 所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 2）とがあり、

第 1 所定表示結果後特別状態の方が特定回数到達後特別状態よりも特定表示結果および所定表示結果のいずれの表示結果ともならない可変表示について決定される可変表示パターンの平均可変表示期間が長く（例えば、図 284 - 51 に示すように、時短状態 C 1 において可変表示結果がはずれとなる場合の平均特図変動時間は、時短状態 B において可変表示結果がはずれとなる場合の平均特図変動時間よりも長い部分）、

第 2 所定表示結果後特別状態において特定表示結果および所定表示結果のいずれの表示結果ともならない可変表示について決定される可変表示パターンの平均可変表示期間と特定回数到達後特別状態において特定表示結果および所定表示結果のいずれの表示結果ともならない可変表示について決定される可変表示パターンの平均可変表示期間との差は、第 2 所定表示結果後特別状態において特定表示結果および所定表示結果のいずれの表示結果ともならない可変表示について決定される可変表示パターンの平均可変表示期間と第 1 所定表示結果後特別状態において特定表示結果および所定表示結果のいずれの表示結果ともならない可変表示について決定される可変表示パターンの平均可変表示期間との差よりも小さい（例えば、図 284 - 51 に示すように、時短状態 C 1 において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は、時短状態 B において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも長く設定されているとともに、時短状態 C 2 において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間と時短状態 B において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間との差は、時短状態 C 2 において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間と時短状態 C 1 において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間との差よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御可能な期間が長い所定表示結果後特別状態において遊技者にストレスを与えることなく遊技を行わせることができる。

【1647】

形態 8 - 3 の遊技機は、

可変表示パターン決定手段は、第 2 所定表示結果後特別状態において有利状態に制御されないときに、特定回数到達後特別状態において有利状態に制御されないときに決定可能な可変表示パターンと共通の可変表示パターンを決定可能である（例えば、図 284 - 28 及び図 284 - 29 に示すように、時短状態 B と時短状態 C 2 においては、可変表示結果がはずれとなる場合の共通の変動パターンとして、非リーチはずれの変動パターンであ

10

20

30

40

50

る P A 3 - 1 を選択可能な部分)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定表示結果後特別状態と特定回数到達後特別状態とにおいて  
可変表示パターンを共用できるため、可変表示パターンのデータ容量を削減することができる。

【 1 6 4 8 】

[ 形態 9 ]

形態 9 - 0 の遊技機は、

始動条件 (例えば、始動入賞) が成立したことにもとづいて識別情報 (例えば、特別図柄) の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果 (例えば、大当たり) で表示されたときに  
遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

有利状態に制御することを決定可能な決定手段 (例えば、C P U 1 0 3) と、

決定手段の決定結果にもとづいて可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターン (例えば、変動パターン) のうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段 (例えば、C P U 1 0 3 が図 2 8 4 - 1 9 に示す変動パターン設定処理を実行する部分) と、

非特別状態 (例えば、通常状態) と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態 (例えば、時短状態) とに制御可能な状態制御手段 (例えば、C P U 1 0 3) と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態 (例えば、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3) に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果 (時短付きはずれ) で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態 (例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2) と、に制御可能であり、

有利状態後特別状態は、第 1 有利状態後特別状態 (例えば、時短状態 A 1) と該第 1 有利状態後特別状態よりも有利度の高い第 2 有利状態後特別状態 (例えば、時短状態 A 2、時短状態 A 3) とを含み、

可変表示パターン決定手段は、所定表示結果後特別状態において有利状態に制御されないときに、複数の有利状態後特別状態のうちの少なくとも 1 の状態において有利状態に制御されないときに決定可能な可変表示パターンと共通の可変表示パターンを決定可能である (例えば、図 2 8 4 - 2 7 及び図 2 8 4 - 2 9 に示すように、時短状態 A 3 において可変表示結果がはずれとなる場合は非リーチはずれの変動パターンである P A 3 - 1、非リーチはずれの変動パターンである P A 3 - 2、非リーチはずれの変動パターンである P A 3 - 3、ノーマルリーチはずれの変動パターンである P A 3 - 4 を選択可能であるとともに、時短状態 C 3 において可変表示結果がはずれとなる場合においては非リーチはずれの変動パターンである P A 3 - 1、非リーチはずれの変動パターンである P A 3 - 1 0 を選択可能な部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態が複数種類あっても異なる特別状態で可変表示パターンを共用できるため、可変表示パターンのデータ容量を削減することができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【 1 6 4 9 】

形態 9 - 1 の遊技機は、

所定表示結果後特別状態として、第 1 期間 (例えば、1 回の可変表示) に亘って特別状態に制御可能な第 1 所定表示結果後特別状態 (例えば、時短状態 C 1) と、第 1 期間よりも長い第 2 期間 (例えば、6 8 5 回の可変表示) に亘って特別状態に制御可能であるとともに有利状態に制御される確率の分母の数よりも多い回数の可変表示回数 (例えば、6 8 5 回の可変表示) に亘って特別状態に制御可能な第 2 所定表示結果後特別状態 (例えば、時短状態 C 2) とがあり、

可変表示パターン決定手段は、第 1 所定表示結果後特別状態において有利状態に制御されないときに、複数の有利状態後特別状態のうちの少なくとも 1 の状態において有利状態に制御されないときに決定可能な可変表示パターンと共通の可変表示パターンを決定可能である（図 284 - 27 及び図 284 - 29 に示すように、時短状態 A 1 及び時短状態 C 1 において可変表示結果がはずれとなる場合はスーパーリーチ はずれの変動パターンである PA3 - 5 を選択可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態が複数種類あっても異なる特別状態で可変表示パターンを共用できるため、可変表示パターンのデータ容量を削減することができる。

【1650】

10

形態 9 - 2 の遊技機は、

状態制御手段は、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が 685 回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態 B）に制御可能であり、

所定表示結果後特別状態として、第 1 期間（例えば、1 回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第 1 所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1）と、第 1 期間よりも長い第 2 期間（例えば、685 回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能であるとともに有利状態に制御される確率の分母の数よりも多い回数の可変表示回数（例えば、685 回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第 2 所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 2）とがあり、

20

可変表示パターン決定手段は、第 2 所定表示結果後特別状態において有利状態に制御されないときは、特定回数到達後特別状態において有利状態に制御されないときに決定可能な可変表示パターンと共通の可変表示パターンを決定可能である（例えば、図 284 - 28 及び図 284 - 29 に示すように、時短状態 B と時短状態 C 2 においては、可変表示結果がはずれとなる場合の共通の変動パターンとして、非リーチはずれの変動パターンである PA3 - 1 を選択可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態が複数種類あっても異なる特別状態で可変表示パターンを共用できるため、可変表示パターンのデータ容量を削減することができる。

【1651】

30

形態 9 - 3 の遊技機は、

状態制御手段は、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が 685 回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態 B）に制御可能であり、

有利状態として第 1 有利状態（例えば、大当たり A の大当たり遊技状態）と該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態（例えば、大当たり B の大当たり遊技状態）とに制御可能であり、

可変表示パターン決定手段は、第 2 有利状態に制御されるときに、第 1 有利状態に制御されるときに決定しない可変表示パターンである特殊可変表示パターンを決定可能であり（例えば、特徴部 130 SG - 4 に示すように、第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなるときに大当たり種別を大当たり B に決定する場合については、大当たり種別を大当たり A に決定する場合とは異なる特殊変動パターンを決定可能とする部分）、

40

特殊可変表示パターンは、有利状態後特別状態と所定表示結果後特別状態と特定回数到達後特別状態とで共通とされている（例えば、特徴部 130 SG - 4 に示すように、特殊変動パターンについては、時短状態 A、時短状態 B、時短状態 C において大当たり種別が大当たり B となる場合に、共通の大当たり変動パターンとして選択可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態が複数種類あっても異なる特別状態で可変表示パターンを共用できるため、可変表示パターンのデータ容量を削減することができる。

【1652】

50

形態 9 - 4 の遊技機は、

有利状態後特別状態中に有利状態に制御された場合と、所定表示結果後特別状態中に有利状態に制御された場合と、で有利状態に制御された以後において共通の演出を実行可能な演出実行手段を備える（例えば、変形例として示すように、時短状態 A から大当り遊技状態に制御される場合と時短状態 C から大当り遊技状態に制御される場合については、演出制御用 CPU 120 がこれら大当り遊技状態に基づく演出として共通の演出を実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御された以後の演出を、複数種類の特別状態で共用することができるので、演出データの容量を削減することができる。

10

【1653】

形態 9 - 5 の遊技機は、

有利状態後特別状態中に有利状態に制御された場合と、所定表示結果後特別状態中に有利状態に制御された場合と、で有利状態に制御された以後において異なる演出を実行可能な演出実行手段を備える（例えば、変形例として示すように、時短状態 A から大当り遊技状態に制御される場合と時短状態 C から大当り遊技状態に制御される場合については、演出制御用 CPU 120 がこれら大当り遊技状態に基づく演出として異なる演出を実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御された以後において、特別状態の違いに応じた適切な演出を実行することができるので、有利状態に制御された以後の遊技興趣を向上できる。

20

【1654】

[形態 10]

形態 10 - 0 の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにともづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103）と、

決定手段の決定結果にもとづいて可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターン（例えば、変動パターン）のうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 103 が図 284 - 19 に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

30

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにともづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3）と、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにともづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2）と、に制御可能であり、

40

所定表示結果後特別状態の方が有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く（例えば、時短状態 A 1 は 1 回の可変表示に亘って時短制御を行う一方で、時短状態 C 2 は 685 回の可変表示に亘って時短制御を行う部分）、

所定表示結果後特別状態の方が有利状態後特別状態よりも有利状態に制御されないときに決定される可変表示パターンの平均可変表示期間が短く（例えば、図 284 - 51 に示すように、時短状態 C 2 において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも短い部分）、

所定表示結果後特別状態の方が有利状態後特別状態よりも有利状態に制御されないとき

50

に決定される可変表示パターンの種類が少ない（例えば、図 284 - 27、図 284 - 29 に示すように、時短状態 C 2 においては可変表示結果がはずれとなる場合は P A 3 - 1 と P A 3 - 10 の 2 種類の変動パターンを選択可能である一方で、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 において可変表示結果がはずれとなる場合は P A 3 - 1、P A 3 - 2、P A 3 - 3、P A 3 - 4、P A 3 - 5 の 5 種類の変動パターンを選択可能な部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長い所定表示結果後特別状態において長い平均可変表示期間にて過度に期待を高められることにより、間延び感が生まれて遊技興趣が低下してしまう状況を防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

10

#### 【1655】

形態 10 - 1 の遊技機は、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）を備え、

演出実行手段は、演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示演出を実行可能であって、演出識別情報の可変表示演出を所定のリーチ態様とすることにより有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり（例えば、リーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合に画像表示装置 5 においてリーチ演出が実行される部分）、

所定表示結果後特別状態の方が有利状態後特別状態よりも特定表示結果が表示されない可変表示において、リーチ演出が実行される割合が低い（例えば、変形例として示すように、可変表示結果がはずれとなる場合については、時短状態 C 2 の方が時短状態 A よりもノーマルリーチはずれやスーパーリーチはずれの変動パターンにて可変表示が実行される割合（リーチ演出が実行される割合）が低い部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長い所定表示結果後特別状態においてリーチ演出によって過度に期待を高められることにより、遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

#### 【1656】

形態 10 - 2 の遊技機は、

有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、リーチ演出）と、有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、祝福演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）を備え、

30

報知演出の実行パターンとして、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出を経由することなく第 1 タイミングにおいて報知演出を実行する第 1 実行パターン（例えば、図 284 - 27 及び図 284 - 29 に示すように、非リーチ大当りの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に 15 秒間の祝福演出が実行される部分）と、特定示唆演出を経由してから第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングにおいて報知演出を実行する第 2 実行パターン（例えば、スーパーリーチ 大当りの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチ のリーチ演出を含む 50 秒間の演出が実行された後に 15 秒間の祝福演出が実行される部分）と、を少なくとも含み、

40

演出実行手段は、

所定表示結果後特別状態に制御されているときの方が、有利状態後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第 1 実行パターンの報知演出を実行可能であり、

有利状態後特別状態に制御されているときの方が所定表示結果後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第 2 実行パターンの報知演出を実行可能である（例えば、図 284 - 27 及び図 284 - 29 に示すように、時短状態 A 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチ 大当りの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチ のリーチ演出を含む 50 秒間の演出が実行された後に 15 秒間の祝福演出が実行され、時短状態 C 2 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンである P B

50

3 - 1 のみにて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長い所定表示結果後特別状態中は第 1 実行パターンを実行され易くすることで遊技者の興趣の低下を防ぎ、所定表示結果後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が短い有利状態後特別状態中は、第 2 実行パターンを実行され易くすることで遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 6 5 7 】

形態 1 0 - 3 の遊技機は、

状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにともづく特定条件（例えば、可変表示回数が 6 8 5 回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態 B）に制御可能であり、

所定表示結果後特別状態として、第 1 期間（例えば、1 回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第 1 所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1）と、第 1 期間よりも長い第 2 期間（例えば、6 8 5 回の可変表示）に亘って特別状態に制御可能な第 2 所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 2）とがあり、

可変表示パターン決定手段は、第 2 所定表示結果後特別状態において有利状態に制御されないときに、特定回数到達後特別状態において有利状態に制御されないときに決定可能な可変表示パターンと共通の可変表示パターンを決定可能である（例えば、図 2 8 4 - 2 8 及び図 2 8 4 - 2 9 に示すように、時短状態 B と時短状態 C 2 においては、可変表示結果がはずれとなる場合の共通の変動パターンとして、非リーチはずれの変動パターンである P A 3 - 1 を選択可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示パターンを、第 2 所定表示結果後特別状態と特定回数到達後特別状態とにおいて共用できるため、可変表示パターンのデータ容量を削減することができる。

#### 【 1 6 5 8 】

##### [ 形態 1 1 ]

形態 1 1 - 0 の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにともづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、図 2 8 4 - 1 2 に示す特図保留記憶部 1 3 0 S G 1 5 1）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにともづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにともづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2）に制御可能であり、

所定表示結果後特別状態の方が有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長く（例えば、時短状態 A 1 は 1 回の可変表示に亘って時短制御を実行可能な一方で、時短状態 C 2 は 6 8 5 回の可変表示に亘って時短制御を実行可能な部分）、

演出実行手段は、

保留記憶手段に有利状態に制御される保留記憶情報が記憶されていることを示唆する

10

20

30

40

50

保留予告演出（例えば、保留表示予告演出）を、複数種類の保留予告演出パターン（例えば、演出パターン、演出パターン、演出パターン）のうちのいずれかで実行可能であり、

保留予告演出を、保留記憶手段に有利状態に制御される保留記憶情報が記憶されていないときにも実行可能であり（例えば、図 284 - 82 に示すように、可変表示結果がはずれとなる保留記憶を対象として保留表示予告演出（先読予告）を実行可能な部分）、

有利状態に制御される保留記憶情報が記憶されていないときの保留予告演出パターンの数は、所定表示結果後特別状態に制御されているとき方が有利状態後特別状態に制御されているときよりも少なく、

有利状態に制御される保留記憶情報が記憶されていないときに保留予告演出が実行される割合は、所定表示結果後特別状態に制御されているとき方が有利状態後特別状態に制御されているときよりも低い（例えば、図 284 - 82 に示すように、保留表示予告演出として実行可能な演出パターン数は、時短状態 C 2 の方が時短状態 A 2 及び時短状態 A 3 よりも少なく、可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が無い場合に保留表示予告演出が実行される割合は、時短状態 C 2 の方が時短状態 A 2 及び時短状態 A 3 よりも低い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後特別状態よりも特別状態に制御可能な期間が長い所定表示結果後特別状態においては、相対的に保留予告演出の実行割合が低いとともに保留予告演出の演出パターンも少ないので、保留予告演出によって過度に期待が高められることにより、却って遊技興味が低下してしまうことを防げるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

#### 【1659】

形態 11 - 1 の遊技機は、

状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が 685 回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態 B）に制御可能であり、

演出実行手段は、所定表示結果後特別状態に制御されているときと特定回数到達後特別状態に制御されているときとで共通の保留予告演出パターンにて保留予告演出を実行可能である（例えば、図 284 - 82（C）に示すように、特徴部 130SG - 2 における時短状態 B と時短状態 C 2 とでは、どちらも保留表示予告演出を演出パターンと演出パターンとで実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留予告演出パターンを共用することにより、保留予告演出のデータ容量を削減することができる。

#### 【1660】

形態 11 - 2 の遊技機は、

演出実行手段は、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）を含み、

有利状態後特別状態に制御されているときと所定表示結果後特別状態に制御されているときとで表示手段に異なる背景表示（例えば、図 284 - 55 に示す背景画像）を表示可能であり、

複数種類の保留予告演出パターンは、有利状態後特別状と所定表示結果後特別状態とにおいて共通して実行可能な特定保留予告演出パターン（例えば、パネル表示演出のパネル画像）を含み、

演出実行手段は、特定保留予告演出パターンにより保留予告演出を実行する場合に、背景表示の表示レイヤよりも高次の表示レイヤを使用することによって特定表示を背景表示よりも優先して複数の可変表示に亘って表示可能である（例えば、図 284 - 88 及び図 284 - 89 に示すように、これら画像を描画する際に、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数、飾り図柄の可変表示に対応する小図柄等の画像を最も表示優先度が高い第 1 画像データの画像、パネル表示演出や保留表示予告演出等の先読み画像を第 1 画像データ

10

20

30

40

50

の画像よりも表示優先度が低い第2画像データの画像、第1背景画像や第2背景画像等の背景画像を最も表示優先度が低い第3画像データの画像として描画し、これら第1画像データの画像、第2画像データの画像、第3画像データの画像を合成することによって画像表示装置5に表示する画像を作成する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、同じ保留予告演出を実行していても背景との組み合わせで視覚的に異なる印象を与えられるので、開発コストを削減した上で好適に保留予告演出の演出効果を高めることができる。

#### 【1661】

形態11-3の遊技機は、

複数種類の保留予告演出パターンは、有利状態後特別状と所定表示結果後特別状態とにおいて共通して実行可能な特定保留予告演出パターン(例えば、演出パターンと演出パターン)を含み、

所定表示結果後特別状態で特定保留予告演出パターンが実行される場合の方が、有利状態後特別状態で特定保留予告演出パターンが実行される場合よりも有利状態に制御される割合が高い(例えば、図284-82(A)及び図284-82(C)に示すように、時短状態A2及び時短状態A3と時短状態C2とでは、保留表示予告演出の演出パターンとして演出パターンと演出パターンが実行可能となっているが、保留表示予告演出を演出パターンまたは演出パターンを実行して大当たり遊技状態に制御される割合(大当たり期待度)は、時短状態C2の方が時短状態A2及び時短状態A3よりも高い部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる特別状態で特定保留予告演出パターンを実行することで、保留予告演出パターン数の増加を抑えることにより開発コストを削減できるとともに、特別状態によって特定保留予告演出パターンの期待度が異なるので、所定表示結果後特別状態中の遊技者の期待感を好適に高めることができる。

#### 【1662】

##### [形態12]

形態12-0の遊技機は、

始動条件(例えば、始動入賞)が成立したことにもとづいて識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果(例えば、大当たり)で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103)と、

決定手段の決定結果にもとづいて可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターン(例えば、変動パターン)のうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が図284-19に示す変動パターン設定処理を実行する部分)と、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103)と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態(例えば、時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3)に制御可能であるとともに、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件(例えば、可変表示回数が685課に達すること)が成立したときに特定回数到達後特別状態(時短状態B)に制御可能であり、

有利状態後特別状態よりも特定回数到達後特別状態の方が有利状態に制御されないときに決定される可変表示パターンの平均可変表示期間が短く(例えば、図284-51に示すように、時短状態Aにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも、時短状態Bにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間の方が短い部分)、

10

20

30

40

50

特定回数到達後特別状態において有利状態に制御されるときに決定される可変表示パターンのうち最も可変表示期間が短い可変表示パターンは、有利状態後特別状態において有利状態に制御されるときに決定される可変表示パターンのうち最も可変表示期間が短い可変表示パターンよりも可変表示期間が長い（例えば、変形例として示すように、時短状態 B において選択可能な変動パターンのうち最も特図変動時間が短い変動パターンは、時短状態 A において選択可能な変動パターンのうち最も特図変動時間が短い変動パターンよりも特図変動時間が長い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数の特定表示結果とならない可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態中の間延び感を防ぐことで遊技興趣の低下を防ぐとともに、特定回数到達後特別状態中に有利状態に制御されたときの祝福感を高めることで遊技興趣を向上させることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

10

#### 【1663】

形態 12 - 1 の遊技機は、

有利状態として第 1 有利状態（例えば、大当り A の大当り遊技状態）と該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態（例えば、大当り B の大当り遊技状態）とに制御可能であり、

可変表示パターン決定手段は、第 2 有利状態に制御されるときに、第 1 有利状態に制御されるときに決定しない特殊可変表示パターンを、有利状態後特別状態と特定回数到達後特別状態とにおいて共通して決定可能である（例えば、特徴部 130SG - 4 に示すように、特殊変動パターンについては、時短状態 A、時短状態 B において大当り種別が大当り B となる場合に、共通の大当り変動パターンとして選択可能な部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊可変表示パターンを異なる特別状態で共用することで、可変表示パターンのデータ容量を削減することができる。

#### 【1664】

形態 12 - 2 の遊技機は、

有利状態後特別状態から非特別状態に制御された後の特定期間において該特定期間の終了後の非特別状態中には実行しない特定演出（例えば、ステージ画像の表示）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）を備え、

30

演出実行手段は、特定回数到達後特別状態から非特別状態に制御された後の特定期間においては特定演出を実行しない（例えば、図 284 - 55 に示すように、時短状態 A の終了後は、10 回の可変表示にわたって画像表示装置 5 に専用ステージ画像が表示される一方で、時短状態 B の終了後は、画像表示装置 5 において該専用ステージ画像が表示されない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後特別状態の終了後における特定期間においては専用の特定演出を実行することで特別感を高めるとともに、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態の終了後における特定期間においては、有利状態に制御されていないことの残念感を特定演出によって却って高めてしまうことによる興趣の低下を抑制することができる。

40

#### 【1665】

形態 12 - 3 の遊技機は、

有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、リーチ演出）と、有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、祝福演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）を備え、

報知演出の実行パターンとして、有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出を経由することなく第 1 タイミングにおいて報知演出を実行する第 1 実行パターン（例えば、図 284 - 27 及び図 284 - 29 に示すように、非リーチ大当りの変動パターンであ

50

る P B 3 - 1 にて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される部分)と、特定示唆演出を経由してから第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングにおいて報知演出を実行する第 2 実行パターン(例えば、スーパーリーチ 大当りの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチ のリーチ演出を含む 5 0 秒間の演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される部分)と、を少なくとも含み、

演出実行手段は、

特定回数到達後特別状態に制御されているときの方が、有利状態後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第 1 実行パターンの報知演出を実行可能であり(例えば、図 2 8 4 - 2 8 に示すように、時短状態 B において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される部分)、

10

有利状態後特別状態に制御されているときの方が、特定回数到達後特別状態に制御されているときよりも高い割合で第 2 実行パターンの報知演出を実行可能である(例えば、図 2 8 4 - 2 7 及び図 2 8 4 - 2 8 に示すように、時短状態 A 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチ 大当りの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチ のリーチ演出を含む 5 0 秒間の演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される部分)、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、特定回数の可変表示が実行された後に制御される特定回数到達後特別状態中は第 1 実行パターンを実行され易くすることで遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

【 1 6 6 6 】

[ 形態 1 3 ]

態 1 3 - 0 の遊技機は、

始動条件(例えば、始動入賞)が成立したことにもとづいて識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果(例えば、大当たり)で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1 )であって、

30

有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、C P U 1 0 3 )と、

決定手段の決定結果にもとづいて可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターン(例えば、変動パターン)のうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、C P U 1 0 3 が図 2 8 4 - 1 9 に示す変動パターン設定処理を実行する部分)と、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、C P U 1 0 3 )と、

を備え、

状態制御手段は、

特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態(例えば、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3)に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果(例えば、時短付きはずれ)で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態(例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2)に制御可能であり、

40

有利状態後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該有利状態後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり(例えば、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B となった場合は、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 の終了後に時短状態 C 2 に制御可能な部分)、

有利状態後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示される場合の可変表示期間

50

は、非特別状態において可変表示が所定表示結果で表示される場合の可変表示期間よりも短い（例えば、図 284 - 6 及び図 284 - 27 に示すように、通常状態において第 1 特図の可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ A となる場合は、特図変動時間が 53 秒である変動パターン PA2 - 4 が選択される一方で、時短状態 A2、時短状態 A3 において第 2 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、特図変動時間が 2 秒である PA3 - 6、特図変動時間が 20 秒である PA3 - 7、特図変動時間が 50 秒である PA3 - 8、PA3 - 9 のいずれかが選択される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果が表示される可変表示において遊技者に違和感を与えることなく好適に有利状態後特別状態における遊技を行うことができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

10

【1667】

形態 13 - 1 の遊技機は、

状態制御手段は、

有利状態後特別状態に制御されているときに有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行された場合に非特別状態に制御し（例えば、時短状態 A1 において大当たり遊技状態に制御されることなく 1 回、時短状態 A2 において大当たり遊技状態に制御されることなく 7 回、時短状態 A3 において大当たり遊技状態に制御されることなく 685 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される部分）、

所定表示結果後特別状態に制御されているときに有利状態に制御されることなく特別回数の可変表示が実行された場合に非特別状態に制御し（例えば、時短状態 C1 において大当たり遊技状態に制御されることなく 1 回、時短状態 C2 において大当たり遊技状態に制御されることなく 685 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される部分）、

20

有利状態後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示されたときは、該有利状態後特別状態において実行された可変表示の回数を所定回数から減算した残回数と特別回数とを比較し、特別回数の方が残回数よりも多い場合は、該有利状態後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能である一方、特別回数の方が残回数よりも少ない場合は、該有利状態後特別状態の終了後に非特別状態に制御可能である（例えば、遊技状態が時短状態 A1、時短状態 A2、時短状態 A3、時短状態 B のいずれかであるとき（合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ の値が 1 以上であるとき）に可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、その時点での第 2 特図時短回数カウンタ

30

の値（時短状態 A1、時短状態 A2、時短状態 A3、時短状態 B において時短制御を実行可能な残り可変表示回数）と時短付きはずれ種別に応じた値（1 または 685）とを比較し、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第 2 特図時短回数カウンタ の値よりも大きい場合は、実行中の時短状態（時短状態 A1、時短状態 A2、時短状態 A3、時短状態 B）の終了に遊技状態を時短付きはずれ種別に応じた時短状態（時短状態 C1 または時短状態 C2）に制御する一方で、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第 2 特図時短回数カウンタ の値よりも少ない場合は実行中の時短状態（時短状態 A1、時短状態 A2、時短状態 A3、時短状態 B のいずれか）の終了後に時短付きはずれ種別に応じた時短状態に制御することなく通常状態に制御する部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後特別状態中に所定表示結果が表示された場合に、有利状態後特別状態終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるか否かに注目させることが可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【1668】

形態 13 - 2 の遊技機は、

有利状態後特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示されることによって該有利状態後特別状態の終了後に制御される所定表示結果後特別状態において有利状態に制御されないときに決定される可変表示パターンの平均可変表示期間は、有利状態後特別状態におい

50

て有利状態に制御されないときに決定される可変表示パターンの平均可変表示期間よりも短い（例えば、図 284 - 51 に示すように、時短状態 C2 における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は、時短状態 A における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも短く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果後特別状態により特別状態に制御されている期間が長くなる場合に、単位期間において実行される可変表示の数が増える可変表示期間の短い変動パターンに切り替えることで、遊技者に間延び感を与えることによる興趣の低下を抑制することができる。

【1669】

10

形態 13 - 3 の遊技機は、

有利状態後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されるときに決定される可変表示パターンの可変表示期間は、有利状態後特別状態において表示結果が所定表示結果で表示されないとともに有利状態に制御されないときに決定される複数種類の可変表示パターンのうち少なくとも 1 の可変表示パターンの可変表示期間と共通である（例えば、図 284 - 6、図 284 - 27 に示すように、時短状態 A1、時短状態 A2、時短状態 A3 における第 2 特図の可変表示においては、可変表示結果がはずれとなる場合と時短付きははずれとなる場合とで共通の特図変動時間にて可変表示が実行され得る）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示が所定表示結果で表示されたときに所定表示結果後特別状態に制御されないことによる違和感を軽減することができる。

20

【1670】

形態 13 - 4 の遊技機は、

有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、可変表示中予告演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120）を備え、

演出実行手段は、

特定示唆演出として、第 1 特定示唆演出（例えば、演出パターン A）と該第 1 特定示唆演出よりも有利状態に制御される可変表示における実行割合が高い第 2 特定示唆演出（例えば、演出パターン B ~ 演出パターン E）とを実行可能であり、

有利状態後特別状態において所定表示結果が表示される可変表示が実行される場合の方が、有利状態後特別状態において特定表示結果が表示されない可変表示が実行される場合よりも、高い割合で第 1 特定示唆演出を実行可能である（例えば、図 284 - 90 に示すように、時短状態 A において可変表示結果が時短付きははずれとなる場合は、時短状態 A において可変表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で可変表示中予告演出が演出パターン A で実行される部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後特別状態において表示結果が所定表示結果となるときに、あえて有利状態に制御される期待度が低い第 1 特定示唆演出を実行し易くすることで、有利状態に制御されることに期待させずに表示結果が所定表示結果で表示されたことを遊技者に認識させ難くすることができる。

40

【1671】

[形態 14]

態 14 - 0 の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103）と、

を備え、

50

状態制御手段は、

特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3）に制御可能であり、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2）に制御可能であり、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が 6 8 5 巻に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態 B）に制御可能であり、

有利状態後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該有利状態後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり（例えば、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B となった場合に、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 の終了後に時短状態 C 2 に制御される部分）、

特定回数到達後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特定回数到達後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり（例えば、時短状態 A B 中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B となった場合に、時短状態 B の終了後に時短状態 C 2 に制御される部分）、

演出実行手段は、

有利状態後特別状態の終了により制御される所定表示結果後特別状態においては所定表示結果後特別状態に対応した特定報知演出を実行可能であり、

特定回数到達後特別状態の終了により制御される所定表示結果後特別状態においては、所定表示結果後特別状態に対応した特定報知演出の実行を制限する（例えば、図 2 8 4 - 4 5 に示すように、時短状態 A 1 中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B となった場合（時短状態 C 2 の開始条件が成立した場合）は、時短状態 A 1 の最終可変表示（第 2 特図の 1 回目の可変表示）にて突入演出（突入演出 B）を実行する一方で、時短状態 B 中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B となった場合（時短状態 C 2 の開始条件が成立した場合）は、突入演出を実行しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連荘状態が継続する有利状態後特別状態からの所定表示結果後特別状態への制御は遊技者にとって安心感があるので特定報知演出を実行するが、有利状態とならない可変表示が特定回数実行された後に制御される特定回数到達後特別状態において、さらに有利状態とならない可変表示が継続することを想起させる所定表示結果後特別状態への制御時には特定報知演出を制限することで、遊技者に与えるストレスを軽減することができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【1 6 7 2】

形態 1 4 - 1 の遊技機は、

状態制御手段は、

有利状態後特別状態に制御されているときに有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行された場合に非特別状態に制御し（例えば、時短状態 A 1 において大当たり遊技状態に制御されることなく 1 回、時短状態 A 2 2 において大当たり遊技状態に制御されることなく 7 回、時短状態 A 3 において大当たり遊技状態に制御されることなく 6 8 5 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される部分）、

所定表示結果後特別状態に制御されているときに有利状態に制御されることなく特別回数の可変表示が実行された場合に非特別状態に制御し（例えば、時短状態 C 1 において大当たり遊技状態に制御されることなく 1 回、時短状態 C 2 において大当たり遊技状態に制御されることなく 6 8 5 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される部分）、

特定回数到達後特別状態に制御されてから有利状態に制御されることなく規定回数の可変表示が実行された場合に非特別状態に制御可能であり（例えば、時短状態 B において

10

20

30

40

50

大当り遊技状態に制御されること無く 6 8 5 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される部分)、

有利状態後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示されたときは、該有利状態後特別状態において実行された可変表示の回数を所定回数から減算した残回数と特別回数とを比較し、特別回数の方が残回数よりも多い場合は、該有利状態後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり、

特定回数到達後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特定回数到達後特別状態において実行された可変表示の回数を規定回数から減算した残回数と特別回数とを比較し、特別回数の方が残回数よりも多い場合は、該特定回数到達後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能である(例えば、遊技状態が時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B のいずれかであるとき(合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ の値が 1 以上であるとき)に可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、その時点での第 2 特図時短回数カウンタ の値(時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B において時短制御を実行可能な残り可変表示回数)と時短付きはずれ種別に応じた値(1 または 6 8 5)とを比較し、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第 2 特図時短回数カウンタ の値よりも大きい場合は、実行中の時短状態(時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B)の終了に遊技状態を時短付きはずれ種別に応じた時短状態(時短状態 C 1 または時短状態 C 2)に制御する一方で、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第 2 特図時短回数カウンタ の値よりも少ない場合は実行中の時短状態(時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B のいずれか)の終了後に時短付きはずれ種別に応じた時短状態に制御することなく通常状態に制御する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後特別状態中または特定回数到達後特別状態中に所定表示結果が表示された場合に、有利状態後特別状態または特定回数到達後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるか否かに注目させることが可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【1 6 7 3】

形態 1 4 - 2 の遊技機は、

遊技媒体が流下可能な経路として、第 1 経路(例えば、左遊技領域)と該第 1 経路とは異なる第 2 経路(例えば、右遊技領域)とを有し、

特別状態は、第 2 経路へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり(例えば、時短状態は遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことで第 2 始動入賞口に入賞させる遊技状態である部分)、

演出実行手段は、第 2 経路への遊技媒体の発射を促進する促進演出(例えば、突入演出)を実行可能であり、

非特別状態において特定条件が成立して特定回数到達後特別状態に制御される場合は、該特定条件が成立する可変表示の表示結果が表示されてから次の可変表示が開始可能となるまでの結果表示期間が特別期間とされるときに、該特別期間中に促進演出が演出実行手段により実行され、

所定表示結果後特別状態において特定条件が成立して特定回数到達後特別状態に制御される場合は、該特定条件が成立する可変表示の表示結果が表示されてから次の可変表示が開始可能となるまでの結果表示期間が特別期間よりも短い非特別期間とされるときに、該非特別期間中において演出実行手段による促進演出は実行されない(例えば、図 2 8 4 - 3 5、図 2 8 4 - 3 8、図 2 8 4 - 4 5 に示すように、通常状態における可変表示においては、可変表示回数が 6 8 5 回に達する(時短状態 B の開始条件が成立する)場合に図柄確定期間を 8 1 . 4 秒とすることで、該図柄確定期間中に突入演出を実行するが、時短状態 C において可変表示回数が 6 8 5 回に達する(時短状態 B の開始条件が成立する)場合には図柄確定期間を 0 . 5 秒とすることで、該図柄確定期間中に突入演出を実行せずに時短状態 C から時短状態 B に移行する部分)、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態から特定回数到達後特別状態へ制御されるときには有利となる経路が変わるので長い結果表示期間によりインターバルを確保して促進演出をしつかり行うことで遊技者に有利となる経路の変化を認識させることができる。また、所定表示結果後特別状態から特定回数到達後特別状態へ制御されるときには、有利となる経路が変わらないので結果表示期間を短くして促進演出を実行しないことで、遊技者に違和感を与えることなく好適に特定回数到達後特別状態に移行することができる。

【 1 6 7 4 】

形態 1 4 - 3 の遊技機は、

遊技媒体が流下可能な経路として、第 1 経路（例えば、左遊技領域）と該第 1 経路とは異なる第 2 経路（例えば、右遊技領域）とを有し、

特別状態は、第 2 経路へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり（例えば、時短状態は遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことで第 2 始動入賞口に入賞させる遊技状態である部分）、

演出実行手段は、表示手段（例えば、画像表示装置 5）を含み、

表示手段は、

所定表示結果後特別状態に制御されているときに、第 2 経路への遊技媒体の発射を促進する特定促進表示（例えば、右打ち促進画像）を継続して表示可能であり、

所定表示結果後特別状態において特定条件が成立して特定回数到達後特別状態に制御される場合は、所定表示結果後特別状態において継続表示していた特定促進表示を特定回数到達後特別状態に引き継いで表示可能である（例えば、変形例として示すように、時短状態 C において可変表示回数が 6 8 5 回に達して時短状態 B の開始条件が成立した場合等においては、該時短状態 C において画像表示装置 5 の右上に表示されている右打ち促進画像を時短状態 B においても継続表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果後特別状態から特定回数到達後特別状態に移行した場合に遊技者が第 2 経路への発射を継続すべき状態であることを認識し易くできる。

【 1 6 7 5 】

[ 形態 1 5 ]

形態 1 5 - 0 の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、図 2 8 4 - 1 2 に示す特図保留記憶部 1 3 0 S G 1 5 1）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後特別状態（例えば、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3）に制御可能であるとともに、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2）に制御可能であり、

演出実行手段は、

有利状態後特別状態から非特別状態に制御されるときに保留記憶手段に記憶されていた保留記憶については、可変表示が所定表示結果で表示される保留記憶であることを示唆する所定保留予告演出（例えば、保留表示予告演出）を実行可能であり、

有利状態後特別状態中において可変表示が所定表示結果で表示される保留記憶につい

10

20

30

40

50

ては、可変表示が所定表示結果で表示される保留記憶であることを示唆する所定保留予告演出の該有利状態後特別状態中における実行を制限する（例えば、変形例として示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示についても保留表示予告演出を実行可能とする場合については、例えば、図 284 - 85 及び図 284 - 86 に示すように、時短終了時に記憶されている最大 4 個の保留記憶内に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合、該保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行可能とする一方で、時短状態 A 中に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が派生した場合、該保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行しない部分）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、始動条件の成立頻度が高い有利な状況である有利状態後特別状態中には所定保留予告演出を行わず、始動条件の成立頻度が低い不利な状況である有利状態後特別状態から非特別状態に移行する際に所定保留予告演出を行うことで遊技者に緊張感を与えて遊技興趣を向上させることができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

#### 【1676】

形態 15 - 1 の遊技機は、

状態制御手段は、有利状態後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該有利状態後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能である（例えば、遊技状態が時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B のいずれかであるとき（合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ の値が 1 以上であるとき）に可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、その時点での第 2 特図時短回数カウンタ の値（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B において時短制御を実行可能な残り可変表示回数）と時短付きはずれ種別に応じた値（1 または 685）とを比較し、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第 2 特図時短回数カウンタ の値よりも大きい場合は、実行中の時短状態（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B）の終了に遊技状態を時短付きはずれ種別に応じた時短状態（時短状態 C 1 または時短状態 C 2）に制御する一方で、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第 2 特図時短回数カウンタ の値よりも少ない場合は実行中の時短状態（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B のいずれか）の終了後に時短付きはずれ種別に応じた時短状態に制御することなく通常状態に制御する部分）、

20

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果が表示されても所定表示結果後特別状態に制御されないことによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

#### 【1677】

形態 15 - 2 の遊技機は、

状態制御手段は、

有利状態後特別状態に制御されているときに有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行された場合に非特別状態に制御し（例えば、時短状態 A 1 において大当たり遊技状態に制御されることなく 1 回、時短状態 A 2 において大当たり遊技状態に制御されることなく 7 回、時短状態 A 3 において大当たり遊技状態に制御されることなく 685 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される部分）、

40

所定表示結果後特別状態に制御されているときに有利状態に制御されることなく特別回数の可変表示が実行された場合に非特別状態に制御し（例えば、時短状態 C 1 において大当たり遊技状態に制御されることなく 1 回、時短状態 C 2 において大当たり遊技状態に制御されることなく 685 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される部分）、

有利状態後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示されたときは、該有利状態後特別状態において実行された可変表示の回数を所定回数から減算した残回数と特別回数とを比較し、特別回数の方が残回数よりも多い場合は、該有利状態後特別状態の

50

終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能である一方、特別回数の方が残回数よりも少ない場合は、該有利状態後特別状態の終了後に非特別状態に制御可能である（例えば、遊技状態が時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B のいずれかであるとき（合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ の値が 1 以上であるとき）に可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、その時点での第 2 特図時短回数カウンタ の値（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B において時短制御を実行可能な残り可変表示回数）と時短付きはずれ種別に応じた値（1 または 6 8 5）とを比較し、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第 2 特図時短回数カウンタ の値よりも大きい場合は、実行中の時短状態（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B）の終了に遊技状態を時短付きはずれ種別に応じた時短状態（時短状態 C 1 または時短状態 C 2）に制御する一方で、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第 2 特図時短回数カウンタ の値よりも少ない場合は実行中の時短状態（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B のいずれか）の終了後に時短付きはずれ種別に応じた時短状態に制御することなく通常状態に制御する部分）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、有利状態後特別状態中に所定表示結果が表示された場合に、有利状態後特別状態終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるか否かに注目させることが可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【1678】

形態 15 - 3 の遊技機は、

20

可変表示として、第 1 識別情報（例えば、第 1 特図）または第 2 識別情報（例えば、第 2 特図）の可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

保留記憶手段は、第 1 識別情報の可変表示に関する情報を第 1 保留記憶情報として記憶可能であるとともに、第 2 識別情報の可変表示に関する情報を第 2 保留記憶情報として記憶可能であり（例えば、第 1 特図の可変表示に関する保留記憶を始動口バッファ値が 1 の保留記憶として記憶し、第 2 特図の可変表示に関する保留記憶を始動口バッファ値が 2 の保留記憶として記憶する部分）、

演出実行手段は、

有利状態後特別状態から非特別状態に制御されるときに保留記憶手段に記憶されていた第 2 保留記憶情報については、所定保留予告演出を実行可能であり（例えば、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B、時短状態 C 2 中に発生した保留記憶であれば、該保留記憶にもとづく可変表示が通常状態において実行される場合であっても該保留記憶を対象として保留表示予告演出を実行可能な部分）、

30

有利状態後特別状態から非特別状態に制御されるときに保留記憶手段に記憶されていた第 1 保留記憶情報については、所定保留予告演出の実行を制限する（例えば、図 284 - 82（A）、図 284 - 81（B）、図 284 - 82（C）に示すように、いずれの状態においても可変表示結果が時短付きはずれとなる場合について保留表示予告演出が実行されない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 保留記憶情報については所定保留予告演出を制限することで、第 1 保留記憶情報について所定表示結果となるかを判断することによって所定保留予告演出の処理が複雑になることを防ぎ、演出制御プログラムを簡素化することができる。

40

#### 【1679】

形態 15 - 4 の遊技機は、

可変表示として、第 1 識別情報（例えば、第 1 特図）または第 2 識別情報（例えば、第 2 特図）の可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

保留記憶手段は、第 1 識別情報の可変表示に関する情報を第 1 保留記憶情報として記憶可能であるとともに、第 2 識別情報の可変表示に関する情報を第 2 保留記憶情報として記憶可能であり（例えば、第 1 特図の可変表示に関する保留記憶を始動口バッファ値が 1 の保留記憶として記憶し、第 2 特図の可変表示に関する保留記憶を始動口バッファ値が 2 の

50

保留記憶として記憶する部分)、

演出実行手段は、

非特別状態において第1識別情報の可変表示が所定表示結果で表示された場合に、所定表示結果後特別状態に制御されることを報知可能な第1所定演出(例えば、突入演出A)を実行可能であり、

特別状態において第2識別情報の可変表示が所定表示結果で表示された場合に、所定表示結果後特別状態に制御されることを報知可能な演出であって、第1所定演出とは異なる第2所定演出(例えば、突入演出B)を実行可能であり、

有利状態後特別状態から非特別状態に制御されるときに保留記憶手段に記憶されていた第2保留記憶情報に対応した可変表示において表示結果が所定表示結果で表示される場合と、有利状態後特別状態から非特別状態に制御されるときに保留記憶手段に記憶されていた第1保留記憶情報に対応した可変表示において表示結果が所定表示結果で表示される場合と、のいずれの場合においても、所定表示結果後特別状態に制御されることを報知可能な共通する共通所定演出を実行可能である(例えば、変形例として示すように、時短状態終了直後の通常状態であって、時短状態中に発生した保留記憶にもとづく可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、該可変表示が第1特図の可変表示と第2特図の可変表示のどちらであっても時短状態Cに制御されることを報知する演出として突入演出Bを実行可能な部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態後特別状態から非特別状態に制御されるときに記憶されていた第1保留記憶情報に対応した可変表示において表示結果が所定表示結果で表示されるという希有な状況については、第2保留記憶情報について所定表示結果後特別状態に制御されることを報知する演出と共用することで、演出の開発工数を削減できるとともに、演出データの容量も低減できる。

【1680】

形態15-5の遊技機は、

演出実行手段は、有利状態後特別状態から非特別状態に制御されるときに、保留記憶手段に有利状態に制御される保留記憶情報が記憶されている場合は、所定保留予告演出の実行を制限する(例えば、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示についても保留表示予告演出を実行可能とする場合であっても、図284-87に示すように、時短状態A、時短状態B、時短状態Cの終了時に記憶されている最大4個の保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が存在し、且つ、該大当たりとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合は、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行する一方で、可変表示結果が大当たりとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行しない部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される手前で所定表示結果となった場合には、所定表示結果後特別状態に制御される期間が著しく短くなってしまうことから無駄引き感を与えてしまう恐れがあるので、所定保留予告演出の実行を制限することにより、これら無駄引き感による興趣の低下を抑制することができる。

【1681】

[形態16]

形態16-0の遊技機は、

始動条件(例えば、始動入賞)が成立したことにもとづいて識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果(例えば、大当たり)で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状

10

20

30

40

50

態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103）と、  
を備え、  
状態制御手段は、

特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態C1、時短状態C2）に制御可能であるとともに、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が685回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態B）に制御可能であり、

特定回数到達後特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特定回数到達後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり（例えば、時短状態Bにおいて可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなった場合は、時短状態B終了後に時短状態C2に制御される部分）、

演出実行手段は、

表示手段（例えば、画像表示装置5）を含み、

特別状態に制御されているときに該特別状態に制御可能な期間を示す対応表示（例えば、時短状態において時短制御を実行可能な残り可変表示回数の表示）を表示手段に表示可能であり、

特定回数到達後特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示された場合に、表示中の対応表示を該対応表示が示している期間と異なる期間を示す対応表示に変化させない（例えば、図284-45に示すように、時短状態Bにおいて可変表示結果が時短付きはずれとなったとしても、該時短状態Bの残回数表示については、時短状態B終了後に制御される時短状態Cにおいて時短制御を実行可能な残り可変表示回数を加えた数値に変化させることがない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態中に可変表示が所定表示結果となって特別状態が重なった場合に、特定回数到達後特別状態の途中で対応表示により示される期間を変更することによって、処理が複雑化してしまうことを防ぐことができ、演出実行手段が実行する演出制御プログラムのデータ容量を削減することができる。

#### 【1682】

形態16-1の遊技機は、

所定表示結果後特別状態中に特定条件が成立した場合に該所定表示結果後特別状態を終了して特定回数到達後特別状態に制御可能であり（例えば、時短状態C1、時短状態C2において可変表示回数が685回に達した場合に時短状態C1、時短状態C2から時短状態Bに制御される部分）、

非特別状態中に特定条件が成立する場合と、所定表示結果後特別状態中に特定条件が成立する場合と、のいずれの場合においても、特定回数到達後特別状態に制御されるときに対応表示の表示を開始する（例えば、通常状態において可変表示回数が685回に達する場合は、時短状態Bに制御された時点から該時短状態Bに対応する時短残回数の表示を開始し、遊技状態が時短状態Cから時短状態Bに移行する場合は、画像表示装置5においてシャッター演出を実行することによって時短状態Cに対応する時短残回数の表示を時短状態Bに対応する時短残回数の表示に切り替える部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に移行したことを遊技者が的確に認識することができる。

#### 【1683】

形態16-2の遊技機は、

演出実行手段は、

所定表示結果後特別状態に制御されているときには該所定表示結果後特別状態に対応した背景画像（例えば、図284-55に示す第1背景画像や第2背景画像）を表示手段

10

20

30

40

50

に表示可能であり、

特定回数到達後特別状態に制御されているときには該特定回数到達後特別状態に対応した背景画像（例えば、図 2 8 4 - 5 5 に示す第 1 背景画像や第 2 背景画像）を表示手段に表示可能であり、

所定表示結果後特別状態中に特定条件が成立して特定回数到達後特別状態に制御されるときに、所定表示結果後特別状態で表示されていた背景画像を隠蔽する態様の特定演出（例えば、シャッター演出）を実行可能であり、

特定演出の終了によって隠蔽が解消されることにより特定回数到達後特別状態に対応した背景画像が視認可能となる（例えば、遊技状態が時短状態 C から時短状態 B に移行する際には、シャッター演出を実行することによって画像表示装置 5 の表示領域全体をシャッター画像により隠蔽し、画像表示装置 5 に表示されている時短状態 C に対応する背景画像を時短状態 B に対応する背景画像に切り替える部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出により背景画像が隠蔽されるため、背景画像の急激な切り替わりによる違和感を防ぐことができる。

#### 【 1 6 8 4 】

形態 1 6 - 3 の遊技機は、

演出実行手段は、

非特別状態中に所定表示結果が表示されて所定表示結果後特別状態に制御される場合は、対応表示（例えば、時短残回数の表示）を表示手段に表示し、

特定回数到達後特別状態中に所定表示結果が表示された場合であって、該特定回数到達後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御される場合は、対応表示の表示を制限する（例えば、図 2 8 4 - 4 5 に示すように、時短状態 B において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B となった場合は、該可変表示結果が時短付きはずれとなった時短状態の終了後に時短状態 C 2 に移行するが、該時短状態 C 2 においては時短残回数の表示を行わない）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態中に所定表示結果が表示される時期によっては所定表示結果後特別状態に制御される期間が極めて短くなってしまい無駄引き感を与えてしまう可能性があるので、対応表示の表示を制限することにより、これら無駄引き感による興趣の低下を抑制することができる。

#### 【 1 6 8 5 】

##### [ 形態 1 7 ]

形態 1 7 - 0 の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 ）と、

を備え、

状態制御手段は、

可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2）に制御可能であり、

特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり（例えば、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B となった場合は、これら時短状

10

20

30

40

50

態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 の終了後に時短状態 C 2 に制御される部分)、

演出実行手段は、

特別状態が終了する前の終了前期間において、該特別状態の終了を示唆する終了示唆演出(例えば、時短終了カウントダウン)を実行可能であり、

特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示された場合であって該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるときでも、該特別状態が終了する前の終了前期間において終了示唆演出を実行可能である(たとえば、図 284 - 45 に示すように、時短状態 C 中において可変表示結果が時短付きはずれ B となり、時短状態 C の後に新たに時短状態 C 2 に制御される場合は、元々制御されていた時短状態 C (時短状態 C 2) を対象として時短終了カウントダウンの表示が実行される部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態中に所定表示結果が表示されるか否かによって、終了示唆演出の実行態様を切り替えると制御が複雑になるので、所定表示結果が表示された特別状態が終了するまでは、所定表示結果の表示有無に関わらず終了示唆演出を同様に行うことによって、終了示唆演出の制御の複雑化を防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【1686】

形態 17 - 1 の遊技機は、

演出実行手段は、

表示手段(例えば、画像表示装置 5)を含み、

特別状態に制御されているときに該特別状態に制御可能な期間を示す対応表示(例えば、時短残回数の表示)を表示手段に表示可能であり、

20

特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるときでも、表示中の対応表示を該対応表示が示している期間と異なる期間を示す対応表示に変化させない(例えば、図 284 - 45 に示すように、時短残回数の表示については、実行中の時短状態において新たに時短状態 C の開始条件が成立しても、改めて該開始条件が成立した時短状態 C に制御されるまでは実行中の時短状態に応じた時短残回数の表示を維持する(時短残回数の表示を変化させない)部分)、

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、対応表示の表示用カウンタとして、複数のカウンタを設ける必要がないので、対応表示を行う処理が複雑化してしまうことを防ぐことができ、演出実行手段が実行する演出制御プログラムのデータ容量を削減することができる。

【1687】

形態 17 - 2 の遊技機は、

演出実行手段は、

表示手段(例えば、画像表示装置 5

)を含み、

特別状態に制御されているときに該特別状態に制御可能な期間を示す対応表示(例えば、時短残回数の表示)を表示手段に表示可能であり、

40

特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるときに、対応表示の表示を制限する(例えば、図 284 - 45 に示すように、通常状態において可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、画像表示装置 5 において時短残回数の表示を実行するが、時短状態 B の終了後に時短状態 C 2 に制御される場合は、画像表示装置 5 において該時短状態 C 2 における時短残回数を表示しない部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示が所定表示結果で表示される時期によっては所定表示結果後特別状態に制御される期間が極めて短くなってしまい無駄引き感を与えてしまう可能性があるため、対応表示の表示を制限することにより、これら無駄引き感による興趣の低下

50

を抑制することができる。

【 1 6 8 8 】

形態 1 7 - 3 の遊技機は、

演出実行手段（例えば、画像表示装置 5）は、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）を含み、

特別状態に制御されているときに該特別状態に制御可能な期間を示す対応表示（例えば、時短残回数の表示）を表示手段に表示可能であり、

特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるときに、該所定表示結果後特別状態において終了示唆演出を実行するが、対応表示の表示を制限し（例えば、変形例として示すように、いずれかの時短状態中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短つきはずれ B となった場合、該時短付きはずれ B にもとづく時短状態 C 2 において時短残回数の表示の表示を行わない一方で、時短終了カウントダウンは実行する部分）、

対応表示の方が終了示唆演出よりも 1 の可変表示の実行中において表示が継続する期間が長い（例えば、変形例として示すように、時短残回数の表示の方が時短終了カウントダウンよりも表示期間が短い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果後特別状態の終了期間を報知する終了示唆演出の表示期間が短いため、特別状態において所定表示結果が表示される時期によって所定表示結果後特別状態に制御される期間が短かったとしても、過度に無駄引き感を与えてしまうことを防ぎつつ、好適に所定表示結果後特別状態の終了タイミングを報知することができる。

【 1 6 8 9 】

[ 形態 1 8 ]

形態 1 8 - 0 の遊技機は、

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（ ）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出を実行可能な演出実行手段と、

非特別状態と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

を備え、

状態制御手段は、

特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態に制御可能であり、

特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり、

演出実行手段は、

表示手段を含み、

特別状態が終了するときに遊技価値の付与に関する特殊表示を表示手段に表示可能であり、

特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるときでも、該特別状態が終了するときに特殊表示を表示手段に表示可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果が特別状態中表示されたか否かにかかわらず、特別状態が終了するときに特殊表示が表示されるため、特殊表示を表示する制御の複雑化を防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

【 1 6 9 0 】

形態 1 8 - 1 の遊技機は、

状態制御手段は、特別状態として、有利状態に制御されたことにもとづいて有利状態後

10

20

30

40

50

特別状態に制御可能であり、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件が成立したときに特定回数到達後特別状態に制御可能であり、

演出実行手段は、有利状態後特別状態が終了するときは特殊表示を表示手段に表示可能である一方、特定回数到達後特別状態が終了するときは特殊表示の表示を制限する、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態が終了するときは、一度も有利状態に制御されていないことになるので、このように、一度も有利状態に制御されていない状況で特殊表示が表示されてしまうことによる興趣の低下を防ぐことができる。

【1691】

形態18-2の遊技機は、

演出実行手段は、

非特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されて所定表示結果後特別状態に制御された場合に、該所定表示結果後特別状態が終了するときは特殊表示の表示を制限し、

有利状態後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されることにより該有利状態後特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御される場合は、該所定表示結果後特別状態が終了するときに特殊表示を表示手段に表示可能である（例えば、図284-45に示すように、リザルト演出について、通常状態において可変表示結果が時短付きはずれとなり且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBであったことにもとづく時短状態C2において大当り遊技状態に制御されることなく685回の可変表示が実行された場合はリザルト演出が実行されないが、時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなった場合（時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3の終了後に時短状態C2に制御される場合）は、時短状態C2において大当り遊技状態に制御されることなく685回の可変表示が実行されるとリザルト演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態から移行した所定表示結果後特別状態が終了する場合は、一度も有利状態に制御されていない状況となるため、このような状況で特殊表示が表示されることにより興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。また、有利状態後特別状態から移行した所定表示結果後特別状態が終了する場合は、少なくとも一度は有利状態に制御されている状況となるため、特殊表示を表示することにより付与された遊技価値をアピールすることで遊技興趣を向上させることができる。

【1692】

形態18-3の遊技機は、

演出実行手段は、所定表示結果後特別状態において可変表示が所定表示結果で表示されることにより該所定表示結果後特別状態の終了後に再び所定表示結果後特別状態に制御される場合に、該所定表示結果後特別状態が終了するときは特殊表示の表示を制限する（例えば、時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなった場合（時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3の終了後に時短状態C2に制御される場合）は、時短状態C2において大当り遊技状態に制御されることなく685回の可変表示が実行されるとリザルト演出が実行されるが、通常状態、時短状態B、時短状態C1、時短状態C2において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなった場合（時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3の終了後に時短状態C2に制御される場合）については、これら時短状態において可変表示結果が時短付きはずれとなったことにもとづく時短状態C2において大当り遊技状態に制御されることなく685回の可変表示が実行されてもリザルト演出は実行されない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果後特別状態から再度移行した所定表示結果後特別状態が終了する場合は、一度も有利状態に制御されていない状況となり得るため、このような状況で特殊表示が表示されることにより興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 6 9 3 】

## [ 形態 1 9 ]

形態 1 9 - 0 の遊技機は、＜特徴部 1 3 0 S G - 5＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにともづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 0 3）と、  
を備え、

状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにともづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2）に制御可能であり、

特別状態中に実行された可変表示が所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御可能であり（例えば、いずれかの時短状態において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B となった場合は、実行中の時短状態の終了後に時短状態 C 2 に制御される部分）、

演出実行手段は、

演出音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）を含み、

所定表示結果後特別状態に制御されているときに演出音出力手段により所定背景音を出力可能であり（例えば、図 2 8 5 - 3（A）に示すように、時短状態 C 2 に制御されているときに演出制御用 C P U 1 2 0 が音パターン R 1 0、音パターン R 2 0、音パターン R 3 0 のいずれかにもとづいてスピーカ 8 L、8 R から B G M を出力する部分）、

特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示されたことによって該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるときは、出力中の背景音を特定背景音に変更して出力可能である（例えば、図 2 8 5 - 3（A）に示すように、いずれかの時短状態において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B となった場合は、該時短状態の終了後に突入演出 B や右打ち促進演出 F の B G M としてスピーカ 8 L、8 R から音パターン R 1 0 にもとづく B G M が出力された後、スピーカ 8 L、8 R から音パターン R 2 0 にもとづく B G M が出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果が特別状態中に表示されたか否かにかかわらず、所定表示結果後特別状態に制御されることにより特定背景音が出力されるため、特定背景音を出力する制御の複雑化を防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

## 【 1 6 9 4 】

形態 1 9 - 1 の遊技機は、

演出実行手段は、

演出識別情報の可変表示演出を実行可能であり（例えば、飾り図柄の可変表示を実行可能な部分）、

演出識別情報の可変表示演出を所定のリーチ態様とすることにより有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり（例えば、C P U 1 0 3 が図 2 8 4 - 6 に示すいずれかのリーチ変動パターンを選択することで、演出制御用 C P U 1 2 0 がリーチ演出を実行可能な部分）、

リーチ演出が実行されていない期間において背景音を出力可能であり（例えば、図 2 8 5 - 3（A）に示すように、通常状態の高速スクロール中において音パターン N 1 0 にもとづいてスピーカ 8 L、8 R から B G M を出力する部分）、

特別状態中に可変表示が所定表示結果で表示されたことによって該特別状態の終了後に所定表示結果後特別状態に制御されるときは、背景音とは異なる特定音を出力した後に

10

20

30

40

50

特定背景音を出力する（例えば、図 2 8 5 - 8 参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、背景音とは異なる特定音が一旦出力された後に特定背景音が終了されるので、所定表示結果後特別状態への移行を遊技者が認識し易くできる。

【 1 6 9 5 】

形態 1 9 - 2 の遊技機は、  
演出実行手段は、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4、9 1 1 ~ 9 2 2、9 2 3 ~ 9 3 4 や、  
盤 L E D 9 5 1 ~ 9 5 6、9 5 7 ~ 9 6 2、9 6 3 ~ 9 6 8、9 6 9 ~ 9 7 0 等）を含み、  
有利状態後特別状態において該有利状態後特別状態に対応した発光制御データを用い  
て発光手段を発光させることが可能であり（例えば、図 2 8 5 - 3（A）に示すように、  
時短状態 A 1 と時短状態 A 2、時短状態 A 3 とで異なる輝度データテーブルにもとづいて  
各 L E D の発光制御が行われる部分）、

所定表示結果後特別状態において該所定表示結果後特別状態に対応した発光制御データを用いて発光手段を発光させることが可能であり（例えば、図 2 8 5 - 3（A）に示すように、時短状態 C 1 と時短状態 C 2 とで異なる輝度データテーブルにもとづいて各 L E D の発光制御が行われる部分）、

所定表示結果後特別状態に対応した発光制御データの最初の制御データは、発光手段を発光させない制御データ（例えば、消灯の輝度データ「0 0 0」）である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果後特別状態においては、最初に発光手段が発光しない態様とされるので、所定表示結果後特別状態への移行を遊技者が認識し易くできる。

【 1 6 9 6 】

[ 形態 2 0 ]

形態 2 0 - 0 の遊技機は、＜特徴部 1 3 0 S G - 6＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにともづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当り）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、  
を備え、

状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにともづく特定条件（例えば、可変表示回数が 6 8 5 回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態 B）に制御可能であり、

演出実行手段は、

演出手段（例えば、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、可動体 3 2、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4、9 1 1 ~ 9 2 2、9 2 3 ~ 9 3 4 や、盤 L E D 9 5 1 ~ 9 5 6、9 5 7 ~ 9 6 2、9 6 3 ~ 9 6 8、9 6 9 ~ 9 7 0 等）を含み、

表示結果が特定表示結果となる特定可変表示においては、該可変表示中に演出手段の態様を特別態様とする特別演出を実行可能であり（例えば、図 2 8 5 - 3（B）に示すように、可変表示結果が大当りとなる可変表示中において、画像表示装置 5 にレインボー態様の画像を表示させたり各 L E D をレインボー態様にて発光させるレインボー演出や、可動体 3 2 を動作させる可動体演出を実行可能である部分）、

特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数となる到達可変表示においては、該到達可変表示中に演出手段の態様を特別態様とする特別演出を実行しない（例えば、図 2 8 5 - 3（B）に示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる（可変表示後に時短状態 C 1 や時短状態 C 2 に制御される）可変表示や、可変表示奇数が 6 8 5 回に達した（可変表示後に時短状態 B に制御される）可変表示において、レインボー演出や可動体演出

10

20

30

40

50

を実行しない部分)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、到達可変表示は、特定条件が成立するものの特定表示結果となる可変表示ではないため、到達可変表示において特別態様とする特別演出を実行しないことで、特定表示結果となる特定可変表示と誤認させないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【1697】

形態20-1の遊技機は、  
演出実行手段は、

演出識別情報の可変表示演出を実行可能であり（例えば、飾り図柄の可変表示を実行可能な部分）、

10

表示結果が特定表示結果となる特定可変表示においては、演出識別情報の可変表示演出を所定のリーチ態様とすることにより有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり（例えば、CPU103が図284-6に示すいずれかの当りリーチ変動パターンを選択することで、演出制御用CPU120がリーチ演出を実行可能な部分）、

可変表示におけるリーチ態様となる前の期間において演出手段の態様を特別態様とすることが可能であるとともに、可変表示におけるリーチ態様となった後の期間においても演出手段の態様を特別態様とすることが可能であり（例えば、図285-3(B)に示すように、可変表示結果が当りとなる可変表示では、リーチ前とリーチ後とでレインボー演出及び可動体演出を実行可能な部分）、

20

到達可変表示においてもリーチ演出を実行可能であり（例えば、図284-6、図284-26、図284-27、図284-28に示すように、685回目可変表示においてノーマルリーチはずれ、スーパーリーチはずれの変動パターンを選択可能である部分）、

到達可変表示におけるリーチ態様となる前の期間とリーチ態様となった後の期間のいずれにおいても、演出手段の態様を特別態様としない（例えば、図285-3(B)に示すように、可変表示回数が685回に達したときは、該685回目の可変表示中のリーチ前とリーチ後とでレインボー演出及び可動体演出を実行しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、到達可変表示においてリーチ演出を実行することで、表示結果が特定表示結果となる特定可変表示と同じようにリーチ態様となる前と後の期間がある場合に、いずれの期間においても特別態様としないことで、より一層、到達可変表示を特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

30

#### 【1698】

形態20-2の遊技機は、

演出手段は、発光手段（例えば、枠LED901~904、911~922、923~934や、盤LED951~956、957~962、963~968、969~970等）と表示手段（例えば、画像表示装置5）とを含み、

演出実行手段は、

特定可変表示であるときは、特別演出において、発光手段と表示手段のいずれの手段についても特別態様とすることが可能であり（例えば、図285-3(C)に示すように、可変表示結果が当りとなる場合は、レインボー演出として各LEDをレインボー態様で発光させるとともに、画像表示装置5にてレインボー画像を表示させる部分）、

40

到達可変表示であるときは、発光手段と表示手段のいずれの手段についても特別態様としない（例えば、図285-3(B)に示すように、685回目の可変表示については、該685回目の可変表示中のリーチ前とリーチ後とでレインボー演出を実行しないことで各LEDのレインボー態様での発光及び画像表示装置5でのレインボー画像の表示を行わない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示結果が特定表示結果となる特定可変表示については、複数の演

50

出手段を特別態様として遊技者を盛り上げ、特別状態に制御される到達可変表示については、いずれの演出手段も特別態様としないことで、より確実に、到達可変表示を特定表示結果となる可変表示とを誤認させないようにすることができる。

【 1 6 9 9 】

形態 2 0 - 3 の遊技機は、

演出実行手段は、

特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、大当たり可変表示の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す特別告知演出（例えば、図 2 8 5 - 5（Q 1 1）に示すように、画像表示装置 5 において「F E V E R」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、

10

到達可変表示の表示結果が表示された後に特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間（例えば、6 8 5 回目可変表示の図柄確定期間）において、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す特定告知演出（例えば、図 2 8 5 - 7（S 1 0）に示すように、画像表示装置 5 において「B A T T L E R U S H 突入」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、

特定告知期間において、演出手段の態様を特別態様とすることが可能である（例えば、図 2 8 5 - 3（B）に示すように、6 8 5 回目可変表示の図柄確定期間においては、レインボー演出として各 L E D をレインボー態様で発光させるとともに、画像表示装置 5 にてレインボー画像を表示させる部分）、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、特定表示結果が表示される特定可変表示である場合は、特別告知期間において有利状態に制御される旨を示す特別告知演出が実行され、さらに特定回数到達後特別状態に制御される到達可変表示後の特定告知期間においては特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す特定告知演出が実行されるため、到達可変表示後の特定告知期間と特定可変表示後の特別告知期間とが誤認されてしまうことを防ぐことができるとともに、演出手段の態様を特別態様とすることで特定回数到達後特別状態に制御されることへの高揚感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 7 0 0 】

形態 2 0 - 4 の遊技機は、

演出実行手段は、

特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、大当たり可変表示の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す特別告知演出（例えば、図 2 8 5 - 5（Q 1 1）に示すように、画像表示装置 5 において「F E V E R」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、

30

到達可変表示の表示結果が表示された後に特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間（例えば、6 8 5 回目可変表示の図柄確定期間）において、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す特定告知演出（例えば、図 2 8 5 - 7（S 1 0）に示すように、画像表示装置 5 において「B A T T L E R U S H 突入」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、

特定告知期間において、演出手段の態様を特別態様としない（例えば、変形例として示すように、6 8 5 回目の可変表示の図柄確定期間においては、レインボー演出としての各 L E D のレインボー態様での発光及び画像表示装置 5 でのレインボー画像の表示を行わない部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示結果が表示される可変表示である場合は、特別告知期間において有利状態に制御される旨を示す特別告知演出が実行され、さらに特定回数到達後特別状態に制御される到達可変表示後の特定告知期間においては特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す特定告知演出が実行されるとともに演出手段の態様も特別態様とされないため、到達可変表示後の特定告知期間と、特定表示結果が表示される可変表示後の特別告知期間とが誤認されてしまうことを防ぐことができ、遊技興趣を向上できる。

50

## 【 1 7 0 1 】

形態 2 0 - 5 の遊技機は、

演出実行手段は、到達可変表示後に制御された特定回数到達後特別状態中の可変表示において特定表示結果が表示される可変表示において、演出手段の態様を特別態様とすることが可能である（例えば、時短状態 B 中における大当たり可変表示において、画像表示装置 5 にて虹色の画像を表示したり、各種ランプを虹色で点灯してもよい。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御されているときに特定表示結果となる可変表示において演出手段の態様が特別態様とされることにより、遊技者を盛り上げることができ、遊技興趣を向上できる。

10

## 【 1 7 0 2 】

形態 2 0 - 6 の遊技機は、

特別状態にて特定表示結果が表示される可変表示において演出手段を特別態様とするための演出用データは、非特別状態にて特定表示結果が表示される可変表示において演出手段を特別態様とするための演出用データと異なるが、一部については演出態様が同一となる演出用データである（例えば、図 2 8 5 - 3（C）に示すように、通常状態におけるレインボー演出と時短状態におけるレインボー演出とでは、演出制御用 CPU 1 2 0 が同一の輝度データテーブルを用いることによって、通常状態と時短状態とで各 LED を同一の発光態様にて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、例えば、遊技者にとっての注目度が相対的に高い演出手段の態様を特別状態と非特別状態とで異ならせる一方、注目度が相対的に低い演出手段の態様は同一とすることで、演出用データのデータ容量の増大を抑えつつ遊技者を盛り上げることができる。

## 【 1 7 0 3 】

[ 形態 2 1 ]

形態 2 1 - 0 の遊技機は、＜特徴部 1 3 0 S G - 6＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにともづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

30

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにともづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2）に制御可能であり、

演出実行手段は、

演出手段（例えば、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、可動体 3 2、枠 LED 9 0 1 ~ 9 0 4、9 1 1 ~ 9 2 2、9 2 3 ~ 9 3 4 や、盤 LED 9 5 1 ~ 9 5 6、9 5 7 ~ 9 6 2、9 6 3 ~ 9 6 8、9 6 9 ~ 9 7 0 等）を含み、

40

表示結果が特定表示結果となる特定可変表示においては、該可変表示中に演出手段の態様を特別態様とする特別演出を実行可能であり（例えば、図 2 8 5 - 3（B）に示すように、可変表示結果が大当たりとなる可変表示中において、画像表示装置 5 にレインボー態様の画像を表示させたり各 LED をレインボー態様にて発光させるレインボー演出や、可動体 3 2 を動作させる可動体演出を実行可能である部分）、

表示結果が所定表示結果となる所定可変表示においては、該所定可変表示中に演出手段の態様を特別態様とする特別演出を実行しない（例えば、図 2 8 5 - 3（B）に示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる（可変表示後に時短状態 C 1 または時短情愛

50

C 2 に制御される) 場合は、可変表示中においてレインボー演出や可動体演出を実行しない部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果後特別状態に制御される所定可変表示は特定表示結果となる可変表示ではないため、所定可変表示において特別態様とする特別演出を実行しないことで、特定表示結果となる特定可変表示と誤認させないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【1704】

形態21-1の遊技機は、

演出実行手段は、

演出識別情報の可変表示演出を実行可能であり(例えば、飾り図柄の可変表示を実行可能な部分)、

表示結果が特定表示結果となる特定可変表示においては、演出識別情報の可変表示演出を所定のリーチ態様とすることにより有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり(例えば、CPU103が図284-6に示すいずれかの大当たりリーチ変動パターンを選択することで、演出制御用CPU120がリーチ演出を実行可能な部分)、

可変表示におけるリーチ態様となる前の期間において演出手段の態様を特別態様とすることが可能であるとともに、可変表示におけるリーチ態様となった後の期間においても演出手段の態様を特別態様とすることが可能であり(例えば、図285-3(B)に示すように、可変表示結果が大当たりとなる可変表示では、リーチ前とリーチ後とでレインボー演出及び可動体演出を実行可能な部分)、

表示結果が所定表示結果となる所定可変表示においてもリーチ演出を実行可能であり(例えば、図284-6可変表示結果が時短付きはずれとなる場合にスーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンを選択可能である部分)、

所定可変表示におけるリーチ態様となる前の期間とリーチ態様となった後の期間のいずれにおいても、演出手段の態様を特別態様としない(例えば、図285-3(B)に示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示では、該可変表示中のリーチ前とリーチ後とでレインボー演出及び可動体演出を実行しない部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定可変表示においてリーチ演出を実行することで、表示結果が特定表示結果となる特定可変表示と同じようにリーチ態様となる前と後の期間がある場合に、いずれの期間においても特別態様としないことで、より確実に、所定可変表示を特定表示結果となる可変表示と誤認させないようにすることができる。

【1705】

形態21-2の遊技機は、

演出手段は、発光手段(例えば、枠LED901~904、911~922、923~934や、盤LED951~956、957~962、963~968、969~970等)と表示手段(例えば、画像表示装置5)とを含み、

演出実行手段は、

表示結果が特定表示結果となる特定可変表示であるときは、特別演出において、発光手段と表示手段のいずれの手段についても特別態様とすることが可能であり(例えば、図285-3(C)に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合は、レインボー演出として各LEDをレインボー態様で発光させるとともに、画像表示装置5にてレインボー画像を表示させる部分)、

表示結果が所定表示結果となる所定可変表示であるときは、発光手段と表示手段のいずれの手段についても特別態様としない(例えば、図285-3(B)に示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示については、該可変表示中のリーチ前とリーチ後とでレインボー演出を実行しないことで各LEDのレインボー態様での発光及び画像表示装置5でのレインボー画像の表示を行わない部分)、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示結果が特定表示結果となる特定可変表示については、複数の演出手段を特別態様として遊技者を盛り上げ、特別状態に制御される所定可変表示については、いずれの演出手段も特別態様としないことで、より一層、所定可変表示を特定表示結果となる可変表示とを誤認させないようにすることができる。

【1706】

形態21-3の遊技機は、  
演出実行手段は、

特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、大当り可変表示の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す特別告知演出（例えば、図285-5（Q11）に示すように、画像表示装置5において「F E V E R」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、

10

所定表示結果が表示された後に所定表示結果後特別状態に制御される際の所定告知期間（例えば、時短付きはずれ可変表示の図柄確定期間）において、所定表示結果後特別状態に制御される旨を示す所定告知演出（例えば、図285-7（S10）に示すように、画像表示装置5において「B A T T L E R U S H 突入」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、

所定告知期間において、演出手段の態様を特別態様とすることが可能である（例えば、変形例として示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、該可変表示の図柄確定期間において、レインボー演出としての各LEDのレインボー態様での発光及び画像表示装置5でのレインボー画像の表示を実行可能とする部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示結果が表示される可変表示である場合は、特別告知期間において有利状態に制御される旨を示す特別告知演出が実行され、さらに所定表示結果後特別状態に制御される所定可変表示後の所定告知期間においては所定表示結果後特別状態に制御される旨を示す所定告知演出が実行されるため、所定可変表示後の所定告知期間と特定可変表示後の特別告知期間とが誤認されてしまうことを防ぐことができるとともに、演出手段の態様を特別態様とすることで所定表示結果後特別状態に制御されることへの高揚感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1707】

30

形態21-4の遊技機は、  
演出実行手段は、

特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、大当り可変表示の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す特別告知演出（例えば、図285-5（Q11）に示すように、画像表示装置5において「F E V E R」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、

所定表示結果が表示された後に所定表示結果後特別状態に制御される際の所定告知期間（例えば、時短付きはずれ可変表示の図柄確定期間）において、所定表示結果後特別状態に制御される旨を示す所定告知演出（例えば、図285-7（S10）に示すように、画像表示装置5において「B A T T L E R U S H 突入」のメッセージを表示する部分）を実行可能であり、

40

所定告知期間において、演出手段の態様を特別態様としない（例えば、図285-3（B）に示すように、時短付きはずれ可変表示の図柄確定期間においては、レインボー演出としての各LEDのレインボー態様での発光及び画像表示装置5でのレインボー画像の表示を行わない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示結果が表示される可変表示である場合は、特別告知期間において有利状態に制御される旨を示す特別告知演出が実行され、さらに所定表示結果後特別状態に制御される所定可変表示後の所定告知期間においては所定表示結果後特別状態に制御される旨を示す所定告知演出が実行されるとともに演出手段の態様も特別態様とされ

50

ないので、所定可変表示後の所定告知期間と特定可変表示後の特別告知期間とが誤認されてしまうことを防ぐことができ、遊技興趣を向上できる。

【 1 7 0 8 】

形態 2 1 - 5 の遊技機は、

演出実行手段は、所定可変表示後に制御された所定表示結果後特別状態中の可変表示において特定表示結果が表示される可変表示において、演出手段の態様を特別態様とすることが可能である（例えば、時短状態 B 中における大当たり可変表示において、画像表示装置 5 にて虹色の画像を表示したり、各種ランプを虹色で点灯してもよい。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御されているときに特定表示結果となる可変表示において演出手段の態様が特別態様とされることにより、遊技者を盛り上げることができ、遊技興趣を向上できる。

10

【 1 7 0 9 】

形態 2 1 - 6 の遊技機は、

特別状態にて特定表示結果が表示される可変表示において演出手段を特別態様とするための演出用データは、非特別状態にて特定表示結果が表示される可変表示において演出手段を特別態様とするための演出用データと異なるが、一部については演出態様が同一となる演出用データである（例えば、図 2 8 5 - 3（C）に示すように、通常状態におけるレインボー演出と時短状態におけるレインボー演出とでは、演出制御用 CPU 1 2 0 が同一の発光制御データを用いることによって、通常状態と時短状態とで各 LED を同一の発光態様にて発光させる部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、例えば、遊技者にとっての注目度が相対的に高い演出手段の態様を特別状態と非特別状態とで異ならせる一方、注目度が相対的に低い演出手段の態様は同一とすることで、演出用データのデータ容量の増大を抑えつつ遊技者を盛り上げることができる。

【 1 7 1 0 】

[ 形態 2 2 ]

形態 2 2 - 0 の遊技機は、＜特徴部 1 3 0 S G - 7＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

30

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、を備え、

状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が 6 8 5 回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態 B）に制御可能であり、

40

演出実行手段は、

演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示演出を実行可能であり、

特定表示結果が表示される特定可変表示においては、表示結果が確定表示される前に演出識別情報を強調態様とすることが可能であり（例えば、図 2 8 5 - 3（E）に示すように、可変表示結果が大当たりとなる可変表示では、停止図柄アクション表示を行う部分）、

特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数となる到達可変表示においては、表示結果が確定表示される前に演出識別情報を強調態様としない（例えば、図 2 8 5 - 3（E）に示すように、6 8 5 回目の可変表示では停止図柄アクション表示を行わない部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される到達可変表示は、特定表示結

50

果が表示される特定可変表示ではないため、表示結果が確定表示される前に演出識別情報を強調態様としないことで特定可変表示と勘違いさせないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【 1 7 1 1 】

形態 2 2 - 1 の遊技機は、

演出実行手段は、

可変表示が特定表示結果となるときの演出識別情報の可変表示演出において、可変表示演出の演出結果として同一の演出識別情報を揃えて表示可能であり（例えば、可変表示結果が大当たりとなる場合は、飾り図柄を「 1 1 1 」や「 2 2 2 」等の同一の数字揃いで表示可能な部分）、

10

可変表示中において演出結果によって有利状態に制御される旨を報知可能な特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能であり、

特定演出の演出結果が示されるときに、演出識別情報を揃えた状態で拡大した後に縮小して所定位置に表示し、該所定位置に表示された演出識別情報に対して、光が動くエフェクト表示を実行可能である（例えば、図 2 8 5 - 3（ E ）、図 2 8 5 - 5、図 2 8 5 - 9 に示すように、飾り図柄が大当たりの組み合わせで表示されるときに停止図柄アクション表示が行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出識別情報の態様が揃った状態で変化することによって、有利状態に制御されることへの期待感を効果的に高めることができるので、特定演出の興趣を向上できる。

20

【 1 7 1 2 】

形態 2 2 - 2 の遊技機は、

演出実行手段は、

可変表示が特定表示結果とならないときの演出識別情報の可変表示演出において、可変表示演出の演出結果として非同一の演出識別情報の組み合わせを表示可能であり（例えば、可変表示結果がはずれや時短付きはずれである場合は、図 2 8 5 - 6（ R 4 ）に示すように、「 2 3 4 」等の異なる数字の組み合わせで）、

可変表示中において演出結果によって有利状態に制御される旨を報知可能な特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能であり、

30

特定演出の演出結果が示されるときに、非同一の演出識別情報の組み合わせを仮停止表示させ、該仮停止した非同一の演出識別情報の組み合わせを拡大、縮小および移動しないとともに、非同一の演出識別情報に対して光が動くエフェクト表示も実行しない（例えば、図 2 8 5 - 3（ E ）、図 2 8 5 - 6 に示すように、飾り図柄がはずれや時短付きはずれの組み合わせで表示されるときに停止図柄アクション表示が行われない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非同一の演出識別情報の組み合わせが仮停止したまま、変化しないようになるので、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と勘違いさせないようにすることができる。

【 1 7 1 3 】

40

形態 2 2 - 3 の遊技機は、

演出実行手段は、

可動体（例えば、可動体 3 2 ）を含み、

表示結果が特定表示結果となる特定可変表示であるときは、特定表示結果が表示される前に可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり（例えば、図 2 8 5 - 3（ B ）に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合は、リーチ前及びリーチ後に可動体演出を実行可能な部分）、

特定表示結果が表示されない可変表示回数が特定回数となる到達可変表示であるときは、表示結果が表示される前に可動体を動作させない（例えば、宇 1 2 - 3（ B ）に示すように、6 8 5 回目の可変表示では、リーチ前及びリーチ後に可動体演出を実行しない部

50

分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作の有無により、有利状態に制御されない到達可変表示が、有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことを、より一層防ぐことができる。

【 1 7 1 4 】

[ 形態 2 3 ]

形態 2 3 - 0 の遊技機は、＜特徴部 1 3 0 S G - 7＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 0 3）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2）に制御可能であり、

演出実行手段は、

演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示演出を実行可能であり、

特定表示結果が表示される特定可変表示においては、表示結果が確定表示される前に演出識別情報を強調態様とすることが可能であり（例えば、図 2 8 5 - 3（E）に示すように、可変表示結果が大当たりとなる可変表示では、停止図柄アクション表示を行う部分）、

所定表示結果が表示される所定可変表示においては、表示結果が確定表示される前に演出識別情報を強調態様としない（例えば、図 2 8 5 - 3（E）に示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示では停止図柄アクション表示を行わない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果が表示される所定可変表示は、特定表示結果が表示される特定可変表示ではないため、表示結果が確定表示される前に演出識別情報を強調態様としないことで特定可変表示と勘違いさせないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【 1 7 1 5 】

形態 2 3 - 1 の遊技機は、

演出実行手段は、

可変表示が特定表示結果となるときの演出識別情報の可変表示演出において、可変表示演出の演出結果として同一の演出識別情報を揃えて表示可能であり（例えば、可変表示結果が大当たりとなる場合は、飾り図柄を「1 1 1」や「2 2 2」等の同一の数字揃いで表示可能な部分）、

可変表示中において演出結果によって有利状態に制御される旨を報知可能な特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能であり、

特定演出の演出結果が示されるときに、演出識別情報を揃えた状態で拡大した後に縮小して所定位置に表示し、該所定位置に表示された演出識別情報に対して、光が動くエフェクト表示を実行可能である（例えば、図 2 8 5 - 3（E）、図 2 8 5 - 5、図 2 8 5 - 9 に示すように、飾り図柄が大当たりの組み合わせで表示されるときに停止図柄アクション表示が行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出識別情報の態様が揃った状態で変化することによって、有利状態に制御されることへの期待感を効果的に高めることができるので、特定演出の興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

## 【 1 7 1 6 】

形態 2 3 - 2 の遊技機は、  
演出実行手段は、

可変表示が特定表示結果とならないときの演出識別情報の可変表示演出において、可変表示演出の演出結果として非同一の演出識別情報の組み合わせを表示可能であり（例えば、可変表示結果がはずれや時短付きはずれである場合は、図 2 8 5 - 6（R 4）に示すように、「2 3 4」等の異なる数字の組み合わせで）、

可変表示中において演出結果によって有利状態に制御される旨を報知可能な特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能であり、

特定演出の演出結果が示されるときに、非同一の演出識別情報の組み合わせを仮停止表示させ、該仮停止した非同一の演出識別情報の組み合わせを拡大、縮小および移動しないとともに、非同一の演出識別情報に対して光が動くエフェクト表示も実行しない（例えば、図 2 8 5 - 3（E）、図 2 8 5 - 6 に示すように、飾り図柄がはずれや時短付きはずれの組み合わせで表示されるときに停止図柄アクション表示が行われない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非同一の演出識別情報の組み合わせが仮停止したまま、変化しないようになるので、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と勘違いさせないようにすることができる。

## 【 1 7 1 7 】

形態 2 3 - 3 の遊技機は、  
演出実行手段は、

可動体（例えば、可動体 3 2）を含み、

表示結果が特定表示結果となる特定可変表示であるときは、特定表示結果が表示される前に可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり（例えば、図 2 8 5 - 3（B）に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合は、リーチ前及びリーチ後に可動体演出を実行可能な部分）、

表示結果が所定表示結果となる所定可変表示であるときは、表示結果が表示される前に可動体を動作させない（例えば、図 1 2 - 3（B）に示すように、時短付きはずれの可変表示では、リーチ前及びリーチ後に可動体演出を実行しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作の有無により、有利状態に制御されない所定可変表示が、有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことを、より一層防ぐことができる。

## 【 1 7 1 8 】

[ 形態 2 4 ]

形態 2 4 - 0 の遊技機は、＜特徴部 1 3 0 S G - 8＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、  
を備え、

状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が 6 8 5 回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態 B）に制御可能であり、

演出実行手段は、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と発光手段（例えば、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4、9 1 1 ~ 9 2 2、9 2 3 ~ 9 3 4 や、盤 L E D 9 5 1 ~ 9 5 6、9 5 7 ~ 9 6 2、9 6

10

20

30

40

50

3～968、969～970等)とを含み、

特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間(例えば、ファンファーレ演出の期間)において、有利状態に制御される旨を示す表示であって特別告知期間に対応した特別告知表示を表示手段に表示可能であり(例えば、図285-5に示すように、画像表示装置5においてファンファーレ演出の画像を表示する部分)、

特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数となる到達可変表示にて表示結果が表示された後に特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間(例えば、図柄確定期間)において、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示であって特定告知期間に対応した特定告知表示を表示手段に表示可能であり(例えば、画像表示装置5において突入演出Bの画像を表示する部分)、

10

特別告知期間においては、該特別告知期間に対応する特別発光制御データを用いて発光手段を発光させ(例えば、図285-3(A)に示すように、ファンファーレ演出の期間においては、輝度データテーブルWA1、WL1、WR1、EL1、ER1、LL1、AT1にもとづいて各LEDが発光される部分)、

特定告知期間においては、特定告知期間に対応する特定発光制御データを用いて発光手段を発光させ(例えば、図285-3(A)に示すように、突入演出Bの期間においては、輝度データテーブルWA3-7、WL3-7、WR3-7、EL3-7、ER3-7、LL3-7、AT3-7にもとづいて各LEDが発光される部分)、

特別発光制御データの最初の制御データと、特定発光制御データの最初の制御データとが異なることで、特定告知期間における発光手段の最初の発光態様と、特定告知期間における発光手段の最初の発光態様と、が異なる(例えば、図285-28(A)～(F)に示すように、ファンファーレ演出パートの最初の孫テーブルRA11と、突入演出Aパートの最初の孫テーブルWA21と、突入演出Bパートの最初の孫テーブルWA31とが異なることで、ファンファーレ演出期間と突入演出Bとにおける各種ランプの最初の発光態様(輝度データ)が異なる部分)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、到達可変表示は、特定条件が成立するものの有利状態に制御される特定可変表示ではないため、到達可変表示においては、表示手段の態様と発光手段の態様とを特定可変表示とは異なる態様、特には、最初の制御データを異ならせて最初の発光態様を異ならせることで、発光手段の発光態様が異なることが明確となるため、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

30

#### 【1719】

形態24-1の遊技機は、

特別発光制御データの制御データに含まれる少なくとも発光色データは、特定発光制御データの制御データと異なる(図285-28参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別告知期間と特定告知期間における発光手段の少なくとも発光色が異なるようになり、発光手段の発光態様が異なることが一段と明確となるため、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

40

#### 【1720】

形態24-2の遊技機は、

特別発光制御データの最初の制御データは、発光の制御データであり、

特定発光制御データの最初の制御データは、非発光の制御データである(例えば、ファンファーレ演出パートの孫テーブルRA11の1番目の輝度データは「点灯」を指定する輝度データであるのに対し、突入演出B(シーン1)パートの孫テーブルWA31の1番目の輝度データは「消灯」を指定する輝度データである部分。図285-28(A)(C)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別告知期間と特定告知期間における発光手段の最初の態様が発光

50

と非発光となることで、発光手段の発光態様が異なることが一段と明確となるため、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

#### 【 1 7 2 1 】

形態 2 4 - 3 の遊技機は、

特別発光制御データ（例えば、ファンファーレ演出パートの孫テーブル R A 1 1、図 2 8 5 - 2 8 ( A ) 参照）における最初の制御データの次の 2 番目の制御データは、第 1 色（例えば、赤色）の発光データを含むが第 2 色（例えば、赤紫色）および第 3 色（例えば、黄色）の発光データを含まない制御データであり、

特定発光制御データ（例えば、突入演出 B ( シーン 1 ) パートの孫テーブル W A 3 1、図 2 8 5 - 2 8 ( C ) 参照）における最初の制御データの次の 2 番目の制御データは、第 2 色（例えば、赤紫色）の発光データを含むが第 1 色（例えば、赤色）および第 3 色（例えば、黄色）の発光データを含まない制御データである（変形例）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光色が特別告知期間と特定告知期間に亘って異なるようになり、発光手段の発光態様が異なることが格段に明確となるため、より確実に有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

#### 【 1 7 2 2 】

[ 形態 2 5 ]

形態 2 5 - 0 の遊技機は、＜特徴部 1 3 0 S G - 8＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにともづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、を備え、

状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにともづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2）に制御可能であり、

演出実行手段は、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と発光手段（例えば、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4、9 1 1 ~ 9 2 2、9 2 3 ~ 9 3 4 や、盤 L E D 9 5 1 ~ 9 5 6、9 5 7 ~ 9 6 2、9 6 3 ~ 9 6 8、9 6 9 ~ 9 7 0 等）とを含み、

特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、ファンファーレ演出の期間）において、有利状態に制御される旨を示す表示であって特別告知期間に対応した特別告知表示を表示手段に表示可能であり（例えば、図 2 8 5 - 5 に示すように、画像表示装置 5 においてファンファーレ演出の画像を表示する部分）、

所定表示結果が表示された後に所定表示結果後特別状態に制御される際の所定告知期間（例えば、図柄確定期間）において、所定表示結果後特別状態に制御される旨を示す表示であって所定告知期間に対応した所定告知表示を表示手段に表示可能であり（例えば、図 2 8 5 - 5、図 2 8 5 - 6 に示すように、画像表示装置 5 において突入演出 A や突入演出 B の画像を表示する部分）、

特別告知期間においては、該特別告知期間に対応する特別発光制御データを用いて発光手段を発光させ（例えば、図 2 8 5 - 3 ( A ) に示すように、ファンファーレ演出の期間において、輝度データテーブル W A 1、W L 1、W R 1、E L 1、E R 1、L L 1、A T 1 にもとづいて各 L E D が発光される部分）、

所定告知期間においては、所定告知期間に対応する所定発光制御データを用いて発光手段を発光させ（例えば、図 2 8 5 - 3 ( A ) に示すように、突入演出 A の期間において、制御データ B 1 にもとづいて各 L E D が発光される部分や、突入演出 B において、輝度

10

20

30

40

50

データテーブルWA3 - 7、WL3 - 7、WR3 - 7、EL3 - 7、ER3 - 7、LL3 - 7、AT3 - 7にもとづいて各LEDが発光される部分）、

特別発光制御データの最初の制御データと、所定発光制御データの最初の制御データとが異なることで、特定告知期間における発光手段の最初の発光態様と、所定告知期間における発光手段の最初の発光態様と、が異なる（例えば、図285 - 28（A）～（F）に示すように、ファンファーレ演出パートの最初の孫テーブルRA11と、突入演出Aパートの最初の孫テーブルWA21と、突入演出Bパートの最初の孫テーブルWA31とが異なることで、ファンファーレ演出期間と突入演出Bとにおける各種ランプの最初の発光態様（輝度データ）が異なる部分）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、所定表示結果となる所定可変表示は、特別状態に制御されるものの有利状態に制御される特定可変表示ではないため、所定可変表示においては、表示手段の態様と発光手段の態様とを特定可変表示とは異なる態様、特には、最初の制御データを異ならせて最初の発光態様を異ならせることで、発光手段の発光態様が異なることが明確となるため、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【1723】

形態25 - 1の遊技機は、

特別発光制御データの制御データに含まれる少なくとも発光色データは、所定発光制御データの制御データと異なる（図285 - 28参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別告知期間と所定告知期間における発光手段の少なくとも発光色が異なるようになり、発光手段の発光態様が異なることが一段と明確となるため、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

#### 【1724】

形態25 - 2の遊技機は、

特別発光制御データの最初の制御データは、発光の制御データであり、

所定発光制御データの最初の制御データは、非発光の制御データである（例えば、ファンファーレ演出パートの孫テーブルRA11の1番目の輝度データは「点灯」を指定する輝度データであるのに対し、突入演出B（シーン1）パートの孫テーブルWA31の1番目の輝度データは「消灯」を指定する輝度データである部分。図285 - 28（A）（C）参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別告知期間と所定告知期間における発光手段の最初の態様が発光と非発光となることで、発光手段の発光態様が異なることが一段と明確となるため、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

#### 【1725】

形態25 - 3の遊技機は、

特別発光制御データ（例えば、ファンファーレ演出パートの孫テーブルRA11、図285 - 28（A）参照）における最初の制御データの次の2番目の制御データは、第1色（例えば、赤色）の発光データを含むが第2色（例えば、赤紫色）および第3色（例えば、黄色）の発光データを含まない制御データであり、

40

所定発光制御データ（例えば、突入演出B（シーン1）パートの孫テーブルWA31、図285 - 28（C）参照）における最初の制御データの次の2番目の制御データは、第3色（例えば、黄色）の発光データを含むが第1色（例えば、赤色）および第2色（例えば、赤紫色）の発光データを含まない制御データである、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光色が特別告知期間と所定告知期間に亘って異なるようになり、発光手段の発光態様が異なることが格段に明確となるため、より確実に有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

50

## 【 1 7 2 6 】

## 〔 形態 2 6 〕

形態 2 6 - 0 の遊技機は、＜特徴部 1 3 0 S G - 9＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにともづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、  
を備え、

状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにともづく特定条件（例えば、可変表示回数が 6 8 5 回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態 B）に制御可能であり、

遊技媒体が流下可能な経路として、第 1 経路（例えば、左遊技領域）と該第 1 経路とは異なる第 2 経路（例えば、右遊技領域）とを有し、

特別状態は、第 2 経路へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり（例えば、時短状態は、遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、

演出実行手段は、

演出手段として表示手段（例えば、画像表示装置 5）と発光手段（例えば、アタッカ LED 9 9 1、9 9 2、アタッカ LED 9 9 3、アタッカ LED 9 9 4）とを含み、

特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、可変表示結果が大当たりとなった場合の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す表示であって特別告知期間に対応した特別告知表示（例えば、右打ち促進演出 A における名称表示）を表示手段に表示可能であり、

特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数となる到達可変表示にて表示結果が表示された後に特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間（例えば、可変表示回数が 6 8 5 回に達したときの図柄確定期間）において、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示であって特定告知期間に対応した特定告知表示（例えば、右打ち促進演出 F における名称表示）を表示手段に表示可能であり、

特別告知期間において、該特別告知期間に対応する特別発光制御データを用いて発光手段を発光させ（例えば、図 2 8 5 - 4 に示すように、右打ち促進演出 A においては、制御データ S 1 を用いてアタッカ LED 9 9 1、9 9 2、アタッカ LED 9 9 3、アタッカ LED 9 9 4 の発光制御が行われる部分）、

特定告知期間においては、特定告知期間に対応する特定発光制御データを用いて発光手段を発光させ（例えば、図 2 8 5 - 4 に示すように、右打ち促進演出 F においては、制御データ S 1 を用いてアタッカ LED 9 9 1、9 9 2、アタッカ LED 9 9 3、アタッカ LED 9 9 4 の発光制御が行われる部分）、

特別発光制御データを構成する制御データは、第 2 経路への遊技媒体の発射を促進する促進報知を行うための第 1 制御データ（例えば、右打ち促進演出 A において、右打ち経路に対応する LED を順次レインボーの配色にて発光させる制御データ S 1）を含み、

特定発光制御データを構成する制御データは、第 2 経路への遊技媒体の発射を促進する促進報知を行うための第 2 制御データ（例えば、右打ち促進演出 F において、右打ち経路に対応する LED を順次白色にて発光させる制御データ S 3）を含み、

発光手段は、有利状態において遊技媒体が進入可能な第 1 状態と該第 1 状態依りも遊技媒体が進入困難な第 2 状態に変化可能な可変手段に対応して設けられた特別発光手段（例えば、アタッカ LED 9 9 1、9 9 2）を含み、

第 1 制御データは、特別発光手段を強調態様にて発光させる制御データであり、

第 2 制御データは、特別発光手段を強調態様にて発光させない制御データである（例えば、図 2 8 5 - 4（C）に示すように、右打ち促進演出 A においてはアタッカ LED 9 9

10

20

30

40

50

１，９９２を発光（虹色点滅）させるが、右打ち促進演出ＦにおいてはアタッカＬＥＤ９９１、９９２を発光させない部分。図２８５－３４～３６参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、到達可変表示は、特定条件が成立するものの有利状態に制御される特定可変表示ではないため、到達可変表示においては、第２経路への促進報知に際して特別発光手段を強調態様とすることによって可変手段を目立たせることをしないようにすることで、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【１７２７】

形態２６－１の遊技機は、

発光手段は、特別状態において遊技媒体が進入することで遊技者にとって有利となる特定領域（例えば、ゲートスイッチ２１）に対応して設けられた特定発光手段（例えば、アタッカＬＥＤ９９４）を含み、

第２制御データは、特別発光手段を強調態様としないが特定発光手段を強調態様にて発光させる制御データである（例えば、図２８５－４（Ｃ）に示すように、右打ち促進演出においてはアタッカＬＥＤ９９１、９９２を発光させずにアタッカＬＥＤ９９４を発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、到達可変表示の後の特定告知期間においては、特別発光手段ではなく特定発光手段を強調態様にて発光することにより特定領域を目立たせるようにすることで、有利状態に制御される特定可変表示ではないことが明確になるため、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

#### 【１７２８】

形態２６－２の遊技機は、

第１制御データは、特別発光手段を強調態様である特別態様にて発光させる（例えば、図２８５－４（Ｃ）に示すように、アタッカＬＥＤ９９１、９９２を虹色点滅させる部分）制御データであり、

第２制御データは、特定発光手段を特別態様とは異なる強調態様にて発光させる（例えば、図２８５－４（Ｃ）に示すようにアタッカＬＥＤ９９４を白色点滅させる部分）制御データである、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光手段の発光態様が、特別発光手段の強調態様である特別態様とは異なる強調態様となるので、有利状態に制御される特定可変表示ではないことがさらに明確になるため、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

#### 【１７２９】

形態２６－３の遊技機は、

発光手段は、

可変手段への経路に対応して設けられた複数の発光体から成る特別経路発光手段（例えば、盤ランプ、可動体ランプ９ｄ、アタッカＬＥＤ９９１、９９２）と、

特定領域への経路に対応して設けられた複数の発光体から成る特定経路発光手段（例えば、盤ランプ、可動体ランプ９ｄ、アタッカＬＥＤ９９４）と、  
を含み、

第１制御データは、特別経路発光手段を構成する発光体を特別態様にて順次発光させる制御データ（例えば、孫テーブルＬＬ１、ＥＬ１、ＥＲ１、ＡＴＡ１、ＡＴＶ１）であり、

第２制御データは、特定経路発光手段を構成する発光体を特別態様とは異なる態様にて順次発光させる制御データ（例えば、孫テーブルＬＬ１、ＥＬ１、ＥＲ１、ＡＴＦ１）である（図２８５－３４～３６参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、経路を示す発光手段の発光態様についても、特定告知期間と特別告

10

20

30

40

50

知期間とで異なるようになるため、有利状態に制御される特定可変表示ではないことがさらに明確になるので、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

【 1 7 3 0 】

形態 2 6 - 4 の遊技機は、

演出実行手段は、

演出音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）を含み、

特別告知期間および特定告知期間において各々の期間に対応した演出音を演出音出力手段から演出音を出力可能であって（例えば、右打ち促進演出 A や右打ち促進演出 F において演出音を出力可能な部分）、

10

第 1 制御データにより特別経路発光手段を構成する発光体を順次発光させるときに演出音出力手段により出力する演出音の強調度合いの方が、第 2 制御データにより特別経路発光手段を構成する発光体を順次発光させるときに演出音出力手段により出力する演出音の強調度合いよりも大きい（例えば、図 2 8 5 - 4（C）に示すように、右打ち促進演出 A において出力される演出音の方が右打ち促進演出 F において出力される演出音よりも大きい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出音の強調度合いが特定告知期間と特別告知期間とで異なるようになるため、有利状態に制御される特定可変表示ではないことがさらに明確になるので、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

20

【 1 7 3 1 】

[ 形態 2 7 ]

形態 2 7 - 0 の遊技機は、＜特徴部 1 3 0 S G - 9＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにともづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

30

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにともづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2）に制御可能であり、

遊技媒体が流下可能な経路として、第 1 経路（例えば、左遊技領域）と該第 1 経路とは異なる第 2 経路（例えば、右遊技領域）とを有し、

特別状態は、第 2 経路へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり（例えば、時短状態は、遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、

演出実行手段は、

演出手段として表示手段（例えば、画像表示装置 5）と発光手段（例えば、アタッカ L E D 9 9 1、9 9 2、アタッカ L E D 9 9 3、アタッカ L E D 9 9 4）とを含み、

40

特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、可変表示結果が大当たりとなった場合の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す表示であって特別告知期間に対応した特別告知表示（例えば、右打ち促進演出 A における名称表示）を表示手段に表示可能であり、

特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数となる到達可変表示（例えば、可変表示回数が 6 8 5 回に達したときの図柄確定期間）においては、表示結果が表示された後に特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間において、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示であって特定告知期間に対応した特定告知表示（例えば、右打ち促進演出 F の画像）を表示手段に表示可能であり、

50

特別告知期間においては、該特別告知期間に対応する特別発光制御データを用いて発光手段を発光させ（例えば、図 285 - 4 に示すように、右打ち促進演出 A においては、制御データ S1 を用いてアタッカ LED 991、992、アタッカ LED 993、アタッカ LED 994 の発光制御が行われる部分）、

特定告知期間においては、特定告知期間に対応する特定発光制御データを用いて発光手段を発光させ（例えば、図 285 - 4 に示すように、右打ち促進演出 F においては、制御データ S1 を用いてアタッカ LED 991、992、アタッカ LED 993、アタッカ LED 994 の発光制御が行われる部分）、

特別発光制御データを構成する制御データは、第 2 経路への遊技媒体の発射を促進する促進報知を行うための第 1 制御データ（例えば、右打ち促進演出 A において、右打ち経路に対応する LED を順次レインボーの配色にて発光させる制御データ S1）を含み、

特定発光制御データを構成する制御データは、第 2 経路への遊技媒体の発射を促進する促進報知を行うための第 2 制御データ（例えば、右打ち促進演出 F において、右打ち経路に対応する LED を順次白色にて発光させる制御データ S3）を含み、

発光手段は、有利状態において遊技媒体が進入可能な第 1 状態と該第 1 状態依りも遊技媒体が進入困難な第 2 状態に変化可能な可変手段に対応して設けられた特別発光手段（例えば、アタッカ LED 991、992）を含み、

第 1 制御データは、特別発光手段を強調態様にて発光させる制御データであり、

第 2 制御データは、特別発光手段を強調態様にて発光させない制御データである（例えば、右打ち促進演出 A においてはアタッカ LED 991、992 を発光（虹色点滅）させるが、右打ち促進演出 F においてはアタッカ LED 991、992 を発光させない部分。図 285 - 34 ~ 36 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果となる所定可変表示は、特別状態に制御されるものの有利状態に制御される特定可変表示ではないため、所定可変表示においては、第 2 経路への促進報知に際して特別発光手段を強調態様とすることによって可変手段を目立たせることをしないようにすることで、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【1732】

形態 27 - 1 の遊技機は、

発光手段は、特別状態において遊技媒体が進入することで遊技者にとって有利となる特定領域（例えば、ゲートスイッチ 21）に対応して設けられた特定発光手段（例えば、アタッカ LED 994）を含み、

第 2 制御データは、特別発光手段を強調態様としないが特定発光手段を強調態様にて発光させる制御データである（例えば、図 285 - 4（C）に示すように、右打ち促進演出においてはアタッカ LED 991、992 を発光させずにアタッカ LED 994 を発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定可変表示の後の所定告知期間においては、特別発光手段ではなく特定発光手段を強調態様にて発光することにより特定領域を目立たせるようにすることで、有利状態に制御される特定可変表示ではないことが明確になるため、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

#### 【1733】

形態 27 - 2 の遊技機は、

第 1 制御データは、特別発光手段を強調態様である特別態様にて発光させる（例えば、図 285 - 4（C）に示すように、アタッカ LED 991、992 を虹色点滅させる部分）制御データであり、

第 2 制御データは、特定発光手段を特別態様とは異なる強調態様にて発光させる（例えば、図 285 - 4（C）に示すようにアタッカ LED 994 を白色点滅させる部分）制御データである、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光手段の発光態様が、特別発光手段の強調態様である特別態様とは異なる強調態様となるので、有利状態に制御される特定可変表示ではないことがさらに明確になるため、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

【 1 7 3 4 】

形態 2 7 - 3 の遊技機は、

発光手段は、

可変手段への経路に対応して設けられた複数の発光体から成る特別経路発光手段（例えば、盤ランプ、可動体ランプ 9 d、アタッカ L E D 9 9 1、9 9 2）と、

10

特定領域への経路に対応して設けられた複数の発光体から成る特定経路発光手段（例えば、盤ランプ、可動体ランプ 9 d、アタッカ L E D 9 9 4）と、  
を含み、

第 1 制御データは、特別経路発光手段を構成する発光体を特別態様にて順次発光させる制御データ（例えば、孫テーブル L L 1、E L 1、E R 1、A T A 1、A T V 1）であり、

第 2 制御データは、特定経路発光手段を構成する発光体を特別態様とは異なる態様にて順次発光させる制御データ（例えば、孫テーブル L L 1、E L 1、E R 1、A T F 1）である（図 2 8 5 - 3 4 ~ 3 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、経路を示す発光手段の発光態様についても、特定告知期間と特別告知期間とで異なるようになるため、有利状態に制御される特定可変表示ではないことがさらに明確になるので、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

20

【 1 7 3 5 】

形態 2 7 - 4 の遊技機は、

演出実行手段は、

演出音出力手段（例えば、スピーカ 8 L 8 R）を含み、

特別告知期間および特定告知期間において各々の期間に対応した演出音（例えば、右打ち演出音）を演出音出力手段から演出音を出力可能であって、

第 1 制御データにより特別経路発光手段を構成する発光体を順次発光させるときに演出音出力手段により出力する演出音の強調度合いの方が、第 2 制御データにより特別経路発光手段を構成する発光体を順次発光させるときに演出音出力手段により出力する演出音の強調度合いよりも大きい（例えば、図 2 8 5 - 4（D）に示すように、右打ち促進演出 A の右打ち演出音の方が右打ち促進演出 F の右打ち演出音よりも大きい部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出音の強調度合いが特定告知期間と特別告知期間とで異なるようになるため、有利状態に制御される特定可変表示ではないことがさらに明確になるので、より一層、有利状態に制御される特定可変表示と誤認させないようにすることができる。

【 1 7 3 6 】

[ 形態 2 8 ]

形態 2 8 - 0 の遊技機は、＜特徴部 1 3 0 S G - 1 0＞

40

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにともづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実

50

行されたことにもとづく特定条件（例えば、可変表示回数が 6 8 5 回に達すること）が成立したときに特定回数到達後特別状態（例えば、時短状態 B）に制御可能であり、

遊技媒体が流下可能な経路として、第 1 経路（例えば、左遊技領域）と該第 1 経路とは異なる第 2 経路（例えば、右遊技領域）とを有し、

特別状態は、第 2 経路へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり（例えば、時短状態は、遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、

演出実行手段は、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）を含み、

特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、大当り可変表示の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す表示であって特別告知期間に対応した特別告知表示（例えば、右打ち促進演出 A における名称表示）を表示手段に表示可能であるとともに、該特別告知表示の表示後に第 2 経路への遊技媒体の発射を促進する促進表示（例えば、右打ち促進演出 A における促進表示）を表示可能であり、

特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数となる到達可変表示にて表示結果が表示された後に特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間（例えば、可変表示回数が 6 8 5 回に達したときの図柄確定期間）において、第 2 経路への遊技媒体の発射を促進する促進表示（例えば、右打ち促進演出 F における促進表示）を表示手段に表示可能であり、該促進表示の表示後に特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示であって特定告知期間に対応した特定告知表示を表示手段に表示可能である（例えば、変形例として図 2 8 5 - 4（F）に示すように、右打ち促進演出 F においては、促進表示の後に名称表示を表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される特定可変表示後の特別告知期間と、特定条件は成立するものの有利状態に制御されない到達可変表示後の特定告知期間とで、単に告知表示が異なるだけではなく、促進表示との表示順も異なるようになり、特別告知期間と特定告知期間のいずれであるのかを明確に区別できるようになるため、到達可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことを防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【1 7 3 7】

形態 2 8 - 1 の遊技機は、

演出実行手段は、

特別告知期間において促進表示を表示するときは、表示手段にキャラクタを表示し（例えば、図 2 8 5 - 4（B）に示すように右打ち促進演出 A の実行時は、画像表示装置 5 の左下部にキャラクタを表示する部分）、

特定告知期間において促進表示を表示する場合は、表示手段にキャラクタを表示しない（例えば、図 2 8 5 - 4（B）に示すように、右打ち促進演出 F の実行時は、画像表示装置 5 にキャラクタを表示しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、キャラクタが表示の有無が、特別告知期間と特定告知期間とで異なるようになるため、特別告知期間と特定告知期間のいずれであるのかをより明確に区別できるようになり、到達可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。

#### 【1 7 3 8】

形態 2 8 - 2 の遊技機は、

演出実行手段は、特別告知期間における促進表示を特定告知期間における促進表示よりも強調度合いが大きい態様で表示手段に表示可能である（例えば、図 2 8 5 - 4（B）に示すように、右打ち促進演出 A では、画像表示装置 5 において、右打ち促進画像（「右打ち」のメッセージと右向き矢印の画像）及び半円形且つ虹色の矢印画像を表示し、右打ち促進演出 F では、画像表示装置 5 において、右打ち促進画像（「ここを狙え！！」のメッセージの画像）が右打ち促進演出 A における右打ち促進画像よりも小さいサイズの画像と

10

20

30

40

50

して表示されるとともに、半円形且つ白色の矢印画像が表示される部分)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進表示の強調度合いが特別告知期間と特定告知期間とで異なるようになるため、特別告知期間と特定告知期間のいずれであるのかをさらに明確に区別できるようになり、到達可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。

#### 【 1 7 3 9 】

形態 2 8 - 3 の遊技機は、  
演出実行手段は、

特別告知期間において、有利状態の名称表示を含み突入表示を含まない特別告知表示（例えば、図 2 8 5 - 5 ( Q 1 1 ) に示す「 F E V E R 」のメッセージ画像）を表示可能であり、

10

特定告知期間において、特定回数到達後特別状態の名称表示と突入表示を含む特定告知表示（例えば、図 2 8 5 - 7 ( S 1 0 ) に示す「 B A T T L E R U S H 」のメッセージ画像と「突入」のメッセージ画像）を表示可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、告知表示の突入表示の有無が特別告知期間と特定告知期間とで異なるようになるため、特別告知期間と特定告知期間のいずれであるのかをさらに明確に区別できるようになり、到達可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。

20

#### 【 1 7 4 0 】

形態 2 8 - 4 の遊技機は、  
演出実行手段は、

有利状態に制御されることを報知する特別報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行可能であって、

特定告知期間において、特別報知演出に関する説明表示を表示可能であり（例えば、図 2 8 5 - 7 ( S 1 0 ) に示すように、画像表示装置 5 において「可動体が落下すれば大当たり」のメッセージ画像を表示する部分）、

特別告知期間において、特別報知演出に関する説明表示を表示しない（例えば、図 2 8 5 - 5 ( Q 1 1 ) に示すように、画像表示装置 5 において「 F E V E R 」のメッセージ画像のみを表示する部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、説明表示の有無が特別告知期間と特定告知期間とで異なるようになるため、特別告知期間と特定告知期間のいずれであるのかをさらに明確に区別できるようになり、到達可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。

#### 【 1 7 4 1 】

[ 形態 2 9 ]

形態 2 9 - 0 の遊技機は、＜特徴部 1 3 0 S G - 1 0＞

始動条件（例えば、始動入賞）が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果（例えば、大当たり）で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

40

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

を備え、

状態制御手段は、特別状態として、可変表示が特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、時短付きはずれ）で表示されたことにもとづいて所定表示結果後特別状態（例えば、時短状態 C 1、時短状態 C 2）に制御可能であり、

50

遊技媒体が流下可能な経路として、第 1 経路（例えば、左遊技領域）と該第 1 経路とは異なる第 2 経路（例えば、右遊技領域）とを有し、

特別状態は、第 2 経路へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり（例えば、時短状態は、遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、

演出実行手段は、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）を含み、

特定表示結果が表示された後に有利状態に制御される際の特別告知期間（例えば、可変表示結果が大当たりとなった場合の図柄確定期間）において、有利状態に制御される旨を示す表示であって特別告知期間に対応した特別告知表示（例えば、右打ち促進演出 A における名称表示）を表示手段に表示可能であるとともに、該特別告知表示の表示後に第 2 経路への遊技媒体の発射を促進する促進表示（例えば、例えば、右打ち促進演出 A における促進表示）を表示可能であり、

10

所定表示結果が表示された後に所定表示結果後特別状態に制御される際の所定告知期間（例えば、可変表示結果が時短付きはずれとなった場合の図柄確定期間）において、第 2 経路への遊技媒体の発射を促進する促進表示（例えば、例えば、右打ち促進演出 F における促進表示）を表示手段に表示可能であり、該促進表示の表示後に所定表示結果後特別状態に制御される旨を示す表示であって所定告知期間に対応した所定告知表示（例えば、右打ち促進演出 F における名称表示）を表示手段に表示可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される特定可変表示後の特別告知期間と、特別状態に制御されるものの有利状態に制御されない所定可変表示後の所定告知期間とで、単に告知表示が異なるだけではなく、促進表示との表示順も異なるようになり、特別告知期間と所定告知期間のいずれであるのかを明確に区別できるようになるため、所定可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことを防ぐことができるので、特別状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

20

#### 【 1 7 4 2 】

形態 2 9 - 1 の遊技機は、

演出実行手段は、

特別告知期間において促進表示を表示するときは、表示手段にキャラクタを表示し（例えば、図 2 8 5 - 4（B）に示すように右打ち促進演出 A の実行時は、画像表示装置 5 の左下部にキャラクタを表示する部分）、

30

所定告知期間において促進表示を表示する場合は、表示手段にキャラクタを表示しない（例えば、図 2 8 5 - 4（B）に示すように、右打ち促進演出 F の実行時は、画像表示装置 5 にキャラクタを表示しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、キャラクタが表示の有無が、特別告知期間と所定告知期間とで異なるようになるため、特別告知期間と所定告知期間のいずれであるのかをより明確に区別できるようになり、所定可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。

#### 【 1 7 4 3 】

40

形態 2 9 - 2 の遊技機は、

演出実行手段は、特別告知期間における促進表示を所定告知期間における促進表示よりも強調度合いが大きい態様で表示手段に表示可能である（例えば、図 2 8 5 - 4（B）に示すように、右打ち促進演出 A では、画像表示装置 5 において、右打ち促進画像（「右打ち」のメッセージと右向き矢印の画像）及び半円形且つ虹色の矢印画像を表示し、右打ち促進演出 F では、画像表示装置 5 において、右打ち促進画像（「ここを狙え！！」のメッセージの画像）が右打ち促進演出 A における右打ち促進画像よりも小さいサイズの画像として表示されるとともに、半円形且つ白色の矢印画像が表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進表示の強調度合いが特定告知期間と特別告知期間とで異なるよ

50

うになるため、特別告知期間と特定告知期間のいずれであるのかをさらに明確に区別できるようになり、所定可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。

【 1 7 4 4 】

形態 2 9 - 3 の遊技機は、

演出実行手段は、

特別告知期間において、有利状態の名称表示を含み突入表示を含まない特別告知表示（例えば、図 2 8 5 - 5（Q 1 1）に示す「F E V E R」のメッセージ画像）を表示可能であり、

所定告知期間において、所定表示結果後特別状態の名称表示と突入表示を含む所定告知表示（例えば、図 2 8 5 - 7（S 1 0）に示す「B A T T L E R U S H」のメッセージ画像と「突入」のメッセージ画像）を表示可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、告知表示の突入表示の有無が特別告知期間と所定告知期間とで異なるようになるため、特別告知期間と所定告知期間のいずれであるのかをさらに明確に区別できるようになり、所定可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。

【 1 7 4 5 】

形態 2 9 - 4 の遊技機は、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを報知する特別報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行可能であって、

所定告知期間において、特別報知演出に関する説明表示を表示可能であり（例えば、図 2 8 5 - 7（S 1 0）に示すように、画像表示装置 5 において「可動体が落下すれば大当たり」のメッセージ画像を表示する部分）、

特別告知期間において、特別報知演出に関する説明表示を表示しない（例えば、図 2 8 5 - 5（Q 1 1）に示すように、画像表示装置 5 において「F E V E R」のメッセージ画像のみを表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、説明表示の有無が特別告知期間と所定告知期間とで異なるようになるため、特別告知期間と特定告知期間のいずれであるのかをさらに明確に区別できるようになり、到達可変表示が有利状態に制御される特定可変表示と誤認されてしまうことをより一層防ぐことができる。

【 1 7 4 6 】

（基本説明）

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

【 1 7 4 7 】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 2 7 4 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 1 7 4 8 】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大 / 縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表

10

20

30

40

50

示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【1749】

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

【1750】

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

【1751】

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

【1752】

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

【1753】

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

【1754】

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

【1755】

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

【1756】

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

【1757】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図276参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン

10

20

30

40

50

状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【1758】

遊技盤2の所定位置（図274に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

10

【1759】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図276参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【1760】

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

20

【1761】

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

【1762】

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

【1763】

遊技盤2の所定位置（図274に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

30

【1764】

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

【1765】

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

40

【1766】

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

【1767】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置にはメインランプ9aが設けられており、該メインランプ9aの左右には、遊技領域を包囲するように枠ラン

50

プ 9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。

【 1 7 6 8 】

遊技盤 2 の所定位置（図 2 7 4 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されている。

【 1 7 6 9 】

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

【 1 7 7 0 】

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

【 1 7 7 1 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 7 6 参照）により検出される。

【 1 7 7 2 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 7 6 参照）により検出される。

【 1 7 7 3 】

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

【 1 7 7 4 】

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

【 1 7 7 5 】

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

【 1 7 7 6 】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞

10

20

30

40

50

口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 29 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 29 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【1777】

設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

10

【1778】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1a の右端部には、セキュリティカバー 50A が取り付けられている。セキュリティカバー 50A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 を含む基板ケース 201 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 50A は、短片 50Aa および長片 50Ab を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていれよい。

【1779】

（遊技の進行の概略）

20

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

【1780】

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

30

【1781】

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

【1782】

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

【1783】

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

40

【1784】

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

50

## 【 1 7 8 5 】

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

## 【 1 7 8 6 】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（1 5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

10

## 【 1 7 8 7 】

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

## 【 1 7 8 8 】

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

20

## 【 1 7 8 9 】

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

## 【 1 7 9 0 】

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

30

## 【 1 7 9 1 】

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

## 【 1 7 9 2 】

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

40

## 【 1 7 9 3 】

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

50

## 【 1 7 9 4 】

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

## 【 1 7 9 5 】

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

10

（演出の進行など）

## 【 1 7 9 6 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

## 【 1 7 9 7 】

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

20

## 【 1 7 9 8 】

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

30

## 【 1 7 9 9 】

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

## 【 1 8 0 0 】

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

40

## 【 1 8 0 1 】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ

50

態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【1802】

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

10

【1803】

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

【1804】

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

20

【1805】

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

【1806】

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

【1807】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図276に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

30

【1808】

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

40

【1809】

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

50

## 【 1 8 1 0 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I / O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

## 【 1 8 1 1 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

10

## 【 1 8 1 2 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

## 【 1 8 1 3 】

I / O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄保留表示器 2 5 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

## 【 1 8 1 4 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

30

## 【 1 8 1 5 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

40

## 【 1 8 1 6 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

## 【 1 8 1 7 】

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

## 【 1 8 1 8 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部と

50

して、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【 1 8 1 9 】

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

10

【 1 8 2 0 】

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

【 1 8 2 1 】

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

20

【 1 8 2 2 】

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

【 1 8 2 3 】

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

【 1 8 2 4 】

30

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

【 1 8 2 5 】

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

40

【 1 8 2 6 】

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

【 1 8 2 7 】

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

50

## 【 1 8 2 8 】

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

## 【 1 8 2 9 】

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

## 【 1 8 3 0 】

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

## 【 1 8 3 1 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

## 【 1 8 3 2 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 2 7 7 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

## 【 1 8 3 3 】

図 2 7 7 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

## 【 1 8 3 4 】

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

## 【 1 8 3 5 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

## 【 1 8 3 6 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；N o）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

10

20

30

40

50

## 【 1 8 3 7 】

ステップ S 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

## 【 1 8 3 8 】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

10

## 【 1 8 3 9 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

20

## 【 1 8 4 0 】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

## 【 1 8 4 1 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

30

## 【 1 8 4 2 】

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

40

## 【 1 8 4 3 】

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

## 【 1 8 4 4 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などにより

50

オン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 51 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 51 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

#### 【1845】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

#### 【1846】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 278 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 278 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 23）。

#### 【1847】

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

#### 【1848】

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

#### 【1849】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 27）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 27 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可

10

20

30

40

50

してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 1 8 5 0 】

図 2 7 9 は、特別図柄プロセス処理として、図 2 7 8 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1 ）。

【 1 8 5 1 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 2 7 7 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 1 8 5 2 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

20

【 1 8 5 3 】

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

30

【 1 8 5 4 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

40

【 1 8 5 5 】

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

【 1 8 5 6 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示

50

中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【 1 8 5 7 】

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

10

【 1 8 5 8 】

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

【 1 8 5 9 】

20

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

【 1 8 6 0 】

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

30

【 1 8 6 1 】

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

40

【 1 8 6 2 】

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

50

などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 1 8 6 3 】

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

10

【 1 8 6 4 】

図 2 8 0 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 2 8 0 ( A ) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 2 8 0 ( B ) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定

20

【 1 8 6 5 】

図 2 8 0 ( A ) に示すように、変動特図が第 1 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ～ 6 5 5 3 5 まだが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 まだが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第 1 特図における設定値が 2 ～ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 2 8 0 ( A ) に示す通りである。

30

【 1 8 6 6 】

図 2 8 0 ( B ) に示すように、変動特図が第 2 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 まだが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 まだが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第 2 特図における設定値が 2 ～ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 2 8 0 ( B ) に示す通りである。

40

【 1 8 6 7 】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当て

50

られている当り判定値の数値範囲に着目すると、図 2 8 1 に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【 1 8 6 8 】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ~ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ~ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ~ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ~ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ~ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

10

【 1 8 6 9 】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0 ~ 1 2 3 7）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

20

【 1 8 7 0 】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【 1 8 7 1 】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前期設定値 6 の大当り判定値の範囲（1 0 2 0 ~ 1 3 4 6）とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7 を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【 1 8 7 2 】

また、遊技状態が確変状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【 1 8 7 3 】

設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 7 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 3 4 7 ~ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ~ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ~ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ~ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ~ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【 1 8 7 4 】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにお

50

いては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1346)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【1875】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【1876】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【1877】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【1878】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【1879】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【1880】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65425までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値(時短付きはずれ基準値)として、65317～65425の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【1881】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

10

20

30

40

50

## 【 1 8 8 2 】

以上のように、本パチンコ遊技機 1 においては、変動特図が第 1 特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 6 5 3 1 7 ~ 6 5 4 2 5 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である 6 5 3 1 7 から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関する CPU 1 0 3 の処理負荷を低減することができるようになっている。

10

## 【 1 8 8 3 】

尚、本パチンコ遊技機 1 では、設定可能な設定値を 1 ~ 6 までの 6 個としているが、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

## 【 1 8 8 4 】

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

20

## 【 1 8 8 5 】

( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 2 8 2 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 2 8 2 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して ( ステップ S 7 1 ) 、 RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された CTC ( カウンタ / タイマ回路 ) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する ( ステップ S 7 2 ) 。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

30

## 【 1 8 8 6 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う ( ステップ S 7 3 ) 。タイマ割込みフラグは、例えば CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間 ( 例えば 2 ミリ秒 ) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば ( ステップ S 7 3 ; No ) 、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

40

## 【 1 8 8 7 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、

50

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

#### 【1888】

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

#### 【1889】

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

#### 【1890】

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

#### 【1891】

図283は、演出制御プロセス処理として、図282のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図283に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

#### 【1892】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170~S175の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【1893】

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

10

20

30

40

50

おける飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 1 8 9 4 】

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

10

【 1 8 9 5 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

20

【 1 8 9 6 】

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

30

【 1 8 9 7 】

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

40

【 1 8 9 8 】

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

50

る。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 1 8 9 9 】

( 基本説明の変形例 )

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

【 1 9 0 0 】

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

10

【 1 9 0 1 】

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

【 1 9 0 2 】

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

20

【 1 9 0 3 】

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

30

【 1 9 0 4 】

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

【 1 9 0 5 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現 ( 「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現 ) は、一方が「 0 % 」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「 0 % 」の割合で、他方が「 1 0 0 % 」の割合または「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

40

【 1 9 0 6 】

( 特徴部 1 3 0 S G に関する説明 )

次に、本実施の形態の特徴部 1 3 0 S G における遊技機につき、図 2 8 4 - 1 ~ 図 2 8 4 - 7 9 を参照して説明する。

( 形態記載箇所 )

【 1 9 0 7 】

尚、本特徴部 1 3 0 S G におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば

50

「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部 130SG では、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機 1 と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図 284 - 1 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【1908】

10

以下、特徴部 130SG における実施の形態 1 について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、図 280 にて説明したように、大当たり表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、1 ~ 6）のうちのいずれかの設定値に設定可能ではなく、大当たり確率が約 1 / 200 に設定された遊技機として説明する。

【1909】

更に、本特徴部 130SG のパチンコ遊技機 1 には、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B に替えて、遊技者が操作可能な操作手段としてレバー体 631A とチャンスボタン 631B とが設けられている。これらレバー体 631A とチャンスボタン 631B は共にプッシュセンサ 35B に接続されている。

【1910】

20

図 284 - 1 は、特徴部 130SG のパチンコ遊技機を示す正面図である。特徴部 130SG のパチンコ遊技機 1 は、主基板 11 並びに演出制御基板 12 が搭載されている遊技盤 2 が着脱可能とされた遊技機用枠 3 に開閉可能に取付けられている開閉扉枠 50 の上部中央位置に取付けられている第 1 演出ユニット 130SG100 と、開閉扉枠 50 の上部左側に取付けられている第 2 演出ユニット 130SG200 と、開閉扉枠 50 の上部右側に取付けられている第 3 演出ユニット 130SG300 の 3 つの演出ユニットを有している。尚、開閉扉枠 50 はガラス扉枠 3a を含み、遊技機用枠 3 の前面全域を開閉可能な扉枠である。

【1911】

また、開閉扉枠 50 の下部中央には、上部にチャンスボタン 631B を備えるとともに、遊技者が前後方向に押し引き可能であるとともに、回転可能に設けられたレバー体 631A を備える操作ユニット 600 が設けられているとともに、上皿部分には、音量等の演出に関する設定を行うための選択ボタン 130SG35 を構成する十字キーが設けられている。

30

【1912】

尚、操作ユニット 600 には、チャンスボタン 631B に対する遊技者の操作（動作）を検出するためのボタンセンサ 635B（図 284 - 2 参照）が設けられているとともに、レバー体 631A の前後移動を検出するための押センサ（図示略）と引センサ（図示略）からなる押引センサ 625Y と、レバー体 631A が突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ 625C とが設けられている。また、選択ボタン 130SG35 には、選択ボタン 130SG35 の十字キーの上下左右方向への各操作を検出する上センサ、下センサ、左センサ、右センサからなる上下左右センサ 130SG36（図 284 - 2 参照）が設けられている。

40

【1913】

第 1 演出ユニット 130SG100、第 2 演出ユニット 130SG200、第 3 演出ユニット 130SG300 に設けられている原点位置センサや演出位置センサの検出信号や、開閉扉枠 50 に設けられている操作ユニット 600 の押引センサ 625Y、突出位置センサ 625C、ボタンセンサ 635B、並びに選択ボタン 130SG35 の上下左右センサ 130SG36 の各検出信号は、各演出ユニット 130SG100 ~ 130SG300 並びに開閉扉枠 50 の中継基板（図示略）に設けられているシリアル信号変換回路によっ

50

て1のシリアル信号に変換されて演出制御用CPU120に入力されることで、演出に関する制御を行う演出制御用CPU120が、各センサの検出状況を把握できるようになっている。

#### 【1914】

第1演出ユニット130SG100には、該第1演出ユニット130SG100に設けられている駆動手段（図示略）によって、原点位置と演出位置との間において移動可能な昇降体130SG121が設けられている。また、第2演出ユニット130SG200、第3演出ユニット130SG300は、上下方向を向く回転軸を中心として水平方向に回転可能に開閉扉枠50に取付けられる可動体（開閉体）としてのウイング130SG221、130SG321と、それぞれの内側面に回転可能に設けられる可動体（回転体）としてのキャラパネル130SG400A～130SG400Dとを備える。そして、これら可動体を駆動するための駆動モータ、可動体が原点位置や演出位置に位置していることを検出するための原点位置センサや演出位置センサ、枠LEDなどが各演出ユニットに設けられている（図284-2参照）。

10

#### 【1915】

また、パチンコ遊技機1への電源投入後（RAMクリア処理が実行された場合）や、大当たり発生後に、連続して所定回数（本例では、685回）の可変表示が実行されても次の大当たりが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態B（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当たりが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本例では「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。

20

#### 【1916】

また、本特徴部130SGのパチンコ遊技機1としては、可変表示結果として、「大当たり」と「はずれ」に加えて、「小当たり」と「時短付きはずれ」が設けられている。このうち可変表示結果が「小当たり」となったのは、小当たり遊技として大当たり遊技と同様に大入賞口の開放制御が行われ、該小当たり遊技終了後は小当たり直前の遊技状態を引き継ぐ。

#### 【1917】

尚、図284-1及び図284-2に示すように、本特徴部130SGにおける大入賞口内には第1カウントスイッチ130SG023と該第1カウントスイッチよりも下流側に第2カウントスイッチ130と2つのカウントスイッチが設けられている。このうち第1カウントスイッチ130SG023は、大入賞口に進入する遊技球を検出することによって賞球の払い出しを行うためのカウントスイッチであり、第2カウントスイッチ130SG024は、小当たり遊技中に遊技球を検出する（V入賞とも言う）ことによって遊技状態を大当たり遊技状態に制御するためのカウントスイッチである。

30

#### 【1918】

可変表示結果が「時短付きはずれ」となる場合は、「はずれ」と同じく可変表示が終了した後に大当たり遊技状態に制御されることはないが、可変表示終了後に時短状態（後述する時短状態C1または時短状態C2）に制御される。

#### 【1919】

40

図284-1に示すように、本特徴部130SGでは、遊技領域は、遊技盤2の略中央部に配設された画像表示装置5を囲うセンター飾り枠の左側である左遊技領域と右側である右遊技領域とに分かれており、打球操作ハンドルにて弱目に打ち出された（左打ち）遊技球は左遊技領域を流下し、打球操作ハンドルにて強目に打ち出された（右打ち）遊技球は右遊技領域を流下するようになっている。

#### 【1920】

図284-1に示すように、入賞球装置6Aは左遊技領域を流下した遊技球が入賞可能のように画像表示装置5の下方位置に配置されており、可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7、ゲートスイッチ21は、右遊技領域を流下した遊技球が入賞可能且つ左遊技領域を流下した遊技球が入賞不能のように、入賞球装置6Aの右方側に配置されている。

50

## 【 1 9 2 1 】

尚、詳細は後述するが、本特徴部 1 3 0 S G における通常状態は、遊技球を主に左遊技領域に向けて打ち出す（左打ちを行う）遊技状態であり、本特徴部 1 3 0 S G における時短状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態は、遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出す（右打ちを行う）遊技状態である。つまり、通常状態では主に第 1 特図の可変表示が実行され、時短状態では主に第 2 特図の可変表示が実行されることとなる。

## 【 1 9 2 2 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

## 【 1 9 2 3 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技球が図 2 8 4 - 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図の可変表示が終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図の可変表示が開始される。

10

## 【 1 9 2 4 】

この普図の可変表示では、普通図柄の変動を開始させた後、普図可変表示時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図はずれ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、可変入賞球装置 6 B の右側方に配置された可動片の右遊技領域に対しての進退制御が行われる。遊技球は、可動片が右遊技領域に対して進出している期間中に該可動片上を転動することによって可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に進入可能となる。

20

## 【 1 9 2 5 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図 2 8 4 - 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図の可変表示が開始される。また、可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図 2 8 4 - 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図の可変表示や大当り遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図の可変表示が開始される。

30

## 【 1 9 2 6 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図の可変表示では、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（可変表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となり、これら大当り図柄や小当り図柄とも異なる所定の特別図柄（時短付きはずれ図柄）が停止表示されれば「時短付きはずれ」となる。また、大当り図柄、小当り図柄、時短付きはずれ図柄のいずれでもない特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「はずれ」となる。

40

## 【 1 9 2 7 】

特図の可変表示での可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図の可変表示での可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。

50

## 【1928】

本特徴部130SGにおけるパチンコ遊技機1では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「2」、「4」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「6」、「8」の数字を示す特別図柄を時短付きはずれ図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をはずれ図柄としている。尚、第1特別図柄表示装置4Aによる特図の可変表示における大当り図柄、小当り図柄、時短付きはずれ図柄、はずれ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図の可変表示における各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図の可変表示において共通の特別図柄が大当り図柄、小当り図柄、時短付きはずれ図柄、はずれ図柄となるようにしてもよい。

## 【1929】

尚、本特徴部130SGでは、可変表示結果が時短付きはずれの場合は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに時短付きはずれ図柄として2種類の図柄を表示可能とし、可変表示結果がはずれの場合は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにはずれ図柄として1種類の図柄を表示可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が時短付きはずれの場合とははずれの場合とでは、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて共に複数種類の図柄または1種類の図柄のみを表示可能としてもよい。

## 【1930】

また、本特徴部130SGでは、可変表示結果が時短付きはずれの場合は、可変表示結果がはずれの場合よりも第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示可能な図柄が多い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれの場合は、可変表示結果が時短付きはずれの場合よりも第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示可能な図柄が多くてもよい。

## 【1931】

また、本特徴部130SGでは、可変表示結果が時短付きはずれの場合は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに時短付きはずれ図柄として「6」や「8」を表示し、可変表示結果がはずれの場合は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにはずれ図柄として時短付きはずれ図柄と容易に識別可能な「-」を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短付きはずれ図柄とははずれ図柄とは、少なくとも一部が類似することによって遊技者から識別困難な図柄（例えば、時短付きはずれ図柄としては、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける7セグ表示として「8」を表示する一方で、はずれ図柄としては、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける7セグ表示として「A」を表示する）としてもよい。

## 【1932】

また、前述したように、時短付きはずれ図柄とははずれ図柄とを遊技者から識別困難な図柄とする場合においては、大当り図柄や小当り図柄について、時短付きはずれ図柄やはずれ図柄と共通して点灯させるセグ数を少なくする等により、これら時短付きはずれ図柄やはずれ図柄と遊技者が容易に識別可能な図柄としてもよい。

## 【1933】

また、本特徴部130SGでは、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示可能な時短付きはずれ図柄とははずれ図とを遊技者が識別容易な図柄とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bとの少なくとも一方で、時短付きはずれ図柄とははずれ図とを、遊技者が認識困難のように類似した図柄としてもよい。

## 【1934】

また、本特徴部130SGでは、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bで表示可能な時短付きはずれ図柄を共に2種類とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bとで表示可能な時短付きはずれ図柄数が異なる（例えば、第1特別図柄表示装置4Aにおい

10

20

30

40

50

て表示可能な時短付きはずれ図柄数を第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示可能な時短付きはずれ図柄数よりも多くする、または、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて表示可能な時短付きはずれ図柄数を第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示可能な時短付きはずれ図柄数よりも少なくする）ようにしてもよい。

【１９３５】

また、本特徴部１３０ＳＧでは、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂで表示可能なはずれ図柄を共に１種類とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂとで表示可能なはずれ図柄数が異なる（例えば、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて表示可能なはずれ図柄数を第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示可能なはずれ図柄数よりも多くする、または、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて表示可能なはずれ図柄数を第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示可能なはずれ図柄数よりも少なくする）ようにしてもよい。

10

【１９３６】

特図の可変表示における確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置７の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば２９秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

【１９３７】

20

大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「３」や「１０」など）に達するまで、繰返し実行可能となっている。尚、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【１９３８】

また、特図の可変表示における確定特別図柄として小当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「小当り」となった後、小当り遊技状態において、特別可変入賞球装置７の大入賞口扉が複数回開放される。尚、大入賞口扉は、開放時間の合計時間が所定の上限時間（例えば１．８秒間）に達するまであるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまで、複数回開放される。これにより、特別可変入賞球装置７は遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）となる。

30

【１９３９】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、小当り遊技状態において大入賞口扉の合計開放時間が所定の上限時間（例えば１．８秒間）に達するまで複数回開放される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態における大入賞口扉は、小当り遊技状態において所定の上限時間が経過するまで１回のみ開放されるようにしてもよい。

【１９４０】

小当り遊技状態において、大入賞口に入賞した遊技球が特別可変入賞球装置７内に設けられた第２カウンスイッチ１３０ＳＧ０２４を通過すると、該遊技球の第２カウンスイッチ１３０ＳＧ０２４の通過に基づく「大当り」となる（Ｖ入賞大当り）。つまり、ＣＰＵ１０３は、該遊技球の第２カウンスイッチ１３０ＳＧ０２４の通過を検出したことに基づき、遊技状態を大当り遊技状態に制御する。

40

【１９４１】

尚、本特徴部１３０ＳＧでは、大入賞口に入賞した遊技球は、必ず第２カウンスイッチ１３０ＳＧ０２４を通過する。つまり、小当り遊技状態において遊技球が大入賞口に入賞した場合は、該入賞した遊技球が必ず第２カウンスイッチ１３０ＳＧ０２４にて検出され、小当り遊技終了後にＣＰＵ１０３によって大当り遊技状態に制御される。尚、本特徴部１３０ＳＧにおいては、可変表示結果が小当りとなった場合は、小当り遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することによって必ず小当り遊技終了後に大当り遊技状態に制御されるようになっている。

50

## 【 1 9 4 2 】

そして、遊技球の第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 の通過に基づいて大当り遊技状態に制御されると、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば 2 9 秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば 1 0 個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とするラウンド遊技が実行される。

## 【 1 9 4 3 】

大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技は、その実行回数が所定の上限回数（例えば「9」など）に達するまで、繰返し実行可能となっている。尚、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）によりラウンド遊技が終了するようにしてもよい。

10

## 【 1 9 4 4 】

尚、本特徴部 1 3 0 S G における大当り遊技状態の終了後は、所定の可変表示回数の範囲（例えば、1 回や 7 回、6 8 5 回）において時間短縮制御（時短制御）が行われる時短状態 A（後述する時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 のいずれか）に制御される。時短制御が行われることにより、特図の可変表示における可変表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数の特図の可変表示が実行されることと、可変表示結果が「大当り」となること、小当り遊技状態において遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 を通過すること、のうちいずれかの条件が先に成立したときに終了すればよい。

20

## 【 1 9 4 5 】

時短制御が行われるときには、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図の可変表示における可変表示時間（特図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、普通図柄表示器 2 0 による普図の可変表示の可変表示時間（普図可変表示時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図の可変表示での可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく可変入賞球装置 6 B における可動片の進退制御を行う制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その進退回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすくして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御（全てを含む）が組合せられて行われるようにしてもよい。

30

## 【 1 9 4 6 】

高開放制御が行われることにより、第 2 始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも遊技球が入賞可能となる頻度が高められる。これにより、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立しやすくなり、特図の可変表示が頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」または「小当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。

40

## 【 1 9 4 7 】

パチンコ遊技機 1 への電源投入後（R A M クリア処理が実行された場合）や、大当り発生後に、連続して所定回数（本例では、6 8 5 回）の可変表示が実行されても次の大当りが発生しなかった場合には、前述した時短状態 B に制御され、可変表示結果が「時短付きはずれ」となった場合には、前述した時短状態 C 1 または時短状態 C 2 に制御される。こ

50

れら時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 では、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 と同様に、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図の可変表示における可変表示時間（特図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、普通図柄表示器 2 0 による普図の可変表示の可変表示時間（普図可変表示時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図の可変表示での可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく可変入賞球装置 6 B における可動片の進退制御を行う制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その進退回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすくして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。

10

## 【1948】

尚、本特徴部 130SG のパチンコ遊技機 1 では、図 284 - 27 に示すように、遊技状態が時短状態 A（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 のいずれか）であるとき、第 2 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合には、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターン（PA3 - 6、PA3 - 7、PA3 - 8、PA3 - 9）が選択され得る形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図 284 - 52 に示すように、遊技状態が時短状態 A（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 のいずれか）であるとき、第 2 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合には、非リーチの変動パターン（PA3 - 6）のみが選択され得るようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 A における第 2 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合に、リーチ演出が実行されなくなることにより可変表示結果が時短付きはずれとなったことを注目させ難くすることができる。

20

## 【1949】

尚、該変形例では、遊技状態が時短状態 A（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 のいずれか）であるとき、第 2 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合には、非リーチの変動パターン（PA3 - 6）のみが選択され得るようにすることでリーチ演出が実行されないようにする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態 A（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 のいずれか）であるとき、第 2 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが選択されてもリーチ演出を実行しないようにしてもよいし、特徴部 130SG よりも低い割合でノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンを選択してもよい。つまり、リーチ演出の実行を制限することには、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが選択されないようにすることや、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが選択されても可変表示中にノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出を実行しないこと、特徴部 130SG よりも低い割合でノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンを選択することが含まれている。

30

## 【1950】

また、本特徴部 130SG では、第 2 特図の可変表示において可変表示結果が大当たりとなるときは、大当たり種別が大当たり B のみ当選可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 特図の可変表示において可変表示結果が大当たりとなるときは、大当たり種別として複数種類の大当たり種別（例えば、図 284 - 53（A）に示すように大当たり A と大当たり B）が当選可能としてもよい。

40

## 【1951】

また、このように、第 2 特図の可変表示において可変表示結果が大当たりとなるときに大当たり種別として大当たり A と大当たり B とが当選可能とする場合は、図 284 - 54（B）～図 284 - 54（D）に示すように、大当たり種別が大当たり A である場合と大当たり B である場合とで選択される変動パターンを異ならせてもよい。特に、大当たり種別が大当たり A である場合に選択される変動パターンを時短状態 A（本変形例では大当たり B 後の時短状態 A 3）、時短状態 B、時短状態 C（本変形例では時短状態 C 2）で共通とするともに、大当たり種別が大当たり B である場合に選択される変動パターンを時短状態 A（本変形例では大当たり

50

B後の時短状態A3)、時短状態B、時短状態C(本変形例では時短状態C2)で共通とすることによって、遊技状態が異なっているにもかかわらず変動パターンにて大当たりAと大当たりBのいずれが当選しているのかを分かりやすくできるとともに、変動パターンのデータ容量を削減することができる。

【1952】

尚、該変形例では、大当たり種別が大当たりAである場合に選択される変動パターンを時短状態Aの一部(大当たりB後の時短状態A3)、時短状態B、時短状態Cの一部(時短状態C2)で共通とするともに、大当たり種別が大当たりBである場合に選択される変動パターンを時短状態Aの一部(大当たりB後の時短状態A3)、時短状態B、時短状態Cの一部(時短状態C2)で共通とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別が大当たりAである場合に選択される変動パターンを全ての時短状態A、時短状態B、時短状態Cで共通とするとともに、大当たり種別が大当たりBである場合に選択される変動パターンを全ての時短状態A、時短状態B、時短状態Cで共通としてもよい。

10

【1953】

ここで、本特徴部130SGにおける画像表示装置5について説明する。図284-1及び図284-55(A)に示すように、本特徴部130SGにおける画像表示装置5では、該画像表示装置5の左下部において始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない保留記憶に対応した保留表示を表示可能な保留記憶表示エリア130SG005Dが設けられており、画像表示装置5の中央下部には、実行中の可変表示に対応した保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア130SG013が設けられている。更に、画像表示装置5の左上部には、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数、飾り図柄の可変表示に対応する小図柄を表示するための表示領域5SLが設けられており、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示されるようになっている。

20

【1954】

尚、図284-55(A)~図284-55(D)に示すように、本特徴部130SGにおける画像表示装置5においては、遊技状態に応じて表示する画像が異なっている。例えば、図284-55(A)に示すように、時短状態A後の第2特図の可変表示(時短状態中に発生したが消費されなかった第2特図の保留記憶にもとづく可変表示)及びこれら第2特図の可変表示後の10回の可変表示以外の通常状態については、画像表示装置5の背景画像として昼の都市の画像(第1背景画像)が表示されるようになっている。また、時短状態A後の第2特図の可変表示(時短状態中に発生したが消費されなかった第2特図の保留記憶にもとづく可変表示)後の10回の可変表示については、図284-55(B)に示すように、通常状態ではあるが画像表示装置5において前述した第1背景画像とは異なる背景画像(専用ステージ画像)が表示されるようになっている。尚、該専用ステージ画像は、上述したように時短状態A後の第2特図の可変表示(時短状態中に発生したが消費されなかった第2特図の保留記憶にもとづく可変表示)後の10回の可変表示限定の背景画像であり、時短状態Bや時短状態Cの終了後においては表示されることがない。

30

【1955】

尚、図284-55(A)及び図284-55(B)に示すように、通常状態においては、画像表示装置5の右側部において天井到達(RAMクリアまたは前回の当り遊技終了後から685回の可変表示が終了するまでの残り可変表示回数)を示す天井到達残回数表示130SG202が表示されるようになっている。

40

【1956】

また、図284-55(C)に示すように、時短状態A1及び時短状態C1(後述するFINAL BATTLE)における画像表示装置5では、後述するパネル演出として、各第2特図の可変表示に対応する5枚のパネル画像(実行中の第2特図の可変表示に応じた「1番」のパネル画像と、第2特図の保留記憶に応じた「2番」~「5番」のパネル画像)を表示可能となっている。

【1957】

また、図284-55(D)に示すように、時短状態A2、時短状態A3、時短状態B

50

、時短状態 C 2（後述する B A T T L E R U S H）における画像表示装置 5 では、画像表示装置 5 の背景画像として夜の都市の画像（第 2 背景画像）が表示されるようになっている。

【 1 9 5 8 】

図 2 8 4 - 3 は、本特徴部 1 3 0 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 2 8 4 - 3 に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数で

10

【 1 9 5 9 】

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

20

【 1 9 6 0 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 2 8 4 - 4（A）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

30

【 1 9 6 1 】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 2 8 4 - 4（A）に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「小当たり」で小当たり種別が「小当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「小当たり」で小当たり種別が「小当たり B」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、可変表示結果が「時短付きはずれ」で時短付きはずれ種別が「時短付きはずれ A」となる旨の事前決定結果を通知する第 6 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 6 H は、可変表示結果が「時短付きはずれ」で時短付きはずれ種別が「時短付きはずれ B」となる旨の事前判定結果を通知する第 7 可変表示結果指定コマンドである。

40

【 1 9 6 2 】

コマンド 8 F X X H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の可変表示停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。また、図柄確定コマンドは、次の可変表示の開始までの図柄確定期間を指定

50

する演出制御コマンドでもある。図柄確定コマンドでは、例えば図柄確定期間に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 1 9 6 3 】

図 2 8 4 - 4 ( B ) に示すように、具体的な一例として、コマンド 8 F 0 0 H は、図柄確定期間が第 1 図柄確定期間 ( 0 . 5 秒 ) であることを指定する第 1 図柄確定コマンドであり、コマンド 8 F 0 1 H は、図柄確定期間が第 2 図柄確定期間 ( 6 秒 ) であることを指定する第 2 図柄確定コマンドであり、コマンド 8 F 0 2 H は、図柄確定期間が第 3 図柄確定期間 ( 2 0 秒 ) であることを指定する第 3 図柄確定コマンドであり、コマンド 8 F 0 3 H は、図柄確定期間が第 4 図柄確定期間 ( 8 1 . 4 秒 ) であることを指定する第 4 図柄確定コマンドである。

10

【 1 9 6 4 】

コマンド 9 1 X X H は、復旧時天井時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に天井可変表示カウンタの値を 1 6 進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時天井時短回数指定コマンドでは、例えば、図 2 8 4 - 4 ( C ) に示すように、電源復旧時の天井可変表示カウンタの値 ( 3 桁の値 ) の各位 ( 1 桁目、2 桁目、3 桁目 ) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 1 9 6 5 】

復旧時天井時短回数指定コマンドでは、例えば、図 2 8 4 - 4 ( C ) に示すように、コマンド 9 1 0 0 H ~ コマンド 9 1 0 F H は、天井可変表示カウンタの値の 1 桁目を指定する復旧時天井時短回数 1 指定コマンドである。コマンド 9 1 1 0 H ~ コマンド 9 1 1 F H は、天井可変表示カウンタの値の 2 桁目を指定する復旧時天井時短回数 2 指定コマンドである。コマンド 9 1 3 0 H ~ コマンド 9 1 3 F H は、天井可変表示カウンタの値の 3 桁目を指定する復旧時天井時短回数 3 指定コマンドである。

20

【 1 9 6 6 】

コマンド 9 4 X X H は、天井時短回数指定コマンドであり、天井時短 ( 時短状態 B ) となるまでの残りの可変表示回数 ( 1 2 6 回以下の回数 ) を指定する演出制御コマンドである。天井時短回数指定コマンドでは、例えば、図 2 8 4 - 4 ( D ) に示すように、天井時短となるまでの残りの可変表示回数 ( 1 2 6 回以下の回数 ) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 1 9 6 7 】

30

天井時短回数指定コマンドでは、例えば、図 2 8 4 - 4 ( D ) に示すように、コマンド 9 4 0 0 H は、天井時短に到達していることを指定する天井時短回数 A 指定コマンドである。コマンド 9 4 0 1 H は、天井時短に到達するまで残り 1 ~ 1 2 5 回であることを指定する天井時短回数 B 指定コマンドである。コマンド 9 4 7 E H は、天井時短に到達するまで残り 1 2 6 回であることを指定する天井時短回数 C 指定コマンドである。コマンド 9 4 7 F H は、天井時短に到達するまで残り 1 2 7 回以上であることを指定する天井時短回数 D 指定コマンドである。

【 1 9 6 8 】

コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。

40

【 1 9 6 9 】

図 2 8 4 - 4 ( E ) に示すように、具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H は、時短制御が行われない遊技状態 ( 低ベース状態、通常状態 ) に対応した第 1 遊技状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 1 H は、大当たり A の大当たり遊技終了後の 1 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態 ( 高ベース状態、時短状態 A 1 ) に対応した第 2 遊技状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 2 H は、大当たり B の大当たり遊技終了後の最大で 6 8 5 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態 ( 高ベース状態、時短状態 A 3 ) に対応した第 3 遊技状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 3 H は、大当たり C の大当たり遊技終了後の最大で 7 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が

50

行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 A 2）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 4 H は、大当り D の大当り遊技終了後の最大で 6 8 5 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 A 3）に対応した第 5 遊技状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 5 H は、いずれかの大当りの大当り遊技後、またはパチンコ遊技機 1 がコールドスタートした後に、6 8 5 回の可変表示が実行されたことにより最大で 6 8 5 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 B）に対応した第 6 遊技状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 6 H は、可変表示結果が「時短付きはずれ」且つ時短付きはずれ種別が「時短付きはずれ A」であることにより 1 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 C 1）に対応した第 7 遊技状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 7 H は、可変表示結果が「時短付きはずれ」且つ時短付きはずれ種別が「時短付きはずれ B」であることにより最大で 6 8 5 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 C 2）に対応した第 8 遊技状態指定コマンドである。

10

#### 【1970】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

20

#### 【1971】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

30

#### 【1972】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

40

#### 【1973】

コマンド C 1 X X H は、保留記憶表示エリア 1 3 0 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、保留記憶表示エリア 1 3 0 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件

50

が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【1974】

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

【1975】

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

【1976】

コマンドD100Hは、V入賞したこと、つまり、遊技球が第2カウントスイッチ130SG024を通過したことで該第2カウントスイッチ130SG024がオンとなったことを通知するV入賞通知指定コマンドである。コマンドD2XXHは、時短状態における第2特別図柄の残り時短制御回数を通知する残り第2特図時短回数通知コマンドである。コマンドD3XXは、遊技球が入賞口に入賞したことにより発生（付与された）賞球数を通知するための賞球数通知コマンドである。

【1977】

図284-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図284-5に示すように、本特徴部130SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5、時短付きはずれ種別判定用の乱数値MR6のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられるようにしてもよい。これらの乱数値MR1～MR6は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1978】

図284-6は、本特徴部130SGにおける変動パターンを示している。本特徴部130SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合、可変表示結果が「小当り」となる場合、可変表示結果が「時短付きはずれ」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。可変表示結果が「時短付きはずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチ時短付きはずれ変

10

20

30

40

50

動パターン」ともいう)と称され、可変表示結果が「時短付きはずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(「リーチ時短付きはずれ変動パターン」ともいう)と称される。

【1979】

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

【1980】

ここで、本特徴部130SGにおける大当り変動パターンとははずれ変動パターンとについては、可変表示結果が報知されるまでの期間が共通に構成されており、可変表示結果が報知されるまでの期間の長さによって可変表示結果が大当りとはずれのどちらであるかが遊技者に前もって認識されてしまうことを防いでいる。

【1981】

尚、本特徴部130SGにおける大当り変動パターンでは、はずれ変動パターンと同一の特図変動時間の後に祝福演出を実行するための15秒間の特図変動時間が追加で設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り変動パターンに設けられる祝福演出を実行するための特図変動時間は、15秒間に限らず遊技状態に応じて異なってもよい。例えば、通常状態、時短状態A1、時短状態C1において選択される大当り変動パターンについては、祝福演出を実行するために15秒間の特図変動時間を追加で設けるが、主に連荘中の時短状態となる時短状態A2、時短状態A3で選択される大当り変動パターンでは、祝福演出を実行するための特図変動時間として15秒間よりも短い特図変動時間を追加で設けてもよい。更に、初当りを經由していない可能性のある時短状態Bや時短状態C2については、祝福演出を実行するために15秒間の特図変動時間を追加で設けることで、遊技者に対して可変表示結果が大当りとなったことを明確に報知し、遊技興趣を高めるようにしてもよい。

【1982】

尚、図284-6(A)及び図284-6(B)に示すように、本特徴部130SGでは、可変表示を実行する特別図柄に応じて、予め異なる変動パターンが複数設けられている。

【1983】

図284-6(A)に示すように、第1特別図柄の変動パターンとして、大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターン、いずれのリーチ演出も実行されない非リーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部130SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、4以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

【1984】

尚、第1特別図柄におけるスーパーリーチ変動パターンの中には、スーパーリーチのリーチ演出の後に更に可変表示結果が時短付きはずれ(時短付きはずれA)となることを示唆する時短獲得チャンス演出を実行する変動パターンも含まれている。つまり、スーパーリーチのリーチ演出と時短獲得チャンス演出を実行する変動パターンについては、可変表示結果がはずれとなる変動パターンと、可変表示結果が時短付きはずれとなる変動パターンとが含まれている。更に、第1特別図柄の非リーチの変動パターンの中には、可変表示結果が時短付きはずれ(時短付きはずれB)となる変動パターンも含まれている。

【1985】

一方で、図284-6(B)に示すように本特徴部130SGにおける第2特別図柄の変動パターンとしては、大当り変動パターンや小当り変動パターン、はずれ変動パターン

として、第1特別図柄の変動パターンとは異なる特図変動時間を有する非リーチの変動パターン及びリーチ変動パターン（ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンや、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターン）が設けられている。尚、第2特別図柄の非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの各変動パターンには、可変表示結果が時短付きはずれとなる変動パターンも含まれている。

【1986】

尚、本特徴部130SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

【1987】

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

【1988】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図284-7などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブル（図284-20～図284-25参照）などが記憶されている。

【1989】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図284-7(A)に示す表示結果判定テーブル1、図284-7(B)に示す表示結果判定テーブル2、図284-7(C)に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図284-7(D)に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）、図284-7(E)に示す小当り種別判定テーブル、図284-7(F)に示す時短付きはずれ種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図284-7(G)に示す時短付きはずれ種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、各種第1特図用変動パターン判定テーブル（図284-20、図284-21参照）、各種第2特図用変動パターン判定テーブル（図284-22～図284-25参照）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【1990】

図284-7(A)及び図284-7(B)は、表示結果判定テーブル1と表示結果判定テーブル2を示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。表示結果判定テーブル1は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、CPU103が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が1（第1）である、つまり、第1特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、小当りとする判定値と、時短付きはずれとする判定値とが設

10

20

30

40

50

定されている。表示結果判定テーブル 2 は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、CPU 103 が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が 2（第 2）である、つまり、第 2 特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当たりとする判定値と、小当たりとする判定値と、時短付きはずれとする判定値とが設定されている。

【1991】

図 284 - 7（A）に示すように、可変表示特図指定バッファが第 1 である場合には、大当たりに対応する判定値と時短付きはずれに対応する判定値が設定されているが、小当たりに対応する判定値は設定されておらず、よって、第 1 特別図柄が可変表示の対象とされている場合には、大当たりと時短付きはずれが当選可能とされ、小当たりの当選は発生しない。尚、可変表示特図指定バッファが第 1 である場合の大当たりの当選確率は約 1 / 200 であり、時短付きはずれの当選確率は約 1 / 329 である。

10

【1992】

また、図 284 - 7（B）に示すように、可変表示特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値、時短付きはずれに対応する判定値、小当たりに対応する判定値が設定されている。尚、可変表示特図指定バッファが第 2 である場合の大当たりの当選確率は約 1 / 200 であり、時短付きはずれの当選確率は 1 / 100 であり、小当たりの当選確率は約 1 / 7 である。

【1993】

つまり、CPU 103 は、可変表示特図指定バッファが第 1 である場合（可変表示を行う特別図柄が第 1 特別図柄である場合）、MR 1 の値が図 284 - 7（A）に示す大当たりに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当たり（大当たり A または大当たり B）とすることを決定し、MR 1 の値が図 284 - 7（A）に示す時短付きはずれに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を時短付きはずれ（時短付きはずれ A または時短付きはずれ B）とすることを決定する。また、CPU 103 は、可変表示特図指定バッファが第 2 である場合（可変表示を行う特別図柄が第 2 特別図柄である場合）、MR 1 の値が図 284 - 7（B）に示す大当たりに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当たり（大当たり A または大当たり B）とすることを決定し、MR 1 の値が図 284 - 7（B）に示す時短付きはずれに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を時短付きはずれ（時短付きはずれ A または時短付きはずれ B）とすることを決定し、MR 1 の値が図 284 - 7（B）に示す小当たりに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を小当たりとすることを決定する。

20

30

【1994】

尚、図 284 - 7（A）及び図 284 - 7（B）に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）、小当たりになる確率（割合）、時短付きはずれになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 2 特別図柄表示装置 4 B における停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。同様に、時短付きはずれにするか否か決定するということとは、いずれかの時短状態（時短状態 C 1 または時短状態 C 2）に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における停止図柄を時短付きはずれ図柄にするか否か決定するということでもある。

40

【1995】

尚、本特徴部 130SG では、CPU 103 は、図 284 - 7（A）及び図 284 - 7（B）に示す表示結果判定テーブルを用いて可変表示結果を大当たり、小当たり、時短付きはずれのいずれかとするか否かを判定するようになっているが、大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブル、時短付きはずれ判定テーブルを別個に設け、大当たりの判定は、可変表示特図指定バッファによらず第 1 特別図柄の可変表示である場合と第 2 特別図柄の可変表示

50

である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りや時短付きはずれの判定は、可変表示特図指定バッファに応じて別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【1996】

また、本特徴部130SGでは、可変表示特図指定バッファが第1である場合、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当りが当選するようにしてもよい。

【1997】

図284-7(C)及び図284-7(D)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図284-7(C)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図284-7(D)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。

10

【1998】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当りの種別を大当りAまたは大当りBに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部130SGでは、図284-7(C)、(D)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)には、大当りAと大当りBの2種類の大当りが設けられているのに対し、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)には、大当りBの1種類の大当りのみが設けられている。つまり、第1特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りAと大当りBの2種類の大当りのうちのいずれかとなる一方、第2特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りBのみとなる。

20

【1999】

図284-7(E)は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、小当りの種別を小当りAまたは小当りBに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部130SGでは、小当りAの小当り遊技中に遊技球が第2カウンスイッチ130SG024を通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りCの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りBの小当り遊技中に遊技球が第2カウンスイッチ130SG024を通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りDの大当り遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当りC及び大当りDは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値MR2によって決定される大当り種別ではなく、小当りAと小当りBのいずれの小当り遊技中に遊技球が第2カウンスイッチ130SG024を通過したことによって決定される大当り種別である。

30

【2000】

図284-7(F)及び図284-7(G)は、ROM101に記憶されている時短付きはずれ種別判定用テーブル(第1特別図柄用)、時短付きはずれ種別判定用テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図284-7(F)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき)時短付きはずれ種別を決定する場合のテーブルである。また、図284-7(G)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき)時短付きはずれ種別を決定する場合のテーブルである。

40

【2001】

時短付きはずれ種別判定テーブルは、可変表示結果を時短付きはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、時短付きはずれ種別判定用の乱数(MR6)に基づいて、時短付き

50

はずれの種別を時短付きはずれ A または時短付きはずれ B に決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部 130SG では、図 284-7(F)、(G) に示すように、時短付きはずれ種別判定テーブル(第 1 特別図柄用)には、時短付きはずれ A と時短付きはずれ B の 2 種類の時短付きはずれが設けられているのに対し、時短付きはずれ種別判定テーブル(第 2 特別図柄用)には、時短付きはずれ B の 1 種類の時短付きはずれのみが設けられている。つまり、第 1 特別図柄の可変表示が行われるときに発生する時短付きはずれとしては、時短付きはずれ A と時短付きはずれ B の 2 種類の時短付きはずれのうちのいずれかとなる一方、第 2 特別図柄の可変表示が行われるときに発生する時短付きはずれとしては、時短付きはずれ B のみとなる。

【2002】

10

ここで、本特徴部 130SG における大当たり種別について、図 284-8(A) を用いて説明すると、本特徴部 130SG では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において時短制御が実行される大当たり A ~ 大当たり D が設定されている。

【2003】

これら大当たり A ~ 大当たり D のうち、大当たり A は、大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 3 回(いわゆる 3 ラウンド)、繰返し実行される大当たりである。また、大当たり A の大当たり遊技状態の終了後は、第 2 特別図柄の可変表示を対象として 1 回、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示を対象として最大で 5 回の特図ゲームが実行されるまで時短状態 A 1 として時短制御が実行される。

【2004】

20

大当たり B は、大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 10 回(いわゆる 10 ラウンド)、繰返し実行される大当たりである。また、大当たり B の大当たり遊技状態の終了後は、第 2 特別図柄の可変表示を対象として最大で 685 回の特図ゲームが実行されるまで、または第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示を対象として最大で合計 689 回(第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示回数が合計 685 回に達することで時短状態 B に制御される場合は実質 685 回)の特図ゲームが実行されるまで時短状態 A 3 として時短制御が実行される。

【2005】

大当たり C は、大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 9 回(いわゆる 9 ラウンド)、繰返し実行される大当たりである。また、大当たり C の大当たり遊技状態の終了後は、第 2 特別図柄の可変表示を対象として最大で 7 回の特図ゲームが実行されるまで、または第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示を対象として最大で合計 11 回の特図ゲームが実行されるまで時短状態 A 2 として時短制御が実行される。

30

【2006】

大当たり D は、大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 9 回(いわゆる 9 ラウンド)、繰返し実行される大当たりである。また、大当たり D の大当たり遊技状態の終了後は、第 2 特別図柄の可変表示を対象として最大で 685 回の特図ゲームが実行されるまで、または第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示を対象として最大で合計 689 回(第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示回数が合計 685 回に達することで時短状態 B に制御される場合は実質 685 回)の特図ゲームが実行されるまで時短状態 A 3 として時短制御が実行される。

40

【2007】

尚、各時短状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入し易くなる、すなわち、第 2 始動入賞が発生することにより第 2 特別図柄の可変表示が実行され易くなるため、通常状態よりも小当たりが発生しやすくなる。このため、時短状態及び該時短状態が終了した直後の最大 4 回の第 2 特別図柄の可変表示では、第 2 特別図柄の可変表示結果として大当たりが発生する場合と、遊技球が小当たり遊技中に V 入賞することにより大当たりが発生する場合があるので、大当たり遊技状態が連続的に発生し易い所謂連荘状態となる。

【2008】

50

尚、大当り A の大当り遊技終了後の時短状態 A 1 では、第 2 特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が 1 回に設定されているため、当該 1 回の第 2 特別図柄の可変表示と、当該 1 回の第 2 特別図柄の可変表示中に発生する最大で 4 個の保留記憶にもとづく第 2 特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計 5 回の第 2 特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球が V 入賞して大当りが発生する割合の合計）は約 54% に設定されている。

【2009】

また、大当り C の大当り遊技終了後の時短状態では、第 2 特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が 7 回に設定されているため、当該 7 回の第 2 特別図柄の可変表示と、当該 7 回の第 2 特別図柄の可変表示中に発生する最大で 4 個の保留記憶にもとづく第 2 特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計 11 回の第 2 特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球が V 入賞して大当りが発生する割合の合計）は、約 83% に設定されている。

10

【2010】

また、大当り B または大当り D の大当り遊技終了後の時短状態 A 3 では、第 2 特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が 685 回に設定されているため、当該 685 回の第 2 特別図柄の可変表示と、当該 685 回の第 2 特別図柄の可変表示中に発生する最大で 4 個の保留記憶にもとづく第 2 特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計 685 回の第 2 特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球が V 入賞して大当りが発生する割合の合計）はほぼ 100% に設定されている。

20

【2011】

尚、本特徴部 130SG では大当り種別として大当り A ~ 大当り D の 4 種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は 5 種類以上設けられていても良く、また、3 種類以下が設けられていても良い。

【2012】

また、本特徴部 130SG における時短付きはずれ種別について、図 284 - 8 (B) を用いて説明すると、本特徴部 130SG では、時短付きはずれ種別として、時短付きはずれ A と時短付きはずれ B が設定されている。

【2013】

時短付きはずれ A は、第 2 特別図柄の可変表示を対象として 1 回、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示を対象として最大で 5 回の特図ゲームが実行されるまで時短状態 C 1 として時短制御が実行される。

30

【2014】

時短付きはずれ A は、第 2 特別図柄の可変表示を対象として 1 回、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示を対象として最大で 5 回の特図ゲームが実行されるまで時短状態 C 1 として時短制御が実行される。

【2015】

時短付きはずれ B は、第 2 特別図柄の可変表示を対象として最大で 685 回、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示を対象として最大で 689 回（第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示回数が合計 685 回に達することで時短状態 B に制御される場合は実質 685 回）の特図ゲームが実行されるまで時短状態 C 2 として時短制御が実行される。

40

【2016】

つまり、図 284 - 9 (A) に示すように、本特徴部 130SG においては、時短状態として、大当り遊技終了後に制御される時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 が設けられており、これら時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 は、大当り遊技状態に制御されるか、各時短状態に応じた回数の可変表示が実行されることによって終了する。

【2017】

また、本特徴部 130SG においては、時短状態として、RAM クリアまたは大当り遊

50

技終了から第1特別図柄と第2特別図柄の可変表示回数が685回に達したことに応じて制御される時短状態Bが設けられており、該時短状態Bは、大当り遊技状態に制御されるか、685回の可変表示が実行されることによって終了する。尚、時短状態Bにおいて685回の可変表示が実行されて遊技状態が時短状態Bから通常状態に制御された場合は、新たに大当り遊技状態に制御される、或いは、RAMクリアが実施されるまで時短状態Bに再び制御されることはない。

【2018】

また、本特徴部130SGにおいては、時短状態として、可変表示結果が時短付きはずれであり且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれAである場合に制御される時短状態C1と、可変表示結果が時短付きはずれであり且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBである場合に制御される時短状態C2と、が設けられており、これら時短状態C1、時短状態C2は、大当り遊技状態に制御されるか、第1特別図柄と第2特別図柄の合計可変表示回数が685回に達する（時短状態Bの開始条件が成立する）か、各時短状態に応じた回数の可変表示が実行されることによって終了する。

【2019】

尚、図284-9(B)に示すように、詳細は後述するが、遊技状態が通常状態であるときに、時短状態Bの開始条件（RAMクリアまたは大当り遊技終了後から第1特別図柄と第2特別図柄とで685回の可変表示が実行されたこと）が成立した場合は、次の可変表示から時短状態Bの時短制御が実行され、可変表示結果が時短付きはずれAとなった場合は、次の可変表示から時短状態C1の時短制御が実行され、可変表示結果が時短付きはずれBとなった場合は、次の可変表示から時短状態C2の時短制御が実行される。

【2020】

また、遊技状態が時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3のいずれかであるときに、時短状態Bの開始条件（RAMクリアまたは大当り遊技終了後から第1特別図柄と第2特別図柄とで685回の可変表示が実行されたこと）が成立した場合は、次の可変表示から時短状態Bの時短制御が実行され、可変表示結果が時短付きはずれAや時短付きはずれBとなった場合は、制御されている時短状態（時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3のいずれか）を維持しつつ、時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3における時短制御を行う残り可変表示回数を管理するためのカウンタ（後述する合計時短回数カウンタ及び第2特図時短回数カウンタ）とは別に時短状態C1、時短状態C2における時短制御を行う残り可変表示回数を管理するためのカウンタ（後述する合計時短回数カウンタ及び第2特図時短回数カウンタ）の動作を開始させる。そして、可変表示の実行により制御されている時短状態（時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3のいずれか）が終了した場合（合計時短回数カウンタまたは第2特図時短回数カウンタの値が0になった場合）は、合計時短回数カウンタ及び第2特図時短回数カウンタが未だに動作中であれば、終了した時短状態（時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3のいずれか）に替えて、時短状態C1または時短状態C2における時短制御を開始させる。

【2021】

尚、本特徴部130SGでは、いずれかの時短状態の実行中に更に時短状態の開始条件が成立した場合に開始条件が成立した時短状態に応じたカウンタの動作を開始させる（開始条件が成立した時短状態に応じたカウンタに該時短状態に応じた値をセットする）ことを「時短状態を重ねる」または単に「重ねる」と呼称することがある。

【2022】

また、遊技状態が時短状態Bであるときに、可変表示結果が時短付きはずれAや時短付きはずれBとなった場合は、制御されている時短状態（時短状態B）を維持しつつ、時短状態Bにおける時短制御を行う残り可変表示回数を管理するためのカウンタ（後述する合計時短回数カウンタ及び第2特図時短回数カウンタ）とは別に時短状態C1、時短状態C2における時短制御を行う残り可変表示回数を管理するためのカウンタ（後述する合計時短回数カウンタ及び第2特図時短回数カウンタ）の動作を開始させる。そして、可変表示の実行により制御されている時短状態（時短状態B）が終了した場合（合計時短

回数カウンタ または第 2 特図時短回数カウンタ の値が 0 になった場合)は、合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ が未だに動作中であれば、終了した時短状態(時短状態 B)に替えて、時短状態 C 1 または時短状態 C 2 における時短制御を開始させる。

#### 【2023】

また、遊技状態が時短状態 C 1 であるときに、時短状態 B の開始条件(RAM クリアまたは大当り遊技終了後から第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで 685 回の可変表示が実行されたこと)が成立した場合は、時短状態 C 1 から時短状態 B への切り替えが実行され、可変表示結果が時短付きはずれ A や時短付きはずれ B となった場合は、時短状態 C 1、時短状態 C 2 における時短制御を行う残り可変表示回数を管理するためのカウンタ(後述する合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ )に時短状態 C 1 または時短状態 C 2 に応じた値がセットされることによって時短状態が重なる。

10

#### 【2024】

また、遊技状態が時短状態 C 2 であるときは、時短状態 B の開始条件(RAM クリアまたは大当り遊技終了後から第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで 685 回の可変表示が実行されたこと)が成立した場合は、時短状態 C 2 から時短状態 B への切り替えが実行され、可変表示結果が時短付きはずれ A となった場合は、その時点での第 2 特図時短回数カウンタ にセットされている値が時短状態 C 1 における第 2 特別図柄の時短回数である「1 回」の値と比較され、該比較において大きい値である第 2 特図時短回数カウンタ の値が該第 2 特図時短回数カウンタ にセットされる。更に、可変表示結果が時短付きはずれ B となった場合は、その時点での第 2 特図時短回数カウンタ にセットされている値が時短状態 C 2 における第 2 特別図柄の時短回数である「685 回」の値と比較され、該比較において大きい値である「685」が該第 2 特図時短回数カウンタ にセットされる。つまり、第 2 特図時短回数カウンタ に「685」が再セットされる。

20

#### 【2025】

以上のように、通常状態では主に第 1 特別図柄の可変表示、各時短状態では第 2 特別図柄の可変表示が実行されることによって、基本的には図 284 - 10 に示すように遊技状態が遷移する。更に、時短状態であっても第 2 特別図柄ではなく第 1 特別図柄の可変表示によって可変表示結果が時短付きはずれ A や時短付きはずれ B となる場合を考慮すると、図 284 - 11 に示すように遊技状態が遷移する。

30

#### 【2026】

図 284 - 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 102 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間(バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで)は、RAM 102 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ(特図プロセスフラグなど)と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ RAM に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

40

#### 【2027】

このような RAM 102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 284 - 12 に示すような遊技制御用データ保持エリア 130SG150 が設けられている。図 284 - 12 に示す遊技制御用データ保持エリア 130SG150 は、特図保留記憶部 130SG151 と、普図保留記憶部 130SG151C と、遊技制御フラグ設定部 130SG152 と、遊技制御タイマ設定部 130SG153 と、遊技制御カウンタ設定部 130SG154 と、遊技制御バッファ設定部 130SG155 とを備えている。

50

## 【 2 0 2 8 】

特図保留記憶部 1 3 0 S G 1 5 1 は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、を入賞順に記憶する。

## 【 2 0 2 9 】

一例として、特図保留記憶部 1 3 0 S G 1 5 1 は、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、始動口バッファ値、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「 8 」）に達するまで記憶する。尚、第 1 始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数と第 2 始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数とは、それぞれ最大で 4 個である。

## 【 2 0 3 0 】

こうして特図保留記憶部 1 3 0 S G 1 5 1 に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームまたは第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

## 【 2 0 3 1 】

尚、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。更に、このように第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第 1 保留情報に基づく可変表示と第 2 保留記憶情報に基づく可変表示との一方を、他方の保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようにしてもよい。

## 【 2 0 3 2 】

普図保留記憶部 1 3 0 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 1 3 0 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

## 【 2 0 3 3 】

遊技制御フラグ設定部 1 3 0 S G 1 5 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 1 3 0 S G 1 5 2 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

## 【 2 0 3 4 】

遊技制御タイマ設定部 1 3 0 S G 1 5 3 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 1 3 0 S G 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

10

20

30

40

50

## 【 2 0 3 5 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 0 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 3 0 S G 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 1 3 0 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

## 【 2 0 3 6 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 0 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 4 及び M R 6 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

10

## 【 2 0 3 7 】

遊技制御バッファ設定部 1 3 0 S G 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 1 3 0 S G 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

20

## 【 2 0 3 8 】

図 2 8 4 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

## 【 2 0 3 9 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されている。

30

## 【 2 0 4 0 】

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

40

## 【 2 0 4 1 】

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

50

御パターンが含まれてもよい。

【2042】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図284-13(A)に示すような演出制御用データ保持エリア130SG190が設けられている。図284-13(A)に示す演出制御用データ保持エリア130SG190は、演出制御フラグ設定部130SG191と、演出制御タイマ設定部130SG192と、演出制御カウンタ設定部130SG193と、演出制御バッファ設定部130SG194とを備えている。

【2043】

演出制御フラグ設定部130SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部130SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

10

【2044】

演出制御タイマ設定部130SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部130SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【2045】

20

演出制御カウンタ設定部130SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部130SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【2046】

演出制御バッファ設定部130SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部130SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【2047】

30

本特徴部130SGでは、図284-13(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ130SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部130SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ130SG194Aには、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「8」)に対応した格納領域(バッファ番号「1」~「8」に対応した領域)と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という3つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ130SG194Aの格納領域には、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エン트리)が確保されている。

40

【2048】

これら格納領域(エン트리)の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶(バッファ番号「1」)の可変表示が開始されるときに、後述するように1つつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

50

## 【 2 0 4 9 】

更に、本特徴部 1 3 0 S G の始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 0 S G 1 9 4 A には、後述する先読予告設定処理（図 2 8 4 - 4 2 ）において、保留表示やアクティブ表示の表示態様を示す保留表示フラグ値をセットするための記憶領域と、時短状態 A 1 や時短状態 C 1 にて画像表示装置 5 に表示する可変表示中対応パネルや第 2 特図保留記憶対応パネルのパターン（パネルパターン）を示すパネル表示フラグ値をセットするための記憶領域と、がバッファ番号毎に確保されている。

## 【 2 0 5 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 0 S G 1 9 4 A の空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、保留記憶に対応するバッファ番号の末尾のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

## 【 2 0 5 1 】

図 2 8 4 - 1 3 （ B ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 0 S G 1 9 4 A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「 0 」）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「 1 」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図 2 8 4 - 1 3 （ B ）に示す格納状態において飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「 0 」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「 1 」に格納されている各コマンドがバッファ番号「 0 」にシフトされるとともに、バッファ番号「 2 」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「 1 」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「 3 」、「 4 」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「 2 」、「 3 」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「 0 」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

## 【 2 0 5 2 】

尚、本特徴部 1 3 0 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 がコマンド解析処理（ S 7 5 ）を実行する際に始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを受信しているか否かを判定し、これらコマンドを受信している場合には、これらコマンドを各特図の保留記憶として始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 0 S G 1 9 4 A の空き領域の先頭に格納すればよい。

## 【 2 0 5 3 】

次に、本特徴部 1 3 0 S G におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。図 2 8 4 - 1 4 は、図 2 7 7 に示す遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

## 【 2 0 5 4 】

本特徴部 1 3 0 S G における遊技制御メイン処理において C P U 1 0 3 は、ステップ S 7 の処理を実行した場合は、復旧した情報から後述する可変表示カウンタの値を特定し、該特定した可変表示カウンタの値に応じた復旧時天井時短回数指定コマンドと、天井時短回数指定コマンドの送信を行い（ステップ 1 3 0 S G S 0 0 7 a、ステップ 1 3 0 S G S 0 0 7 b）、ステップ S 1 0 に進む。また、C P U 1 0 3 は、ステップ S 9 の処理を実行した場合は、天井可変表示カウンタの値を 6 8 5 にセットするとともに、天井可変表示カウンタの値（ 6 8 5 ）に応じた復旧時天井時短回数指定コマンドの送信を行い（ステップ 1 3 0 S G S 0 0 9 a、ステップ 1 3 0 S G S 0 0 9 b）、ステップ S 1 0 に進む。

## 【 2 0 5 5 】

図 2 8 4 - 1 5 は、本特徴部 1 3 0 S G における特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。本特徴部 1 3 0 S G における特別図柄プロセス処理において、ステップ S

10

20

30

40

50

110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」、「小当り」、「時短付きはずれ」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別、「小当り」とする場合の小当り種別、「時短付きはずれ」とする場合の時短付きはずれ種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、小当り図柄、時短付きはずれ図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本特徴部130SGでは、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしている（入賞順消化ともいう）。

10

#### 【2056】

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

#### 【2057】

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

20

#### 【2058】

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

30

#### 【2059】

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

#### 【2060】

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

40

50

## 【 2 0 6 1 】

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

## 【 2 0 6 2 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第 1 カウントスイッチ 1 3 0 S G S 0 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新し、大当り開放中処理を終了する。

## 【 2 0 6 3 】

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

## 【 2 0 6 4 】

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

## 【 2 0 6 5 】

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

## 【 2 0 6 6 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第 1 カウントスイッチ 1 3 0 S G S 0 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理、第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G S 0 2 4 によって遊技球が検出されたか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。

## 【 2 0 6 7 】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときに、第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G S 0 2 4 によって遊技球が検出されていれば、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新されて小当り処理は終了する。また、小当り遊技状態が終了するときに、第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G S 0 2 4 によって遊技球が検出されていなければ、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、小当り終了処理は終了する。

#### 【 2 0 6 8 】

図 2 8 4 - 1 6 は、図 2 8 4 - 1 5 に示す始動入賞判定処理 ( S 1 0 1 ) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、まず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する ( 1 3 0 S G S 1 0 1 )。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば ( 1 3 0 S G S 1 0 1 ; Y )、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する ( 1 3 0 S G S 1 0 2 )。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 3 0 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。1 3 0 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 1 3 0 S G S 1 0 2 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 1 3 0 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 1 」に設定する ( 1 3 0 S G S 1 0 3 )。

#### 【 2 0 6 9 】

1 3 0 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや ( 1 3 0 S G S 1 0 1 ; N )、1 3 0 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには ( 1 3 0 S G S 1 0 2 ; Y )、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する ( 1 3 0 S G S 1 0 4 )。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば ( 1 3 0 S G S 1 0 4 ; Y )、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する ( 1 3 0 S G S 1 0 5 )。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 3 0 S G 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。1 3 0 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 1 3 0 S G S 1 0 5 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 1 3 0 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 2 」に設定する ( 1 3 0 S G S 1 0 6 )。

#### 【 2 0 7 0 】

1 3 0 S G S 1 0 3 , 1 3 0 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する ( 1 3 0 S G S 1 0 7 )。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「 2 」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 ( 進入 ) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 ( 進入 ) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する ( 1 3 0 S G S 1 0 8 )。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 3 0 S G 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新すればよい。

10

20

30

40

50

## 【2071】

130SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部130SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、時短付きはずれ種別判定用の乱数値MR6を示す数値データを抽出する(130SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(130SGS110)。

## 【2072】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。時短付きはずれ種別判定用の乱数値MR6は、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「時短付きはずれ」とする場合の時短付きはずれ種別を判定するために用いられる。CPU103は、130SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

## 【2073】

130SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(130SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図277に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

## 【2074】

CPU103は、130SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(130SGS112)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(130SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図277に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

## 【2075】

130SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(130SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(130SGS114でY)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(130SGS115)、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(130SGS114でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(130SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

## 【2076】

図 2 8 4 - 4 0 ( A ) は、入賞時乱数値判定処理として、図 2 8 4 - 3 9 の 1 3 0 S G S 1 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部 1 3 0 S G において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図 2 7 9、図 2 8 4 - 1 5 の S 1 1 0）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否か、「時短付きはずれ」としていずれかの時短状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理（図 2 7 9、図 2 8 4 - 1 5 の S 1 1 1、図 2 8 4 - 1 9）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口）にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3 が S 1 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄、時短付きはずれ図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否か、小当りとするか否か、時短付きはずれとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」、「時短付きはずれ」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

#### 【 2 0 7 7 】

図 2 8 4 - 1 7 に示す入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 は、先ず、遊技状態が通常状態であるか時短状態のいずれかであるかを特定する（ステップ 1 3 0 S G S 1 2 1）。そして、セットされている始動口バッファ値が 1 であるか否かを判定する（ステップ 1 3 0 S G S 1 2 2 a）。始動口バッファ値が 1 である場合は、図 2 8 4 - 7 ( A ) に示す表示結果判定テーブル 1 を選択してステップ 1 3 0 S G S 1 2 3 a に進み（ステップ 1 3 0 S G S 1 2 2 b）、始動口バッファ値が 2 である場合は、図 2 8 4 - 7 ( B ) に示す表示結果判定テーブル 2 を選択してステップ 1 3 0 S G S 1 2 3 a に進む（ステップ 1 3 0 S G S 1 2 2 c）。

#### 【 2 0 7 8 】

ステップ 1 3 0 S G S 1 2 3 a において C P U 1 0 3 は、ステップ 1 3 0 S G S 1 0 9 において抽出した乱数値 M R 1 と選択した表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値 M R 1 が大当りの判定範囲内であるか否かを判定する。乱数値 M R 1 が大当りの判定範囲外である場合は、乱数値 M R 1 が小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ 1 3 0 S G S 1 2 3 b）。乱数値 M R 1 が小当り判定範囲外である場合は、更に乱数値 M R 1 が時短付きはずれ判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ 1 3 0 S G S 1 2 3 c）。

#### 【 2 0 7 9 】

乱数値 M R 1 が時短付きはずれ判定範囲内である場合は、時短付きはずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ 1 3 0 S G S 1 2 4）。そして、始動口バッファ値が 1 であるか否かを判定する（ステップ 1 3 0 S G S 1 2 5 a）。始動口バッファ値が 1 である場合は、図 2 8 4 - 2 0 ( D ) に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル D を選択してステップ 1 3 0 S G S 1 3 1 に進み（ステップ 1 3 0 S G S 1 2 5 b）、始動口バッファ値が 2 である場合は、図 2 8 4 - 2 4 ( D ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル L を選択してステップ 1 3 0 S G S 1 3 1 に進む（ステップ 1 3 0 S G S 1 2 5 c）。

#### 【 2 0 8 0 】

ステップ 1 3 0 S G S 1 2 3 c において C P U 1 0 3 は、乱数値 M R 1 が時短付きはずれ判定値範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ 1 3 0 S G S 1 2 6 a）。そして、始動口バッファ値が 1 であるか否かを判定する（ステップ 1 3 0 S G S 1 2 6 b）。始動口バッファ値が 1 である場合は、遊技状態が通常状態であれば図 2 8 4 - 2 0 ( A ) に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル A を選択し、遊技状態が時短状態のいずれかである

場合は、第 1 特図用変動パターン判定テーブル G を選択し、ステップ 1 3 0 S G S 1 3 1 に進む (ステップ 1 3 0 S G S 1 2 6 c)。

【 2 0 8 1 】

また、始動口バッファ値が 2 であれば、遊技状態が時短状態 A 1 または時短状態 C 1 である場合は図 2 8 4 - 2 2 ( A ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル A、遊技状態が時短状態 A 2 または時短状態 A 3 である場合は図 2 8 4 - 2 3 ( A ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル E、遊技状態が通常状態、時短状態 B、時短状態 C 2 のいずれかである場合は図 2 8 4 - 2 4 ( A ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル I を選択し、ステップ 1 3 0 S G S 1 3 1 に進む (ステップ 1 3 0 S G S 1 2 6 d)。

【 2 0 8 2 】

また、ステップ 1 3 0 S G S 1 2 3 b において C P U 1 0 3 は、乱数値 M R 1 が小当たり判定値範囲内である場合は、小当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う (ステップ 1 3 0 S G S 1 2 7)。そして、遊技状態が時短状態 A 1 または時短状態 C 1 である場合は図 2 8 4 - 2 2 ( C ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル C、遊技状態が時短状態 A 2 または時短状態 A 3 である場合は図 2 8 4 - 2 3 ( C ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル G、遊技状態が通常状態、時短状態 B、時短状態 C 2 のいずれかである場合は図 2 8 4 - 2 4 ( C ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル K を選択し、ステップ 1 3 0 S G S 1 3 1 に進む (ステップ 1 3 0 S G S 1 2 8)。

【 2 0 8 3 】

また、ステップ 1 3 0 S G S 1 2 3 a において C P U 1 0 3 は、乱数値 M R 1 が大当たり判定値範囲内である場合は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う (ステップ 1 3 0 S G S 1 2 9)。そして、始動口バッファ値が 1 であるか否かを判定する (ステップ 1 3 0 S G S 1 3 0 a)。始動口バッファ値が 1 である場合、遊技状態が通常状態である場合は、図 2 8 4 - 2 0 ( C ) に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル C、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は、図 2 8 4 - 2 1 ( B ) に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル H を選択し、ステップ 1 3 0 S G S 1 3 1 に進む ( 1 3 0 S G S 1 3 0 b)。

【 2 0 8 4 】

また、始動口バッファ値が 2 であれば、遊技状態が通常状態である場合は遊技状態が時短状態 A 1 または時短状態 C 1 である場合は図 2 8 4 - 2 2 ( B ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル B、遊技状態が時短状態 A 2 または時短状態 A 3 である場合は図 2 8 4 - 2 3 ( B ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル F、遊技状態が通常状態、時短状態 B、時短状態 C 2 のいずれかである場合は図 2 8 4 - 2 4 ( B ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル J を選択し、ステップ 1 3 0 S G S 1 3 1 に進む (ステップ 1 3 0 S G S 1 3 0 c)。

【 2 0 8 5 】

ステップ 1 3 0 S G S 1 3 1 において C P U 1 0 3 は、選択した変動パターン判定テーブルとステップ 1 3 0 S G S 1 0 9 にて抽出した乱数値 M R 3 を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他 ( ノーマルリーチ ) から判定する。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド ( 図 2 8 4 - 1 7 ( B ) にしめすいずれか ) の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する (ステップ 1 3 0 S G S 1 3 2)。

【 2 0 8 6 】

尚、ステップ 1 3 0 S G S 1 2 4、ステップ 1 3 0 S G S 1 2 6 a、ステップ 1 3 0 S G S 1 2 7、ステップ 1 3 0 S G S 1 2 9、ステップ 1 3 0 S G S 1 3 2 において送信設定されたコマンドは、C P U 1 0 3 が図 2 7 8 に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 2 0 8 7 】

図 2 8 4 - 1 8 は、図 2 8 4 - 1 5 に示す特別図柄通常処理 (ステップ S 1 1 0) を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において C P U 1 0 3 は、先ず、特図保留記憶部 1 3 0 S G S 1 5 1 に保留記憶が有るか否かを判定する (ステップ 1 3 0 S G S 5 4

10

20

30

40

50

1)。特図保留記憶部130SGS151に保留記憶が無い場合は、デモ表示設定を行って特別図柄通常処理を終了する(ステップ130SGS572)。また、特図保留記憶部130SGS151に保留記憶が有る場合は、特図保留記憶部130SGS151の保留番号「1」から始動口バッファ値、乱数値MR1~MR3、MR6を読み出して特定する(ステップ130SGS542)。また、可変表示対象の特図保留記憶数と合計保留記憶数の値を-1するとともに、特図保留記憶部130SGS151の記憶内容をシフトする(ステップ130SGS543)。

#### 【2088】

また、ステップ130SGS542において特定した始動口バッファ値が1であるか否かを判定する(ステップ130SGS554a)。始動口バッファ値が1である場合は、可変表示特図指定バッファ値を1にセットし(ステップ130SGS544b)、始動口バッファ値が2である場合は、始動口バッファ値が2である場合は、可変表示特図指定バッファ値を2にセットする(ステップ130SGS544c)。

#### 【2089】

次いで、可変表示特図指定バッファ値に応じた表示結果判定テーブルをセットする(ステップ130SGS555)。そして、ステップ130SGS542にて読み出した乱数値MR1とステップ130SGS555にてセットした表示結果判定テーブルを比較して、乱数値MR1の値が大当りの範囲内であるか否かを判定する(ステップ130SGS556)。乱数値MR1の値が大当りの範囲外である場合は、更に乱数値MR1の値が小当りの範囲内であるか否かを判定する(ステップ130SGS557)。乱数値MR1の値が小当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が小当りである場合は、小当りフラグをセットする(ステップ130SGS588)。そして、小当り種別判定テーブル(図284-7(E)参照)を選択し(ステップ130SGS588a)、該選択した小当り種別判定テーブルとステップ130SGS542において読み出した乱数値MR2とを比較することによって小当り種別を決定する(ステップ130SGS588b)。そして、決定した小当り種別に応じた小当り種別バッファ値を設定してステップ130SGS564に進む(ステップ130SGS588c)。

#### 【2090】

また、乱数値MR1の値が小当りの範囲外である場合は、更に、乱数値MR1の値が時短付きはずれの範囲内であるか否かを判定する(ステップ130SGS559)。乱数値MR1の値が時短付きはずれの範囲外である場合、つまり、可変表示結果がはずれである場合はステップ130SGS564に進み、乱数値MR1の値が時短付きはずれの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が時短付きはずれである場合は、時短付きはずれフラグをセットする(ステップ130SGS560)。そして、可変表示特図指定バッファに応じた時短付きはずれ種別判定テーブル(図284-7(F)及び図284-7(G)参照)を選択し、該選択した時短付きはずれ種別判定テーブルとステップ130SGS542において読み出した乱数値MR6とを比較することによって時短付きはずれ種別を決定する(ステップ130SGS562)。そして、決定した時短付きはずれ種別に応じた時短付きはずれ種別バッファ値を設定してステップ130SGS564に進む(ステップ130SGS563)。

#### 【2091】

また、ステップ130SGS556において乱数値MR1の値が大当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が大当りである場合は、大当りフラグをセットする(ステップ130SGS566)。そして、可変表示特図指定バッファに応じた大当り種別判定テーブル(図284-7(C)及び図284-7(D)参照)を選択し(ステップ130SGS567)、該選択した大当り種別判定テーブルとステップ130SGS542において読み出した乱数値MR1とを比較することによって大当り種別を決定する(ステップ130SGS568)。そして、決定した大当り種別に応じた大当り種別バッファ値を設定してステップ130SGS570に進む(ステップ130SGS569)。

#### 【2092】

10

20

30

40

50

ステップ 130SGS564においてCPU103は、既にRAMクリアまたは前回の  
大当たり遊技終了から685回の可変表示が実行されたことにより時短状態Bに制御された  
ことを示す天井到達済フラグがセットされているか否かを判定する。天井到達済フラグが  
セットされている場合はステップ130SGS570に進み、天井到達済フラグがセット  
されていない場合は、天井可変表示カウンタの値を-1するとともに(ステップ130SGS  
565)、天井可変表示カウンタの値に応じた天井時短回数指定コマンドの送信設定  
を行ってステップ130SGS570に進む(ステップ130SGS565a)。

【2093】

尚、ステップ130SGS565aにおいて送信設定された天井時短回数指定コマンド  
は、図278に示すコマンド制御処理において演出制御基板12に対して送信される。

10

【2094】

ステップ130SGS570においてCPU103は、可変表示結果に応じた確定特別  
図柄を決定する。そして、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に応じた値に  
更新して特別図柄通常処理を終了する(ステップ130SGS571)。

【2095】

図284-19は、図284-15に示す変動パターン設定処理(ステップS111)  
を示すフローチャートである。変動パターン設定処理においてCPU103は、先ず、実  
行する可変表示が第1特図の可変表示であるか否かを判定する(ステップ130SGS1  
31)。実行する可変表示が第1特図の可変表示であるか否かは、例えば、可変表示特図  
指定バッファ値が1であるか否かにより判定すればよい。第1特図の可変表示である場合  
は、可変表示結果、遊技状態、保留記憶数に応じて変動パターン判定テーブルを図284  
-20及び図284-21に示す変動パターン判定テーブルから選択してステップ130  
SGS135に進む(ステップ130SGS132)。

20

【2096】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第1特図保留記憶数が2個以下  
である場合は図284-20(A)に示す第1特図用変動パターン判定テーブルAを選択  
し、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第1特図保留記憶数が3個以上である  
場合は図284-20(B)に示す第1特図用変動パターン判定テーブルBを選択し、可  
変表示結果が大当たり、遊技状態が通常状態である場合は図284-20(C)に示す第1  
特図用変動パターン判定テーブルCを選択し、可変表示結果が時短付きはずれであり時短  
付きはずれ種別が時短付きはずれA、遊技状態が通常状態である場合は図284-20(D)  
に示す第1特図用変動パターン判定テーブルDを選択し、可変表示結果が時短付きは  
ずれであり時短付きはずれ種別が時短付きはずれB、遊技状態が通常状態、第1特図保留  
記憶数が2個以下である場合は図284-20(E)に示す第1特図用変動パターン判定  
テーブルEを選択し、可変表示結果が時短付きはずれであり時短付きはずれ種別が時短付  
きはずれB、遊技状態が通常状態、第1特図保留記憶数が3個以上である場合は図284  
-20(F)に示す第1特図用変動パターン判定テーブルFを選択する。

30

【2097】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態A～時短状態Cのいずれかである場  
合は図284-21(A)に示す第1特図用変動パターン判定テーブルGを選択し、可変  
表示結果が大当たり、遊技状態が時短状態A～時短状態Cのいずれかである場合は図284  
-21(B)に示す第1特図用変動パターン判定テーブルHを選択し、可変表示結果が時  
短付きはずれ、遊技状態が時短状態A～時短状態Cのいずれかである場合は図284-2  
1(C)に示す第1特図用変動パターン判定テーブルIを選択する。

40

【2098】

また、ステップ130SGS131において実行する可変表示が第2特図の可変表示で  
ある場合は、いずれかの時短フラグがセットされているか否か、つまり、時短状態A～時  
短状態Cのいずれかの時短状態に制御されているか否かを判定する(ステップ130SG  
S133a)。いずれの時短フラグもセットされていない場合、つまり、遊技状態が通常  
状態である場合はステップ130SGS134aに進み、いずれかの時短フラグがセット

50

されている場合は、時短状態における第2特図の可変表示回数を計数するための時短状態可変表示回数カウンタの値を+1してステップ130SGS134aに進む(ステップ130SGS133b)。

#### 【2099】

ステップ130SGS134aにおいてCPU103は、可変表示結果、遊技状態、時短状態可変表示回数カウンタの値(時短状態における第2特図の可変表示回数)等に応じた変動パターン判定テーブルを図284-22~図284-25に示す変動パターン判定テーブルから選択してステップ130SGS134bに進む(ステップ130SGS134a)。

#### 【2100】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態A1または時短状態C1であれば図284-22(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルAを選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が時短状態A1または時短状態C1であれば図284-22(B)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルBを選択し、可変表示結果が小当たり、遊技状態が時短状態A1または時短状態C1であれば図284-22(C)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルCを選択し、可変表示結果が時短付きはずれ、遊技状態が時短状態A1または時短状態C1であれば図284-22(D)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルDを選択する。

#### 【2101】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が大当たりB後の時短状態A3または時短状態A2、大当たりD後の時短状態A3の1~7回目及び12~685回目のいずれかであれば図284-23(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルEを選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が大当たりB後の時短状態A3または時短状態A2、大当たりD後の時短状態A3の1~7回目及び12~685回目のいずれかであれば図284-23(B)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルFを選択し、可変表示結果が小当たり、遊技状態が大当たりB後の時短状態A3または時短状態A2、大当たりD後の時短状態A3の1~7回目及び12~685回目のいずれかであれば図284-23(C)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルGを選択し、可変表示結果が時短付きはずれ、遊技状態が大当たりB後の時短状態A3または時短状態A2、大当たりD後の時短状態A3の1~7回目及び12~685回目のいずれかであれば図284-23(D)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルHを選択する。

#### 【2102】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、大当たりD後の時短状態A3における8~10回目の可変表示、時短状態B、時短状態C2における時短付きはずれ当選報知未実行フラグ非セット且つ2回目以降の可変表示のいずれかであれば図284-24(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルIを選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が通常状態、大当たりD後の時短状態A3における8~10回目の可変表示、時短状態B、時短状態C2のいずれかであれば図284-24(B)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルJを選択し、可変表示結果が小当たり、遊技状態が通常状態、大当たりD後の時短状態A3における8~10回目の可変表示、時短状態B、時短状態C2のいずれかであれば図284-24(C)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルKを選択し、可変表示結果が時短付きはずれ、遊技状態が大当たりD後の時短状態A3における8~10回目の可変表示、時短状態B、時短状態C2のいずれかであれば図284-24(D)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルLを選択し、可変表示結果が時短付きはずれ、遊技状態が通常状態であれば図284-24(E)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルMを選択し、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態C2における時短付きはずれ当選報知未実行フラグのセット時、時短状態C2における1回目の可変表示のいずれかであれば図284-24(F)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルNを選択する。

#### 【2103】

時短付きはずれ当選報知未実行フラグとは、いずれかの時短状態Aや時短状態B中の可

10

20

30

40

50

変表示にて可変表示結果が「時短付きはずれB」となったときに、該実行中の時短状態が終了した後に「時短付きはずれB」が当選したことにより改めて時短状態C2に制御されることを報知するためにセットされるフラグである。

#### 【2104】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が大当りD後の時短状態A3における11回目の可変表示であれば図284-25(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルOを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が大当りD後の時短状態A3における11回目の可変表示であれば図284-25(B)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルPを選択し、可変表示結果が小当り、遊技状態が大当りD後の時短状態A3における11回目の可変表示であれば図284-25(C)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルQを選択し、可変表示結果が時短付きはずれ、遊技状態が大当りD後の時短状態A3における11回目の可変表示であれば図284-25(D)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルRを選択する。

10

#### 【2105】

尚、図284-23～図284-25に示すように、時短状態A3について大当りB後であるか大当りD後であるかについては、後述する大当り終了処理において記憶される遊技状態指定コマンドから特定すればよい(図284-41のステップ130SGS340参照)。

#### 【2106】

ステップ130SGS134aの実行後、CPU103は、時短付きはずれ当選報知未実行フラグがセットされていればクリアし、ステップ130SGS135に進む(ステップ130SGS134b)。

20

#### 【2107】

ステップ130SGS135においてCPU103はステップ130SGS132またはステップ130SGS134bで選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ130SGS542にて読み出した乱数値MR3とを比較して変動パターンを決定する。そして、特別図柄の可変表示開始設定を行うとともに(ステップ130SGS136)、決定した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド等の可変表示開始時用の各種コマンドの送信設定を行い(ステップ130SGS137)、変動パターンに応じた可変表示時間タイマの設定を行う(ステップ130SGS138)。最後に、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して変動パターン設定処理を終了する(ステップ130SGS139)。尚、ステップ130SGS137において送信設定された各種コマンドは、図278に示すコマンド制御処理において演出制御基板12に対して送信される。

30

#### 【2108】

以上のように、第1特別図柄の可変表示については図284-26に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が12000msである非リーチはずれ(PA1-1)、特図変動時間が5000msである短縮非リーチはずれ(PA1-2)、特図変動時間が20000msであるノーマルリーチはずれ(PA2-1)、特図変動時間が43000msであるスーパーリーチはずれ(PA2-2)、特図変動時間が53000msであるスーパーリーチはずれ(PA2-3)、特図変動時間が53000msであるスーパーリーチはずれ(PA2-4)の中から変動パターンを決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が20000+15000msであるノーマルリーチ大当り(PB1-1)、特図変動時間が43000+15000msであるスーパーリーチ大当り(PB1-2)、特図変動時間が53000+15000msであるスーパーリーチ大当り(PB1-3)の中から変動パターンを決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば特図変動時間が55000msであるスーパーリーチ時短付きはずれ(PA2-6)、特図変動時間が12000msである非リーチ時短付きはずれ(PA2-7)、特図変動時間が5000msである非リーチ時短付きはずれ(PA2-8)の中から変動パターンを決定する。

40

50

## 【 2 1 0 9 】

尚、第 1 特別図柄の通常御状態での可変表示におけるはずれ変動パターンについては、乱数値 M R 3 の割り振りが図 2 8 4 - 2 0 及び図 2 8 4 - 2 1 に示すように設定されているため、非リーチの変動パターンが最も決定され易く、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ の変動パターンの順に決定され難くなっている。一方で、第 1 特別図柄の通常状態での可変表示における大当り変動パターンについては、乱数値 M R 3 の割り振りが図 2 8 4 - 2 0 及び図 2 8 4 - 2 1 に示すように設定されているため、スーパーリーチ の変動パターンが最も決定され易く、スーパーリーチ、ノーマルリーチの変動パターンの順に決定され難くなっている。このため、通常状態における第 1 特別図柄の可変表示においては、非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が低く、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ の変動パターンの順に可変表示結果が大当りとなる割合が高くなるよう設定されている。言い換えれば、特図変動時間が短いほど可変表示結果が大当りとなる割合が低く、特図変動時間が長いほど可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されている。

10

## 【 2 1 1 0 】

また、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は、図 2 8 4 - 2 6 に示すように、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が 5 0 0 m s である非リーチはずれ（P A 1 - 3）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が 5 0 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s であるスーパーリーチ 大当り（P B 1 - 4）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が 5 0 0 m s である非リーチ時短付きはずれ（P A 2 - 5）の変動パターンに決定する。

20

## 【 2 1 1 1 】

また、第 2 特別図柄の可変表示について、図 2 8 4 - 2 7（A）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 m s である非リーチはずれ（P A 3 - 1）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s である非リーチ大当り（P B 3 - 1）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 m s である非リーチ小当り（P C 3 - 1）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s である非リーチ時短付きはずれ（P A 3 - 9）の変動パターンに決定する。

30

## 【 2 1 1 2 】

また、図 2 8 4 - 2 7（B）に示すように、遊技状態が時短状態 A 1 である場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s であるスーパーリーチ はずれ（P A 3 - 5）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が 5 0 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s であるスーパーリーチ 大当り（P B 3 - 3）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が 5 0 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s であるスーパーリーチ 小当り（P C 3 - 3）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s であるスーパーリーチ 時短付きはずれ（P A 3 - 8）の変動パターンに決定する。

40

## 【 2 1 1 3 】

また、図 2 8 4 - 2 7（C）に示すように、遊技状態が大当り B 後の時短状態 A 3 である場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 m s である非リーチはずれ（P A 3 - 1）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s である非リーチ大当り（P B 3 - 1）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s である非リーチ小当り（P C 3 - 1）の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 m s である非リーチ時短付きはずれ（P A 3 - 6）の変動パターンに決定する。

## 【 2 1 1 4 】

50

また、図 284 - 27 (D) に示すように、遊技状態が時短状態 A 2 における 1 ~ 7 回目の可変表示である場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が 7 0 0 0 m s である非リーチはずれ (P A 3 - 2) と特図変動時間が 2 0 0 0 0 m s であるノーマルリーチはずれ (P A 3 - 4) とから変動パターンを決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s であるノーマルリーチ大当り (P B 3 - 2) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s であるノーマルリーチ小当り (P C 3 - 2) に変動パターンを決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 0 m s であるノーマルリーチ時短付きはずれ (P A 3 - 7) に変動パターンを決定する。

【2115】

10

また、図 284 - 27 (E) に示すように、遊技状態が大当り D 後の時短状態 A 3 である場合には、遊技状態が時短状態 A 3 における 1 ~ 7 回目の可変表示であるとき、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が 7 0 0 0 m s である非リーチはずれ (P A 3 - 2) と特図変動時間が 2 0 0 0 0 m s であるノーマルリーチはずれ (P A 3 - 4) とから変動パターンを決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s であるノーマルリーチ大当り (P B 3 - 2) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s であるノーマルリーチ小当り (P C 3 - 2) に変動パターンを決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 0 m s であるノーマルリーチ時短付きはずれ (P A 3 - 7) に変動パターンを決定する。

20

【2116】

また、遊技状態が時短状態 A 3 における 8 ~ 10 回目の可変表示であるとき、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 m s である非リーチはずれ (P A 3 - 1) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s である非リーチ大当り (P B 3 - 1) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s である非リーチ小当り (P C 3 - 1) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 m s である非リーチ時短付きはずれ (P A 3 - 6) の変動パターンに決定する。

【2117】

30

また、遊技状態が時短状態 A 3 における 11 回目の可変表示であるとき、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が 1 5 0 0 0 m s である非リーチはずれ (P A 3 - 3) に変動パターンを決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s であるノーマルリーチ大当り (P B 3 - 2) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s であるノーマルリーチ小当り (P C 3 - 2) に変動パターンを決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 0 m s であるノーマルリーチ時短付きはずれ (P A 3 - 7) に変動パターンを決定する。

【2118】

40

そして、遊技状態が時短状態 A 3 における 12 ~ 685 回目の可変表示であるとき、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が 7 0 0 0 m s である非リーチはずれ (P A 3 - 2) と特図変動時間が 2 0 0 0 0 m s であるノーマルリーチはずれ (P A 3 - 4) とから変動パターンを決定し、可変表示結果が「大当り」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s であるノーマルリーチ大当り (P B 3 - 2) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当り」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s であるノーマルリーチ小当り (P C 3 - 2) に変動パターンを決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が 2 0 0 0 0 m s であるノーマルリーチ時短付きはずれ (P A 3 - 7) に変動パターンを決定する。

【2119】

50

また、図 284 - 28 に示すように、遊技状態が時短状態 B である場合には、可変表示

結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が  $2000\text{ms}$  である非リーチはずれ (PA3-1) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当たり」であれば、特図変動時間が  $2000 + 15000\text{ms}$  である非リーチ大当たり (PB3-1) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当たり」であれば、特図変動時間が  $2000 + 15000\text{ms}$  である非リーチ小当たり (PC3-1) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が  $2000\text{ms}$  である非リーチ時短付きはずれ (PA3-6) の変動パターンに決定する。

#### 【2120】

また、図284-29(A)に示すように、遊技状態が時短状態C1である場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が  $50000\text{ms}$  であるスーパーリーチはずれ (PA3-5) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当たり」であれば、特図変動時間が  $50000 + 15000\text{ms}$  であるスーパーリーチ大当たり (PB3-3) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当たり」であれば、特図変動時間が  $50000 + 15000\text{ms}$  であるスーパーリーチ小当たり (PC3-3) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が  $50000\text{ms}$  であるスーパーリーチ時短付きはずれ (PA3-8) の変動パターンに決定する。

#### 【2121】

また、図284-29(B)に示すように、遊技状態が時短状態C2である場合には、時短付きはずれ当選報知未実行フラグがセットされている、若しくは、時短状態C2の1回目の可変表示である場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が  $30000\text{ms}$  である非リーチはずれ (PA3-10) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当たり」であれば、特図変動時間が  $2000 + 15000\text{ms}$  である非リーチ大当たり (PB3-1) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当たり」であれば、特図変動時間が  $2000 + 15000\text{ms}$  である非リーチ小当たり (PC3-1) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が  $2000\text{ms}$  である非リーチ時短付きはずれ (PA3-6) の変動パターンに決定する。

#### 【2122】

また、遊技状態が時短状態C2における2~685回目の可変表示である場合には、可変表示結果が「はずれ」であれば、特図変動時間が  $2000\text{ms}$  である非リーチはずれ (PA3-1) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「大当たり」であれば、特図変動時間が  $2000 + 15000\text{ms}$  である非リーチ大当たり (PB3-1) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「小当たり」であれば、特図変動時間が  $2000 + 15000\text{ms}$  である非リーチ小当たり (PC3-1) の変動パターンに決定し、可変表示結果が「時短付きはずれ」であれば、特図変動時間が  $2000\text{ms}$  である非リーチ時短付きはずれ (PA3-6) の変動パターンに決定する。

#### 【2123】

次に、本特徴部130SGにおける時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3、時短状態B、時短状態C1、時短状態C2において可変表示結果がはずれとなる場合の第2特別図柄の平均可変表示時間について図284-30~図284-32に基づいて説明する。

#### 【2124】

まず、時短状態A1において可変表示結果がはずれとなる場合については、特図変動時間が  $50000\text{ms}$  であるPA3-5のみが決定される (図284-22(A)及び図284-27(B)参照) ので、時短状態A1において可変表示結果がはずれとなる第2特別図柄の平均可変表示時間は図284-30(A)に示す式により  $50000\text{ms}$  となる。

#### 【2125】

また、時短状態A2について可変表示結果がはずれとなる場合については、特図変動時間が  $7000\text{ms}$  であるPA3-2が  $100/997$  の割合、特図変動時間が  $20000\text{ms}$  であるPA3-4が  $897/997$  の割合でそれぞれ変動パターンとして決定されるので (図284-23(A)及び図284-27(D)参照)、時短状態A2において可変表示結果がはずれとなる第2特別図柄の平均可変表示時間は図284-30(B)に示す式

により 1 8 6 9 6 . 0 8 8 2 5 m s となる。

【 2 1 2 6 】

また、大当り B 後の時短状態 A 3 にいて可変表示結果がはずれとなる場合については、特図変動時間が 7 0 0 0 m s である P A 3 - 2 が 1 0 0 / 9 9 7 の割合、特図変動時間が 2 0 0 0 0 m s である P A 3 - 4 が 8 9 7 / 9 9 7 の割合でそれぞれ変動パターンとして決定されるので ( 図 2 8 4 - 2 3 ( A ) 及び図 2 8 4 - 2 7 ( C ) 参照 )、時短状態 A 2 おいて可変表示結果がはずれとなる第 2 特図の平均可変表示時間は図 2 8 4 - 3 0 ( C ) に示す式により 1 8 6 9 6 . 0 8 8 2 5 m s となる。

【 2 1 2 7 】

また、大当り D 後の時短状態 A 3 について可変表示結果がはずれとなる場合については、1 ~ 7 回目の可変表示及び 1 2 ~ 6 8 5 回目の可変表示について、特図変動時間が 7 0 0 0 m s である P A 3 - 2 が 1 0 0 / 9 9 7 の割合、特図変動時間が 2 0 0 0 0 m s である P A 3 - 4 が 8 9 7 / 9 9 7 の割合でそれぞれ変動パターンとして決定されるので ( 図 2 8 4 - 2 3 ( A ) 及び図 2 8 4 - 2 7 ( E ) 参照 )、大当り D 後の時短状態 A 3 おいて可変表示結果がはずれとなる 1 ~ 7 回目及び 1 2 ~ 6 8 5 回目の第 2 特図の平均可変表示時間は図 2 8 4 - 3 0 ( D ) に示す式により 1 8 6 9 6 . 0 8 8 2 5 m s となる。更に、5 ~ 8 回目の可変表示について、特図変動時間が 2 0 0 0 m s である P A 3 - 6 のみが変動パターンとして決定されるので ( 図 2 8 4 - 2 4 ( A ) 及び図 2 8 4 - 2 7 ( E ) 参照 )、大当り D 後の時短状態 A 3 おいて可変表示結果がはずれとなる 8 ~ 1 0 回目の第 2 特図の平均可変表示時間は図 2 8 4 - 3 0 ( D ) に示す式により 2 0 0 0 m s となる。そして、1 1 回目の可変表示につて、特図変動時間が 1 5 0 0 0 m s である P A 3 - 3 のみが変動パターンとして決定されるので ( 図 2 8 4 - 2 5 ( A ) 及び図 2 8 4 - 2 7 ( E ) 参照 )、大当り D 後の時短状態 A 3 おいて可変表示結果がはずれとなる 1 1 回目の第 2 特図の平均可変表示時間は図 2 8 4 - 3 0 ( D ) に示す式により 1 5 0 0 0 m s となる。以上から、大当り D 後の時短状態 A 3 おいて可変表示結果がはずれとなる第 2 特図の平均可変表示時間は、1 8 6 1 7 . 5 7 0 9 3 m s となる。

【 2 1 2 8 】

そして、これら図 2 8 4 - 3 0 ( C ) 及び図 2 8 4 - 3 0 ( D ) において算出した数値にもとづいて時短状態 A 3 全体において可変表示結果がはずれとなる場合の第 2 特図の平均可変表示時間を算出すると、図 2 8 4 - 3 0 ( E ) に示す式により 1 8 6 5 6 . 8 2 9 5 9 m s となる。

【 2 1 2 9 】

以上から、時短状態 A 1 ~ 時短状態 A 3 において可変表示結果がはずれとなる場合の第 2 特図の平均可変表示時間については、図 2 8 4 - 3 0 ( F ) に示す式により、2 2 9 0 4 . 9 1 5 0 2 m s となる。

【 2 1 3 0 】

尚、図 2 8 4 - 3 0 ( D ) において算出した時短状態 A 3 において可変表示結果がはずれとなる場合の第 2 特図の平均可変表示時間は、時短状態 A 3 中に大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにも当選せず、且つ時短状態 B にも制御されることなく 6 8 5 回の可変表示が実行されて時短状態 A 3 が終了する場合の値であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 A 3 中に大当り、小当り、時短付きはずれのいずれかに当選する場合や、時短状態 A 3 中に時短状態 B に制御される場合を考慮して時短状態 A 3 において可変表示結果がはずれとなる場合の第 2 特図の平均可変表示時間を算出してもよい。

【 2 1 3 1 】

また、時短状態 B において可変表示結果がはずれとなる場合については、特図変動時間が 2 0 0 0 m s である P A 3 - 1 のみが決定される ( 図 2 8 4 - 2 4 ( A ) 及び図 2 8 4 - 2 8 参照 ) ので、時短状態 B において可変表示結果がはずれとなる第 2 特図の平均可変表示時間は図 2 8 4 - 3 1 に示す式により 2 0 0 0 m s となる。

【 2 1 3 2 】

また、時短状態 C 1 において可変表示結果がはずれとなる場合については、特図変動時

10

20

30

40

50

間が50000msであるPA3-5のみが決定される(図284-22(A)及び図284-29(A)参照)ので、時短状態C1において可変表示結果がはずれとなる第2特図の平均可変表示時間は図284-32(A)に示す式により50000msとなる。

【2133】

また、時短状態C2において可変表示結果がはずれとなる場合については、1回目の可変表示について、特図変動時間が30000msであるPA3-10のみが変動パターンとして決定されるので(図284-24(F)及び図284-29(B)参照)、時短状態C2において可変表示結果がはずれとなる1回目の第2特図の平均可変表示時間は図284-32(B)に示す式により30000msとなる。そして、2~685回目の可変表示について、特図変動時間が2000msであるPA3-1のみが変動パターンとして決定されるので(図284-24(A)及び図284-29(B)参照)、時短状態C2において可変表示結果がはずれとなる2~685回目の第2特図の平均可変表示時間は図284-32(B)に示す式により2000msとなる。以上から、時短状態C2において可変表示結果がはずれとなる第2特図の平均可変表示時間は、2040.875912msとなる。

10

【2134】

そして、これら図284-32(A)及び図284-32(B)において算出した数値にもとづいて時短状態C1及び時短状態C2全体において可変表示結果がはずれとなる場合の第2特図の平均可変表示時間を算出すると、図284-32(C)に示す式により20620.43795msとなる。

20

【2135】

以上、図284-30~図284-32に示すように、本特徴部130SGにおいては、時短状態Bと時短状態C全体とを比較すると、時短状態Cの方が時短状態Bよりも可変表示結果がはずれとなる第2特図の可変表示の平均可変表示時間が長く設定されている。また、時短状態B、時短状態C1を比較すると、時短状態C1の方が時短状態Bよりも可変表示結果がはずれとなる第2特図の可変表示の平均可変表示時間が長く設定されている。更には、時短状態A全体と時短状態C2とを比較すると、時短状態A全体の方が時短状態C2よりも可変表示結果がはずれとなる第2特図の可変表示の平均可変表示時間が長く設定されている。

【2136】

30

図284-33及び図284-34は、図284-15に示す特別図柄停止処理(ステップS113)を示すフローチャートである。特別図柄停止処理においてCPU103は、先ず、後述する図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する(ステップ130SGS201)。図柄確定期間が動作中でない場合は、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄の停止図柄を導出表示させるとともに(ステップ130SGS202)、図柄確定コマンドの送信設定を行う(ステップ130SGS203)。尚、図柄確定コマンドは、CPU103が図278に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

【2137】

そして、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する(ステップ130SGS204)。大当りフラグがセットされている場合は、いずれかの時短フラグがセットされていれば該時短フラグをクリアするとともに(ステップ130SGS205)、時短状態可変表示回数カウンタの値をクリアする(ステップ130SGS206)。更に、大当り種別に応じて当り開始1指定コマンドまたは当り開始2指定コマンドの送信設定と、遊技状態が通常状態であることを示す遊技状態指定コマンドの送信設定を行ってステップ130SGS242に進む(ステップ130SGS207、ステップ130SGS208)。尚、当り開始指定コマンドと遊技状態指定コマンドは、CPU103が図278に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

40

【2138】

50

また、ステップ130SGS201において図柄確定期間タイマが動作中である場合、CPU103は、図柄確定期間タイマの値を-1し(ステップ130SGS209)、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(ステップ130SGS210)。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定期間タイマがタイマアウトした場合は、更に導出表示されている停止図柄がはずれまたは時短付きはずれの図柄であるか否かを判定する(ステップ130SGS211)。導出表示されている停止図柄がはずれまたは時短付きはずれの図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し(ステップ130SGS212)、導出表示されている停止図柄がはずれまたは時短付きはずれの図柄ではない場合は、導出表示されている停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する(ステップ130SGS213)。導出表示されている停止図柄が大当り図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し(ステップ130SGS214)、導出表示されている停止図柄が大当り図柄ではない場合は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する(ステップ130SGS215)。

10

#### 【2139】

また、ステップ130SGS204において大当りフラグがセットされていない場合、CPU103は、合計時短回数カウンタの値が1以上であるか否かを判定する(ステップ130SGS216)。尚、合計時短回数カウンタは、時短状態A及び時短状態Bにおいて、第1特別図柄の最大時短制御回数と第2特別図柄の最大時短制御回数の合算値(「5」、「11」、「689」のいずれか)がセットされるカウンタである。

20

#### 【2140】

合計時短回数カウンタの値が1以上である場合は、該合計時短回数カウンタの値を-1する(ステップ130SGS217)。更に、可変表示特図指定バッファ値が1であるか否か、つまり、終了した可変表示が第1特図の可変表示であるか否かを判定する(ステップ130SGS218)。可変表示特図指定バッファ値が1である場合はステップ130SGS220に進み、可変表示特図指定バッファ値が2である場合(終了した可変表示が第2特図の可変表示である場合)は、第2特図時短回数カウンタの値を-1してステップ130SGS220に進む(ステップ130SGS219)。尚、第2特図時短回数カウンタは、時短状態A及び時短状態Bにおいて、第2特別図柄の最大時短制御回数(「1」、「7」、「685」のいずれか)がセットされるカウンタである。

30

#### 【2141】

ステップ130SGS220においてCPU103は、合計時短回数カウンタの値が1以上であるか否かを判定する(ステップ130SGS220)。尚、合計時短回数カウンタは、時短状態Cにおいて、第1特別図柄の最大時短制御回数と第2特別図柄の最大時短制御回数の合算値(「5」または「689」)がセットされるカウンタである。

#### 【2142】

合計時短回数カウンタの値が1以上である場合は、該合計時短回数カウンタの値を-1する(ステップ130SGS221)。更に、可変表示特図指定バッファ値が1であるか否か、つまり、終了した可変表示が第1特図の可変表示であるか否かを判定する(ステップ130SGS222)。可変表示特図指定バッファ値が1である場合はステップ130SGS224に進み、可変表示特図指定バッファ値が2である場合(終了した可変表示が第2特図の可変表示である場合)は、第2特図時短回数カウンタの値を-1してステップ130SGS224に進む(ステップ130SGS223)。尚、第2特図時短回数カウンタは、時短状態Cにおいて、第2特別図柄の最大時短制御回数(「1」または「685」)がセットされるカウンタである。

40

#### 【2143】

ステップ130SGS224においてCPU103は、いずれかの時短Aフラグ(時短状態A1であることを示す時短A1フラグ、時短状態A2であることを示す時短A2フラグ、時短状態A3であることを示す時短A3フラグのいずれか)がセットされているか否

50

かを判定する。いずれかの時短 A フラグもセットされていない場合はステップ 1 3 0 S G S 2 3 0 に進み、いずれかの時短 A フラグがセットされていない場合は、更に、合計時短回数カウンタ または第 2 特図時短回数カウンタ の値が 0 となったか否か、つまり、制御されている時短状態において最大時短制御回数の可変表示が終了したか否かを判定する (ステップ 1 3 0 S G S 2 2 5)。合計時短回数カウンタ と第 2 特図時短回数カウンタ との値がいずれも 0 でない場合はステップ 1 3 0 S G S 2 3 0 に進み、合計時短回数カウンタ または第 2 特図時短回数カウンタ の値が 0 である場合は、セットされている時短 A フラグをクリアするとともに (ステップ 1 3 0 S G S 2 2 6)、合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ の値をクリアする (ステップ 1 3 0 S G S 2 2 7)。  
【 2 1 4 4 】

10

また、C P U 1 0 3 は、合計時短回数カウンタ の値が 1 以上であるか否かを判定する (ステップ 1 3 0 S G S 2 2 8)。合計時短回数カウンタ の値が 1 以上ではない場合はステップ 1 3 0 S G S 2 3 0 に進み、合計時短回数カウンタ の値が 1 以上である場合は、時短状態 C 2 であることを示す時短 C 2 フラグをセットしてステップ 1 3 0 S G S 2 3 0 に進む (ステップ 1 3 0 S G S 2 2 9)。

【 2 1 4 5 】

ステップ 1 3 0 S G S 2 3 0 において C P U 1 0 3 は、時短状態 B であることを示す時短 B フラグがセットされているか否かを判定する。時短 B フラグがセットされていない場合はステップ 1 3 0 S G S 2 3 6 に進み、時短 B フラグがセットされている場合は、更に合計時短回数カウンタ または第 2 特図時短回数カウンタ の値が 0 であるか否かを判定する (ステップ 1 3 0 S G S 2 3 1)。合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ の値が 0 でない場合はステップ 1 3 0 S G S 2 3 6 に進み、合計時短回数カウンタ または第 2 特図時短回数カウンタ の値が 0 である場合は、時短 B フラグをクリアするとともに (ステップ 1 3 0 S G S 2 3 2)、合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ の値をクリアする (ステップ 1 3 0 S G S 2 3 3)。

20

【 2 1 4 6 】

また、C P U 1 0 3 は、合計時短回数カウンタ の値が 1 以上であるか否かを判定する (ステップ 1 3 0 S G S 2 3 4)。合計時短回数カウンタ の値が 1 以上ではない場合はステップ 1 3 0 S G S 2 3 6 に進み、合計時短回数カウンタ の値が 1 以上である場合は、時短状態 C 2 であることを示す時短 C 2 フラグをセットしてステップ 1 3 0 S G S 2 3 6 に進む (ステップ 1 3 0 S G S 2 3 5)。

30

【 2 1 4 7 】

ステップ 1 3 0 S G S 2 3 6 において C P U 1 0 3 は、いずれかの時短 C フラグ (時短状態 C 1 であることを示す時短 C 1 フラグまたは時短状態 C 2 であることを示す時短 C 2 フラグ) がセットされているか否かを判定する。いずれの時短 C フラグもセットされていない場合はステップ 1 3 0 S G S 2 4 0 に進み、いずれかの時短 C フラグがセットされている場合は、更に合計時短回数カウンタ または第 2 特図時短回数カウンタ の値が 0 であるか否かを判定する (ステップ 1 3 0 S G S 2 3 7)。合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ の値が 0 でない場合はステップ 1 3 0 S G S 2 4 0 に進み、合計時短回数カウンタ または第 2 特図時短回数カウンタ の値が 0 である場合は、セットされている時短 C フラグをクリアするとともに (ステップ 1 3 0 S G S 2 3 8)、合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ の値をクリアしてステップ 1 3 0 S G S 2 4 0 に進む (ステップ 1 3 0 S G S 2 3 9)。

40

【 2 1 4 8 】

ステップ 1 3 0 S G S 2 4 0 において C P U 1 0 3 は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する。小当りフラグがセットされている場合は、小当り種別に応じて当り開始 3 指定コマンドまたは当り 4 開始指定コマンドの送信設定を行い、ステップ 1 3 0 S G S 2 4 2 に進む。尚、当り開始 3 指定コマンド及び当り 4 開始指定コマンドは、C P 1 0 3 が図 2 7 8 に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

50

## 【2149】

小当りフラグがセットされていない場合、CPU103は、既にRAMクリアまたは前回の当り遊技終了から685回の可変表示が実行されて時短状態Bに制御されたことを示す天井到達済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ130SGS251a）。天井到達済フラグがセットされている場合はステップ130SGS258に進み、天井到達済フラグがセットされていない場合は、更に、天井可変表示カウンタの値が0、つまり、終了した可変表示がRAMクリアまたは前回の当り遊技終了から685回の可変表示であるか否かを判定する（ステップ130SGS251b）。天井可変表示カウンタの値が0ではない場合はステップ130SGS258に進み、天井可変表示カウンタの値が0である場合は、天井到達済フラグと時短Bフラグをセットする（ステップ130SGS251c、ステップ130SGS252）。また、合計時短回数カウンタに「689」、第2特図時短回数カウンタに「685」をそれぞれセットしてステップ130SGS255に進む（ステップ130SGS253、ステップ130SGS254）。

10

## 【2150】

ステップ130SGS255においてCPU103は、いずれかの時短Cフラグがセットされているか否かを判定する。いずれの時短Cフラグもセットされていない場合はステップ130SGS242に進み、いずれかの時短Cフラグがセットされている場合は、該セットされている時短Cフラグをクリアするとともに、合計時短回数カウンタ及び第2特図時短回数カウンタの値をクリアする（ステップ130SGS256、ステップ130SGS257a）。更に、時短状態可変表示回数カウンタの値を「0」にセットしてステップ130SGS242に進む（ステップ130SGS257b）。

20

## 【2151】

ステップ130SGS258においてCPU103は、時短付きはずれフラグがセットされているか否かを判定する。時短付きはずれフラグがセットされていない場合はステップ130SGS242に進み、時短付きはずれフラグがセットされている場合は、時短付きはずれ種別を特定し（ステップ130SGS259）、該特定した時短付きはずれ種別が時短付きはずれAであるか否かを判定する（ステップ130SGS260）。

## 【2152】

特定した時短付きはずれ種別が時短付きはずれAである場合、CPU103は、第2特図時短回数カウンタの値が1以上であるか否かを判定する。第2特図時短回数カウンタの値が1以上である場合はステップ130SGS242に進み、第2特図時短回数カウンタの値が1以上ではない場合は、更にいずれかの時短Aフラグまたは時短Bフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ130SGS262a）。いずれかの時短Aフラグまたは時短Bフラグがセットされている場合はステップ130SGS263に進み、いずれの時短Aフラグも時短Bフラグもセットされていない場合は、時短C1フラグをセットするとともに、時短状態可変表示回数カウンタに「0」をセットしてステップ130SGS263に進む（ステップ130SGS262b、ステップ130SGS262c）。

30

## 【2153】

ステップ130SGS263においてCPU103は、合計時短回数カウンタに「5」をセットする。更に、第2特図時短回数カウンタに「1」をセットしてステップ130SGS242に進む（ステップ130SGS264）。

40

## 【2154】

一方で、ステップ130SGS260において、特定した時短付きはずれ種別が時短付きはずれBである場合、CPU103は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ130SGS265）。遊技状態が通常状態ではない場合はステップ130SGS267に進み、遊技状態が通常状態である場合は、更に可変表示特図指定バッファ値が2であるか否か、つまり、終了した可変表示が第2特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ130SGS266）。可変表示特図指定バッファ値が1である場合はステップ130SGS267に進み、可変表示特図指定バッファ値が2である場合はステップ

50

1 3 0 S G S 2 6 8 に進む。

【 2 1 5 5 】

ステップ 1 3 0 S G S 2 6 7 において C P U 1 0 3 は、いずれかの時短 A フラグまたは時短 B フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの時短 A フラグまたは時短 B フラグがセットされている場合はステップ 1 3 0 S G S 2 6 8 に進む。ステップ 1 3 0 S G S 2 6 8 では、時短付きはずれ当選報知未実行フラグのセットを行い、ステップ 1 3 0 S G S 2 7 2 に進む。

【 2 1 5 6 】

また、ステップ 1 3 0 S G S 2 6 8 においていずれの時短 A フラグも時短 B フラグもセットされていない場合、C P U 1 0 3 は、既に時短 C 2 フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 0 S G S 2 6 9 ）。既に時短 C 2 フラグがセットされていない場合は時短 C 2 フラグをセットするとともに（ステップ 1 3 0 S G S 2 7 0 ）、時短状態可変表示回数カウンタに「 0 」をセットしてステップ 1 3 0 S G S 2 7 2 に進む。

【 2 1 5 7 】

ステップ 1 3 0 S G S 2 7 2 において C P U 1 0 3 は、第 2 特図時短回数カウンタ に「 6 8 5 」をセットする。また、合計時短回数カウンタ に「 6 8 9 」をセットしてステップ 1 3 0 S G S 2 4 2 に進む（ステップ 1 3 0 S G S 2 7 3 ）。

【 2 1 5 8 】

尚、ステップ 1 3 0 S G S 2 6 9 において既に時短 C 2 フラグがセットされている場合、C P U 1 0 3 は、第 2 特図時短回数カウンタにセットされている値を「 6 8 5 」を比較し（ステップ 1 3 0 S G S 2 7 4 ）、第 2 特図時短回数カウンタにセットされている値が 6 8 5 以下であるか否かを判定する（ステップ 1 3 0 S G S 2 7 5 ）。第 2 特図時短回数カウンタにセットされている値が 6 8 5 以下ではない場合はステップ 1 3 0 S G S 2 4 2 に進み、第 2 特図時短回数カウンタにセットされている値が 6 8 5 以下である場合は、ステップ 1 3 0 S G S 2 7 1 、1 3 0 S G S 2 7 2 、1 3 0 S G S 2 7 3 の処理を実行してステップ 1 3 0 S G S 2 4 2 に進む。

【 2 1 5 9 】

そして、ステップ 1 3 0 S G S 2 4 2 において C P U 1 0 3 は、図柄確定期間タイマに状況に応じた値をセットし、該セットした値に応じた図柄確定期間指定コマンドの送信設定を行う。更に、遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行って特別図柄停止処理を終了する（ステップ 1 3 0 S G S 2 4 3 ）。

【 2 1 6 0 】

尚、図柄確定期間指定コマンド及び遊技状態指定コマンドは、C P U 1 0 3 が図 2 7 8 に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板 1 2 に送信される。

【 2 1 6 1 】

また、本特徴部 1 3 0 S G では、図 2 8 4 - 3 3 に示すように、遊技状態が時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B のいずれかであるとき（合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ の値が 1 以上であるとき）に可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ に時短付きはずれ種別に応じた値をセットし、合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ の値が 0 となった時点で合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ に 1 以上の数値がセットされていることにもとづいて遊技状態を時短状態 C 2 に制御する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B のいずれかであるとき（合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ の値が 1 以上であるとき）に可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、その時点での第 2 特図時短回数カウンタ の値（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B において時短制御を実行可能な残り可変表示回数）と時短付きはずれ種別に応じた値（1 または 6 8 5 ）とを比較し、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第 2 特図時短回数カウンタ の値よりも大きい場合は、実行中の時短状態（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B ）の終了に遊技状

10

20

30

40

50

態を時短付きはずれ種別に応じた時短状態（時短状態 C 1 または時短状態 C 2）に制御する一方で、時短付きはずれ種別に応じた値の方が第 2 特図時短回数カウンタ の値よりも少ない場合は実行中の時短状態（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B のいずれか）の終了後に時短付きはずれ種別に応じた時短状態に制御することなく通常状態に制御してもよい。これにより、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B のいずれかであるときに可変表示結果が時短付きはずれとなった場合に、これら時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B のいずれかの後に時短状態 C 1 または時短状態 C 2 に制御されるか否かに遊技者を注目させることが可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 2 1 6 2 】

図 2 8 4 - 3 5 ~ 図 2 8 4 - 3 8 は、各状況に応じた図柄確定期間を示す図である。ステップ 1 3 0 S G S 2 4 2 の処理において C P U 1 0 3 は、これら図 2 8 4 - 3 5 ~ 図 2 8 4 - 3 8 に示す状況毎の図柄確定期間に応じた値を図柄確定期間タイマにセットすればよい。

#### 【 2 1 6 3 】

本特徴部 1 3 0 S G では、図 2 8 4 - 3 5 ~ 図 2 8 4 - 3 8 に示すように、図柄確定期間として 0 . 5 秒、6 秒、2 0 秒、8 1 . 4 秒の 4 種類の図柄確定期間が設定されている。特に、可変表示結果が時短付きはずれや可変表示結果がはずれ且つ 6 8 5 回目の可変表示となる場合等の一部については、図柄確定期間が 6 秒、2 0 秒、8 1 . 4 秒のいずれかとなることにより、これら図柄確定期間において対応する時短状態に制御されることに対する突入演出を実行可能となっている。一方で、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については、図柄確定期間が 0 . 5 秒となることによりこれら図柄確定期間において対応する時短状態に制御されることに対する突入演出を実行不能となっているものも存在する。尚、これら複数の図柄確定期間のうち最短となる 0 . 5 秒は、遊技者が停止した飾り図柄を視認するために十分な時間であって、次の可変表示が実行されないこと（または演出が進行しないこと）によるストレスを極力感じさせない時間として設定されている。

#### 【 2 1 6 4 】

図 2 8 4 - 3 9 は、小当り開放中処理として、図 2 8 4 - 1 5 の S 1 1 9 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである、小当り開放中処理において、C P U 1 0 3 は、先ず開放時間タイマの値を - 1 する（1 3 0 S G S 2 8 1）。そして、C P U 1 0 3 は、開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（1 3 0 S G S 2 8 2）。

#### 【 2 1 6 5 】

開放時間タイマがタイマアウトした場合は、1 3 0 S G S 2 9 3 に移行し、開放時間タイマがタイマアウトしていない場合は、大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（1 3 0 S G S 2 8 3）。大入賞口の開放タイミングである場合は、C P U 1 0 3 はソレノイド 1 3 0 S G 0 8 3 を駆動させることで大入賞口を開放状態に制御する（1 3 0 S G S 2 8 4）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行い（1 3 0 S G S 2 8 5）、1 3 0 S G S 2 8 6 に移行する。尚、1 3 0 S G S 2 8 5 において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板 1 2 に送信される。大入賞口の開放タイミングでない場合は、1 3 0 S G S 2 8 4 及び 1 3 0 S G S 2 8 5 を経由せずに 1 3 0 S G S 2 8 6 に移行する。

#### 【 2 1 6 6 】

1 3 0 S G S 2 8 6 において、C P U 1 0 3 は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する（1 3 0 S G S 2 8 6）。大入賞口の閉鎖タイミングである場合は、C P U 1 0 3 はソレノイド 1 3 0 S G 0 8 3 を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御する（1 3 0 S G S 2 8 7）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行い（1 3 0 S G S 2 8 8）、1 3 0 S G S 2 8 9 に移行する。尚、1 3 0 S G S 2 8 8 において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板 1 2 に送信される。大入賞口の閉鎖タイミングでない場合は、1 3 0 S G S 2 8 7 及び 1 3 0 S G S 2 8 8 を経由せずに 1 3 0 S G S 2 8 9 に移行する。

10

20

30

40

50

## 【2167】

130SGS289において、CPU103は、第2カウントスイッチ130SG024がオンとなったか否かを判定する(130SGS289)。第2カウントスイッチ130SG024がオンとなっていない場合は、小当り開放中処理を終了し、第2カウントスイッチ130SG024がオンとなっている場合は、既に第2カウントスイッチ130SG024がオンとなったこと、すなわち遊技球が第2カウントスイッチ130SG024を通過したことを示すV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(130SGS290)。V入賞フラグがセットされている場合は、小当り開放中処理を終了し、V入賞フラグがセットされていない場合は、V入賞フラグをセットする(130SGS291)。

10

## 【2168】

そして、CPU103は、演出制御基板12に対するV入賞通知コマンドの送信設定を行う(130SGS292)。尚、V入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。

## 【2169】

そして、130SGS293において、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理(S120)に対応した値である“10”に更新し(130SGS293)、当該小当り開放中処理を終了する。

## 【2170】

図284-40は、小当り終了処理として、図284-15の130SGS120にて実行される処理の一例を示すフローチャートである、小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する(130SGS301)。小当り終了表示タイマが動作中でない場合は(130SGS301;N)、小当りフラグをクリアし(130SGS302)、演出制御基板12に対して小当りに応じた当り終了指定コマンドの送信設定を行う(130SGS303)。尚、当り終了指定コマンドは、前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。そして、小当り終了表示タイマに小当り終了表示時間に応じた値をセットし(130SGS304)、小当り終了処理を終了する。

20

## 【2171】

一方、小当り終了表示タイマが動作中である場合は、小当り終了表示タイマの値を-1する(130SGS305)。そして、小当り終了表示時間が経過したか否か、つまり、小当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(130SGS306)。小当り終了表示時間が経過していない場合は、CPU103は第2カウントスイッチ130SG024がオンとなったか否かを判定する(130SGS307)。第2カウントスイッチ130SG024がオンとなっていない場合は、小当り終了処理を終了し、第2カウントスイッチ130SG024がオンとなっている場合は、既に第2カウントスイッチ130SG024がオンとなったこと、すなわち遊技球が第2カウントスイッチ130SG024を通過したことを示すV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(130SGS308)。V入賞フラグがセットされている場合は、小当り終了処理を終了し、V入賞フラグがセットされていない場合は、V入賞フラグをセットする(130SGS309)。

30

40

## 【2172】

そして、CPU103は、演出制御基板12に対するV入賞通知コマンドの送信設定を行い(130SGS310)、小当り終了処理を終了する。尚、V入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。

## 【2173】

また、130SGS306において小当り終了表示時間が経過した場合は、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する(130SGS311)。V入賞フラグがセットされている場合は、CPU103はV入賞フラグをクリアするとともに大当りフラグをセットする(130SGS312、130SGS313)。そして、CP

50

U 1 0 3 は、当該 V 入賞が発生した小当り種別にもとづいて大当り種別を「大当り C」と「大当り D」とから決定する（1 3 0 S G S 3 1 4）。尚、大当り種別は、図 2 8 4 - 7（E）に示すように、当該 V 入賞が発生した小当り種別が「小当り A」である場合は、大当り種別を「大当り C」に決定し、当該 V 入賞が発生した小当り種別が「小当り B」である場合は、大当り種別を「大当り D」に決定する。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御パッファ設定部 1 3 0 S G 1 5 5 に設けられた大当り種別パッファの格納値である大当り種別パッファ値を設定することなどにより（1 3 0 S G S 3 1 5）、決定された大当り種別を記憶する。

#### 【2 1 7 4】

また、時短フラグと時短状態可変表示回数カウンタをクリアし（ステップ 1 3 0 S G S 3 1 6、ステップ 1 3 0 S G S 3 1 7）し、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S 1 1 4）に対応した値である“4”に更新し（1 3 0 S G S 3 1 8）、小当り終了処理を終了する。

10

#### 【2 1 7 5】

つまり、本特徴部 1 3 0 S G では、小当り遊技中だけでなく、小当り遊技終了後の小当り終了表示時間が経過するまでの期間において遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 を通過するようになっているため、小当り遊技終了直前に大入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、該遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 を通過することで小当り終了処理の終了後に大当り遊技が実行されるようになっている。

#### 【2 1 7 6】

尚、1 3 0 S G S 3 1 1 において V 入賞フラグがセットされていない場合は、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S 1 1 0）に対応した値である“0”に更新し（1 3 0 S G S 3 1 9）、小当り終了処理を終了する。

20

#### 【2 1 7 7】

図 2 8 4 - 4 1 は、図 2 8 4 - 1 5 に示す大当り終了処理のフローチャートである。大当り終了処理において C P U 1 0 3 は、まず、大当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ 1 0 3 S G S 3 2 1）。大当り終了表示タイマが動作中ではない場合は、大当りフラグをクリアし（ステップ 1 3 0 S G S 3 2 2 a）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ 1 3 0 S G S 3 2 2 b）。尚、大当り終了指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板 1 2 に送信される。また、大当り終了表示タイマに画像表示装置 5 において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に応じた値をセットして大当り終了処理を終了する（ステップ 1 3 0 S G S 3 2 2 c）。

30

#### 【2 1 7 8】

また、ステップ 1 3 0 S G S 3 2 1 において大当り終了表示タイマの動作中である場合は、大当り終了表示タイマの値を - 1 し（ステップ 1 3 0 S G S 3 2 3）、該大当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ 1 3 0 S G S 3 2 4）。大当り終了表示タイマがタイマアウトしていない場合は大当り終了処理を終了し、大当り終了表示タイマがタイマアウトした場合は、当該大当りの大当り種別が大当り A であるか否かを判定する（ステップ 1 3 0 S G S 3 2 5）。当該大当りの大当り種別が大当り A である場合は、第 2 特図時短回数カウンタに「1」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「5」をセットする（ステップ 1 3 0 S G S 3 2 6、ステップ 1 3 0 S G S 3 2 7）。そして、時短状態 A 1 に制御されていることを示す時短 A 1 フラグをセットしてステップ 1 3 0 S G S 3 3 9 に進む（ステップ 1 3 0 S G S 3 2 7 a）。

40

#### 【2 1 7 9】

また、当該大当りの大当り種別が大当り A ではない場合は、当該大当りの大当り種別が大当り B または大当り D であるか否かを判定する（ステップ 1 3 0 S G S 3 2 8）。当該大当りの大当り種別が大当り B または大当り D である場合は、第 2 特図時短回数カウンタに「6 8 5」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「6 8 9」をセットする（ステップ 1 3 0 S G S 3 2 9、ステップ 1 3 0 S G S 3 3 0）。そして、時短状態 A

50

3 に制御されていることを示す時短 A 3 フラグをセットしてステップ 1 3 0 S G S 3 3 9 に進む (ステップ 1 3 0 S G S 3 3 0 a )。

【 2 1 8 0 】

また、当該大当りの大当り種別が大当り B または大当り D ではない場合は、大当り種別が大当り C であるとして、第 2 特図時短回数カウンタ に「 7 」をセットするとともに、合計時短回数カウンタ に「 1 1 」をセットする (ステップ 1 3 0 S G S 3 3 5、ステップ 1 3 0 S G S 3 3 6 )。そして、時短状態 A 2 に制御されていることを示す時短 A 2 フラグをセットしてステップ 1 3 0 S G S 3 3 9 に進む (ステップ 1 3 0 S G S 3 3 6 a )。

【 2 1 8 1 】

ステップ 1 3 0 S G S 3 3 9 において C P U 1 0 3 は、天井到達済フラグがセットされていたら該天井到達済フラグをクリアする。そして、天井可変表示カウンタに「 6 8 5 」をセットし (ステップ 1 3 0 S G S 3 3 9 a )、実行した大当り種別に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う (ステップ 1 3 0 S G S 3 3 9 b )。尚、遊技状態指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板 1 2 に送信される。また、送信設定を行った遊技状態指定コマンドを記憶するとともに (ステップ 1 3 0 S G S 3 4 0 )、時短状態可変表示回数カウンタに「 0 」をセットして大当り終了処理を終了する。

【 2 1 8 2 】

図 2 8 4 - 4 2 は、本特徴部 1 3 0 S G における演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。図 2 8 4 - 4 2 に示す演出制御プロセス処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する (ステップ S 1 6 1 )。本特徴部 1 3 0 S G における先読予告設定処理では、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、通常状態、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B、時短状態 C 2 において、先読予告として保留表示の表示態様により可変表示結果が大当りとなることを示唆する保留表示予告演出や、時短状態 A 1 及び時短状態 C 1 における第 2 特別図柄の 1 回の可変表示とその直後の第 2 特別図柄の 4 回の可変表示とを対象として画像表示装置 5 にパネル画像の表示を行い、これらパネル画像の表示態様に応じた異なる割合で可変表示結果が大当りとなることを示唆するパネル演出を実行可能となっている。尚、保留表示予告演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 0 S G S 1 9 4 A において、決定した保留表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応する保留表示フラグ値としてセットし、パネル表示演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 0 S G S 1 9 4 A において、決定したパネル表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応するパネル表示フラグ値としてセットすることによって、これら保留表示やパネル表示の表示を開始すればよい (図 2 8 4 - 1 4 ( B ) 参照)。

【 2 1 8 3 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リザルト演出実行処理を実行する (ステップ 1 3 0 S G S 1 6 2 )。リザルト演出実行処理では、例えば、初当たり時が発生したときから発生した大当り遊技回数や払い出された賞球数のカウントを行い、時短状態における最後の可変表示 (時短状態 A 1 と時短状態 C 1 は時短状態終了直後の 4 回の可変表示) が終了して通常状態に制御されるときに (図柄確定期間中に)、これら発生した大当り遊技回数と払い出された賞球数とを画像表示装置 5 に表示するリザルト演出を実行するための処理を行う。尚、本特徴部 1 3 0 S G では、時短状態 A 3 に制御されている場合は、例外的に第 2 特図の 7 回目の可変表示の図柄確定期間から 1 1 回目の可変表示にかけてリザルト演出を実行する場合がある。

【 2 1 8 4 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、突入演出実行処理を実行する (ステップ 1 3 0 S G S 1 6 2 )。突入演出実行処理では、例えば、大当り遊技のエンディング演出中から大当り遊技後の 1 回目の可変表示中まで時短状態 A (時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 のいずれか) に制御されたことや、R A M クリアや前回の大当り遊技から 6 8 5 回目の可変表示の図柄確定期間において時短状態 B に制御されたこと、可変表示結果が「時短付きはずれ」となった可変表示の図柄確定期間において時短状態 C (時短状態 C 1 または

10

20

30

40

50

時短状態 C 2 ) に制御されたことを報知する突入演出を実行する。

【 2 1 8 5 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 2 8 4 と同じくステップ S 1 7 0 ~ ステップ S 1 7 2 の処理を実行する。ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示中演出処理において受信した確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンド（第 1 図柄確定コマンド、第 2 図柄確定コマンド、第 3 図柄確定コマンド、第 4 図柄確定コマンドのいずれか）を受信したことにもとづいて、該図柄確定コマンドが示す図柄確定期間に亘り飾り図柄の可変表示を停止させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示結果や可変表示回数、遊技状態の遷移に応じた演出（図 2 8 4 - 4 4 に示す突入演出やりザルト演出）を実行する。尚、詳細は後述するが、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特図当り待ち処理だけでなく、一部の可変表示中（可変表示中演出処理の実行中）においても突入演出を実行可能である。

10

【 2 1 8 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図柄確定期間の終了時に、主基板 1 1 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 6 ” に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」と判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【 2 1 8 7 】

ステップ 1 3 0 S G S 1 7 6 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “ 7 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

30

【 2 1 8 8 】

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

【 2 1 8 9 】

40

図 2 8 4 - 4 3 は、図 2 8 4 及び図 2 8 4 - 4 2 に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 1 3 0 S G S 6 0 1 ）。可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 0 S G 1 9 4 A における特図保留記憶のバッファ番号「 1 」～「 8 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 1 3 0 S G S 6 0 2 ）。尚、バッファ番号「 0 」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。また、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、可変表示開始設

50

定処理を終了する。ステップ130SGS602の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出し（ステップ130SGS605）、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ130SGS606）。

#### 【2190】

そして、演出制御用CPU120は、可変表示回数がRAMクリア後または前回の大当り遊技終了後から685回に達するまでの残り可変表示回数である天井到達残回数を画像表示装置5において表示するための天井到達残回数表示処理（ステップ130SGS607）、時短状態における残り時短制御回数（時短残回数）を画像表示装置5に表示するための時短残回数表示処理（ステップ130SGS608）、時短状態において残り時短制御回数が所定回数となった場合に時短制御が終了するまでの残回数のカウントダウン（カウントダウン演出、時短終了カウントダウンとも言う）を画像表示装置5において表示するための時短終了カウントダウン表示処理（ステップ130SGS609）、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可変表示中予告演出を実行するための可変表示中予告演出決定処理（ステップ130SGS610）を実行する。

#### 【2191】

その後、演出制御用CPU120は、変動パターン、遊技状態、可変表示結果に応じたプロセステーブルの選択を行い（ステップ130SGS611）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ130SGS612）。

#### 【2192】

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

#### 【2193】

尚、本特徴部130SGでは、後述するように、時短状態において画像表示装置5に時短残回数の表示を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態A2、時短状態A3、時短状態B、時短状態C2のいずれかに制御されているときであって、可変表示中に停電等によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止された場合については、電力が復旧しても当該可変表示中は時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時（時短回数カウンタの値が更新されたタイミング）に時短残回数の表示を再開してもよい。また、時短状態A2、時短状態A3、時短状態B、時短状態C2のいずれかに制御されているが保留記憶が存在せず可変表示が実行されていない状態（客待ち状態中）において電力供給が停止された場合においても、電力が復旧しても時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時または時短回数カウンタの値が更新された後の可変表示から時短残回数の表示を再開すればよい。

#### 【2194】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（130SGS613）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

#### 【2195】

尚、本特徴部130SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが

、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【2196】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する(130SGS614)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(130SGS615)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(S172)に対応した値にする(130SGS616)。

10

【2197】

尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ-1する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(S173)に応じた値にセットすればよい。

【2198】

以上のように演出制御用CPU120が演出制御プロセス処理に含まれる処理を実行することによって、特徴部130SGにおける時短状態においては、図284-44に示すように、突入演出A、突入演出B、FINAL BATTLE演出、BATTLE RUSH演出、リザルト演出A、リザルト演出Bを実行可能となっている。これら演出のうち、突入演出Aは、時短制御が開始されるときに実行される演出であって、時短状態A1及び時短状態C1の開始を報知する演出であり、突入演出Bは、時短制御が開始されるときに実行される演出であって、時短状態A2、時短状態A3、時短状態B、時短状態C2の開始を報知する演出である。

20

【2199】

FINAL BATTLE演出は、時短状態A1及び時短状態C1の可変表示とその後の通常状態における最大4回の第2特図の可変表示において実行される演出であって、パネルに表示された味方キャラクタ(パネル表示演出において表示されるキャラクタ)が敵キャラクタとバトルを行い、勝利することでBATTLE RUSHを獲得する(第2特図の可変表示にもとづく大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されることで大当り遊技終了後に時短状態A2または時短状態A3に制御される)ことを報知する演出である。

30

【2200】

BATTLE RUSH演出は、時短状態A2、時短状態A3、時短状態B、時短状態C2の可変表示において実行される演出であって、味方キャラクタと敵キャラクタがバトルを行い、可変表示中に可動体が落下する(味方キャラクタが勝利する)ことによってBATTLE RUSHが継続する(第2特図の可変表示にもとづく大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されることで大当り遊技終了後に時短状態A2または時短状態A3に制御される)ことを報知する演出である。

40

【2201】

リザルト演出Aは、時短状態A1及び時短状態C1において時短制御が終了した後の最大4回の第2特図の可変表示が終了したときに実行される演出であって、初当りから該時短状態の終了までの大当り回数や獲得した賞球数を画像表示装置5に表示することによって時短状態A1または時短状態C1(FINAL BATTLE)の終了を報知する演出である。

【2202】

リザルト演出Bは、時短状態A2、時短状態A3、時短状態B、時短状態C2において時短制御が終了したときに実行される演出であって、初当りから該時短状態の終了までの大当り回数や獲得した賞球数を画像表示装置5に表示することによって時短状態A2、時

50

短状態 A 3、時短状態 B、時短状態 C 2 ( BATTLE RUSH ) の終了を報知する演出である。また、リザルト演出 B は、例外的に時短状態 A 3 における第 2 特図の 11 回目の可変表示中に実行されることがある。

【 2203 】

これら演出のうち、突入演出 A、突入演出 B については、可変表示結果が時短付きはずれとなったタイミング、RAM クリアまたは前回の可変表示からの可変表示回数が 685 回に達したタイミングに応じて実行の有無や実行タイミングが異なっている。例えば、図 284 - 45 ( A ) に示すように、通常状態において、RAM クリアまたは前回の可変表示からの可変表示回数が 685 回に達した ( 時短状態 B の開始条件が成立した ) 場合は、天井時短可変表示 ( 685 回目の可変表示 ) の図柄確定期間において突入演出 B を実行し、可変表示結果が時短付きはずれ A となった ( 時短状態 C 1 の開始条件が成立した ) 場合は、時短付きはずれ A 当選可変表示の図柄確定期間に突入演出 A を実行し、可変表示結果が時短付きはずれ B となった ( 時短状態 C 2 の開始条件が成立した ) 場合は、時短付きはずれ B 当選可変表示の図柄確定期間に突入演出 B を実行する。

10

【 2204 】

また、時短状態 A 1 において、可変表示結果が時短付きはずれ A となった ( 時短状態 C 1 の開始条件が成立した ) 場合は、突入演出を実行せず、可変表示結果が時短付きはずれ B となった ( 時短状態 C 2 の開始条件が成立した ) 場合は、該時短状態 A 1 における可変表示中に突入演出 B を実行する。

【 2205 】

20

また、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B、時短状態 C 2 において、可変表示結果が時短付きはずれ A や時短付きはずれ B となった ( 時短状態 C 1 または時短状態 C 2 の開始条件が成立した ) 場合は、いずれにおいても突入演出を実行しない。

【 2206 】

そして、時短状態 C 1 において、RAM クリアまたは前回の可変表示からの可変表示回数が 685 回に達した ( 時短状態 B の開始条件が成立した ) 場合は、天井時短可変表示 ( 時短状態 C 1 の可変表示且つ 685 回目の可変表示 ) の図柄確定期間において突入演出 B を実行し、可変表示結果が時短付きはずれ B となった ( 時短状態 C 2 の開始条件が成立した ) 場合は、時短付きはずれ B 当選可変表示 ( 時短状態 C 1 の可変表示 ) の可変表示中に突入演出 B を実行する。尚、可変表示結果が時短付きはずれ A となった ( 時短状態 C 1 の開始条件が成立した ) 場合は、突入演出を実行しない。

30

【 2207 】

更に、リザルト演出 A、リザルト演出 B については、対象となる時短状態に応じて実行の有無や実行タイミングが異なっている。例えば、図 284 - 45 ( D ) に示すように、時短状態 A 1 や時短状態 C 1 を対象とした場合は、リザルト演出 A を時短状態 A 1 または時短状態 C 1 直後の第 2 特図の 4 回目の可変表示の図柄確定期間に実行し、時短状態 A 2 を対象とした場合は、リザルト演出 B を最終可変表示 ( 7 回目の第 2 特図の可変表示 ) の図柄確定期間にて実行する。また、大当り B 後の時短状態 A 3 と時短状態 B については、リザルト演出 A とリザルト演出 B のどちらも実行せず、大当り D 後の時短状態 A 3 については、該時短状態 A 3 中の第 2 特図の 7 回目の可変表示の図柄確定期間から 11 回目の可変表示中に亘ってリザルト演出 B を実行し、最終可変表示 ( 685 回目の第 2 特図の可変表示 ) の図柄確定期間ではリザルト演出 A とリザルト演出 B のどちらも実行しない。

40

【 2208 】

本特徴部 130 SG における可変表示では、前述したように時短残回数の表示や時短終了カウントダウンを実行可能となっている。これら時短残回数表示や時短終了カウントダウンについては、一般的に図 284 - 46 に示すように画像表示装置 5 にて表示される。例えば、時短終了カウントダウンについては、時短状態における最終 10 回の可変表示において、可変表示の開始タイミングから所定期間 ( 例えば 1 秒間 ) に亘って画像表示装置 5 にて可変表示回数に応じた数字が表示される。また、時短残回数については、時短状態に制御された最初の可変表示開始タイミングから画像表示装置 5 にて表示が開始される。

50

また、該時短残回数として表示される数値（残りの可変表示回数に応じた値）については、各可変表示が開始されるタイミングにて更新される。尚、図 2 8 4 - 4 6 に示す例は時短状態 A 3、時短状態 B、時短状態 C 2 についての時短終了カウントダウン及び時短残回数の表示であるが、時短状態 A 2 については、時短制御が実行される可変表示回数が 7 回であるため、時短状態終了カウントダウンと時短残回数の表示は最初の可変表示の開始タイミングから開始される。

【 2 2 0 9 】

ここで、これら時短残回数の表示や時短終了カウントダウンは、対象となる時短状態の開始状況に応じて実行の有無や表示態様が異なっている。

【 2 2 1 0 】

例えば図 2 8 4 - 4 5 ( B ) に示すように、遊技状態が通常状態であるときに開始条件が成立した時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 においては、画像表示装置 5 において通常の時短残回数表示を行う。また、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 において開始条件が成立した時短状態 C 1 については、該開始条件が成立した時点での時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 における時短残回数の表示から時短状態 C 1 に応じた時短回数の表示に変化させることなく表示を維持する。

【 2 2 1 1 】

また、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 において開始条件が成立した時短状態 C 2 については、時短残回数の表示を時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 に応じた表示から変化させることなく維持する。そして、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 が終了して時短状態 C 2 に制御される際には、時短残回数の表示を該時短状態 C 2 に応じた時短残回数の表示に変化させずに非表示とする。

【 2 2 1 2 】

また、時短状態 B において開始条件が成立した時短状態 C 1 については、該開始条件が成立した時点での時短状態 B における時短残回数の表示から時短状態 C 1 に応じた時短回数の表示に変化させることなく表示を維持する。

【 2 2 1 3 】

また、時短状態 B において開始条件が成立した時短状態 C 2 については、時短残回数の表示を時短状態 B に応じた表示から変化させることなく維持する。そして、時短状態 B が終了して時短状態 C 2 に制御される際には、時短残回数の表示を該時短状態 C 2 に応じた時短残回数の表示に変化させずに非表示とする。

【 2 2 1 4 】

また、時短状態 C 1 または時短状態 C 2 において開始条件が成立した時短状態 B については、先ず、時短状態 C 1 または時短状態 C 2 に応じた時短残回数が表示されている画像表示装置 5 の表示領域においてシャッター画像を表示することによって該表示領域に表示されていた画像を一時的に視認不能或いは視認困難とするシャッター演出を実行する。そして、時短状態 B に制御されたことによってシャッター画像を非表示とする際に、時短残回数の表示を時短状態 B に応じた時短残回数の表示への切り替えを行う。

【 2 2 1 5 】

また、時短状態 C 1 または時短状態 C 2 において開始条件が成立した時短状態 C 1 については、実行中の時短状態 C 1 または時短状態 C 2 ( 図 2 8 4 - 4 5 ( B ) に示す第 1 時短状態 ) に応じた時短残回数の表示から開始条件が成立した時短状態 C 1 ( 図 2 8 4 - 4 5 ( B ) に示す第 2 時短状態 ) に応じた時短残回数の表示に変化させることなく維持する。

【 2 2 1 6 】

また、時短状態 C 1 または時短状態 C 2 において開始条件が成立した時短状態 C 2 については、先ず、第 1 時短状態としての時短状態 C 1 または時短状態 C 2 に応じた時短残回数の表示を第 2 時短状態としての時短状態 C 2 に応じた時短残回数の表示に変化させることなく維持する。そして、第 1 時短状態としての時短状態 C 1 または時短状態 C 2 が終了した後は、該第 1 時短状態としての時短状態 C 1 または時短状態 C 2 に応じた時短残回数の表示を第 2 時短状態としての時短状態 C 2 に応じた時短残回数の表示に変化させること

10

20

30

40

50

なく非表示とする。

【 2 2 1 7 】

更に、図 2 8 4 - 4 5 ( C ) に示すように、時短状態 A 1 及び時短状態 C 1 においては、これら時短状態 A 1 及び時短状態 C 1 中にいずれかの時短状態の開始条件が成立するかどうかにかかわらず画像表示装置 5 にてカウントダウン演出 ( 時短終了カウントダウン ) を表示しないようになっている。

【 2 2 1 8 】

また、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 C 2 においては、これら時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 C 2 中にいずれの時短状態の開始条件も成立しない場合と時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 の開始条件が成立する場合は、実行中の時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 C 2 を対象として最終 1 0 回の可変表示において画像表示装置 5 にてカウントダウン演出 ( 時短終了カウントダウン ) の表示を行う。尚、既にこれら時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 C 2 を対象とした最終 1 0 回の可変表示において画像表示装置 5 にてカウントダウン演出 ( 時短終了カウントダウン ) の表示が行われているときに時短状態 B の開始条件が成立した場合は、該時短状態 B の開始条件が成立した可変表示を最後にカウントダウン演出 ( 時短終了カウントダウン ) の表示を中断する。

【 2 2 1 9 】

また、時短状態 B においては、該時短状態 B 中にいずれの時短状態の開始条件も成立しない場合と時短状態 C 1、時短状態 C 2 の開始条件が成立する場合においては、該時短状態 B を対象として最終 1 0 回の可変表示において画像表示装置 5 にてカウントダウン演出 ( 時短終了カウントダウン ) の表示を行う。

【 2 2 2 0 】

また、図 2 8 4 - 4 3 に示すように、本特徴部 1 3 0 S G における可変表示開始設定処理では、可変表示中予告演出決定処理 ( ステップ 1 3 0 S G S 6 1 0 ) を実行することによって、可変表示中に可変表示中予告演出を実行可能となっている。尚、可変表示中予告演出決定処理では、遊技状態が通常状態である場合は第 1 特図の可変表示のみを対象として可変表示中予告演出の実行の有無及び可変表示中予告演出の演出パターンを決定可能となっており、遊技状態がいずれかの時短状態である場合は第 2 特図の可変表示のみを対象として可変表示中予告演出の実行の有無及び可変表示中予告演出の演出パターンを決定可能となっている。

【 2 2 2 1 】

通常状態における可変表示中予告演出の実行決定割合及び各演出パターンの決定割合は、図 2 8 4 - 4 7 に示すように、変動パターンや大当たり種別に応じて異なっている。ここで、図 2 8 4 - 4 7 に示すように、通常状態では、可変表示中予告演出の演出パターンを演出パターン A ~ 演出パターン E の 5 つの演出パターンの中から決定可能となっている。

【 2 2 2 2 】

可変表示中予告演出の実行決定割合及び各演出パターンの決定割合については、可変表示中予告演出の非実行が決定される場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合 ( 大当たり期待度 ) が低く設定されている。可変表示中予告演出の演出パターン A での実行が決定される場合は可変表示中予告演出の非実行が決定される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合 ( 大当たり期待度 ) が高く設定されており、可変表示中予告演出の演出パターン B での実行が決定される場合は可変表示中予告演出の演出パターン A での実行が決定される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合 ( 大当たり期待度 ) が高く設定されており、可変表示中予告演出の演出パターン C での実行が決定される場合は可変表示中予告演出の演出パターン B での実行が決定される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合 ( 大当たり期待度 ) が高く設定されており、可変表示中予告演出の演出パターン D または演出パターン E での実行が決定される場合は可変表示中予告演出の演出パターン C での実行が決定される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合 ( 大当たり期待度 ) が高く設定されている。

【 2 2 2 3 】

ここで、演出パターン D と演出パターン E とに注目すると、演出パターン D は可変表示

10

20

30

40

50

結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たり A である場合のみ決定され得る演出パターンであり、演出パターン E は可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たり B である場合のみ決定され得る演出パターンである。

【 2 2 2 4 】

つまり、可変表示中予告演出が演出パターン D または演出パターン E にて実行される場合は可変表示結果が必ず大当たりとなる（大当たり期待度が 1 0 0 %）。そして、演出パターン D は大当たり種別が大当たり A であることを報知する演出パターンであり、演出パターン E は大当たり種別が大当たり B であることを報知する演出パターンである。

【 2 2 2 5 】

一方で、遊技状態がいずれかの時短状態（且つ第 2 特図の可変表示）である場合については、図 2 8 4 - 4 8 に示すように、変動パターンが非リーチはずれの P A 3 - 1 0 であるときに 1 0 0 % の割合で可変表示中予告演出の演出パターン A での実行が決定されることを除き、変動パターンや可変表示結果に関わらず可変表示中予告演出が非実行に決定されるようになっている。

10

【 2 2 2 6 】

尚、図 2 8 4 - 4 9 及び図 2 8 4 - 5 0 ( A ) ~ 図 2 8 4 - 5 0 ( F ) に示すように、演出パターン A は可変表示中に画像表示装置 5 においてキャラクタ A の画像が表示される演出パターンであり、演出パターン B は可変表示中に画像表示装置 5 においてキャラクタ A の画像の次にキャラクタ B の画像が表示される演出パターンであり、演出パターン C は可変表示中に画像表示装置 5 においてキャラクタ A の画像、キャラクタ B の画像、キャラクタ C の画像が順に表示される演出パターンであり、演出パターン D は可変表示中に画像表示装置 5 においてキャラクタ A の画像、キャラクタ B の画像、キャラクタ C の画像、キャラクタ D が順に表示される演出パターンであり、演出パターン E は可変表示中に画像表示装置 5 においてキャラクタ A の画像、キャラクタ B の画像、キャラクタ C、キャラクタ D の画像、キャラクタ E の画像が順に表示される演出パターンである。特に、図 2 8 4 - 5 0 ( F ) に示すように、演出パターン E は、キャラクタ E の背景画像として虹色（レインボー態様）の背景画像が表示される演出パターンでもある。

20

【 2 2 2 7 】

以上のように、本特徴部 1 3 0 S G においては、図 2 8 4 - 5 1 ( A ) に示すように、時短状態 A 1 における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は 5 0 0 0 0 m s、時短状態 A 2 における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は 1 8 6 9 6 . 0 8 8 2 5 m s、時短状態 A 3 における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は 1 8 6 5 6 . 8 2 9 5 9 m s であり、時短状態 A 全体における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は 2 2 9 0 4 . 9 1 5 0 2 m s である。

30

【 2 2 2 8 】

また、時短状態 B における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は 2 0 0 0 m s である。また、時短状態 C 1 における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は 5 0 0 0 0 m s であり、時短状態 C 2 における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は 2 0 4 0 . 8 7 5 9 1 2 m s であり、時短状態 C 全体における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は 2 6 0 2 0 . 4 3 7 9 5 m s である。

40

【 2 2 2 9 】

そして、図 2 8 4 - 5 2 に示すように、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 においては、可変表示中予告演出は変動パターンが P A 3 - 1 0 である場合のみ実行可能である。すなわち、これら時短状態のうち可変表示中予告演出を実行可能である時短状態は、変動パターン P A 3 - 1 0 にて可変表示が実行され得る時短状態 C 2 のみであり、変動パターン P A 3 - 1 0 にて実行可能な可変表示中予告演出の演出パターンは演出パターン A のみとなっている。

【 2 2 3 0 】

次に、本特徴部 1 3 0 S G における可変表示での演出の流れについて説明する。まず、

50

図 2 8 4 - 5 6 に示すように、遊技状態が通常状態であるときに第 1 特図の可変表示の進行によってスーパーリーチ演出のリーチ演出が開始されて所定期間が経過すると、該リーチ演出の一部として画像表示装置 5 において第 2 プッシュボタン 3 6 3 1 B の操作を促す操作促進画像が画像表示装置 5 にて表示される ( X 1 ~ X 5 )。このとき、可変表示結果が大当たりであれば、遊技者がチャンスボタン 6 3 1 B を操作するまたはチャンスボタン 6 3 1 B の操作受付期間が終了すると、リーチ演出の一部として可動体 3 2 が落下する可動体演出が実行された後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせにて停止表示される ( X 6 ~ X 1 0 )。その後は、画像表示装置 5 において可変表示結果が大当たりとなったことを報知する報知画像の表示が行われた後、遊技者に対して大当たり遊技状態が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことによりこれら遊技球を大入賞口に入賞させる状態であることを報知する右打ち報知と、ラウンド遊技中におけるラウンド演出が表示される ( X 1 1 ~ X 1 3 )。

10

#### 【 2 2 3 1 】

大当たり遊技が大当たり A の大当たり遊技である場合は、図 2 8 4 - 5 7 及び図 2 8 4 - 5 8 に示すように、大当たり遊技が終了すると、大当たりのエンディング演出を経て時短状態 A 1 に制御されたこと示す突入演出 A が実行される。該突入演出 A の実行中は、第 1 特図の保留記憶が存在していればこれら第 1 特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間 ( 0 . 5 秒 ) にて実行される。尚、突入演出 A としては、時短状態 A 1 に制御されたことに加えて、遊技者に対して該時短状態 A 1 が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより第 2 始動入賞口へ遊技球を入賞させて第 2 特図の可変表示を実行させる状態

20

#### 【 2 2 3 2 】

遊技者が突入演出 A に従って遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むと、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞することによって第 2 特図の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 には、パネル演出として該第 2 特図の可変表示に応じたパネル画像が表示される。そして、引き続き遊技者が右遊技領域に向けて遊技球を打ち込むことによって遊技球が第 2 始動入賞口に入賞すると、パネル演出として画像表示装置 5 において第 2 特図の各保留記憶に応じたパネル画像が追加表示される。尚、これらパネル画像は、実行中の第 2 特図の可変表示と第 2 特図の最大保留記憶数 ( 「 4 」 ) にもとづいて、最大で 5 枚表示される ( A 5 ~ A 7 )。

30

#### 【 2 2 3 3 】

時短状態 A 1 における第 2 特図の 1 回の可変表示が終了すると、遊技状態が時短状態 A 1 から通常状態に制御されるとともに、第 2 特図の 1 個目の保留記憶に対応した可変表示が開始される。該可変表示では、飾り図柄がリーチの組み合わせで停止すると、画像表示装置 5 において遊技者に対してチャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す操作促進画像が表示される ( A 8 ~ A 1 0 )。

#### 【 2 2 3 4 】

このとき、可変表示結果が小当たりである場合は、遊技者がチャンスボタン 6 3 1 B を操作する、或いはチャンスボタン 6 3 1 B の操作受付期間が終了すると、可動体 3 2 が落下する可動体演出が実行された後に飾り図柄が小当たりを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置 5 において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 に検出させるよう指示する画像 ( 「 V を狙え ! 」 と表示する画像 ) が表示される ( B 1 ~ B 3 )。

40

#### 【 2 2 3 5 】

遊技者が該画像に従って小当たり遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 にて検出されると、画像表示装置 5 において第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 が小当たり遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、V 入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当たり遊技に制御されることを示す画像 ( 「 F E V E R 」 の画像 ) が表示される ( B 4 ~ B 5 )。

#### 【 2 2 3 6 】

50

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、遊技者がチャンスボタン 6 3 1 B を操作する、或いはチャンスボタン 6 3 1 B の操作受付期間が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止、可変表示結果がはずれであることが報知される。以降、第 2 特図の 2 個目～4 個目の保留記憶に対応する可変表示では、画像表示装置 5 において残りの第 2 特図の可変表示回数が通知された後、第 2 特図の 1 個目の保留記憶と同様の画像が表示される ( B 6 ～ B 8 )。

#### 【 2 2 3 7 】

そして、第 2 特図の保留記憶に対応する可変表示がすべてはずれとなった場合は、最後の第 2 特図の可変表示の図柄確定期間にて、画像表示装置 5 において第 2 特図の保留記憶に応じた可変表示が全て終了したことを示す画像 ( 「 F I N A L B A T T L E E N D . . . 」 と表示される画像 ) が表示される。以降は、画像表示装置 5 において専用ステージ画像が表示されている状態において第 1 特図の可変表示が 1 0 回実行される。また、該専用ステージ画像が表示されている状態においては、所定期間 ( 例えば、5 秒間 ) に亘り、遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる ( B 9 ～ B 1 2 )。

#### 【 2 2 3 8 】

いずれかの時短状態においては、遊技者が遊技球を右遊技領域に打ち込むことによって第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、主に第 2 特図の可変表示が実行される。これら第 2 特図の小当り経由の大当り遊技終了後は、時短状態 A 2 または時短状態 A 3 に制御されることとなる。

#### 【 2 2 3 9 】

大当り遊技終了後に時短状態 A 2 に制御される場合、つまり、可変表示結果が小当り且つ小当り種別が小当り A である場合は、図 2 8 4 - 5 9 に示すように、先ず、第 2 特図の可変表示として飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置 5 において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 に検出させるよう指示する画像 ( 「 V を狙え ! 」 と表示する画像 ) が表示される。遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 にて検出されると、画像表示装置 5 において第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、V 入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像 ( 「 F E V E R 」 の画像 ) が表示される ( C 1 ～ C 4 )。

#### 【 2 2 4 0 】

次に、小当り経由の大当り遊技が終了すると、エンディング演出として、画像表示装置 5 において該大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示が行われる。そして、時短状態に既に制御された回数に応じて画像表示装置 5 に表示される画像の一部が異なる突入演出 B が実行された後、時短状態 A 2 における第 2 特図 1 回目の可変表示が開始される。尚、該時短状態 A 2 においては画像表示装置 5 に夜の都市の背景画像 ( 第 2 背景画像 ) が表示されている状態にて飾り図柄の可変表示が実行される ( C 5 ～ C 8 )。

#### 【 2 2 4 1 】

尚、該時短状態 A 2 において可変表示結果が大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにもなること無く 7 回の可変表示 ( 第 2 特図の 7 回の可変表示 ) が終了した場合は、該 7 回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当りもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当り遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の開始時に第 2 特図の保留記憶が存在する場合は、これら残りの第 2 特図の保留記憶 ( 残保留記憶 ) に応じて最大 4 回の第 2 特図の可変表示が極めて短い特図変動時間 ( 0 . 5 秒 ) にて実行される ( C 9 ～ C 1 1 )。

#### 【 2 2 4 2 】

残保留記憶に応じた可変表示のいずれでも大当り、小当り、時短付きはずれとならなか

10

20

30

40

50

った場合は、画像表示装置 5 においてステージ背景画像の表示が開始されるとともに、所定期間（例えば、5 秒）に亘って遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる。以降は、10 回の可変表示が終了するまで画像表示装置 5 においてステージ背景画像が表示される（C 1 2 ~ C 1 4）。

【2 2 4 3】

また、小当り経由の大当り遊技終了後に時短状態 A 3 に制御される場合、つまり、大当り D の大当り遊技終了後に時短状態 A 3 に制御される場合は、先ず、時短状態 A 2 に制御される場合と同様に、飾り図柄の小当りを示す組み合わせでの停止表示、画像表示装置 5 における「V を狙え！」と表示する画像の表示、小当り遊技中における V 入賞が発生したことを報知する画像の表示、大当り遊技に制御されることを示す画像（「F E V E R」の画像）の表示、大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示、既に時短状態に制御された回数に応じて画像表示装置 5 に表示される画像の一部が異なる突入演出 B、第 2 背景画像が表示されている状態での 7 回に亘る飾り図柄可変表示を実行する（図 2 8 4 - 5 9 の C 1 ~ C 9）

10

【2 2 4 4】

ここで、図 2 8 4 - 6 0 に示すように、可変表示結果が大当り、小当り、時短付きはずれのいずれともならず 7 回目の飾り図柄の可変表示（第 2 特図の 7 回の可変表示）が終了すると、該 7 回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当りもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当り遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の実行期間中においては、3 回の飾り図柄の可変表示（第 2 特図の可変表示）が極めて短い特図変動時間（0.5 秒）にて実行される。該 3 回の飾り図柄の可変表示（8 ~ 10 回目の可変表示）においても可変表示結果が大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにもならなかった場合は、更に飾り図柄の可変表示（11 回目の可変表示）が実行される（D 1 ~ D 3）。

20

【2 2 4 5】

そして、該 11 回目の可変表示において可変表示結果が大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにもならない場合は、可動体 3 2 の落下とともに画像表示装置 5 において該可動体 3 2 の落下に応じた発光エフェクト画像が表示される。可動体 3 2 の落下後は、該可動体 3 2 が落下前の待機位置（画像表示装置 5 の上方位置）に戻ると、画像表示装置 5 に表示されている画像が暗転表示（黒色表示）される。暗転表示が終了した後は、画像表示装置 5 において時短状態が未だ終了していない旨を示す画像が表示される（D 4 ~ D 6）。

30

【2 2 4 6】

更に、画像表示装置 5 において、画像表示装置 5 において遊技者に対してチャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す操作促進画像が表示される。このとき、遊技者がチャンスボタン 6 3 1 B を操作する、または、第 2 プッシュボタン 3 6 3 1 B の操作受付期間が終了すると、画像表示装置 5 において該時短状態における時短制御回数が 6 8 5 回であること、つまり、実質的に該時短状態中に可変表示結果が大当りまたは小当りとなることを報知する V ストック演出が実行される。以降は、11 回目の可変表示の終了により V ストック演出も終了すると、画像表示装置 5 において第 2 背景画像が表示されている状態において 1 2 回目以降の可変表示が開始される（D 7 ~ D 9）。特に、図 2 8 4 - 6 0（D 2）~ 図 2 8 4 - 6 0（D 8）に示すように、時短状態 A 3 中のリザルト演出から V ストック演出においては、時短状態 A 2 に応じたりザルト演出とは異なり該リザルト演出が終了しても時短制御が継続して実行されることが遊技者に前もって認識されてしまうことを防ぐためにも画像表示装置 5 の右上部における右打ち報知画像は一旦非表示となる。尚、画像表示装置 5 の右上部における右打ち報知画像は、1 2 回目の可変表示の開始タイミングから再開される。

40

【2 2 4 7】

また、遊技状態が通常状態であり、可変表示特図が第 1 特図であるときに可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ A となる場合は、飾り図柄が

50

はずれを示す組み合わせで停止表示された後、図柄停止期間において図 2 8 4 - 5 7 の A 2 ~ A 4 ) と同様の突入演出 A が実行される。

【 2 2 4 8 】

一方で、図 2 8 4 - 6 1 に示すように、遊技状態が通常状態であり、可変表示結果が第 1 特図であるときに可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ A となる場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示された後、突入演出 B が実行される。このときの突入演出 B としては、画像表示装置 5 に表示されている画像が暗転表示（黒色表示）される。該暗転表示が終了した後は、画像表示装置 5 において所定のキャラクタの画像が表示された後にホワイトアウト（白色表示）が行われ、再度暗転表示される（E 1 ~ E 6 ）。

10

【 2 2 4 9 】

暗転表示が終了した後は、画像表示装置 5 において、再度所定のキャラクタの画像が表示されてから遊技者に対してチャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す操作促進画像が表示される。このとき、遊技者がチャンスボタン 6 3 1 B を操作する、または、第 2 プッシュボタン 3 6 3 1 B の操作受付期間が終了すると、画像表示装置 5 において遊技状態が時短状態 B に制御されたこと、つまり、時短制御回数が 6 8 5 回であることにより実質的に該時短状態中に可変表示結果が大当たりまたは小当たりとなることを報知する V ストック演出が実行される（E 7 ~ E 9 ）。

【 2 2 5 0 】

以降は、画像表示装置 5 において時短状態 B に制御されたことや、該時短状態 B において可変表示中に可動体 3 2 が落下することにより可変表示結果が大当たりとなることが報知されることを遊技者に対して教示する画像が表示された後、画像表示装置 5 において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第 2 始動入賞口に入賞させるよう指示する画像（「ここを狙え！」と表示する画像）が表示される。そして、図柄確定期間が終了すると、画像表示装置 5 において第 2 背景画像が表示されている状態（時短状態 B である「BATTLE RUSH」）で第 2 特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が開始される（E 1 0 ~ E 1 2 ）。

20

【 2 2 5 1 】

次に、遊技状態が通常状態であるときに天井可変表示カウンタの値が 0 となる、つまり、RAM クリアまたは前回の当り遊技終了から 6 8 5 回の可変表示が実行される場合について説明する。図 2 8 4 - 6 2 に示すように、通常状態において画像表示装置 5 の右下部には、天井到達残回数表示 1 3 0 S G 2 0 2 が表示されている。ここで、天井可変表示カウンタの値が 1 0 1 ~ 6 8 5 のいずれかである場合、天井到達残回数表示 1 3 0 S G 2 0 2 は第 1 態様にて表示される。また、天井可変表示カウンタの値が 1 1 ~ 1 0 0 のいずれかである場合、天井到達残回数表示 1 3 0 S G 2 0 2 は第 1 態様よりも上下及び左右のサイズが大きい第 2 態様にて表示される（F 1、F 2 ）。

30

【 2 2 5 2 】

尚、電源復旧時に演出制御基板 1 2（演出制御用 CPU 1 2 0）が復旧時天井時短回数指定コマンドを正常に受信できなかった場合、または、電源復旧時に演出制御基板 1 2 が復旧時天井時短回数指定コマンドを正常に受信したがその後瞬間的な停電等の発生により演出制御用 CPU 1 2 0 が現在の天井可変表示カウンタの値を認識できなくなった場合は、天井到達残回数表示を制限するにしてもよい。この場合は、天井到達残回数表示の数字のみを非表示としてもよいし、天井到達残回数が表示されるインターフェイス（本特徴部 1 3 0 S G であれば画像表示装置 5）ごと非表示としてもよい。また、このように天井到達残回数表示を制限した場合には、天井時短回数指定コマンドを正常に受信したときに天井到達残回数表示を再開するにしてもよい。

40

【 2 2 5 3 】

そして、可変表示が実行されることで天井可変表示カウンタの値が 1 0 となると、該可変表示（RAM クリアまたは前回の当り遊技終了から 6 7 4 回目の可変表示）の開始から所定期間（例えば、1 秒間）に亘って、画像表示装置 5 の中央部にて残り 1 0 回の可変

50

表示が実行されることで時短状態 B に制御される旨の表示（「BATTLE RUSH まで 10 回」の表示）が行われる。以降は、新たに可変表示が開始される毎に可変表示の開始から所定期間（例えば、1 秒間）に亘って、画像表示装置 5 の中央部に於て時短状態 B に制御されるまでの残り可変表示回数の表示（「BATTLE RUSH まで 9 回」、…「BATTLE RUSH まで 0 回」の表示）が行われる（F 3 ~ F 6）。

#### 【2254】

最終的に天井可変表示カウンタの値が 0 となる可変表示（RAM クリアまたは前回の当たり遊技終了から 685 回目の可変表示）が開始されると、該可変表示の可変表示結果が大当たり、小当たり、時短付きはずれのいずれでもなければ、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示された後（F 7 ~ F 9）、図 284 - 61 に示した突入演出 B が実行されてから画像表示装置 5 に第 2 背景画像が表示されている状態において第 2 特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が開始される（図 284 - 61 に示す E 2 ~ E 12）。

10

#### 【2255】

次に、遊技状態が通常状態であるときに第 1 特図の可変表示において可変表示結果が時短付きはずれとなる場合について説明する。先ず、図 284 - 63 及び図 284 - 73 に示すように、時短付きはずれ種別が時短付きはずれ A である場合は、画像表示装置 5 においてスーパーリーチのリーチ演出結果として飾り図柄が一旦はずれを示す組み合わせにて表示（揺動表示）されると、可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ A であることを示唆するとなることを示唆する時短獲得チャンス演出が実行される（G 1 ~ G 5）。

20

#### 【2256】

該時短獲得チャンス演出としては、画像表示装置 5 において第 2 プッシュボタン 363 1 B の操作を促す操作促進画像が表示される。このとき、可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ A であれば、遊技者がチャンスボタン 631 B を操作するまたはチャンスボタン 631 B の操作受付期間が終了すると、可動体 32 の落下及び画像表示装置 5 における時短付きはずれ A の当選を示す報知画像の表示が行われる（G 5 ~ G 8）。そして、可変表示が終了して時短 C 1 フラグがセットされると、該可変表示の図柄確定期間から図 284 - 57 に示した突入演出 A（（A 2）~（A 4））が開始される。尚、該突入演出の実行中は、第 1 特図の保留記憶が存在していればこれら第 1 特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間（0.5 秒）にて実行される。そして、突入演出 A の終了後は、時短状態 A 1 と同じく 1 回の第 2 特図の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示と、その後の通常状態に制御された後の 4 回の第 2 特図の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示と、が実行される（図 284 - 57 参照）。

30

#### 【2257】

一方で、可変表示結果がはずれであれば、遊技者がチャンスボタン 631 B を操作するまたはチャンスボタン 631 B の操作受付期間が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄が罅割れるようなエフェクト画像が表示された後、該飾り図柄の停止表示が行われる（G 9、G 10）。

#### 【2258】

また、図 284 - 64 及び図 284 - 73 に示すように、時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B である場合は、画像表示装置 5 において飾り図柄が非リーチはずれの組合せにて停止表示される。そして、該可変表示の図柄確定期間においては、図 284 - 61 に示した突入演出 B 及び V ストック演出が実行される。以降は、画像表示装置 5 において時短状態 C 2 に制御されたことや、該時短状態 C 2 において可変表示中に可動体 32 が落下することにより可変表示結果が大当たりとなることを報知されることを遊技者に対して教示する画像が表示された後、画像表示装置 5 において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第 2 始動入賞口に入賞させるよう指示する画像（「ここを狙え！」と表示する画像）が表示される。そして、図柄確定期間が終了すると、画像表示装置 5 において第 2 背景画像が表示されている状態（時短状態 C 2 である「BATTLE RUSH」）で第 2 特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が開始される（H 2 ~

40

50

H 1 2 )。

【 2 2 5 9 】

次に、遊技状態が時短状態 A 1 である場合に第 1 特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれとなる場合について説明する。図 2 8 4 - 7 4 に示すように、大当り A の大当り遊技終了後の突入演出 A 実行中に第 1 特図の保留記憶が存在すると、これら第 1 特図の保留記憶に基づき最大 4 回の第 1 特図の可変表示が実行されるが、これら最大 4 回の第 1 特図の可変表示のいずれかにて可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ A となる（時短付きはずれ A が当選する）と、合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ への時短付きはずれ A に応じた数値のセット自体は行われるが、時短 C 1 フラグはセットされていない状態となる。この状態において時短状態 A 1 における第 2 特図の可変表示が 1 回実行されると、大当り遊技終了時にセットされた第 2 特図時短回数カウンタ の値と、時短付きはずれ A が当選したことによりセットされた第 2 特図時短回数カウンタ の値と、が共に 0 となることで遊技状態が時短状態 A 1 から通常状態に制御される。以降は、時短状態 A 1 後の通常状態と同じく、最大で 4 回の第 2 特図の可変表示が実行される（図 2 8 4 - 5 8 参照）。

10

【 2 2 6 0 】

また、図 2 8 4 - 6 5 及び図 2 8 4 - 7 4 に示すように、最大 4 回の第 1 特図の可変表示のいずれかにて可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B となる（時短付きはずれ B が当選する）と、合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ への時短付きはずれ B に応じた数値のセット自体は行われるが、時短 C 2 フラグはセットされていない状態となる（I 1、I 2）。この状態において時短状態 A 1 における第 2 特図の可変表示が開始されると、該可変表示において図 2 8 4 - 6 1 に示した突入演出 B 及び V ストック演出が実行される。以降は、画像表示装置 5 において時短状態 C 2 に制御されたことや、該時短状態 C 2 において可変表示中に可動体 3 2 が落下することにより可変表示結果が大当りとなることが報知されることを遊技者に対して教示する画像が表示された後、画像表示装置 5 において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第 2 始動入賞口に入賞させるよう指示する画像（「ここを狙え！」と表示する画像）が表示される。そして、図柄確定期間が終了すると、画像表示装置 5 において第 2 背景画像が表示されている状態（時短状態 C 2 である「B A T T L E R U S H」）で第 2 特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が開始される（I 3 ~ I 1 2）。

20

30

【 2 2 6 1 】

次に遊技状態が時短状態 A 2 である場合に第 1 特図の可変表示において可変表示結果が時短付きはずれとなる場合について説明する。図 2 8 4 - 7 5 に示すように、例えば、時短状態 A 2 において第 2 特図の可変表示が既に行われているときに誤って第 1 始動入賞口に遊技球が入賞し、該始動入賞に基づく可変表示の可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ A となる（時短付きはずれ A が当選する）と、合計時短回数カウンタ 及び第 2 特図時短回数カウンタ への時短付きはずれ B に応じた数値のセット自体は行われるが、時短 C 1 フラグはセットされていない状態となる。この状態において時短状態 A 2 における第 2 特図の可変表示が 1 回実行されると、大当り遊技終了時にセットされた第 2 特図時短回数カウンタ の値と、時短付きはずれ A が当選したことによりセットされた第 2 特図時短回数カウンタ の値とが共に - 1 され、且つ第 2 特図時短回数カウンタ の値が 0 となる。このため、時短 C 1 フラグはセットされることなく時短状態 A 2（時短 A 2 フラグがセットされている状態）が継続する。つまり、時短状態 A 2 の第 1 特図の可変表示にて時短付きはずれ A が当選した場合は、時短状態 A 2 に制御された状態のまま遊技が進行し、時短状態 A 2 が終了した後も時短状態 C 1 に制御されることがない。

40

【 2 2 6 2 】

一方で、図 2 8 4 - 6 6 及び図 2 8 4 - 7 5 に示すように、時短状態 A 2 において第 2 特図の可変表示が既に行われているときに誤って第 1 始動入賞口に遊技球が入賞し、該

50

始動入賞に基づく可変表示の可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなる（時短付きはずれBが当選する）と、合計時短回数カウンタ 及び第2特図時短回数カウンタ への時短付きはずれBに応じた数値のセット自体は行われるが、時短C1フラグはセットされていない状態となる。この状態において大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにも当選せず且つ時短状態Bにも制御されず7回の可変表示が実行されると、7回目の可変表示の停止タイミングにおいて時短A2フラグがクリアされるとともに、第2特図時短回数カウンタ の値が未だ0となっていないことにもとづき時短C2フラグが新たにセットされる。

#### 【2263】

また、時短状態A2の7回目の可変表示の図柄確定期間及び8回目の可変表示の冒頭では、リザルト演出Bが実行される。該リザルト演出Bとしては、8回目の可変表示が開始されたタイミングから、時短状態A2中に時短付きはずれBが当選していたことを報知する演出として流れ星の画像（流れ星演出）が表示される（J1～J3）。そして、リザルト演出Bの終了後は、画像表示装置5においてVストック演出が実行されて8回目の可変表示（時短状態C2の1回目の可変表示）が終了する。以降は、時短状態C2として、時短状態A2と同じく画像表示装置5において第2背景画像が表示されている状態で第2特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が実行される（J4～J8）。特に、図284-66（J2）～図284-66（J3）に示すように、時短状態A2中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなった場合は、リザルト演出中においては、該時短状態A2の終了後に時短状態C2に制御されることが遊技者に前もって認識されてしまうこと防ぐためにも画像表示装置5の右上部における右打ち報知画像は一旦非表示となる。尚、画像表示装置5の右上部における右打ち報知画像は、時短状態A2中のリザルト演出からVストック演出においては、時短状態A2に応じたりザルト演出とは異なり該リザルト演出が終了しても時短制御が継続して実行されることが遊技者に前もって認識されてしまうことを防ぐためにも画像表示装置5の右上部における右打ち報知画像は一旦非表示となる。尚、画像表示装置5の右上部における右打ち報知画像は、時短状態C2の1回目の可変表示の開始タイミングから再開される。

#### 【2264】

次に、遊技状態が時短状態A1であるときに第2特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなった場合（時短付きはずれBが当選した場合）について説明する。図284-67及び図284-76に示すように、大当りAの大当り遊技終了後の突入演出A実行中に第1特図の保留記憶が存在すると、これら第1特図の保留記憶に基づき最大4回の第1特図の可変表示が実行される。そして、突入演出A及び第1特図の可変表示終了後は、時短状態A1における第2特図の可変表示が実行される。該第2特図の可変表示における可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなる場合（時短付きはずれBが当選する場合）は、可変表示結果がはずれとなる場合と同様に該可変表示においてパネル演出が実行される（K1、K2）。そして、パネル演出の実行後は、該可変表示の表示結果として飾り図柄がはずれを示す組み合わせで表示された直後に、図284-64に示す突入演出B及びVストック演出が実行される（K3～K7、H3～H10）。突入演出B及びVストック演出が終了して時短状態A1における可変表示が終了した後は、時短A1フラグがクリアされるとともに時短C2フラグがセットされることによって時短状態C2に制御される。以降は、画像表示装置5において第2背景画像が表示されている状態において第2特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が実行される。

#### 【2265】

次に、時短状態A1にて発生した第2特図の保留記憶にもとづく可変表示（時短状態A1直後（通常状態）の最大4回の第2特図の可変表示）において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなる場合（時短付きはずれBが当選する場合）について説明する。先ず、図284-76に示すように、大当りAの大当り遊技終了後の突入演出A実行中に第1特図の保留記憶が存在すると、これら第1特図の保留

10

20

30

40

50

記憶に基づき最大4回の第1特図の可変表示が実行される。そして、突入演出A及び第1特図の可変表示終了後は、時短状態A1における第2特図の可変表示が実行される。該第2特図の可変表示における可変表示結果がはずれである場合は、画像表示装置5において飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示され、該可変表示が終了する。このとき、時短A1フラグがクリアされることによって遊技状態が通常状態に制御される。そして、該遊技状態における最大で4回の第2特図の可変表示のいずれかにおいて時短付きはずれBが当選する場合は、通常の時短状態A1直後の第2特図の可変表示と同じく飾り図柄がはずれを示す組み合わせで表示され、直後に、図284-64に示す突入演出B及びVストック演出が実行される(H3~H10)。突入演出B及びVストック演出が終了して通常状態における可変表示が終了した後は、新たに時短C2フラグがセットされることによって時短状態C2に制御される。以降は、画像表示装置5において第2背景画像が表示されている状態において第2特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が実行される。

10

**【2266】**

次に、遊技状態が時短状態A2である場合に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなる場合(時短付きはずれBが当選する場合)について説明する。図284-68及び図284-77に示すように、時短状態A2中のいずれかの可変表示において時短付きはずれBに当選すると、合計時短回数カウンタ及び第2特図時短回数カウンタへの時短付きはずれBに応じた数値のセット自体は行われるが、時短C2フラグはセットされていない状態となる。

**【2267】**

20

この状態において時短状態A2における第2特図の可変表示が実行される毎に時短状態A2に制御されたときにセットされた第2特図時短回数カウンタの値と、時短付きはずれBが当選したことによりセットされた第2特図時短回数カウンタの値とが共に-1される。このため、時短C2フラグはセットされることなく時短状態A2(時短A2フラグがセットされている状態)が継続する。つまり、時短状態A2の可変表示にて時短付きはずれBが当選した場合は、時短状態A2に制御された状態のまま遊技が進行する。

**【2268】**

時短状態A2における第2特図の可変表示が大当たり、小当たり、時短付きはずれのいずれにも当選せず、且つ時短状態Bにも制御されずに7回まで実行される、つまり、第2特図時短回数カウンタの値が0となったことにより時短A2フラグがクリアされると、未だ第2特図時短回数カウンタの値が1以上であることにもとづいて時短C2フラグがセット(時短状態C2に制御)される。

30

**【2269】**

そして、時短状態A2における7回目の可変表示の図柄確定期間及び時短状態C2における1回目の可変表示の冒頭では、リザルト演出Bが実行される。該リザルト演出Bとしては、時短状態C2における1回目の可変表示が開始されたタイミングから、時短状態B中に時短付きはずれBが当選していたことを報知する演出として流れ星の画像(流れ星演出)が表示される(L1~L3)。そして、リザルト演出Bの終了後は、画像表示装置5においてVストック演出が実行されて時短状態C2における1回目の可変表示が終了する。以降は、時短状態C2として、時短状態Bと同じく画像表示装置5において第2背景画像が表示されている状態で第2特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が実行される(L4~L8)。

40

**【2270】**

次に、時短状態A2における7回目の可変表示中にて発生した第2特図の保留記憶にもとづく可変表示(時短状態A2直後(通常状態)の最大4回の第2特図の可変表示)において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなる場合(時短付きはずれBが当選する場合)について説明する。

**【2271】**

まず、図284-69及び図284-77に示すように、時短状態A2における第2特図の可変表示が大当たり、小当たり、時短付きはずれのいずれにも当選せず、且つ時短状態B

50

にも制御されずに7回まで実行される、つまり、第2特図時短回数カウンタの値が0となったことにより時短A2フラグがクリアされる(遊技状態が通常状態に制御される)。そして、該可変表示の図柄確定期間の開始タイミングからリザルト演出Bが実行される。該リザルト演出Bの実行中は、第2特図の保留記憶が存在していればこれら第2特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間(0.5秒)にて実行される(M1、M2)。

#### 【2272】

ここで、該リザルト演出Bの実行中における第2特図の可変表示のいずれかにて時短付きはずれBに当選すると、該可変表示が開始されたタイミングから、時短付きはずれBが当選したことを報知する演出として流れ星の画像(流れ星演出)が表示される。そして、リザルト演出Bの終了後は、画像表示装置5においてVストック演出が実行されて通常状態における可変表示が終了する。以降は、時短C2フラグがセットされたことによる時短状態C2として、時短状態A2と同じく画像表示装置5において第2背景画像が表示されている状態で第2特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が実行される(M3~M8)。

10

#### 【2273】

次に、遊技状態が時短状態A2であるときに第2特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなった場合(時短付きはずれBが当選した場合)について説明する。図284-70及び図284-78に示すように、時短状態A2中のいずれかの可変表示において時短付きはずれBに当選すると、合計時短回数カウンタ及び第2特図時短回数カウンタへの時短付きはずれBに応じた数値のセット自体は行われるが、時短C2フラグはセットされていない状態となる。

20

#### 【2274】

この状態において時短状態A2における第2特図の可変表示が実行される毎に時短状態A2に制御されたときにセットされた第2特図時短回数カウンタの値と、時短付きはずれBが当選したことによりセットされた第2特図時短回数カウンタの値とが共に-1される。このため、時短C2フラグはセットされることなく時短状態A2(時短A2フラグがセットされている状態)が継続する。つまり、時短状態A2の可変表示にて時短付きはずれBが当選した場合は、時短状態A2に制御された状態のまま遊技が進行する。

#### 【2275】

時短状態A2における第2特図の可変表示が大当たり、小当たり、時短付きはずれのいずれにも当選せず、且つ時短状態Bにも制御されずに7回まで実行される、つまり、第2特図時短回数カウンタの値が0となったことにより時短A2フラグがクリアされると、未だ第2特図時短回数カウンタの値が1以上であることにもとづいて時短C2フラグがセット(時短状態C2に制御)される。

30

#### 【2276】

そして、時短状態A2における7回目の可変表示の図柄確定期間においては何ら演出が実行されることなく、新たに時短状態C2における可変表示が開始される。つまり、画像表示装置5においては、時短状態A2と同じく第2背景画像が表示されている状態で第2特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が実行される(N1、N2)。

40

#### 【2277】

次に、遊技状態が時短状態C1に制御された直後に、第2特図の可変表示よりも前に第1特図の可変表示においてRAMクリアまたは前回の当たり遊技からの可変表示回数が685回に達したことにより時短状態Bに制御される場合について説明する。まず、図284-71及び図284-78に示すように、前述した時短付きはずれAが当選する場合と同じく、画像表示装置5においてスーパーリーチのリーチ演出結果として飾り図柄が一旦はずれを示す組み合わせにて表示(揺動表示)された後、時短獲得と得チャンス演出が実行される。そして時短獲得チャンス演出の演出結果として可動体32の落下及び画像表示装置5における時短付きはずれAの当選を示す報知画像の表示が行われる(O1~O8)。

#### 【2278】

50

尚、該可変表示が終了して時短 C 1 フラグがセットされることによって時短状態 C 1 にセットされる。そして、図柄確定期間において図 2 8 4 - 5 7 に示した突入演出 A ( ( A 2 ) ~ ( A 4 ) ) が開始される。ここで、該突入演出の実行中は、第 1 特図の保留記憶が存在していればこれら第 1 特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間 ( 0 . 5 秒 ) にて実行されるが、これら第 1 特図の保留記憶にもとづくいずれかの可変表示において R A M クリアまたは前回の当り遊技からの可変表示回数が 6 8 5 回に達したことにより時短状態 B の開始条件が成立すると、該時短状態 B の開始条件が成立した可変表示が終了したタイミングにて時短 C 1 フラグがクリアされるとともに時短 B フラグがセットされる。つまり、遊技状態が時短状態 C 1 に替えて時短状態 B に制御される ( O 9 、 O 1 0 ) 。

10

#### 【 2 2 7 9 】

以降は、該時短状態 B の開始条件が成立した可変表示の図柄確定期間において突入演出 B と V ストック演出が実行される。そして、図柄確定期間が終了すると、画像表示装置 5 において第 2 背景画像が表示されている状態 ( 時短状態 C 2 である「 B A T T L E R U S H 」 ) で第 2 特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が開始される ( 図 2 8 4 - 6 4 の H 3 ~ H 1 1 ) 。

#### 【 2 2 8 0 】

次に、遊技状態が時短状態 C 2 に制御された直後に、第 2 特図の可変表示よりも前に第 1 特図の可変表示において R A M クリアまたは前回の当り遊技からの可変表示回数が 6 8 5 回に達したことにより時短状態 B に制御される場合について説明する。先ず、図 2 8 4 - 7 2 及び図 2 8 4 - 7 9 に示すように、時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B である場合は、画像表示装置 5 において飾り図柄が非リーチはずれの組合せにて停止表示され、遊技状態が通常状態から時短状態 C 2 に制御される。そして、該可変表示の図柄確定期間においては、図 2 8 4 - 6 1 に示した突入演出 B 及び V ストック演出が実行される。以降は、画像表示装置 5 において時短状態 C 2 に制御されたことや、該時短状態 C 2 において可変表示中に可動体 3 2 が落下することにより可変表示結果が大当たりとなることが報知されることを遊技者に対して教示する画像が表示された後、画像表示装置 5 において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第 2 始動入賞口に入賞させるよう指示する画像 ( 「ここを狙え ! 」 と表示する画像 ) が表示される ( P 1 ~ P 1 0 ) 。

20

30

#### 【 2 2 8 1 】

ここで、該突入演出の実行中は、第 1 特図の保留記憶が存在していればこれら第 1 特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間 ( 0 . 5 秒 ) にて実行されるが、これら第 1 特図の保留記憶にもとづくいずれかの可変表示において R A M クリアまたは前回の当り遊技からの可変表示回数が 6 8 5 回に達したことにより時短状態 B の開始条件が成立すると、該時短状態 B の開始条件が成立した可変表示が終了したタイミングにて時短 C 2 フラグがクリアされるとともに時短 B フラグがセットされる。つまり、遊技状態が時短状態 C 2 に替えて時短状態 B に制御される。そして、図柄確定期間が終了すると、画像表示装置 5 において第 2 背景画像が表示されている状態 ) で第 2 特図の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示が開始される ( P 1 1 ) 。

40

#### 【 2 2 8 2 】

以上、本特徴部 1 3 0 S G におけるパチンコ遊技機 1 にあつては、図 2 8 4 - 3 5 に示すように、遊技状態が通常状態であるときの第 1 特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の図柄確定期間は 2 0 秒または 8 1 . 4 秒であるのに対して、時短状態終了直後、つまり、遊技状態が通常状態であるときの第 2 特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の図柄確定期間は 0 . 5 秒である。加えて、図 2 8 4 - 5 7、図 2 8 4 - 6 3、図 2 8 4 - 6 4 に示すように、遊技状態が通常状態であるときの第 1 特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、図柄確定期間を含む期間において画像表示装置 5 にて右打ち報知の画像を表示するが、時短状態終了直後、つまり、遊技状態が通常状態であるときの第 2 特図の可変表示にて可変表示結果が時短

50

付きはずれとなる場合は、図柄確定期間が 0.5 秒と極めて短いことにより、右打ち報知の画像の表示を含む突入演出を実行しない。このため、遊技状態が通常状態であるときの第 1 特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の図柄確定期間を 20 秒または 81.4 秒と長く設けることによって、遊技者に対して好適に遊技状態の切り替えを報知することが可能となっている。更には、遊技状態が時短状態終了直後である通常状態であるときの第 2 特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の図柄確定期間を 0.5 秒と短く設けることによって、過度に遊技状態の切り替えが行われることによる遊技興趣の低下を防ぐことが可能となっている。

#### 【2283】

尚、本特徴部 130SG においては、遊技状態が通常状態であるときの第 1 特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、図柄確定期間を含む期間において画像表示装置 5 にて右打ち報知の画像を表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態がいずれかの時短状態から通常状態に制御される場合は、画像表示装置 5 にて遊技者に対して左遊技領域に向けて遊技球を打ち出すよう報知する左打ち報知画像の表示を実行してもよい。尚、いずれの時短状態から遊技状態に制御された直後は、その時点で記憶されている保留記憶にもとづく可変表示によって可変表示結果が大当たり、小当たり、時短付きはずれのいずれかとなる可能性がある（遊技者にとって右遊技領域にむけて遊技球を打ち込む状態が継続する可能性がある）ので、画像表示装置 5 における左打ち報知画像の表示は、時短状態において発生した保留記憶にもとづく可変表示が全て終了してから実行することが望ましい。

#### 【2284】

また、図 284 - 35 に示すように、遊技状態が時短状態終了直後（通常状態）であるときの第 2 特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれ A または時短付きはずれ B となる場合の図柄確定期間は、遊技状態が時短状態終了直後（通常状態）であるときの第 2 特図の可変表示にて可変表示結果がはずれとなる場合の図柄確定期間と同一の 0.5 秒に設定されている。このため、遊技状態が時短状態終了直後（通常状態）であるときの第 2 特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれ A または時短付きはずれ B となる場合は、可変表示結果が表示されてから時短状態 C 1 または時短状態 C 2 の可変表示が開始されるまでの期間を過度に間延びさせずに好適に時短状態に復帰させることができる。

#### 【2285】

尚、本特徴部 130SG において、図 284 - 6、図 284 - 26、図 284 - 27 に示すように、通常状態における第 1 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の特図変動時間は、通常状態における第 1 特図の可変表示結果がはずれとなる場合の特図変動時間と一部共通となるとともに、時短状態 A における第 2 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の特図変動時間は、時短状態 A における第 2 特図の可変表示結果がはずれとなる場合の特図変動時間と一部共通となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態における第 1 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の特図変動時間は、通常状態における第 1 特図の可変表示結果がはずれとなる場合の特図変動時間と異なる一方で、時短状態 A における第 2 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の特図変動時間は、時短状態 A における第 2 特図の可変表示結果がはずれとなる場合の特図変動時間と一部共通としてもよい。このようにすることで、通常状態において可変表示結果が時短付きはずれとなる場合（時短状態 C に制御される場合）は、専用の特図変動時間を有する変動パターンにて可変表示が実行されることで特別感を高めることができるとともに、既に時短状態 C に制御されている状況で再度可変表示結果が時短付きはずれとなるとときには遊技者にとっての有利度はさほど変化しないので、他の変動パターンと共通の特図変動時間を有する変動パターンにより可変表示を実行することにより、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 内の ROM 101 の記憶容量を削減することができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機 1 における商品性を高めることができる。

#### 【2286】

また、図 284 - 21 (C) に示すように、遊技状態が時短状態 A、時短状態 B、時短

状態Cのいずれかである場合の第1特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については、非リーチの変動パターンであるPA2-5が選択される、つまり、可変表示中にリーチ演出が実行されることがない。このため、可変表示結果が時短付きはずれとなることを遊技者から注目され難くすることができる。

【2287】

尚、本特徴部130SGでは、遊技状態が時短状態A、時短状態B、時短状態Cのいずれかである場合の第1特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については、非リーチの変動パターンであるPA2-5が選択される、つまり、可変表示中にリーチ演出が実行されることがない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態A、時短状態B、時短状態Cのいずれかである場合の第1特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については、通常状態よりも低い割合でリーチの変動パターンを決定することで可変表示中にリーチ演出を実行可能としてもよいし、通常状態と同一割合でリーチの変動パターンを決定したとしても可変表示中にリーチ演出以外の演出を実行してもよい。つまり、リーチ演出の実行を制限することには、リーチの変動パターンを選択しないことと、リーチ変動パターンを通常状態よりも低い割合で選択可能なこと、リーチ変動パターンを選択した場合に可変表示中にリーチ演出とは異なる演出を実行することを含む。

【2288】

また、本特徴部130SGでは、遊技状態が時短状態A、時短状態B、時短状態Cのいずれかである場合の第1特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については、リーチ演出の実行を制限する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態A、時短状態B、時短状態Cのいずれか1の時短状態である場合のみや、遊技状態が時短状態A、時短状態B、時短状態Cのいずれかである場合の第2特図の可変表示にて可変表示結果が時短付きはずれとなる場合においてリーチ演出の実行を制限してもよい。

【2289】

また、本特徴部130SGでは、図284-22に示すように、遊技状態が時短状態A1である場合の第2特図の可変表示にて可変表示結果が大当たり以外となる場合について、特図変動時間が50秒(50000ms)であり可変表示結果がはずれとなるPA3-5、特図変動時間が50秒(50000ms)であり可変表示結果が小当たりとなるPC3-3、特図変動時間が55秒(55000ms)であり可変表示結果が時短付きはずれとなるPC3-3が設けられており、遊技状態が時短状態A1である場合の第2特図の可変表示にて可変表示結果がはずれとなる場合と可変表示結果が小当たりとなる場合とで共通の特図変動時間となっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態A1である場合の第2特図の可変表示にて可変表示結果がはずれとなる場合と可変表示結果が時短付きはずれとなる場合とで共通の特図変動時間(例えば、50秒)としてもよい。このようにすることで、時短状態A1において第2特図の可変表示結果が時短付きはずれとなったことを注目させ難くすることができる。

【2290】

また、図284-36に示すように、時短状態Aにおいて、可変表示結果が時短付きはずれAまたは時短付きはずれBとなる場合の可変表示の図柄確定時間は、可変表示結果がはずれとなる場合の可変表示の図柄確定時間と同一に設定されているので、図柄確定時間が異なることにより遊技者が可変表示結果に注目してしまう状況を防ぐことで、可変表示結果が時短付きはずれとなったことを注目させ難くすることができる。

【2291】

尚、本特徴部130SGでは、時短状態Aにおいて、可変表示結果が時短付きはずれAまたは時短付きはずれBとなる場合の可変表示の図柄確定時間は、可変表示結果がはずれとなる場合の可変表示の図柄確定時間と同一に設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Aにおいて、可変表示結果が時短付きはずれAまたは時短付きはずれBとなる場合の可変表示の図柄確定時間は、可変表示結果が小当

10

20

30

40

50

りとなる場合の可変表示の図柄確定時間と同一に設定されていてもよい。

【 2 2 9 2 】

また、図 2 8 4 - 2 8 及び図 2 8 4 - 2 9 に示すように、時短状態 B において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行されるが、時短状態 C 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチ のリーチ演出を含む 5 0 秒間の演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。このため、時短状態 B では、第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は可変表示が非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて実行されることで、可変表示中にリーチ演出等の実行期間が長い演出が過度に実行されることによる遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、時短状態 C 1 では、第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合はスーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることにより遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機 1 における商品性を高めることができる。

10

【 2 2 9 3 】

また、図 2 8 4 - 2 7 及び図 2 8 4 - 2 8 に示すように、時短状態 A において可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1、ノーマルリーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 2、スーパーリーチ の変動パターンである P B 3 - 3 のいずれかにて可変表示が実行される。つまり、時短状態 B は、時短状態 A 全体と比較しても非リーチの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行される割合が高いため、時短状態 B においては、可変表示中にリーチ演出等の実行期間が長い演出が過度に実行されることによる遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となる。

20

【 2 2 9 4 】

また、図 2 8 4 - 2 8 及び図 2 8 4 - 2 9 に示すように、時短状態 C 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチ のリーチ演出を含む 5 0 秒間の演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。一方で、時短状態 C 2 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。つまり、時短状態 B において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、時短状態 C 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりも高い割合で非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行される一方で、時短状態 C 2 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合と同一割合で非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行される。このため、時短制御を行う可変表示回数が最大で 6 8 5 回である時短状態 C 2 では、時短制御を行う可変表示回数が 1 回のみである時短状態 C 1 よりも短い期間にて可変表示（非リーチに応じた可変表示中の演出と祝福演出）が実行され易くなることで間延び感を低減し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

30

40

【 2 2 9 5 】

また、図 2 8 4 - 2 7 及び図 2 8 4 - 2 9 に示すように、時短状態 C 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチ のリーチ演出を含む 5 0 秒間の演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。一方で、時短状態 A 3 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 またはノーマルリーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 2 にて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出または 2 0 秒間のノーマルリーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。つまり、時短状態 C 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、

50

時短状態 A 3 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりも高い割合でスーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行される。加えて、時短状態 A 3 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、時短状態 C 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりも高い割合で非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行される。このため、時短制御を行う可変表示回数が最大 6 8 5 回である時短状態 A 3 は非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行されることにより遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、時短制御を行う可変表示回数が 1 回である時短状態 C 1 はスーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることにより遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機 1 における商品性を高めることができる。

10

**【 2 2 9 6 】**

また、図 2 8 4 - 2 7 及び図 2 8 4 - 2 8 に示すように、時短状態 B において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出が 2 秒間実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。一方で、時短状態 A 3 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 または ノーマルリーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 2 にて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出または 2 0 秒間の ノーマルリーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。つまり、時短状態 B において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合の方が時短状態 A 3 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりも高い割合で非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行されるので、時短状態 B において遊技者の間延び感による興趣の低下を抑制することができる。

20

**【 2 2 9 7 】**

また、図 2 8 4 - 2 7 及び図 2 8 4 - 2 9 に示すように、時短状態 A 3 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 または ノーマルリーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 2 にて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出または 2 0 秒間の ノーマルリーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。時短状態 C 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を含む 5 0 秒間の演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。そして、時短状態 C 2 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 のみにて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。

30

**【 2 2 9 8 】**

つまり、時短状態 A 3 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合の方が時短状態 C 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりも非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行される割合が高く、時短状態 C 2 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合の方が時短状態 A 2 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりも非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行される割合が高く設定されている。このため、時短制御を実行する可変表示回数が最大で 6 8 5 回である時短状態 C 2 は、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行されることで間延び感を防いで遊技者の興趣の低下を抑制し、時短制御を実行する可変表示回数が 1 回である時短状態 C 1 では、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示を実行しない、つまり、相対的に、スーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行される割合を高くすることによりスーパーリーチ のリーチ演出を実行してパチンコ遊技機 1 の期待感を効果的に高めることができるので、興趣を向上させることができる。

40

50

## 【 2 2 9 9 】

また、図 2 8 4 - 2 9 に示すように、時短状態 C 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチ のリーチ演出を含む 5 0 秒間の演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。時短状態 C 2 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 のみにて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。つまり、時短状態 C 2 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合の方が時短状態 C 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりも非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行される割合が高く設定されており、時短状態 C 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合の方が時短状態 C 2 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合よりもスーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行される割合が高く設定されている。このため、時短制御を実行する可変表示回数が最大 6 8 5 回である時短状態 C 2 では非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行されることで間延び感を防ぎ、遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、時短制御を実行する可変表示回数が 1 回である時短状態 C 1 ではスーパーリーチ 大当たりの変動パターンにて可変表示が実行されることで、遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機 1 における商品性を高めることができる。

10

20

## 【 2 3 0 0 】

また、図 2 8 4 - 2 7 及び図 2 8 4 - 2 9 に示すように、時短状態 A 3 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 またはノーマルリーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 2 にて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出または 2 0 秒間のノーマルリーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。時短状態 C 2 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 のみにて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。このため、時短状態 A 3 では非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行される割合が高くなることによって短時間に過度な遊技価値が付与されることにより、射幸性が過度に高くなってしまうことを防ぐことができる。

30

## 【 2 3 0 1 】

また、図 2 8 4 - 2 7 及び図 2 8 4 - 2 9 に示すように、時短状態 A 3 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 またはノーマルリーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 2 にて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出または 2 0 秒間のノーマルリーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。時短状態 C 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチ のリーチ演出を含む 5 0 秒間の演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。このため、時短制御が実行される可変表示回数が最大 6 8 5 回である時短状態 A 3 では、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行され易いため遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、時短制御が実行される可変表示回数が 1 回である時短状態 C 1 では、スーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機 1 における商品性を高める事ができる。

40

## 【 2 3 0 2 】

また、図 2 8 4 - 5 1 に示すように、時短状態 C 1 において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は、時短状態 B において可変表示結果がはずれとなる場合の平

50

均可変表示時間よりも長く設定されているとともに、時短状態 C 2 において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間と時短状態 B において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間との差は、時短状態 C 2 において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間と時短状態 C 1 において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間との差よりも小さく設定されているので、時短制御を実行可能な期間が比較的長い時短状態 C 2 において遊技者にストレスを与えることなく遊技を行わせることができる。

#### 【 2 3 0 3 】

また、図 2 8 4 - 2 8 及び図 2 8 4 - 2 9 に示すように、時短状態 B と時短状態 C 2 においては、可変表示結果がはずれとなる場合の共通の変動パターンとして、非リーチははずれの変動パターンである P A 3 - 1 を選択可能となっている。つまり、時短状態 B と時短状態 C 2 とにおいて変動パターンを共通化しているため、変動パターンのデータ容量を削減することができる。尚、本特徴部 1 3 0 S G では、時短状態 B と時短状態 C 2 において可変表示結果がはずれとなる場合の一部の変動パターンを共通して選択可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B と時短状態 C 2 においては、可変表示結果がはずれとなる場合に全ての変動パターンを共通して選択可能としてもよい。

#### 【 2 3 0 4 】

尚、本特徴部 1 3 0 S G においては、可変表示中に大当り遊技状態に制御されることを示唆する可変表示中予告演出として、表示されるキャラクタが段階的に変化していく所謂ステップアップ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中予告演出としては、複数種類の演出（例えば、表示されるセリフによって大当り遊技状態に制御される割合を示唆するセリフ予告演出や、可動体 3 2 の動作態様によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆する可動体予告演出等）を実行可能としてもよい。このように可変表示中予告演出として複数種類の演出を実行可能とする場合については、本特徴部 1 3 0 S G と同様に時短状態 C において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間を時短状態 B において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも長く設定するとともに（図 2 8 4 - 5 1 参照）、時短状態 C の可変表示中において実行可能な可変表示中予告演出数を、時短状態 B の可変表示中において実行可能な可変表示中予告演出数よりも多く設定してもよい。このようにすることで、時短状態 B は、短い可変表示時間の可変表示によって単位期間当りの可変表示回数を多くすることで遊技者のストレスを軽減するとともに、時短状態 C では、可変表示結果がはずれとなる場合に実行可能な可変表示中予告演出数を多くすることによって、大当り遊技状態に制御されるまでに複数回、可変表示結果が時短付きはずれとなった場合の遊技者の興趣の低下を防ぐことができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機 1 における商品性を高めることができる。

#### 【 2 3 0 5 】

更には、図 2 8 4 - 5 2 に示すように、可変表示結果がはずれとなるとき（はずれの変動パターンが決定されたとき）に演出制御用 C P U 1 2 0 が実行可能な可変表示中予告演出の種類は、時短状態 C に制御されているときの方が時短状態 B に制御されているときよりも多いので、変動パターンを増やさずとも可変表示の演出パターンを増やすことができ、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R O M 1 0 1 の記憶容量を削減することができる。

#### 【 2 3 0 6 】

また、本特徴部 1 3 0 S G では、図 2 8 4 - 7、図 2 8 4 - 4 4、図 2 8 4 - 5 7、図 2 8 4 - 6 3、図 2 8 4 - 6 4、図 2 8 4 - 6 7、図 2 8 4 - 6 8 に示すように、第 1 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、時短状態 C 1 に制御されることを報知する演出として突入演出 A を実行可能であり、第 2 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、時短状態 C 2 に制御されることを報知する演出として突入演出 B を実行する、つまり、第 1 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合と第 2 特図の可変

表示結果が時短付きはずれとなった場合とでは、時短状態Cに制御されることを報知する演出として異なる突入演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合と第2特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合とで、状況に応じて、時短状態Cに制御されることを報知する演出として共通の突入演出を実行可能としてもよい。例えば、時短状態終了直後を除く通常状態における第1特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、時短状態C1に制御されることを報知する演出として突入演出Aを実行可能であり、いずれかの時短状態における第2特図の可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、時短状態Bに制御されることを報知する演出として突入演出Bを実行する。そして、時短状態終了直後の通常状態であって、時短状態中に発生した保留記憶にもとづく可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、該可変表示が第1特図の可変表示と第2特図の可変表示のどちらであっても時短状態Cに制御されることを報知する演出として突入演出Bを実行してもよい。このようにすることで、時短状態終了直後に記憶されていた第1特図保留記憶に対応した可変表示において可変表示結果が時短付きはずれとなる希有な状況については、第2特図保留記憶について時短状態Cに制御されることを報知する演出と共用する（突入演出Bを実行する）ことで、演出の開発工数を削減できるとともに、演出データの容量も低減できる。

#### 【2307】

尚、本変形例としては、時短状態終了直後の通常状態であって、時短状態中に発生した保留記憶にもとづく可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、該可変表示が第1特図の可変表示と第2特図の可変表示のどちらであっても時短状態Cに制御されることを報知する演出として突入演出Bを実行する形態を例示したが、時短状態終了直後の通常状態であって、時短状態中に発生した保留記憶にもとづく可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、該可変表示が第1特図の可変表示と第2特図の可変表示のどちらであっても時短状態Cに制御されることを報知する演出として、突入演出Aや突入演出Bとは異なる演出を実行してもよい。つまり、本発明における共通所定演出とは、第2所定演出に該当する突入演出Bであってもよいし、第1所定演出に該当する突入演出Aや第2所定演出に該当する突入演出Bとは異なる演出であってもよい。

#### 【2308】

また、図284-27及び図284-29に示すように、時短状態A3において可変表示結果がはずれとなる場合は非リーチはずれの変動パターンであるPA3-1、非リーチはずれの変動パターンであるPA3-2、非リーチはずれの変動パターンであるPA3-3、ノーマルリーチはずれの変動パターンであるPA3-4を選択可能であるとともに、時短状態C3において可変表示結果がはずれとなる場合においては非リーチはずれの変動パターンであるPA3-1、非リーチはずれの変動パターンであるPA3-10を選択可能となっている。つまり、時短状態A3と時短状態C2とは、可変表示結果がはずれとなる場合に非リーチはずれの変動パターンであるPA3-1を共通して選択可能となっている。このため、時短状態が複数種類設けられていても異なる時短状態で変動パターンを共用できるため、変動パターンのデータ容量を削減することができ、時短状態を搭載したパチンコ遊技機1における商品性を高めることができる。

#### 【2309】

また、図284-27及び図284-29に示すように、時短状態A1及び時短状態C1において可変表示結果がはずれとなる場合はスーパーリーチはずれの変動パターンであるPA3-5を選択するつまり、時短状態A1と時短状態C1とでは、可変表示結果がはずれとなる場合は共通の変動パターンとしてPA3-5を選択することで、時短状態が複数種類であっても異なる時短状態で変動パターンを共用できるため、変動パターンのデータ容量を削減することができる。

#### 【2310】

また、図284-28及び図284-29に示すように、時短状態Bと時短状態C2においては、可変表示結果がはずれとなる場合の共通の変動パターンとして、非リーチはず

10

20

30

40

50

れの変動パターンである P A 3 - 1 を選択可能となっている。つまり、時短状態 B と時短状態 C 2 とにおいて変動パターンを共通化しているため、変動パターンのデータ容量を削減することができる。尚、本特徴部 1 3 0 S G では、時短状態 B と時短状態 C 2 において可変表示結果がはずれとなる場合の一部の変動パターンを共通して選択可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B と時短状態 C 2 においては、可変表示結果がはずれとなる場合に全ての変動パターンを共通して選択可能としてもよい。

#### 【 2 3 1 1 】

また、本特徴部 1 3 0 S G において、時短状態 A、時短状態 B、時短状態 C から大当り遊技状態に制御される場合は、演出制御用 C P U 1 2 0 が該大当り遊技状態に基づく演出（ラウンド演出等）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2 以上の時短状態から大当り遊技状態に制御される場合（例えば、時短状態 A から大当り遊技状態に制御される場合と時短状態 C から大当り遊技状態に制御される場合）については、演出制御用 C P U 1 2 0 がこれら大当り遊技状態に基づく演出として共通の演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、大当り遊技状態に制御された以後の演出を、複数種類の時短状態で共用することができるので、演出データの容量を削減することができる。

#### 【 2 3 1 2 】

また、本特徴部 1 3 0 S G において、時短状態 A、時短状態 B、時短状態 C から大当り遊技状態に制御される場合は、演出制御用 C P U 1 2 0 が該大当り遊技状態に基づく演出（ラウンド演出等）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2 以上の時短状態から大当り遊技状態に制御される場合（例えば、時短状態 A から大当り遊技状態に制御される場合と時短状態 C から大当り遊技状態に制御される場合）については、演出制御用 C P U 1 2 0 がこれら大当り遊技状態に基づく演出として異なる演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、大当り遊技状態に制御された以後において、時短状態の違いに応じて適切な演出を実行することができるので、大当り遊技状態に制御された以後の遊技興趣を向上できる。

#### 【 2 3 1 3 】

また、図 2 8 4 - 2 7、図 2 8 4 - 2 9、図 2 8 4 - 5 1 に示すように、時短状態 C 2 において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 において可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも短い。更には、時短状態 C 2 においては可変表示結果がはずれとなる場合は P A 3 - 1 と P A 3 - 1 0 の 2 種類の変動パターンを選択可能である一方で、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 において可変表示結果がはずれとなる場合は P A 3 - 1、P A 3 - 2、P A 3 - 3、P A 3 - 4、P A 3 - 5 の 5 種類の変動パターンを選択可能となっている。このため、時短状態 C 2 においては長い平均可変表示時間にて過度に期待感を高められることによる間延び感が生まれて遊技興趣が低下してしまう状況を防ぐことができ、時短状態を搭載したパチンコ遊技機 1 における商品性を高めることができる。

#### 【 2 3 1 4 】

また、図 2 8 4 - 2 7 及び図 2 8 4 - 2 9 に示すように、時短状態 A 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチ 大当りの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチ のリーチ演出を含む 5 0 秒間の演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。時短状態 C 2 において第 2 特図の可変表示結果が大当りとなる場合は、非リーチ大当りの変動パターンである P B 3 - 1 のみにて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。つまり、時短状態 C 2 において第 2 特図の可変表示結果が大当りとなる場合の方が時短状態 A 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当りとなる場合よりも非リーチ大当りの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行される割当が高く設定されており、時短状態 A 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当りとなる場合の方が時短状態 C 2 において第 2 特図の可変表

10

20

30

40

50

示結果が大当たりとなる場合よりもスーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行される割合が高く設定されている。このため、時短制御を実行する可変表示回数が最大 6 8 5 回である時短状態 C 2 では非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行されることで間延び感を防ぎ、遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、時短制御を実行する可変表示回数が 1 回である時短状態 A 1 ではスーパーリーチ 大当たりの変動パターンにて可変表示が実行されることで、遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 2 3 1 5 】

また、図 2 8 4 - 2 8 及び図 2 8 4 - 2 9 に示すように、時短状態 B と時短状態 C 2 においては、可変表示結果がはずれとなる場合の共通の変動パターンとして、非リーチはずれの変動パターンである P A 3 - 1 を選択可能となっている。つまり、時短状態 B と時短状態 C 2 とにおいて変動パターンを共通化しているため、変動パターンのデータ容量を削減することができる。尚、本特徴部 1 3 0 S G では、時短状態 B と時短状態 C 2 において可変表示結果がはずれとなる場合の一部の変動パターンを共通して選択可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B と時短状態 C 2 においては、可変表示結果がはずれとなる場合に全ての変動パターンを共通して選択可能としてもよい。

【 2 3 1 6 】

尚、本特徴部 1 3 0 S G においては、図 2 8 4 - 6 及び図 2 8 4 - 2 9 に示すように、時短状態 C 2 においては、非リーチの変動パターンにて可変表示を実行可能である一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンにて可変表示を実行不能である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 C 2 においてもノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンにて可変表示を実行可能としてもよい。特に、可変表示結果がはずれとなる場合については、時短状態 C 2 の方が時短状態 A よりもノーマルリーチはずれやスーパーリーチはずれの変動パターンにて可変表示が実行される割合（リーチ演出が実行される割合）を低く設定してもよい。このようにすることで、時短状態 A 1 や時短状態 A 2 よりも時短制御を実行可能な期間が長い時短状態 C 2 においてリーチ演出によって過度に期待度が高められることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【 2 3 1 7 】

また、図 2 8 4 - 2 7 及び図 2 8 4 - 2 8 に示すように、時短状態 B において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて可変表示が実行されることで、可変表示中に 2 秒間の非リーチに対応する演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行されるが、時短状態 A 1 において第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることで、可変表示中にスーパーリーチ のリーチ演出を含む 5 0 秒間の演出が実行された後に 1 5 秒間の祝福演出が実行される。このため、時短状態 B では、第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合は可変表示が非リーチ大当たりの変動パターンである P B 3 - 1 にて実行されることで、可変表示中にリーチ演出等の実行期間が長い演出が過度に実行されることによる遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となり、時短状態 A A 1 では、第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなる場合はスーパーリーチ 大当たりの変動パターンである P B 3 - 3 にて可変表示が実行されることにより遊技者の期待感を高めて遊技興趣を向上させることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機 1 における商品性を高めることができる。

【 2 3 1 8 】

また、図 2 8 4 - 5 5 に示すように、時短状態 A の終了後は、1 0 回の可変表示にわたって画像表示装置 5 に専用ステージ画像が表示される一方で、時短状態 B や時短状態 C の終了後は、画像表示装置 5 において該専用ステージ画像が表示されない。このため、時短状態 A 後の第 2 特図の可変表示（時短状態中に発生したが消費されなかった第 2 特図の保留記憶にもとづく可変表示）及びこれら第 2 特図の可変表示後の 1 0 回の可変表示においては画像表示装置 5 に専用ステージ画像が表示されることによって特別感を高め

10

20

30

40

50

ることができるとともに、時短状態 B 終了後の可変表示については、該時短状態 B 中に大当たり遊技状態に制御されていないことの残念感を専用ステージ画像の表示によって却って高めてしまうことによる興趣の低下を抑制することができる。

【 2 3 1 9 】

尚、本特徴部 1 3 0 S G においては、図 2 8 4 - 6、図 2 8 4 - 2 7、図 2 8 4 - 5 1 に示すように、時短状態 B において可変表示結果が大当たりとなる特図変動時間の長さは、時短状態 A において可変表示結果が大当たりとなる特図変動時間の長さ以下に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B において選択可能な変動パターンのうち最も特図変動時間が短い変動パターンは、時短状態 A において選択可能な変動パターンのうち最も特図変動時間が短い変動パターンよりも特図変動時間が長くてもよい。このように、時短状態 B において可変表示結果が大当たりとなる特図変動時間の長さを、時短状態 A において可変表示結果が大当たりとなる特図変動時間の長さよりも長く設定する場合は、本特徴部 1 3 0 S G と同様に時短状態 B において可変表示結果がはずれとなる場合の平均特図変動時間を時短状態 A において可変表示結果がはずれとなる場合の平均特図変動時間よりも短くすることで、時短状態 B 中の間延び間を防ぐことで遊技興趣の低下を防ぐとともに、時短状態 B 中に大当たり遊技状態に制御されたときの祝福感を高めることで遊技興趣を向上させることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機 1 における商品性を高めることができる。

【 2 3 2 0 】

また、図 2 8 4 - 6 及び図 2 8 4 - 2 7 に示すように、通常状態において第 1 特図の可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ A となる場合は、特図変動時間が 5 3 秒である変動パターン P A 2 - 4 が選択される一方で、時短状態 A 2、時短状態 A 3 において第 2 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、特図変動時間が 2 秒である P A 3 - 6、特図変動時間が 2 0 秒である P A 3 - 7、特図変動時間が 5 0 秒である P A 3 - 8、P A 3 - 9 のいずれかが選択される、つまり、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 において第 2 特図の可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、通常状態の第 1 特図の可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ A となる場合よりも特図変動時間が短く設定されている。このため、可変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示において遊技者に違和感を与えることなく好適に時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 における遊技を行うことができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機 1 における商品性を高めることができる。

【 2 3 2 1 】

また、図 2 8 4 - 6 8 及び図 2 8 4 - 7 7 に示すように、時短状態 A ( 図 2 8 4 - 6 8 及び図 2 8 4 - 7 7 に示す例では時短状態 A 2 ) において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B であった場合は、時短状態 A の終了後に時短状態 C 2 に制御される。尚、図 2 8 4 - 5 1 に示すように、時短状態 C 2 における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間は、時短状態 A における可変表示結果がはずれとなる場合の平均可変表示時間よりも短く設定されているので、時短状態 A において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B となることにより時短状態に制御されている期間が長くなる場合に、単位期間において実行される可変表示回数が増えるように変動パターンが切り替えることで、遊技者に間延び間を与えることによる遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 2 3 2 2 】

また、図 2 8 4 - 6、図 2 8 4 - 2 7 に示すように、時短状態 A 1 における第 2 特図の可変表示においては、可変表示結果がはずれとなる場合には特図変動時間が 5 0 秒であるスーパーリーチ はずれの変動パターン P A 3 - 5 が選択され、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合には特図変動時間が 5 0 秒であるスーパーリーチ 時短付きはずれの変動パターン P A 3 - 8 が選択される。また、時短状態 A 2 における第 2 特図の可変表示においては、可変表示結果がはずれとなる場合には特図変動時間が 2 0 秒であるノーマルリーチはずれの変動パターン P A 3 - 4 が選択され得るようになっており、可変表示結果が

時短付きはずれとなる場合には特図変動時間が20秒であるノーマルリーチ時短付きはずれの変動パターンPA3-7が選択される。そして、時短状態A3における第2特図の可変表示においては、可変表示結果がはずれとなる場合には特図変動時間が2秒である非リーチはずれの変動パターンPA3-1と特図変動時間が20秒であるノーマルリーチはずれの変動パターンPA3-4が選択され得るようになっており、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合には特図変動時間が2秒である非リーチ時短付きはずれの変動パターンPA3-6と特図変動時間が20秒であるノーマルリーチ時短付きはずれの変動パターンPA3-7が選択され得るようになっている。つまり、時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3における第2特図の可変表示においては、可変表示結果がはずれとなる場合と時短付きはずれとなる場合とで共通の特図変動時間にて可変表示が実行され得るようになっている。このため、時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3における第2特図の可変表示においては、可変表示結果が時短付きはずれとなるときに、時短状態C2に制御されないことによる違和感を軽減することができる。

10

#### 【2323】

尚、本特徴部130SGでは、時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3における第2特図の可変表示において、可変表示結果がはずれとなる場合と時短付きはずれとなる場合とで一部の可変表示の特図変動時間が共通となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3における第2特図の可変表示において、可変表示結果がはずれとなる場合と時短付きはずれとなる場合とで一部の可変表示の特図変動時間を共通としてもよい。

20

#### 【2324】

また、図284-45に示すように、時短状態A1中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなった場合（時短状態C2の開始条件が成立した場合は、時短状態A1の最終可変表示（第2特図の1回目の可変表示）にて突入演出（突入演出B）を実行する一方で、時短状態B中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなった場合（時短状態C2の開始条件が成立した場合は、突入演出を実行しない。つまり、連荘状態が継続する時短状態A1からの時短状態C2への制御を遊技者にとって安心感があるので突入演出を実行するが、時短状態Bにおいて大当り遊技状態に制御されることなく685回の可変表示が実行された後に制御される時短状態C2においては、更に大当り遊技状態に制御されずに可変表示が継続することを想起させる突入演出の実行を制限することで、遊技者に与えるストレスを軽減することができるので、時短状態における商品性を高めることができる。

30

#### 【2325】

尚、本特徴部130SGでは、時短状態B中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなった場合（時短状態C2の開始条件が成立した場合は、突入演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態B中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなった場合は、時短状態Aや時短状態C中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなる場合よりも低い割合で突入演出を実行してもよいし、時短状態Aや時短状態C中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなる場合よりも小さい表示領域で突入演出を実行してもよいし、時短状態Aや時短状態C中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなる場合よりも短い期間にて突入演出を実行してもよい。つまり、突入演出の実行を制限することには、突入演出の実行頻度を低くすること、突入演出の画像が表示される範囲を小さくすること、突入演出の実行期間を短くすること等が含まれている。

40

#### 【2326】

また、図284-35、図284-38、図284-45に示すように、通常状態における可変表示においては、可変表示回数が685回に達する（時短状態Bの開始条件が成立する）場合に図柄確定期間を81.4秒とすることで、該図柄確定期間中に突入演出を

50

実行するが、時短状態 C において可変表示回数が 6 8 5 回に達する（時短状態 B の開始条件が成立する）場合には図柄確定期間を 0 . 5 秒とすることで、該図柄確定期間中に突入演出を実行せずに時短状態 C から時短状態 B に移行するようになっている。このため、通常状態から時短状態 B に制御されるときには遊技者にとって有利となる経路（遊技球を左遊技領域と右遊技領域のどちらに向けて打ち込むのか）が変わるので長い図柄確定期間を確保して突入演出を行うことで遊技者に有利となる経路の変化を認識させることができる。また、時短状態 C から時短状態 B に制御されるときには、遊技者にとって有利となる経路が変わらない（引き続き右遊技領域に向けて遊技球を打ち込む）ので図柄確定期間を短くして突入演出を実行しないことで、遊技者に違和感を与えることなく好適に時短状態 B に移行することができる。

10

#### 【 2 3 2 7 】

また、図 2 8 4 - 5 6 ~ 1 1 - 7 2 に示すように、大当り遊技状態、時短状態 A、時短状態 B、時短状態 C 等の遊技者が右遊技領域に向けて遊技球を打ち出す遊技状態においては、画像表示装置 5 の右上部に矢印とともに「右打ち」と記した右打ち促進画像を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、該右打ち促進画像は、特定の時短状態から他の時短状態に移行する場合や、時短状態から大当り遊技状態または小当り遊技状態に移行する場合、大当り遊技状態または小当り遊技状態から時短状態に移行する際にも継続して表示するようにしてもよい。特に、時短状態 C において可変表示回数が 6 8 5 回に達して時短状態 B の開始条件が成立した場合等においては、該時短状態 C において画像表示装置 5 の右上に表示されている右打ち促進画像を時短状態 B においても継続表示することによって、遊技者が引き続き右遊技領域への遊技級の打ち込みを継続すべき状態であることを認識し易くできる。

20

#### 【 2 3 2 8 】

また、図 2 8 4 - 9 に示すように、時短状態 C において可変表示結果が時短付きはずれとなった場合は、実行中の時短状態 C の終了後に改めて時短状態 C に制御可能となっているので、時短状態 C において可変表示結果が時短付きはずれとなっても再度時短状態 C に制御されないことによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

#### 【 2 3 2 9 】

また、図 2 8 4 - 4 5 に示すように、本特徴部 1 3 0 S G においては、時短状態において時短制御を実行可能な残り可変表示回数（時短残回数表示）を画像表示装置 5 に表示可能となっているが、時短状態 B において可変表示結果が時短付きはずれとなったとしても、該時短状態 B の残回数表示については、時短状態 B 終了後に制御される時短状態 C において時短制御を実行可能な残り可変表示回数を加えた数値に変化させることがない（時短状態 B における時短残回数表示から変化させない）。これにより、時短状態 B において可変表示結果が時短付きはずれとなった場合に、時短残回数表示を時短状態 B の途中で変更することにより処理が複雑化してしまうことを防ぐことができ、演出制御用 C P U 1 2 0 が異実行する演出制御プログラムのデータ容量を削減することができる。

30

#### 【 2 3 3 0 】

また、図 2 8 4 - 4 5 に示すように、本特徴部 1 3 0 S G にあっては時短状態 C において可変表示回数が 6 8 5 回に達することにより遊技状態が時短状態 C から時短状態 B に移行（変化）するようになっている。ここで、通常状態において可変表示回数が 6 8 5 回に達する場合は、時短状態 B に制御された時点から該時短状態 B に対応する時短残回数の表示を開始するとともに、遊技状態が時短状態 C から時短状態 B に移行する場合は、画像表示装置 5 においてシャッター演出を実行することによって時短状態 C に対応する時短残回数の表示を時短状態 B に対応する時短残回数の表示に切り替えることで、時短状態 B に以降したことを遊技者が的確に認識できるようになっている。

40

#### 【 2 3 3 1 】

尚、本特徴部 1 3 0 S G では、遊技状態が時短状態 C から時短状態 B に移行する際にシャッター演出を実行することによって時短状態 C に対応する時短残回数の表示をシャッター画像により一旦隠蔽し、該時短状態 C に対応する時短残回数の表示を時短状態 B に対応

50

する時短残回数の表示に切り替える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態 C から時短状態 B に移行する際には、シャッター演出を実行することによって画像表示装置 5 の表示領域全体をシャッター画像により隠蔽し、画像表示装置 5 に表示されている時短状態 C に対応する背景画像を時短状態 B に対応する背景画像に切り替えてもよい。このようにすることで、シャッター演出により背景画像が一旦隠蔽されることにより、時短状態 C に対応する背景画像から時短状態 B に対応する背景画像への急激な切り替わりによる違和感を防ぐことができる。

【 2 3 3 2 】

また、図 2 8 4 - 4 5 に示すように、通常状態において可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、画像表示装置 5 において時短残回数の表示を実行するが、時短状態 B の終了後に時短状態 C 2 に制御される場合は、画像表示装置 5 において該時短状態 C 2 における時短残回数を表示しない。特に、本特徴部 1 3 0 S G においては、図 2 8 4 - 4 5 に示すように、いずれの時短状態においても可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B となった場合は、該可変表示結果が時短付きはずれとなった時短状態の終了後に時短状態 C 2 に移行するが、該時短状態 C 2 においては時短残回数の表示を行わない。つまり、時短状態 B において時短残回数の表示が行われる場合は、該時短残回数が表示される時期によって時短状態 C 2 に制御された後の時短制御が実行される期間が極めて短くなってしまい無駄引き感を与えてしまう可能性があるため、時短状態 C 2 において時短残回数の表示を行わないことにより、これら無駄引き感による興趣の低下を抑制することができる。

【 2 3 3 3 】

尚、本特徴部 1 3 0 S G では、時短状態 B の終了後に時短状態 C 2 に制御される場合は、画像表示装置 5 において該時短状態 C 2 における時短残回数を表示しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B の終了後に時短状態 C 2 に制御される場合は、画像表示装置 5 において該時短状態 C 2 における時短残回数の表示を時短状態 B よりも短い期間で表示してもよいし、画像表示装置 5 において該時短状態 C 2 における時短残回数の表示を時短状態 B よりも小さい領域にて表示してもよい。つまり、時短残回数の表示を制限することには、時短残回数の表示を行わないこと、時短残回数の表示範囲を小さくすること等を含んでいる。

【 2 3 3 4 】

また、図 2 8 4 - 4 5 に示すように、時短状態 C 中において可変表示結果が時短付きはずれ B となり、時短状態 C の後に新たに時短状態 C 2 に制御される場合は、元々制御されていた時短状態 C ( 時短状態 C 2 ) を対象として時短終了カウントダウンの表示が実行される。つまり、本特徴部 1 3 0 S G では、時短状態 C 中に可変表示結果が時短付きはずれとなったか否かによって時短終了カウントダウンの実行態様を切り替えると制御が複雑になるので、元々の時短状態 C が終了するまでは、可変表示結果が時短付きはずれとなったか否かにかかわらず時短終了カウントダウンを同様に行うことによって、時短終了カウントダウンの制御の複雑化を防ぐことができ、時短状態を搭載したパチンコ遊技機 1 における商品性を高めることができる。

【 2 3 3 5 】

また、図 2 8 4 - 4 5 に示すように、時短残回数の表示については、実行中の時短状態において新たに時短状態 C の開始条件が成立しても、改めて該開始条件が成立した時短状態 C に制御されるまでは実行中の時短状態に応じた時短残回数の表示を維持する ( 時短残回数の表示を変化させない ) ことにより、時短残回数の表示を行うためのカウンタとして複数の時短回数カウンタを設ける必要が無いので、時短残回数の表示を行う処理が複雑化してしまうことを防ぐことができ、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する演出制御プログラムのデータ容量を削減することができる。

【 2 3 3 6 】

また、本特徴部 1 3 0 S G では、図 2 8 4 - 4 6 に示すように、時短終了カウントダウンの方が時短残回数の表示よりも表示期間が短い形態を例示しているが、本発明はこれに

限定されるものではなく、時短残回数の表示の方が時短終了カウントダウンよりも表示期間が短くてもよい。また、このように時短残回数の表示の方が時短終了カウントダウンよりも表示期間が短い形態については、いずれかの時短状態中に可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短つきはずれBとなった場合、該時短付きはずれBにもとづく時短状態C2において時短残回数の表示を行わない一方で、時短終了カウントダウンは実行するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態C2に制御される期間が短かったとしても、過度に無駄引き感を与えてしまうことを防ぎつつ、好適に時短状態C2の終了タイミングを遊技者に対して報知することができる。

【2337】

また、図284-45に示すように、時短終了カウントダウンについては、時短状態C2において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなった場合（時短状態C2の終了後に更に時短状態C2に制御される場合）、該可変表示結果が時短付きはずれとなった時短状態C2を対象として時短終了カウントダウンを実行するので、時短状態C2において可変表示結果が時短付きはずれとなったか否かにかかわらず、時短状態C2が終了するときに時短終了カウントダウンが画像表示装置5にて表示されるため、時短終了カウントダウンを表示する制御の複雑化を防ぐことができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機1における商品性を高めることができる。

【2338】

また、図284-45に示すように、リザルト演出については、時短状態A1及び時短状態A2が終了するときリザルト演出が実行される一方で、時短状態Bが終了するときにはリザルト演出が実行されることがない。つまり、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当り遊技状態に制御されることなく685回の可変表示が実行されるときは、一度も大当り遊技状態に制御されていない状況でリザルト演出が実行されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【2339】

尚、本特徴部130SGでは、時短状態A1及び時短状態A2が終了するときリザルト演出が実行される一方で、時短状態Bが終了するときにはリザルト演出が実行されない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bが終了するときには、時短状態A1や時短状態A2が終了するときよりも低い割合でリザルト演出を実行してもよいし、時短状態A1や時短状態A2が終了するときよりも小さい表示領域にてリザルト演出を実行してもよいし、時短状態A1や時短状態A2が終了するときよりも短い期間にてリザルト演出を実行してもよい。つまり、リザルト演出の実行を制限することには、リザルト演出の実行割合を低くすること、リザルト演出の画像を表示する表示領域を小さくすること、リザルト演出の実行期間を短くすること等が含まれている。

【2340】

また、図284-45に示すように、リザルト演出について、通常状態において可変表示結果が時短付きはずれとなり且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBであったことにもとづく時短状態C2において大当り遊技状態に制御されることなく685回の可変表示が実行された場合はリザルト演出が実行されないが、時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなった場合（時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3の終了後に時短状態C2に制御される場合）は、時短状態C2において大当り遊技状態に制御されることなく685回の可変表示が実行されるとリザルト演出が実行される。つまり、通常状態において可変表示結果が時短付きはずれとなり且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBであったことにもとづく時短状態C2が終了する場合（大当り遊技状態に制御されることなく685回の可変表示が実行される場合）は、一度も大当り遊技状態に制御されていない状況となるため、このような状況でリザルト演出が実行されることによる遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。また、時短状態A1、時短状態A2、時短状態A3において可変表示結果が時短付きはずれとなり且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBであったことにもとづく時短状態C2が終了する場合（大当り遊技状態に制御されることな

10

20

30

40

50

く 6 8 5 回の可変表示が実行される場合)は、少なくとも一度は大当り遊技状態に制御されている状況となるため、リザルト演出を実行することにより付与された賞球数をアピールすることで遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 2 3 4 1 】

また、前述したように、時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B となった場合(時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 の終了後に時短状態 C 2 に制御される場合)は、時短状態 C 2 において大当り遊技状態に制御されることなく 6 8 5 回の可変表示が実行されるとリザルト演出が実行されるが、通常状態、時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 において可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれ B となった場合(時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3 の終了後に時短状態 C 2 に制御される場合)については、これら時短状態において可変表示結果が時短付きはずれとなったことにもとづく時短状態 C 2 において大当り遊技状態に制御されることなく 6 8 5 回の可変表示が実行されてもリザルト演出は実行されない。つまり、時短状態 C 2 が重なった場合については、重なった時短状態 C 2 が終了してもリザルト演出は実行されない。このため、通常状態において可変表示結果が時短付きはずれとなったことにもとづく時短状態 C 2 において更に可変表示結果が時短付きはずれとなった場合(時短状態 C 2 が重なる場合)は、該重なった時短状態 C 2 が終了する場合は、一度も大当り遊技状態に制御されていない状態となり得るため、このような状況でリザルト演出が実行されることにより興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

#### 【 2 3 4 2 】

尚、本特徴部 1 3 0 S G では、時短状態 C 2 が重なった場合は、重なった時短状態 C 2 が終了するときにリザルト演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 C 2 が重なった場合は、重なった時短状態 C 2 が終了するときに、他の時短状態が終了するときよりも低い割合でリザルト演出を実行してもよいし、他の時短状態が終了するときよりも小さい表示領域でリザルト演出を実行してもよいし、他の時短状態が終了するときよりも短い期間でリザルト演出を実行してもよい。つまり、重なった時短状態 C 2 が終了するときにリザルト演出の実行を制限することには、他の時短状態が終了するときよりも低い割合でリザルト演出を実行すること、他の時短状態が終了するときよりも小さい表示領域でリザルト演出を実行すること、他の時短状態が終了するときよりも短い期間でリザルト演出を実行すること等を含んでいる。

#### 【 2 3 4 3 】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

#### 【 2 3 4 4 】

( 特徴部 1 3 0 S G - 1 )

例えば、前記特徴部 1 3 0 S G では、時短獲得チャンス演出を第 1 特図の可変表示においてのみ実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特徴部 1 3 0 S G - 1 として図 2 8 4 - 8 0 に示すように、時短獲得チャンス演出を第 1 特図の可変表示と第 2 特図の可変表示の両方にて実行可能としてもよい。このように時短獲得チャンス演出を第 1 特図の可変表示と第 2 特図の可変表示の両方にて実行可能とする場合については、時短獲得チャンス演出を実行する変動パターンである P A 2 - 4 と P A 2 - 6 とを第 1 特図と第 2 特図との可変表示にて実行可能とすることによって、第 1 特図の可変表示と第 2 特図における時短状態直後の残保留以外の可変表示(時短状態における第 2 特図の可変表示)とでは、可変表示を前述した変動パターンである P A 2 - 4 と P A 2 - 6 とで実行可能とするとともに、第 2 特図における時短状態直後の残保留の可変表示(通常状態に制御された直後の第 2 特図の可変表示)では可変表示を前述した P A 2 - 4、P A 2 - 6 以外の変動パターンにて実行可能とすればよい。

#### 【 2 3 4 5 】

更に、P A 2 - 4 または P A 2 - 6 の変動パターンにおいて第 1 特図の可変表示を実行する場合と、P A 2 - 4 または P A 2 - 6 の変動パターンにおいて第 2 特図の可変表示を実行する場合とでは、それぞれスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングを同一時期とする一方で、該スーパーリーチのリーチ演出として演出期間が異なるとともに演出内容の少なくとも一部が異なる演出（図 2 8 4 - 8 0 に示すスーパーリーチ - 1 のリーチ演出とスーパーリーチ - 2 のリーチ演出）を実行し、時短獲得チャンス演出として演出期間が異なるとともに演出内容の少なくとも一部が異なる演出（図 2 8 4 - 8 0 に示す時短獲得チャンス演出 A と時短獲得チャンス演出 B ）を実行すればよい。

#### 【 2 3 4 6 】

ここで、図 2 8 4 - 8 0 に示すように、P A 2 - 4 または P A 2 - 6 の変動パターンにおいて第 1 特図の可変表示を実行する場合のスーパーリーチ - 1 のリーチ演出の実行期間を P A 2 - 4 または P A 2 - 6 の変動パターンにおいて第 2 特図の可変表示を実行する場合のスーパーリーチ - 2 のリーチ演出の実行期間よりも短く設定する（可変表示開始からスーパーリーチ - 1 のリーチ演出の終了タイミング（飾り図柄がはずれの組み合わせにて仮停止されるタイミング）までの期間を L 1、可変表示開始からスーパーリーチ - 2 のリーチ演出の終了タイミング（飾り図柄がはずれの組み合わせにて仮停止されるタイミング）までの期間を L 2 とし、 $L 2 > L 1$  の関係となる）と、P A 2 - 4 または P A 2 - 6 の変動パターンにおいて第 1 特図の可変表示を実行する場合の時短獲得チャンス演出 A の実行期間 T 1 は、P A 2 - 4 または P A 2 - 6 の変動パターンにおいて第 2 特図の可変表示を実行する場合の時短獲得チャンス演出 B の実行期間 T 2 よりも長くなる（時短獲得チャンス演出の実行期間： $T 1 > T 2$ ）。つまり、P A 2 - 4 または P A 2 - 6 の変動パターンにおいて第 2 特図の可変表示を実行する場合の方が、P A 2 - 4 または P A 2 - 6 の変動パターンにおいて第 1 特図の可変表示を実行する場合よりも時短獲得チャンス演出が開始してから時短獲得チャンス演出が終了して可変表示が終了するまで（時短 C 1 フラグがセットされるまで）の期間が短く設定される。

#### 【 2 3 4 7 】

また、第 2 特図における時短状態直後の残保留の可変表示（通常状態に制御された直後の第 2 特図の可変表示）では、時短獲得チャンス演出として時短獲得チャンス演出 B を実行することにより、可変表示開始から飾り図柄がはずれの組み合わせにて仮停止されるタイミング（時短獲得チャンス演出の開始タイミング）までの期間を L 3 とすると、第 2 特図における時短状態直後の残保留にもとづく可変表示において時短付きはずれ A が当選する場合に可変表示開始から時短獲得チャンス演出が開始されるタイミングまでの期間 L 3 が、第 1 特図の可変表示にて時短付きはずれ A が当選する場合に可変表示開始から時短獲得チャンス演出が開始されるタイミングまでの期間 L 1 よりも短く設定される。

#### 【 2 3 4 8 】

このように、通常状態において第 1 特図の可変表示が実行される場合には時短獲得チャンス演出の実行期間が比較的長い T 1 であることによって、遊技者の時短状態 C 1 に制御されることに対する期待感を好適に高めることができるとともに、時短状態の終了によってマイナスイメージを与える恐れのある時短状態直後の最大 4 回の第 2 特図の可変表示（残保留による可変表示）が実行される期間においては、時短獲得チャンス演出の実行期間が T 1 よりも短い T 2 であることによって時短付きはずれ A が当選した場合にはテンポよく時短状態に復帰させることで、遊技者の残念感を好適に払拭することができるので、時短状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

#### 【 2 3 4 9 】

また、時短獲得チャンス演出 A の実行期間 T 1 と可変表示中予告演出実行可能期間 X とを比較すると、時短獲得チャンス演出 A の実行期間 T 1 は可変表示中予告演出実行可能期間 X よりも長く設定されており（ $T 1 > X$ ）、更に、時短獲得チャンス演出 B 実行期間 T 2 と可変表示中予告演出実行可能期間 Y 及び可変表示中予告演出実行可能期間 Z を比較すると、可変表示中予告演出実行可能期間 Y 及び可変表示中予告演出実行可能期間 Z の方が時短獲得チャンス演出 B 実行期間 T 2 よりも短く設定されている（ $Y > T 2$ 、 $Z > T 2$ ）

。つまり、時短獲得チャンス演出 A は、通常状態において時短状態 C 1 への移行を示唆するものなので、長期間に亘って時短状態 C 1 に移行することを煽ったとしても遊技者に与えるストレスが少ないが、既にいずれかの時短状態に制御されている場合は、時短状態 C 1 に移行するよりも大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御される方が遊技者にとっては有利となるので、時短獲得チャンス演出 B により長期間に亘り時短状態 C 1 に移行することを煽ると却って興趣の低下を招いてしまう虞があるため、時短獲得チャンス演出 B w o 可変表示中予告演出よりも短い期間にて実行するようになっている。

#### 【 2 3 5 0 】

更には、時短状態直後の最大 4 回の第 2 特図の可変表示（残保留による可変表示）が実行される期間においては、時短付きはずれ A が当選する可変表示において、可変表示の開始から時短獲得チャンス演出 B の開始タイミングまでの期間 L 3 が、第 1 特図の可変表示において時短付きはずれ A が当選する場合の可変表示の開始から時短獲得チャンス演出の開始タイミング A までの期間 L 1 や、第 2 特図における時短状態直後の最大 4 回の第 2 特図の可変表示以外の可変表示において時短付きはずれ A が当選する場合の可変表示の開始から時短獲得チャンス演出 B の開始タイミングまでの期間 L 2 よりも短く設定されていることで、時短獲得チャンス演出 B の開始までの期間を過度に間延びさせることなく、好適に時短状態に復帰させることが可能となっている。

#### 【 2 3 5 1 】

更に、可変表示結果がはずれとなる場合について、P A 2 - 6 の変動パターンにおいて第 1 特図の可変表示を実行する場合の可変表示開始からノーマルリーチの開始までの期間を、可変表示中予告演出を実行可能な可変表示中予告演出実行可能期間 X、P A 2 - 6 の変動パターンにおいて第 2 特図の可変表示（第 2 特図における残保留の可変表示以外の可変表示）を実行する場合の可変表示開始からノーマルリーチの開始までの期間を、可変表示中予告演出を実行可能な可変表示中予告演出実行可能期間 Y、第 2 特図における時短状態の残保留の可変表示を実行する場合の可変表示開始からノーマルリーチの開始までの期間を、可変表示中予告演出を実行可能な可変表示中予告演出実行可能期間 Z とすると、図 2 8 4 - 8 1 に示すように、これら可変表示中予告演出実行可能期間 X、可変表示中予告演出実行可能期間 Y、可変表示中予告演出実行可能期間 Z において可変表示中予告演出として実行可能な演出パターンを異ならせてもよい。

#### 【 2 3 5 2 】

特に、図 2 8 4 - 8 1 に示すように、可変表示中予告演出実行可能期間 Z において実行可能な可変表示中予告演出の演出パターン数を可変表示中予告演出実行可能期間 X において実行可能な可変表示中予告演出の演出パターン数よりも少なくする、つまり、第 2 特図における時短状態での残保留の可変表示において時短付きはずれ A が当選する場合は、第 1 特図の可変表示にて時短付きはずれ A が当選する場合よりも実行可能な可変表示中予告演出の演出パターン数を少なくしてもよい。このようにすることで、第 2 特図における時短状態での残保留の可変表示において時短付きはずれ A が当選する場合については、可変表示中予告演出によって過度に煽ること無く、好適に時短状態に復帰させることができる。

#### 【 2 3 5 3 】

尚、本特徴部 1 3 0 S G では、図 2 8 4 - 8 1 に示すように、第 2 特図における時短状態での残保留の可変表示において時短付きはずれ A が当選する場合は第 1 特図の可変表示にて時短付きはずれ A が当選する場合よりも実行可能な可変表示中予告演出の演出パターン数が少ない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 特図における時短状態での残保留の可変表示において時短付きはずれ A が当選する場合は、可変表示中予告演出を実行不能としてもよい。つまり、本特徴部において「実行される特定示唆演出の種類が少ない」ことには、可変表示中予告演出がいずれの演出パターンにおいても実行されないことを含んでいる。

#### 【 2 3 5 4 】

尚、本特徴部 1 3 0 S G - 1 では、時短獲得チャンス演出 B を第 1 特図の可変表示と第 2 特図の可変表示の両方にて実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定され

10

20

30

40

50

るものではなく、第2特図の可変表示を実行する場合について、時短状態A1、時短状態A2、時短状態C1といった時短制御回数が比較的少ない時短状態においては、時短獲得チャンス演出Bを実行可能とする一方で、時短状態A3、時短状態C2といった時短制御回数が多い時短状態（極めて高い確率で大当り遊技状態に制御される時短状態）においては、時短獲得チャンス演出Bを制限してもよい。尚、時短状態A3、時短状態C2にて時短獲得チャンス演出Bが実行される変動パターンが選択された場合は、本来の時短獲得チャンス演出Bの終了時まで専用のリーチ演出や可変表示中予告演出を実行してもよい。

【2355】

尚、上記のように、時短状態A3、時短状態C2にて時短獲得チャンス演出Bが実行される変動パターンが選択されたときに本来の時短獲得チャンス演出Bの終了時まで専用のリーチ演出や可変表示中予告演出を実行する場合については、図284-80に示すように、本来の時短獲得チャンス演出Bの実行期間（T2）が時短獲得チャンス演出Aの実行期間（T1）よりも短いので、専用のリーチ演出や可変表示中予告演出が実行されても遊技者に対して時短獲得チャンス演出Bが実行されないことによる違和感を低く抑え、好適に可変表示の尺合わせを行うことが可能となる。

【2356】

尚、上記例では、時短状態A3、時短状態C2にて時短獲得チャンス演出Bが実行されないが、時短状態A3、時短状態C2にて時短獲得チャンス演出Bが実行される変動パターンが選択された場合には専用の演出を実行することによって遊技者に与える違和感を低く抑えつつ可変表示の尺合わせを行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態A3、時短状態C2においては、そもそも時短獲得チャンス演出Bが実行される変動パターンが選択されないようにしてもよい。

【2357】

（特徴部130SG-2）

また、前記特徴部130SGでは、保留表示予告演出を実行可能とし、先読予告設定処理（S161）において該保留表示予告演出の実行の有無や演出パターンを決定可能な形態を例示したが、具体的な保留表示予告演出の実行の有無や演出パターンについては、特徴部130SG-2として図284-82（A）、図284-82（B）、図284-82（C）に示すような割合で決定すればよい。尚、保留表示予告演出において、演出パターンは保留表示を青色にて表示する演出パターンであり、演出パターンは保留表示を緑色にて表示する演出パターンであり、演出パターンは保留表示を赤色にて表示する演出パターンである。

【2358】

図284-82（A）、図284-82（B）、図284-82（C）に示す例では、傾向として、可変表示結果がはずれとなる場合は、保留表示予告演出の非実行（保留表示の白色表示）割合が最も高く、保留表示予告演出の演出パターンでの実行割合が保留表示予告演出の非実行割合よりも低く、保留表示予告演出の演出パターンでの実行割合が保留表示予告演出の演出パターンでの実行割合よりも低く設定されている。また、可変表示結果が大当りとなる場合は、保留表示予告演出の非実行（保留表示の白色表示）割合が最も低く、保留表示予告演出の演出パターンでの実行割合が保留表示予告演出の演出パターンでの実行割合よりも高く、保留表示予告演出の演出パターンでの実行割合が保留表示予告演出の演出パターンでの実行割合よりも高く設定されている。

【2359】

ここで、図284-82（A）、図284-82（B）、図284-82（C）に示す例では、可変表示結果がはずれである場合と大当りである場合とで保留表示予告演出を実行可能である一方で、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合については保留表示予告演出を実行しないようになっている。このようにすることで、可変表示結果が時短付きは

10

20

30

40

50

ずれとなる可変表示に対応した保留表示は常に白色での表示（保留表示予告演出非実行）となることが防がれる、つまり、変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示に対応した保留表示が青、緑、赤等の色で表示されることで遊技者が時短付きはずれとなることに注目してしまう状況を防ぐことで、可変表示結果として特別図柄や飾り図柄が自担付きはずれの組み合わせで表示されたことに注目させ難くすることができる。

#### 【2360】

また、図284-82（B）に示すように、時短状態A2及び時短状態A3における第2特図を対象とした保留表示予告演出としては、演出パターン、演出パターン、演出パターンの3個の演出パターンにて保留表示予告演出を実行可能であるとともに、可変表示結果が非リーチはずれとなる場合は保留表示予告演出の演出パターンでの実行が5%で決定され、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合は保留表示予告演出の演出パターンでの実行が20%で決定され、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合は保留表示予告演出の演出パターンでの実行が30%、保留表示予告演出の演出パターンでの実行が20%、保留表示予告演出の演出パターンでの実行が10%で決定されるようになっている。

10

#### 【2361】

対して、図284-82（C）に示すように、時短状態C2における第2特図を対象とした保留表示予告演出としては、演出パターンと演出パターンの2個の演出パターンにて保留表示予告演出を実行可能であるとともに、可変表示結果が非リーチはずれとなる場合とノーマルリーチとなる場合は保留表示予告演出の実行が決定されず、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合は保留表示予告演出の演出パターンでの実行が10%、保留表示予告演出の演出パターンでの実行が5%で決定されるようになっている。

20

#### 【2362】

つまり、保留表示予告演出として実行可能な演出パターン数は、時短状態C2の方が時短状態A2及び時短状態A3よりも少なく、可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が無い場合に保留表示予告演出が実行される割合は、時短状態C2の方が時短状態A2及び時短状態A3よりも低い。このため、本特徴部130SG-2の時短状態C2では、保留表示予告演出によって過度に期待感が高められることにより却って遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができ、時短状態を搭載したパチンコ遊技機1における商品性を高めることができる。

30

#### 【2363】

また、図284-82（C）に示すように、本特徴部130SG-2における時短状態Bと時短状態C2とでは、どちらも保留表示予告演出を演出パターンと演出パターンとで実行可能となっている。特に、これら時短状態Bと時短状態C2とでは、保留表示予告演出を演出パターンと演出パターンとを同一割合で実行可能となっていることにより、保留表示予告演出に要するデータ容量を削減することができる。

#### 【2364】

また、図284-82（A）及び図284-82（C）に示すように、時短状態A2及び時短状態A3と時短状態C2とでは、保留表示予告演出の演出パターンとして演出パターンと演出パターンが実行可能となっているが、保留表示予告演出を演出パターンまたは演出パターンを実行して大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）は、時短状態C2の方が時短状態A2及び時短状態A3よりも高く設定されている。このように、本特徴部130SG-2においては、異なる時短状態において保留表示予告演出の演出パターンの一部を共通して実行可能であることによって保留表示予告演出の演出パターン数の増加を抑えることによるパチンコ遊技機1の開発コストの削減を図ることができるとともに、演出パターンと演出パターンとの大当たり期待度が時短状態A2及び時短状態A3よりも時短状態C2の方が高いことで、時短状態C2中における保留表示予告演出に対する遊技者の期待感を好適に高めることができる。

40

#### 【2365】

また、図284-82（A）、図284-82（B）、図284-82（C）に示すよ

50

うに、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B、時短状態 C 2 中に発生した保留記憶であれば、該保留記憶にもとづく可変表示が通常状態において実行される場合であっても該保留記憶を対象として保留表示予告演出を実行可能であり、いずれの状態においても可変表示結果が時短付きはずれとなる場合について保留表示予告演出が実行されることはない。このため、図 2 8 4 - 8 3 に示すように、時短状態終了直後に記憶されている最大 4 個の保留記憶にもとづく保留表示については、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶のどちらであっても保留表示予告演出が実行されることなくリザルト演出の実行中に可変表示が実行され、可変表示結果が時短付きはずれであることにもとづいて流れ星演出や V ストック演出が実行される。

【 2 3 6 6 】

また、前述したように本特徴部 1 3 0 S G - 2 では可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示を対象としては保留表示予告演出が実行されないので、図 2 8 4 - 8 4 に示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる保有記憶の後に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が発生する場合がある。この場合は、複数回の可変表示に亘って可変表示結果が大当たりとなる保留記憶に基づく保留表示が演出パターン、演出パターン、演出パターンのいずれかにて継続して表示されている間に時短付きはずれの可変表示が実行され、大当たりの可変表示が実行されることなくスーパーリーチのリーチ演出や時短獲得チャンス演出が実行されて可変表示が停止した後、遊技状態が時短状態 C 1 に制御されることとなる。このため、本特徴部 1 3 0 S G - 2 では、時短付きはずれの保留表示ではなくその後ろの大当たりの保留表示に遊技者を注目させることができるので、特別図柄や飾り図柄が時短付きはずれを示す組み合わせで表示されたことに注目させ難くすることができる。

【 2 3 6 7 】

尚、本特徴部 1 3 0 S G では、保留表示予告演出として、対象となる保留表示を複数回の可変表示に亘って共通する表示態様（演出パターン、演出パターン、演出パターンのいずれか）にて表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出としては、対象となる保留表示の表示態様の少なくとも一部が複数回の可変表示に亘って変化していくようにしてもよい。更にはこれら保留表示予告演出としての対象のとなる保留表示の表示態様の变化パターンに応じて大当たり遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。

【 2 3 6 8 】

また、本特徴部 1 3 0 S G - 2 では、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示については保留表示予告演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示についても保留表示予告演出を実行可能としてもよい。

【 2 3 6 9 】

このように、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示についても保留表示予告演出を実行可能とする場合については、例えば、図 2 8 4 - 8 5 及び図 2 8 4 - 8 6 に示すように、時短終了時に記憶されている最大 4 個の保留記憶内に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合、該保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行可能とする一方で、時短状態 A 中に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が派生した場合、該保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、時短状態が終了した直後の可変表示において遊技者に緊張感を与えて遊技興趣を向上させることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機 1 における商品性を高めることができる。

【 2 3 7 0 】

更に、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示についても保留表示予告演出を実行可能とする場合であっても、図 2 8 4 - 8 7 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、時短状態 C の終了時に記憶されている最大 4 個の保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が存在し、且つ、該大当たりとなる保留記憶の前に可変表示結

10

20

30

40

50

果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合は、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行する一方で、可変表示結果が大当たりとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行しないようにしてもよい。

【 2 3 7 1 】

このようにすることで、時短状態 A、時短状態 B、時短状態 C の終了時に記憶されている保留記憶（第 2 特図保留記憶）内において可変表示結果が大当たりとなる保留記憶よりも前に可変表示結果が時短付きはずれ A となる保留記憶が存在すると、大当たり遊技状態に制御されるよりも前に時短状態 C 1 または時短状態 C 2 に制御されることとなり、該時短状態 C 1 または時短状態 C 2 の 1 回目の可変表示において可変表示結果が大当たりとなる場合であっても、可変表示結果が大当たりとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行しないことにより、時短状態 C に制御される期間が著しく短くなってしまふことによる無駄引き感を低減することができる。

10

【 2 3 7 2 】

尚、本特徴部 1 3 0 S G - 2 では、時短状態 A、時短状態 B、時短状態 C の終了時に記憶されている最大 4 個の保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が存在し、且つ、該大当たりとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合は、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行する一方で、可変表示結果が大当たりとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 A、時短状態 B、時短状態 C の終了時に記憶されている最大 4 個の保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が存在し、且つ、該大当たりとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合は、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示を対象として保留表示予告演出を実行する一方で、可変表示結果が大当たりとなる保留記憶に応じた保留表示を対象とした保留表示予告演出を該大当たりとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合よりも低い割合で実行してもよいし、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示を対象とする場合よりも演出パターンにて実行可能としてもよい。

20

【 2 3 7 3 】

つまり、時短状態 C の終了時に記憶されている最大 4 個の保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が存在し、且つ、該大当たりとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在する場合に保留表示予告演出の実行を制限する形態には、可変表示結果が大当たりとなる保留記憶に応じた保留表示を対象とした保留表示予告演出を実行しないこと、可変表示結果が大当たりとなる保留記憶に応じた保留表示を対象とした保留表示予告演出を該大当たりとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在しない場合よりも低い割合で実行可能とすること、可変表示結果が大当たりとなる保留記憶に応じた保留表示を対象とした保留表示予告演出を該大当たりとなる保留記憶の前に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が存在しない場合よりも少ない演出パターンにて実行可能とすることが含まれる。

30

40

【 2 3 7 4 】

また、本特徴部 1 3 0 S G - 2 では、可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶に応じた保留表示についても保留表示予告演出を実行可能とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶内に可変表示結果が時短付きはずれとなる保留記憶が複数記憶されている場合は、これら可変表示結果が時短付きはずれとなる複数の保留記憶のうち、最初に可変表示が実行される保留記憶についてのみ保留表示予告演出の実行対象とし、他の保留記憶については保留表示予告演出の実行対象としなくともよい。このようにすることで、遊技状態が時短状態 C に制御された後に再度可変表示結果が時短付きはずれとなることによる遊技者の無駄引き感を低減することができる。

【 2 3 7 5 】

50

また、本特徴部 1 3 0 S G - 2 では、画像表示装置 5 において、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数、飾り図柄の可変表示に対応する小図柄、パネル表示演出や保留表示予告演出等の先読み画像、第 1 背景画像や第 2 背景画像等の背景画像を表示する形態を例示しているが、例えば、図 2 8 4 - 8 8 及び図 2 8 4 - 8 9 に示すように、これら画像を描画する際に、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数、飾り図柄の可変表示に対応する小図柄等の画像を最も表示優先度が高い第 1 画像データの画像、パネル表示演出や保留表示予告演出等の先読み画像を第 1 画像データの画像よりも表示優先度が低い第 2 画像データの画像、第 1 背景画像や第 2 背景画像等の背景画像を最も表示優先度が低い第 3 画像データの画像として描画し、これら第 1 画像データの画像、第 2 画像データの画像、第 3 画像データの画像を合成することによって画像表示装置 5 に表示する画像を作成してもよい。このようにすることで、時短状態 A 1 と時短状態 C 2 においては共通した先読み予告を実行していたとしても背景画像によって視覚的に異なる印象を与えることができるので、パチンコ遊技機 1 の開発コストを削減した上で好適に先読み予告の演出効果を高める音

10

#### 【 2 3 7 6 】

( 特徴部 1 3 0 S G - 3 )

また、前記特徴部 1 3 0 S G では、図 2 8 4 - 4 8 に示すように、第 2 特図の可変表示における可変表示中予告演出の実行割合を全ての時短状態において共通とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特徴部 1 3 0 S G - 3 として図 2 8 4 - 9 0 ~ 図 2 8 4 - 9 2 に示すように、第 2 特図の可変表示における可変表示中予告演出の実行割合を時短状態 A 1 ~ 時短状態 A 3、時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 でそれぞれ異ならせてもよい。

20

#### 【 2 3 7 7 】

図 2 8 4 - 9 0 と図 2 8 4 - 9 2 ( B ) に示すように、時短状態 A 1 ~ 時短状態 A 3 と時短状態 C 2 においては、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たり B となる場合の可変表示中予告演出が演出パターン D や演出パターン E にて実行される割合が異なっている。特に、時短状態 C 2 よりも時短状態 A 1 ~ 時短状態 A 3 の方が、可変表示中予告演出が演出パターン E にて実行される割合が高く設定されているため、時短状態 A 1 ~ 時短状態 A 3 においては、可変表示中予告演出が演出パターン E にて実行されることにより連荘時の特別感を高めることができ、時短状態を搭載した遊技機における商品性を高めること

30

#### 【 2 3 7 8 】

尚、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たり B となる場合の可変表示中予告演出について、時短状態 A 1 ~ 時短状態 A 3 よりも時短状態 C 2 の方が、可変表示中予告演出が演出パターン E にて実行される割合を高く設定することも可能であるが、この場合は、時短状態 C 2 中に可変表示中予告演出が演出パターン E にて実行されることにより遊技者の期待感を効果的に高めて遊技興趣を向上させることができ、時短状態を搭載した遊技機における商品性を高めることができる。

#### 【 2 3 7 9 】

また、図 2 8 4 - 9 0 に示すように、時短状態 A において可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、時短状態 A において可変表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で可変表示中予告演出が演出パターン A で実行されるようになっている。このため、何らかの可変表示中予告演出が実行されることにより、特別図柄が時短付きはずれの組み合わせで表示されることに対して遊技者を期待させず、且つ可変表示中予告演出が演出パターン A で実行されることにより大当たり遊技状態に制御されることに対して遊技者を期待させずに特別図柄や飾り図柄が時短付きはずれの組み合わせで表示されたことを遊技者に認識させ難くすることができる。

40

#### 【 2 3 8 0 】

また、図 2 8 4 - 9 1 及び図 2 8 4 - 9 2 ( A ) に示すように、時短状態 B と時短状態 C 1 とについては、可変表示中予告演出の演出パターンである演出パターン D と演出パタ

50

ーンEのうち、演出パターンEの実行割合が異なっている。特に、本特徴部130SG-2においては、時短状態Bの方が時短状態C1よりも演出パターンEの実行割合が高く設定されているので、該時短状態B中に大当り遊技状態に制御されることへの特別感を高めることができ、時短状態を搭載したパチンコ遊技機1における商品性を高めることができる。

【2381】

尚、時短状態C1の方が時短状態Bよりも演出パターンEの実行割合を高く設定することも可能であるが、この場合は、時短状態C1に制御されたときの特別感を高めることができる。

【2382】

更に、図284-90～図284-92に示すように、時短状態Aにおいては、可変表示中予告演出の演出パターンである演出パターンDと演出パターンEの両方を実行可能であり、時短状態Bにおいては、可変表示中予告演出の演出パターンである演出パターンDと演出パターンEのどちらも実行不能であり、時短状態C1においては、可変表示中予告演出の演出パターンである演出パターンDと演出パターンEのうち演出パターンEのみを実行可能であり、時短状態C2においては、可変表示中予告演出の演出パターンである演出パターンDと演出パターンEのどちらも実行不能である。

【2383】

ここで、図284-93(A)に示すように、本特徴部130SG-3において変動パターン毎に可変表示中予告演出の実行開始タイミングとして第1タイミングと該第1タイミングよりも後のタイミングである第2タイミングを設け、各時短状態における可変表示中予告演出の実行開始タイミングを図284-93(B)に示す割合で決定する。

【2384】

以上により、図284-93(C)に示すように、時短状態A1～A3における可変表示中予告演出の当確演出パターン(演出パターンDと演出パターンE)の実行開始タイミングは2個であり、実行可能な当確演出パターン(演出パターンDと演出パターンE)数は2個となる。また、時短状態C1における可変表示中予告演出の当確演出パターン(演出パターンDと演出パターンE)の実行開始タイミングは2個であり、実行可能な当確演出パターン(演出パターンDと演出パターンE)数は1個となる。そして、時短状態B及び時短状態C2における可変表示中予告演出の当確演出パターン(演出パターンDと演出パターンE)の実行開始タイミングは0個であり、実行可能な当確演出パターン(演出パターンDと演出パターンE)数は0個となる。

【2385】

このように、時短状態A1～時短状態A3は、時短状態C2よりも実行可能な可変表示中予告演出の当確演出パターン(演出パターンDと演出パターンE)数と該当確演出パターンの実行開始タイミングが多いことにより、時短状態A1～時短状態A3における可変表示中予告演出が多様化するようになるので、これら時短状態A1～時短状態A3における連荘時の興趣を向上させることができる。

【2386】

また、時短状態C1は、時短状態Bよりも実行可能な可変表示中予告演出の当確演出パターン(演出パターンDと演出パターンE)数と該当確演出パターンの実行開始タイミングが多いことにより、時短状態C1における可変表示中予告演出が多様化するようになるので、時短状態C1の興趣を向上させることができる。

【2387】

尚、本特徴部130SG-3では、図284-93に示すように、時短状態C2において可変表示中予告演出を実行不能である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態C2においても可変表示中予告演出を実行可能としてもよい。特に、時短状態C2においても可変表示中予告演出を実行可能とする場合は、時短状態C2において、第1タイミングにて可変表示中予告演出を演出パターンDや演出パターンE(当確演出パターン)にて実行する割合を時短状態Aよりも高く設定してもよい。このように

10

20

30

40

50

することで、制御される期間が相対的に長い時短状態 C 2 では早いタイミング（第 1 タイミング）から可変表示中予告演出が演出パターン D や演出パターン E にて実行され易いので、間延び間が生じることを防ぎ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 2 3 8 8 】

また、前述したように時短状態 C 2 においても可変表示中予告演出を実行可能とする場合について、時短状態 C 2 においては時短状態 A よりも可変表示中予告演出を演出パターン D や演出パターン E（当確演出パターン）にて実行する割合を高く設定するとともに、時短状態 C 1 においては時短状態 A よりも可変表示中予告演出を演出パターン D や演出パターン E（当確演出パターン）にて実行する割合を低く設定してもよい（当確演出パターンの実行割合：時短状態 C 2 > 時短状態 A > 時短状態 C 1）。このようにすることで、制御される期間が相対的に長い時短状態 C 2 では可変表示中予告演出を演出パターン D や演出パターン E にて実行する割合が高いので、遊技にメリハリが生まれて遊技興趣を向上させることができる。更に、時短状態 C 2 において可変表示中予告演出を演出パターン E にて実行する割合を、時短状態 C 1 において可変表示中予告演出を演出パターン E にて実行する割合よりも高くすることで、時短状態 C 2 において大当り遊技状態に制御されないことによる間延び間により遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機 1 における商品性を高めることができる。

10

【 2 3 8 9 】

尚、該変形例としては、時短状態 C 2 において可変表示中予告演出を演出パターン E にて実行する割合を、時短状態 C 1 において可変表示中予告演出を演出パターン E にて実行する割合よりも高くする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 C 1 において可変表示中予告演出を演出パターン D や演出パターン E にて実行する割合を、時短状態 C 2 において可変表示中予告演出を演出パターン D や演出パターン E にて実行する割合よりも高くしてもよい。このようにすることで、時短状態 C 1 中に大当り B の大当り遊技状態に制御されることへの期待感を効果的に高めることができるので、時短状態を搭載したパチンコ遊技機 1 における商品性を高めることができる。

20

【 2 3 9 0 】

また、本特徴部 1 3 0 S G - 3 では、図 2 8 4 - 9 3 に示すように、時短状態 B において可変表示中予告演出を実行不能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B においても可変表示中予告演出を実行可能としてもよい。特に、時短状態 B においても可変表示中予告演出を実行可能とする場合は、時短状態 B において、第 1 タイミングにて可変表示中予告演出を演出パターン D や演出パターン E（当確演出パターン）にて実行する割合を時短状態 C 1 よりも高く設定してもよい。このようにすることで、制御される期間が相対的に長い時短状態 B では早いタイミング（第 1 タイミング）から可変表示中予告演出が演出パターン D や演出パターン E にて実行され易いので、間延び間が生じることを防ぎ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

30

【 2 3 9 1 】

（特徴部 1 3 0 S G - 4）

また、前記特徴部 1 3 0 S G では、第 2 特図の可変表示結果が大当りとなる場合については、大当り種別として大当り B のみに決定される形態を例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、特徴部 1 3 0 S G - 4 として図 2 8 4 - 9 4（A）及び図 2 8 4 - 9 4（B）に示すように、第 1 特図の可変表示結果が大当りとなるときの第 2 特図の可変表示結果が大当りとなるときの両方で、大当り種別として大当り A と大当り B とを決定可能としてもよい。

40

【 2 3 9 2 】

このように、第 1 特図の可変表示結果が大当りとなるときの第 2 特図の可変表示結果が大当りとなるときの両方で、大当り種別として大当り A と大当り B とを決定可能とする場合については、図 2 8 4 - 9 4（C）及び図 2 8 4 - 9 4（D）に示すように、大当り種別が大当り A である場合は、リーチ演出の終了タイミングにおいて飾り図柄を偶数揃いの組合せ（例えば、「2 2 2」、「4 4 4」、「6 6 6」、「8 8 8」）にて仮停止させ、

50

可変表示の終了タイミングまでの祝福演出の一部として大当り種別が大当り B であることを示唆する昇格示唆演出と大当り種別が大当り A と大当り B のどちらであることを報知する大当り種別報知演出を実行可能としてもよい。一方で、当り種別が大当り B である場合は、リーチ演出の終了タイミングにおいて飾り図柄を偶数揃いの組合せ（例えば、「2 2 2」、「4 4 4」、「6 6 6」、「8 8 8」）にて仮停止させ、可変表示の終了タイミングまでの祝福演出の一部として大当り種別が大当り B であることを示唆する昇格示唆演出と大当り種別が大当り A と大当り B のどちらであることを報知する大当り種別報知演出を実行可能とする一方で、リーチ演出の終了タイミングにおいて飾り図柄を奇数揃いの組合せ（例えば、「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「7 7 7」）にて仮停止させて可変表示の終了タイミングまで前述した昇格示唆演出と大当り種別報知演出を含まない祝福演出を実行してもよい。

10

#### 【2 3 9 3】

このように、大当り種別に応じてリーチ演出終了時に仮停止される飾り図柄の組合せや昇格示唆演出及び大当り種別報知演出の実行の有無を異ならせる場合は、図 2 8 4 - 9 4（E）に示すように、飾り図柄の仮停止態様である偶数揃いと奇数揃いの割合を遊技状態と大当り種別に応じて異ならせてもよい。更に、飾り図柄の仮停止態様を偶数揃いに決定した場合（祝福演出の一部で昇格示唆演出と大当り報知演出の実行を決定した場合）については、更に、昇格示唆演出の演出パターンである演出パターン X と演出パターン Y とを、大当り種別に応じて異なる割合にて決定してもよい。

#### 【2 3 9 4】

20

尚、図 2 8 4 - 9 6 に示すように、昇格示唆演出の演出パターン X は、画像表示装置 5 において遊技者に対してチャンスボタン 6 3 1 B を連打するよう指示する連打促進画像を表示し、遊技者によるチャンスボタン 6 3 1 B の連打に応じて大当り種別が大当り A（画像表示装置 5 における「3 R」の表示）と大当り B（画像表示装置 5 における「1 0 R」の表示）を高速で繰り返し切り替える演出である。一方、昇格示唆演出の演出パターン Y は、画像表示装置 5 において遊技者に対してチャンスボタン 6 3 1 B を長押しするよう指示する連打促進画像を表示し、遊技者によるチャンスボタン 6 3 1 B の長押しに応じて大当り種別が大当り A（画像表示装置 5 における「3 R」の表示）と大当り B（画像表示装置 5 における「1 0 R」の表示）を高速で繰り返し切り替える演出である。

#### 【2 3 9 5】

30

ここで、図 2 8 4 - 9 4（E）に示す割合で飾り図柄の仮停止態様を決定する場合は、図 2 8 4 - 9 5 に示すように、飾り図柄が偶数揃いの組合せで仮停止されたとき（大当り種別が大当り A であると報知されたとき）に更に昇格示唆演出が実行されて大当り種別報知演出として大当り B が報知される（大当り種別が大当り B であると再報知される、昇格ともいう）割合（昇格割合）は、通常状態が最も低く、時短状態 A 1 ~ 時短状態 A 3、時短状態 B、時短状態 C 1 ~ 時短状態 C 2 の順に高まるように設定されている（昇格割合：時短状態 C（時短状態 C 1、時短状態 C 2）> 時短状態 B > 時短状態 A（時短状態 A 1、時短状態 A 2、時短状態 A 3）> 通常状態）。

#### 【2 3 9 6】

以上のように、遊技状態が通常状態である場合と時短状態 B である場合とで比較すると、時短状態 B の可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当り A が報知される場合）は、通常状態の可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当り A が報知される場合）よりも高い割合で昇格演出が実行される（大当り B が再報知される場合）ようになっている。つまり、時短状態 B においては可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止した（大当り A が報知された）としても、通常状態よりも大当り種別報知演出として再度大当り B が報知される可能性が高いため、遊技者は可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止した後も期待感を持って遊技を行うことができるようになり、飾り図柄が偶数の組合せで仮停止したことによる興趣低下を防ぐことができる。

40

#### 【2 3 9 7】

更に、遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで比較すると、時短

50

状態 B の可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当たり A が報知される場合）は、時短状態 A の可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止する場合（大当たり A が報知される場合）よりも高い割合で昇格演出が実行される（大当たり B が再報知される）ようになっている。つまり、時短状態 B においては可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止した（大当たり A が報知された）としても、時短状態 A よりも大当たり種別報知演出として再度大当たり B が報知される可能性が高いので、遊技者は可変表示中に飾り図柄が偶数の組合せで仮停止した後も期待感を持って遊技を行うことができるようになり、飾り図柄が偶数の組合せで仮停止したことによる興趣低下を防ぐことができる。

#### 【 2 3 9 8 】

尚、本特徴部 1 3 0 S G - 4 では、第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなった場合について、大当たり種別を大当たり A と該大当たり A よりもラウンド数が多い大当たり B とから決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 特図の可変表示結果が大当たりとなるときに大当たり種別を大当たり B に決定する場合については、大当たり種別を大当たり A に決定する場合とは異なる特殊変動パターンを決定可能としてもよい。更に、該特殊変動パターンについては、時短状態 A、時短状態 B、時短状態 C において大当たり種別が大当たり B となる場合に、共通の大当たり変動パターンとして選択可能としてもよい。このようにすることで、時短状態が複数種類設けられていても異なる時短状態で変動パターンを共用できるため、変動パターンのデータ容量を削減することができる。

#### 【 2 3 9 9 】

また、前記特徴部 1 3 0 S G においては、時短状態 A、時短状態 C において可変表示回数が 6 8 5 回に達した場合は、該 6 8 5 回目の可変表示の終了時から遊技状態を時短状態 B に制御する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、時短状態 A、時短状態 C において可変表示回数が 6 8 5 回に達した場合は、実行中の時短状態（時短状態 A、時短状態 C）の終了後に遊技状態を時短状態 B に制御してもよい。このようにすることで、1 の時短状態（第 1 時短状態）中に他の時短状態（第 2 時短状態）の開始条件が成立した場合の制御を統一することができるので、CPU 1 0 3 の制御負荷を低減することができる。

#### 【 2 4 0 0 】

また、前記特徴部 1 3 0 S G では、通常状態において可変表示回数が 6 8 5 回に達した（時短状態 B の開始条件が成立した）場合や、可変表示結果が時短つきはずれとなった（時短状態 C の開始条件が成立した）場合は、これら可変表示の終了タイミング、つまり、図柄確定期間の開始タイミングから遊技状態を時短状態 B や時短状態 C に制御する形態を例示したが（図 2 8 4 - 3 3、図 2 8 4 - 3 4 参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態において可変表示回数が 6 8 5 回に達した（時短状態 B の開始条件が成立した）場合や、可変表示結果が時短つきはずれとなった（時短状態 C の開始条件が成立した）場合は、これら可変表示の図柄確定期間の終了タイミングにて遊技状態を時短状態 B や時短状態 C に制御してもよい。

#### 【 2 4 0 1 】

更に、前記特徴部 1 3 0 S G のように通常状態において可変表示回数が 6 8 5 回に達した（時短状態 B の開始条件が成立した）場合や、可変表示結果が時短つきはずれとなった（時短状態 C の開始条件が成立した）場合にこれら可変表示の終了タイミングから遊技状態を時短状態 B や時短状態 C に制御する形態については、これら可変表示の終了タイミング（遊技状態を時短状態 B や時短状態 C に制御するタイミング）から、画像表示装置 5 の右上部において矢印とともに「右打ち」と記した右打ち促進画像の表示を開始してもよい。このようにすることで、遊技状態が時短状態 B や時短状態 C に制御されるタイミングと右打ち促進画像の表示開始タイミングを一致させることができるので、遊技者に対する遊技球の右遊技領域への打ち出しをより正確な期間において促進することができる。

#### 【 2 4 0 2 】

（特徴部 1 3 0 S G - 5 ~ 1 0）

図 2 8 5 - 1 に示すように、開閉扉枠 5 0 の左右側に設けられたウイング 1 3 0 S G 2

2 1、1 3 0 S G 3 2 1 には、枠ランプ 9 b としての複数の枠 L E D が設けられている。詳しくは、図 2 8 5 - 1 ( A ) に示すように、左側のウイング 1 3 0 S G 2 2 1 の前端縁部左上には、複数の枠 L E D 9 0 1 が上下方向に列設され、前端縁部左下には、複数の枠 L E D 9 0 2 が上下方向に列設されている。また、右側のウイング 1 3 0 S G 3 2 1 の前端縁部右上には、複数の枠 L E D 9 0 3 が上下方向に列設され、前端縁部右下には、複数の枠 L E D 9 0 4 が上下方向に列設されている。

【 2 4 0 3 】

また、図 2 8 5 - 1 ( B ) に示すように、左右のウイング 1 3 0 S G 2 2 1、1 3 0 S G 3 2 1 の内側面には、種々の演出に登場するキャラクタが表示されたキャラパネル 1 3 0 S G 4 0 0 A ~ 1 3 0 S G 4 0 0 D が設けられており、その周囲には枠ランプ 9 b としての複数の枠 L E D が設けられている。詳しくは、左上のキャラパネル 1 3 0 S G 4 0 0 A の周囲には、複数の枠 L E D 9 1 1 ~ 9 1 6 が設けられ、左下のキャラパネル 1 3 0 S G 4 0 0 B の周囲には、複数の枠 L E D 9 1 7 ~ 9 2 2 が設けられ、右上のキャラパネル 1 3 0 S G 4 0 0 C の周囲には、複数の枠 L E D 9 2 3 ~ 9 2 8 が設けられ、右下のキャラパネル 1 3 0 S G 4 0 0 D の周囲には、複数の枠 L E D 9 2 9 ~ 9 3 4 が設けられている。尚、これら枠 L E D は上記以外の個所に設けられていてもよい。

【 2 4 0 4 】

図 2 8 5 - 2 ( A ) に示すように、遊技盤 2 には、画像表示装置 5 を視認可能とするための開口 2 c が形成されており、この開口 2 c の周囲には複数の盤 L E D が設けられている。詳しくは、遊技盤 2 の左上側には、盤 L E D 9 5 1 ~ 9 5 6 が設けられ、左下側には、盤 L E D 9 5 7 ~ 9 6 2 が設けられ、右上側には、盤 L E D 9 6 3 ~ 9 6 8 が設けられ、右下側には、盤 L E D 9 6 9、9 7 0 が設けられている。左側の盤 L E D 9 5 1 ~ 9 6 2 は、開口 2 c の左側に設けられる遊技球の第 1 流下経路に配置され、右側の盤 L E D 9 6 3 ~ 9 7 0 は、開口 2 c の右側に設けられる遊技球の第 2 流下経路に配置されている。尚、これら盤 L E D は上記以外の個所に設けられていてもよい。

【 2 4 0 5 】

また、遊技盤 2 の開口 2 c の上部に配置される可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d としての複数の可動体 L E D が設けられている。詳しくは、可動体 L E D 9 8 1 ~ 9 8 6 は、可動体 3 2 の前面に表示された口ゴ「X X X」に対応する位置に配置され、可動体 L E D 9 8 7、9 8 8 は、可動体 3 2 の前面に表示された口ゴ「X X X」に対応する位置に配置されている。尚、これら可動体 L E D は上記以外の個所に設けられていてもよい。

【 2 4 0 6 】

このように、左上の盤 L E D 9 5 1 ~ 9 5 6 と左下の盤 L E D 9 5 7 ~ 9 6 2 とは第 1 流下経路に沿って配置され、右上の盤 L E D 9 6 3 ~ 9 6 8 と可動体 L E D 9 8 1 ~ 9 8 6 と右下の盤 L E D 9 6 9 ~ 9 7 0 は第 2 流下経路に沿って配置されている。

【 2 4 0 7 】

また、遊技盤 2 の開口 2 c の右下に設けられる特別可変入賞球装置 7 には、アタッカランプ 9 c としての複数のアタッカ L E D が設けられている。詳しくは、大入賞口扉 7 A の上方位置には、複数のアタッカ L E D 9 9 1 が設けられ、大入賞口扉 7 A の下方の大入賞口（所謂「アタッカ」）に対応する領域には、複数のアタッカ L E D 9 9 2 が設けられ、第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 の近傍には、アタッカ L E D 9 9 3 が設けられ、第 2 始動口スイッチ 2 2 B（可変入賞球装置 6 B）の近傍及びゲートスイッチ 2 1 の下方位置には、複数のアタッカ L E D 9 9 4 が設けられている。つまり、アタッカ L E D 9 9 1、9 9 2 は、大入賞口に対応する領域を発光可能なアタッカ L E D とされ、アタッカ L E D 9 9 3 は、第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4（所謂 V 領域）に対応する領域を発光可能なアタッカ L E D とされ、アタッカ L E D 9 9 4 は、第 2 始動口スイッチ 2 2 B の近傍及びゲートスイッチ 2 1（所謂「普電」）に対応する領域を発光可能なアタッカ L E D とされており、後述する右打ち促進演出 A、右打ち促進演出 V、右打ち促進演出 F 各々においてターゲットとなる領域を個別に発光できるようになっている。尚、これらアタッカ L E D は上記以外の個所に設けられていてもよい。

## 【2408】

図285-2(B)に示すように、枠ランプ9bとしての枠LED901~904は、後述する輝度データテーブル「WAXX」(「X」は任意の英数字)の欄に記載された輝度データに基づいて発光し、枠LED911~922は、後述する輝度データテーブル「WLXX」(「X」は任意の英数字)の欄に記載された輝度データに基づいて発光し、枠LED923~934は、後述する輝度データテーブルの「WRXX」(「X」は任意の英数字)の欄に記載された輝度データに基づいて発光する。

## 【2409】

また、盤LED951~962は、後述する輝度データテーブル「ELXX」(「X」は任意の英数字)の欄に記載された輝度データに基づいて発光し、盤LED963~970は、後述する輝度データテーブル「ERXX」(「X」は任意の英数字)の欄に記載された輝度データに基づいて発光する。

10

## 【2410】

また、可動体ランプ9dとしての可動体LED981~988は、後述する輝度データテーブル「LLXX」(「X」は任意の英数字)の欄に記載された輝度データに基づいて発光する。また、アタッカランプ9cとしてのアタッカLED991~994は、後述する輝度データテーブル「ATXX」(「X」は任意の英数字)の欄に記載された輝度データに基づいて発光する。

## 【2411】

<各種遊技状態における演出態様>

20

次に、通常状態、大当り遊技状態、時短状態A1、C1、時短状態A2、A3、B、C2各々におけるBGM(背景音)の音パターン、各種ランプ(枠LED901~904、911~934、盤LED951~970、可動体LED981~988、アタッカLED991~994)の輝度データテーブル及び主要発光色について、図285-3(A)に基づいて説明する。

## 【2412】

本特徴部においては、遊技状態や期間に応じてスピーカ8L、8Rから出力されるBGMや各LED(枠LED901~904、911~922、923~934や、盤LED951~956、957~962、963~968、969~970)の発光態様が異なっている。

30

## 【2413】

例えば、図285-3(A)に示すように、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態であるとき、飾り図柄の可変表示(高速スクロール)期間では、BGMを音パターンN10に基づいてスピーカ8L、8Rから出力し、枠LED901~904、911~934、盤LED951~970、可動体LED981~988、アタッカLED991~994を可変表示用の輝度データテーブル(図示略)に基づいて発光する。リーチ演出の実行期間では、BGMを音パターンN20に基づいて出力し、枠LED901~904、911~934、盤LED951~970、可動体LED981~988、アタッカLED991~994をリーチ演出用の輝度データテーブル(図示略)に基づいて発光する。報知演出の実行期間では、BGMを音パターンN30に基づいて出力し、枠LED901~904、911~934、盤LED951~970、可動体LED981~988、アタッカLED991~994を報知演出用の輝度データテーブル(図示略)に基づいて発光させる制御を行う。

40

## 【2414】

また、遊技状態が大当り遊技状態であるとき、ファンファーレ演出の実行期間(ファンファーレ演出パート)では、BGMを音パターンF10に基づいてスピーカ8L、8Rから出力し、枠LED901~904を輝度データテーブルWA1、枠LED911~934を輝度データテーブルWL1、WR1、盤LED951~962を輝度データテーブルEL1、盤LED963~970を輝度データテーブルER1、可動体LED981~988を輝度データテーブルLL1、アタッカLED991~994を輝度データテーブル

50

A T 1 に基づいて発光する。右打ち促進演出 A の実行期間では、B G M を音パターン F 1 0 に基づいて出力し、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4 を輝度データテーブル W A A、枠 L E D 9 1 1 ~ 9 3 4 を輝度データテーブル W L A、W R A、盤 L E D 9 5 1 ~ 9 6 2 を輝度データテーブル E L A、盤 L E D 9 6 3 ~ 9 7 0 を輝度データテーブル E R A、可動体 L E D 9 8 1 ~ 9 8 8 を輝度データテーブル L L A、アタッカ L E D 9 9 1 ~ 9 9 4 を輝度データテーブル A T A に基づいて発光する。右打ち促進演出 V の実行期間では、B G M を音パターン F 1 0 に基づいて出力し、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4 を輝度データテーブル W A V、枠 L E D 9 1 1 ~ 9 3 4 を輝度データテーブル W L V、W R V、盤 L E D 9 5 1 ~ 9 6 2 を輝度データテーブル E L V、盤 L E D 9 6 3 ~ 9 7 0 を輝度データテーブル E R V、可動体 L E D 9 8 1 ~ 9 8 8 を輝度データテーブル L L V、アタッカ L E D 9 9 1 ~ 9 9 4 を輝度データテーブル A T V に基づいて発光する。ラウンド中演出の実行期間では、B G M を音パターン F 2 0 に基づいて出力し、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4、9 1 1 ~ 9 3 4、盤 L E D 9 5 1 ~ 9 7 0、可動体 L E D 9 8 1 ~ 9 8 8、アタッカ L E D 9 9 1 ~ 9 9 4 をラウンド中演出用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光する。エンディング演出の実行期間では、B G M を音パターン F 3 0 に基づいて出力し、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4、9 1 1 ~ 9 3 4、盤 L E D 9 5 1 ~ 9 7 0、可動体 L E D 9 8 1 ~ 9 8 8、アタッカ L E D 9 9 1 ~ 9 9 4 をエンディング演出用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光させる制御を行う。

#### 【 2 4 1 5 】

また、遊技状態が時短状態 A 1 または時短状態 C 1 のいずれか（「 F I N A L B A T T L E 」中）であるとき、突入演出 A の実行期間（突入演出 A パート）では、B G M を音パターン B 1 0 に基づいてスピーカ 8 L、8 R から出力し、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4 を輝度データテーブル W A 2、枠 L E D 9 1 1 ~ 9 3 4 を輝度データテーブル W L 2、W R 2、盤 L E D 9 5 1 ~ 9 6 2 を輝度データテーブル E L 2、盤 L E D 9 6 3 ~ 9 7 0 を輝度データテーブル E R 2、可動体 L E D 9 8 1 ~ 9 8 8 を輝度データテーブル L L 2、アタッカ L E D 9 9 1 ~ 9 9 4 を輝度データテーブル A T 2 に基づいて発光する。右打ち促進演出 F の実行期間では、B G M を音パターン B 1 0 に基づいて出力し、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4 を輝度データテーブル W A F、枠 L E D 9 1 1 ~ 9 3 4 を輝度データテーブル W L F、W R F、盤 L E D 9 5 1 ~ 9 6 2 を輝度データテーブル E L F、盤 L E D 9 6 3 ~ 9 7 0 を輝度データテーブル E R F、可動体 L E D 9 8 1 ~ 9 8 8 を輝度データテーブル L L F、アタッカ L E D 9 9 1 ~ 9 9 4 を輝度データテーブル A T F に基づいて発光する。時短中演出の実行期間では、B G M を音パターン B 2 0 に基づいて出力し、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4、9 1 1 ~ 9 3 4、盤 L E D 9 5 1 ~ 9 7 0、可動体 L E D 9 8 1 ~ 9 8 8、アタッカ L E D 9 9 1 ~ 9 9 4 を F I N A L B A T T L E 演出用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光する。リザルト演出 A の実行期間では、B G M を音パターン B 3 0 に基づいて出力し、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4、9 1 1 ~ 9 3 4、盤 L E D 9 5 1 ~ 9 7 0、可動体 L E D 9 8 1 ~ 9 8 8、アタッカ L E D 9 9 1 ~ 9 9 4 をリザルト演出 A 用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光させる制御を行う。

#### 【 2 4 1 6 】

また、遊技状態が時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B、時短状態 C 2 のいずれか（「 B A T T L E R U S H 」中）であるとき、突入演出 B の実行期間（突入演出 B パート）では、B G M を音パターン R 1 0 に基づいてスピーカ 8 L、8 R から出力し、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4 を輝度データテーブル W A 3 ~ 7、枠 L E D 9 1 1 ~ 9 3 4 を輝度データテーブル W L 3 ~ 7、W R 3 ~ 7、盤 L E D 9 5 1 ~ 9 6 2 を輝度データテーブル E L 3 ~ 7、盤 L E D 9 6 3 ~ 9 7 0 を輝度データテーブル E R 3 ~ 7、可動体 L E D 9 8 1 ~ 9 8 8 を輝度データテーブル L L 3 ~ 7、アタッカ L E D 9 9 1 ~ 9 9 4 を輝度データテーブル A T 3 ~ 7 に基づいて発光する。右打ち促進演出 F の実行期間では、B G M を音パターン B 1 0 に基づいて出力し、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4 を輝度データテーブル W A F、枠 L E D 9 1 1 ~ 9 3 4 を輝度データテーブル W L F、W R F、盤 L E D 9 5 1 ~ 9 6 2 を輝度データテーブル E L F、盤 L E D 9 6 3 ~ 9 7 0 を輝度データテーブル E R F、

可動体LED981～988を輝度データテーブルLLF、アタッカLED991～994を輝度データテーブルATFに基づいて発光する。時短中演出の実行期間では、BGMを音パターンR20に基づいて出力し、枠LED901～904、911～934、盤LED951～970、可動体LED981～988、アタッカLED991～994をBATTLE RUSH演出用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光する。リザルト演出Bの実行期間では、BGMを音パターンR30に基づいて出力し、枠LED901～904、911～934、盤LED951～970、可動体LED981～988、アタッカLED991～994をリザルト演出B用の輝度データテーブル（図示略）に基づいて発光させる制御を行う。

【2417】

10

また、本特徴部においては、可変表示結果が大当たりや時短付きはずれの場合、可変表示回数が685回に到達した場合（時短状態Bの開始条件が成立した場合）は、これら大当たりや時短付きはずれの当選、時短状態Bの開始条件の成立にもとづいて各LED（枠LED901～904、911～922、923～934や、盤LED951～956、957～962、963～968、969～970）のレインボー（虹色）態様での発光や画像表示装置5でのレインボー画像（レインボー態様の画像）を表示するレインボー演出、可動体32を動作させる可動体演出を実行可能となっている。

【2418】

例えば、図285-3（B）に示すように、可変表示結果が大当たり（大当たり当選）となる場合について、演出制御用CPU120は、該可変表示結果が大当たりとなる可変表示中のリーチ前、リーチ後、大当たり遊技状態の制御開始時の各タイミングにおいてレインボー演出及び可動体演出を実行可能である一方で、図柄確定期間においてはこれらレインボー演出及び可動体演出を実行しないようになっている。

20

【2419】

また、可変表示回数が685回（天井到達変動）に到達した場合について、演出制御用CPU120は、該685回目の可変表示中のリーチ前、リーチ後の各タイミングにおいてレインボー演出及び可動体演出を実行しない一方で、図柄確定期間及び時短状態Bの制御開始時においてはレインボー演出及び可動体演出を実行するようになっている。つまり、本特徴部において可変表示回数が685回である可変表示中、つまり、時短状態Bの開始条件が成立する可変表示中においてはレインボー演出及び可動体演出が実行されないようになっている。

30

【2420】

また、可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれAである場合について、演出制御用CPU120は、該可変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示中のリーチ前、リーチ後、図柄確定期間、時短状態C1の制御開始時の各タイミングにおいてレインボー演出及び可動体演出を実行しないようになっている。

【2421】

また、可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBである場合について、演出制御用CPU120は、該可変表示結果が時短付きはずれとなる可変表示中のリーチ前、リーチ後の各タイミングにおいてレインボー演出及び可動体演出を実行しない一方で、時短状態C2の制御開始時のタイミングにおいてレインボー演出及び可動体演出を実行するようになっている。つまり、本特徴部において可変表示結果が時短付きはずれとなる場合（可変表示後に時短状態C1または時短状態C2に制御される場合）は、該可変表示中及び図柄確定期間においてレインボー演出及び可動体演出が実行されないようになっている。

40

【2422】

特に、可変表示結果が大当たりとなる場合については、該可変表示が実行される遊技状態に応じてレインボー演出の演出態様が異なっている。例えば、図285-3（C）及び図285-3（D）左図に示すように、遊技状態が通常状態である場合のレインボー演出は、ステップアップ演出（図284-50参照）として5段階目の画像であるキャラクタE

50

の画像が表示されるときに共にレインボー態様の画像（背景画像）を表示する演出であって、画像表示装置 5 においてレインボー態様の画像を表示し、各 LED をレインボー態様にて発光させる演出である。一方で、図 285-3(C) 及び図 285-3(D) 右図に示すように、遊技状態が時短状態である場合のレインボー演出は、図柄確定期間において突入演出 B とともに実行される演出であって、画像表示装置 5 においてレインボー態様とは異なる画像（非レインボー態様の画像）を表示し、ステップアップ演出として 5 段階目の画像であるキャラクタ E の画像が表示される場合と同じく各 LED をレインボー態様にて発光させる演出である。

#### 【2423】

つまり、図 285-3(C) 及び図 285-3(D) に示すように、通常状態において実行されるレインボー演出と時短状態において実行されるレインボー演出とでは、画像表示装置 5 に画像を表示させるために用いる表示輝度データテーブルが異なっている一方で、各 LED を発光させるために用いる発光輝度データテーブルは共通となっている。

10

#### 【2424】

また、本特徴部における可変表示においては、図 285-9(A)～図 285-9(E) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、飾り図柄を停止させる際に、これら飾り図柄を通常の大きさから一旦拡大した後に通常の大きさに戻し（縮小し）、更に縮小後の図柄を光るように表示（フラッシュ表示）させた後に飾り図柄を停止表示させる停止図柄アクション表示を実行可能となっているが、演出制御用 CPU 120 が該停止図柄アクション表示を行うか否かは、可変表示結果が大当たりと時短付きはずれのどちらとなるか、可変表示回数が 685 回に到達したか否か（時短状態 B の開始条件が成立したか否か）に応じて異なっている。

20

#### 【2425】

具体的には、図 285-3(E) 及び図 285-9(A)～図 285-9(E) に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合、演出制御用 CPU 120 は停止図柄アクション表示を実行するが、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合及び可変表示回数が 685 回に達した（時短状態 B の開始条件が成立した）場合、演出制御用 CPU 120 は停止図柄アクション表示を実行しない。尚、特に図示しないが可変表示結果がはずれとなる場合においても、演出制御用 CPU 120 は停止図柄アクション表示を実行しないようになっている。

30

#### 【2426】

本特徴部においては、図 285-4(A) に示すように、右打ち促進演出（促進表示）として、右打ち促進演出 A、右打ち促進演出 V、右打ち促進演出 F の 3 種類の右打ち促進演出を実行可能となっている。

#### 【2427】

右打ち促進演出 A は、第 1 特図の可変表示結果が大当たりとなった場合に、該大当たりとなった可変表示にもとづくファンファーレ演出の実行期間中に実行される演出であって、遊技者に対して右遊技領域に向けて遊技球を打ち出すことによって大入賞口へ遊技球を入賞させるよう促す演出である。また、該右打ち促進演出 A では、輝度データテーブル WAA、WLA、WRA、ELA、ERA、LLA、ATA にもとづいて各アタッカ LED（アタッカ LED 991、992、アタッカ LED 994、アタッカ LED 993）の発光制御が実行されるようになっている。

40

#### 【2428】

右打ち促進演出 V は、可変表示結果が小当たりとなった場合に、該小当たりとなった可変表示にもとづくファンファーレ演出の実行期間中に実行される演出であって、遊技者に対して右遊技領域に向けて遊技球を打ち出すことによって第 2 カウントスイッチ 130SG024 に遊技球を検出させる（V 入賞を発生させる）よう促す演出である。また、該右打ち促進演出 V では、輝度データテーブル WAV、WLV、WRV、ELV、ERV、LLV、ATV にもとづいて各アタッカ LED（アタッカ LED 991、992、アタッカ LED 994、アタッカ LED 993）の発光制御が実行されるようになっている。

50

## 【 2 4 2 9 】

右打ち促進演出 F は、いずれかの時短状態に制御された場合に、制御された時短状態に応じた突入演出（突入演出 A または突入演出 B）の実行期間中に実行される演出であって、遊技者に対して右遊技領域に向けて遊技球を打ち出すことによってゲートスイッチ 2 1 に遊技球を検出させる（普通図柄の始動条件を成立させる）よう促す演出である。また、該右打ち促進演出 F では、輝度データテーブル W A F、W L F、W R F、E L F、E R F、L L F、A T F にもとづいて各アタッカ L E D（アタッカ L E D 9 9 1、9 9 2、アタッカ L E D 9 9 4、アタッカ L E D 9 9 3）の発光制御が実行されるようになっている。

## 【 2 4 3 0 】

より正確には、図 2 8 5 - 4（B）に示すように、右打ち促進演出 A の促進表示としては、画像表示装置 5 の表示領域の左下部においてキャラクタ画像、画像表示装置 5 の表示領域の右下部において特別可変入賞球装置 7 の画像、画像表示装置 5 の中央部において遊技者に対して右遊技領域に向けて遊技球を打ち出すことによって大入賞口へ遊技球を入賞させるよう促す右打ち促進画像（「右打ち」のメッセージと右向き矢印の画像）、画像表示装置 5 の上部において左方から右方にかけて上向きに凸となる半円形の矢印画像がレインボーの配色（虹色）にて表示される。

10

## 【 2 4 3 1 】

また、画像表示装置 5 においては、これらキャラクタ画像、特別可変入賞球装置 7 の画像、右打ち促進画像、上向き半円形の矢印画像の背景画像として、画像表示装置 5 の中央部から該画像表示装置 5 の端縁部にかけて放射状の直線が複数広がるエフェクト画像が表示される。更に、該右打ち促進演出 A においては、特別可変入賞球装置 7 の画像のうち、アタッカ L E D 9 9 1、9 9 2 の配置位置に該当する箇所が、アタッカ L E D 9 9 3 やアタッカ L E D 9 9 4 の配置位置に該当する箇所よりも目立つ配色や高輝度にて表示されることで強調表示される。

20

## 【 2 4 3 2 】

尚、該右打ち促進演出 A の実行期間中においては、遊技者に対して大入賞口へ遊技球を入賞させるよう促す右打ち演出音として、「右打ち」の音声スピーカー 8 L、8 R から出力される。

## 【 2 4 3 3 】

右打ち促進演出 V の促進表示としては、画像表示装置 5 の表示領域の右下部において特別可変入賞球装置 7 の画像、画像表示装置 5 の中央部において遊技者に対して右遊技領域に向けて遊技球を打ち出すことによって第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 に遊技球を検出させる（V 入賞を発生させる）よう促す右打ち促進画像（「V を狙え！！」のメッセージの画像）、画像表示装置 5 の上部において左方から右方にかけて上向きに凸となる半円形の矢印画像が白色にて表示される。尚、該右打ち促進演出 V では、右打ち促進演出 A において表示される右打ち促進画像と同一サイズにて右打ち促進画像が表示される。

30

## 【 2 4 3 4 】

更に、該右打ち促進演出 V においては、特別可変入賞球装置 7 の画像のうち、アタッカ L E D 9 9 3 の配置位置に該当する箇所が、アタッカ L E D 9 9 1、9 9 2 やアタッカ L E D 9 9 4 の配置位置に該当する箇所よりも目立つ配色や高輝度にて表示されることで強調表示される。

40

## 【 2 4 3 5 】

尚、該右打ち促進演出 V の実行期間中においては、遊技者に対して大入賞口へ遊技球を入賞させるよう促す右打ち演出音として、「V を狙え」の音声スピーカー 8 L、8 R から出力される。

## 【 2 4 3 6 】

右打ち促進演出 F の促進表示としては、画像表示装置 5 の表示領域の右下部において特別可変入賞球装置 7 の画像、画像表示装置 5 の中央部において遊技者に対して右遊技領域に向けて遊技球を打ち出すことによって第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 に遊技球を検出させる（V 入賞を発生させる）よう促す右打ち促進画像（「ここを狙え！！」のメ

50

ッセージの画像)、画像表示装置5の上部において左方から右方にかけて上向きに凸となる半円形の矢印画像が白色にて表示される。尚、該右打ち促進演出Fでは、右打ち促進演出A及び右打ち促進演出Vにおいて表示される右打ち促進画像よりも小さいサイズにて右打ち促進画像が表示される(右打ち促進画像のサイズ:右打ち促進演出A=右打ち促進演出V>右打ち促進演出F)。

【2437】

更に、該右打ち促進演出Fにおいては、特別可変入賞球装置7の画像のうち、アタッカLED994の配置位置に該当する箇所が、アタッカLED991、992やアタッカLED993の配置位置に該当する箇所よりも目立つ配色や高輝度にて表示されることで強調表示される。

10

【2438】

尚、該右打ち促進演出Vの実行期間中においては、遊技者に対して大入賞口へ遊技球を入賞させるよう促す右打ち演出音として、「Vを狙え」の音声がスピーカ8L、8Rから出力される。

【2439】

ここで、右打ち促進演出の実行中における各アタッカLEDの発光態様に注目すると、図285-4(C)に示すように、右打ち促進演出Aの実行期間中は、輝度データテーブルWAA、WLA、WRA、ELA、ERA、LLA、ATAにもとづいて発光制御が実行されることにより、特別可変入賞球装置7の画像のうち、アタッカLED991、992の配置位置に該当する箇所が、アタッカLED993やアタッカLED994の配置位置に該当する箇所よりも強調表示されていることに応じて、アタッカLED991、992がレインボーの配色(虹色)にて点滅される一方で、アタッカLED993及びアタッカLED994は消灯が維持される。

20

【2440】

また、右打ち促進演出Vの実行期間中は、輝度データテーブルWAV、WLV、WRV、ELV、ERV、LLV、ATVにもとづいて発光制御が実行されることにより、特別可変入賞球装置7の画像のうち、アタッカLED993の配置位置に該当する箇所が、アタッカLED991、992やアタッカLED994の配置位置に該当する箇所よりも強調表示されていることに応じて、アタッカLED993が白色にて点滅される一方で、アタッカLED991、992及びアタッカLED994は消灯が維持される。

30

【2441】

そして、右打ち促進演出Fの実行期間中は、輝度データテーブルWAF、WLF、WRF、ELF、ERF、LLF、ATFにもとづいて発光制御が実行されることにより、特別可変入賞球装置7の画像のうち、アタッカLED994の配置位置に該当する箇所が、アタッカLED991、992やアタッカLED993の配置位置に該当する箇所よりも目立つ配色や高輝度にて表示されることで強調表示されていることに応じて、アタッカLED994が白色にて点滅される一方で、アタッカLED991、992及びアタッカLED993は消灯が維持される。

【2442】

尚、右打ち促進演出Aの実行中については、右打ち経路に対応するLEDについて順次レインボーの配色にて発光されるようになっており、右打ち促進演出V及び右打ち促進演出Fについては、右打ち経路に対応するLEDについて順次白色にて発光されるようになっている。

40

【2443】

また、右打ち演出音に注目すると、図285-4(D)に示すように、右打ち促進演出Aの実行中と右打ち促進演出Vの実行中とは、同一音量にてスピーカ8L、8Rから右打ち演出音が出力される。一方で、右打ち促進演出Fの実行中は、右打ち促進演出Aの実行中及び右打ち促進演出Vの実行中よりも小さい音量にてスピーカ8L、8Rから右打ち演出音が出力される(右打ち演出音の音量:右打ち促進演出A=右打ち促進演出V>右打ち促進演出F)。

50

## 【 2 4 4 4 】

以上のように、図 2 8 5 - 4 ( E ) に示すように、右打ち促進演出 A は、画像表示装置 5 においてキャラクタ画像が表示されるとともに、右打ち促進画像が右打ち促進演出 V と同一サイズ且つ右打ち促進演出 F よりも大きいサイズにて表示される演出である。加えて、右打ち促進演出 A は、画像表示装置 5 において名称表示（大当り遊技状態に制御されることを示す「 F E V E R 」のメッセージ画像の表示）を行った後に（ B ）に示した促進表示（右打ち促進演出 A の促進表示）が表示される。尚、右打ち促進演出 A において画像表示装置 5 において名称表示が行われる場合は、該名称表示以外のメッセージ画像が表示されることが無い（例えば、名称表示である「 F E V E R 」のメッセージ画像の下方に「突入」等のメッセージ画像（突入表示）や可変表示結果が大当りとなる条件を示すメッセージ画像（大当り説明表示）等が表示されることが無い）。

10

## 【 2 4 4 5 】

また、図 2 8 5 - 4 ( E ) に示すように、右打ち促進演出 V は、画像表示装置 5 においてキャラクタ画像が表示されず、右打ち促進画像が右打ち促進演出 A と同一サイズ且つ右打ち促進演出 F よりも大きいサイズにて表示される演出である。加えて、右打ち促進演出 V は、画像表示装置 5 において名称表示（大当り遊技状態に制御されることを示す「 F E V E R 」のメッセージ画像の表示）を行った後に図 2 8 5 - 4 ( B ) に示した促進表示（右打ち促進演出 V の促進表示）が表示される。尚、右打ち促進演出 V において画像表示装置 5 において名称表示が行われる場合は、該名称表示以外のメッセージ画像が表示されることが無い（例えば、名称表示である「 F E V E R 」のメッセージ画像の下方に「突入」等のメッセージ画像（突入表示）や可変表示結果が大当りとなる条件を示すメッセージ画像（大当り説明表示）等が表示されることが無い）。

20

## 【 2 4 4 6 】

そして、図 2 8 5 - 4 ( E ) に示すように、右打ち促進演出 F は、画像表示装置 5 においてキャラクタ画像が表示されず、右打ち促進画像が右打ち促進演出 A 及び右打ち促進演出 F よりも小さいサイズにて表示される演出である。加えて、右打ち促進演出 F は、画像表示装置 5 において名称表示（時短状態 A 1 や時短状態 C 1 に応じた「 F I N A L B A T T L E 」のメッセージ画像や、時短状態 A 2、時短状態 A 3、時短状態 B、時短状態 C 2 に応じた「 B A T T L E R U S H 」のメッセージ画像の表示）を行った後に図 2 8 5 - 4 ( B ) に示した促進表示（右打ち促進演出 F の促進表示）が表示される。尚、右打ち促進演出 F において画像表示装置 5 において名称表示が行われる場合は、該名称表示以外のメッセージ画像に加えて、「突入」のメッセージ画像（突入表示）と、可変表示結果が大当りとなる条件（本特徴部であれば、可変表示中に可動体 3 2 が落下すると大当りとなること）を示すメッセージ画像（大当り説明表示）も表示される。

30

## 【 2 4 4 7 】

尚、本特徴部に示す各右打ち促進演出については、図 2 8 5 - 4 ( E ) に示すように、画像表示装置 5 において、名称表示が実行された後に各右打ち促進演出に応じた促進表示（図 2 8 5 - 4 ( B ) 参照）が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、右打ち促進演出 A、右打ち促進演出 V、右打ち促進演出 F のうち、少なくとも 1 の右打ち促進演出については、画像表示装置 5 において右打ち促進演出に応じた促進表示が表示された後に名称表示が表示されるようにしてもよい。例えば、図 2 8 5 - 4 ( F ) に示すように、右打ち促進演出 F においては、画像表示装置 5 において、該右打ち促進演出 F に応じた促進表示が表示された後に該右打ち促進演出 F に応じた名称表示が表示される一方で、右打ち促進演出 A 及び右打ち促進演出 V においては、本特徴部と同じく、画像表示装置 5 において、各右打ち促進演出に応じた名称表示が表示された後に各右打ち促進演出に応じた促進表示が表示されるようにしてもよい。

40

## 【 2 4 4 8 】

また、本特徴部では、図 2 8 5 - 3 ( B ) に示すように、可変表示回数が 6 8 5 回に達する場合は、該 6 8 5 回目の可変表示の図柄確定期間においてレインボー演出としての各 L E D のレインボー態様での発光及び画像表示装置 5 でのレインボー画像の表示を行う（

50

レインボー演出を実行する)形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、685回目の可変表示の図柄確定期間においては、レインボー演出としての各LEDのレインボー態様での発光及び画像表示装置5でのレインボー画像の表示を行わない(レインボー演出を実行しない)ようにしてもよい。

【2449】

また、本特徴部では、図285-3(B)に示すように、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、該可変表示の図柄確定期間において、レインボー演出としての各LEDのレインボー態様での発光及び画像表示装置5でのレインボー画像の表示を行わない(レインボー演出を実行しない)形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が時短付きはずれとなる場合は、該可変表示の図柄確定期間において、レインボー演出としての各LEDのレインボー態様での発光及び画像表示装置5でのレインボー画像の表示を実行可能(レインボー演出を実行可能)としてもよい。

10

【2450】

次に、図285-5は、大当り変動から大当りを経由して突入演出Aに至るまでの演出態様を示す図、図285-6は、時短付きはずれBに当選変動と天井到達変動の演出態様を示す図、図285-7は、突入演出Bの演出態様を示す図、図285-8は、時短状態A1中に時短付きはずれBが当選した場合の演出態様を示す図である。

【2451】

これら図285-5～図285-8においては、各演出パートや演出シーンに対応して生成される拡張コマンド、スピーカ8L、8Rから背景音として出力されるBGM(音パターン)、画像表示装置5に表示される画像の表示態様、枠ランプ9bの発光態様が示されている。尚、図285-8の演出態様は、図284-65の演出態様に対応している。

20

【2452】

図285-5において、演出シーン(Q11)(Q12)はファンファーレ演出パートに該当し、演出シーン(Q13)はラウンド中演出パートに該当し、演出シーン(Q14)～(Q16)以降は突入演出Aパートに該当する。また、図285-7において、演出シーン(S2)～(S11)は突入演出Bパートに該当し、演出シーン(S12)以降はBATTLE RUSH演出パートに該当する。また、図285-8において、演出シーン(T1)～(T3)は突入演出Aパートに該当し、演出シーン(T4)～(T12)は突入演出Bパートに該当し、演出シーン(T13)以降はBATTLE RUSH演出パートに該当する。尚、各演出シーンに表示されている表示態様はあくまで一例であり、実際には図示されていない複数の画像が表示されている。

30

【2453】

<LEDドライバ(ランプドライバ)への出力の仕組み>

図285-10は、LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施の形態において、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、遊技効果ランプ9に含まれる複数のランプ(LED)のうちの1または複数のランプ(LED)を点灯/点滅/消灯させるための輝度データを、LEDドライバ(ランプドライバとも称する)に出力する。尚、以下では、演出制御用CPU120によってLEDなどのランプに対して行われる点灯/点滅/消灯の制御を、ランプ制御とも称する。LEDドライバは、演出制御用CPU120から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ9に含まれる各ランプを点灯/点滅/消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ9は、LEDドライバにより調整された電流に基づき、点灯/点滅/消灯する。

40

【2454】

より具体的に説明すると、演出制御基板12のROM121やRAM122には、各遊技効果ランプ9をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、SPリーチ中の各パート(煽りパート、当りエピソードパート、ハズレエピソードパート、および役物動作パートなど)において用いられるSPリーチ用輝度データ

50

テーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

【 2 4 5 5 】

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

【 2 4 5 6 】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、および時短状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。

【 2 4 5 7 】

さらに、エラー用輝度データテーブル、SPリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図285-10に示すように、エラー用輝度データテーブル、SPリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【 2 4 5 8 】

例えば、演出制御用CPU120は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにSPリーチに発展した場合、当該SPリーチに対応するSPリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該SPリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御されているときにSPリーチに発展すると、SPリーチ用輝度データテーブルに基づきSPリーチに対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御される。尚、SPリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはLEDドライバに出力されないが、SPリーチが終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力され、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力される。

【 2 4 5 9 】

より具体的には、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、SPリーチなどに発展すると、当該SPリーチに対応するSPリーチ用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用CPU120は、背景用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用CPU120は、SPリーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU1

10

20

30

40

50

20は、SPリーチが終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。

【2460】

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

10

【2461】

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

20

【2462】

<遊技効果ランプの点灯態様>

本実施の形態においては、上述したような演出制御用CPU120によるLEDドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。本実施形態においては、枠ランプ9b、盤ランプ、可動体ランプ9d、アタッカランプ9cといった各遊技効果ランプ9の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ9の態様を「点灯態様」とも称する。

30

【2463】

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

40

【2464】

例えば、枠ランプ9bなどの輝度データとして規定されるRGB(Red、Green、Blue)のデータが「000」である場合、枠ランプは「消灯」する。また、枠ランプの輝度データ(RGBのデータ)が「111」である場合、枠ランプは極低輝度で白色に点灯する(図285-19参照)。本実施の形態においては、このようなRGBのデータが「111」となる枠ランプの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【2465】

可動体ランプ9dやアタッカランプ9cなどの輝度データとして規定されるW(White)のデータが「0」である場合、可動体ランプ9dやアタッカランプ9cは「消灯」

50

する。また、可動体ランプ 9 d やアタッカランプ 9 c の輝度データ ( W のデータ ) が「 1 」である場合、可動体ランプ 9 d やアタッカランプ 9 c は極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このような W のデータが「 1 」となる可動体ランプ 9 d やアタッカランプ 9 c の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

#### 【 2 4 6 6 】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ 9 が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ 9 が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「 2 」～「 F 」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ 9 の点灯を含む。尚、輝度データは、 1 6 進数のデータであって「 0 」から「 F 」まで指定することができ、「 0 」が輝度がなく、「 1 」が最も輝度が低く、「 F 」が最も輝度が高くなる。

10

#### 【 2 4 6 7 】

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

20

#### 【 2 4 6 8 】

< 遊技効果ランプに関する説明 >

次に、遊技効果ランプ 9 のランプ制御について、図 2 8 5 - 1 1 ~ 図 2 8 5 - 3 6 を参照しながら説明する。

#### 【 2 4 6 9 】

[ 輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について ]

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 や RAM 1 2 2 に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数のランプのうちの 1 または複数のランプをランプ制御によって点灯 / 点滅 / 消灯させる。

30

#### 【 2 4 7 0 】

具体的には、表示制御部 1 2 3 は、主基板 1 1 に搭載された CPU 1 0 3 から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の 1 フレーム ( 3 3 m s ) で 1 減算されるカウンタである。表示制御部 1 2 3 は、サブ変動時間が各パートに対応する表示 ( 例えば、ファンファーレ演出パートや煽りパートなどの各パートにおける各種表示 ( リーチ表示など ) ) を開始するタイミングとなったときに、ROM 1 2 1 や RAM 1 2 2 に格納された画像データ ( 動画データ、アニメーションデータ ) に基づき、画像表示装置 5 の表示制御を行う。表示制御部 1 2 3 は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置 5 に表示させる演出表示 ( 演出シーン ) に対応して拡張コマンド ( 例えば、拡張コマンド D X X X など ( 「 X 」は任意の英数字 ) ) を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部 1 2 3 によって表示制御が行われる演出表示 ( 演出シーン ) に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

40

#### 【 2 4 7 1 】

例えば、図 2 8 5 - 1 1 は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図 2 8 5 - 1 1 に示すように、表示制御部 1 2 3 がファンファーレ演出パートにおける表示制御を行う場合、当該ファンファーレ演出パートを指定するための拡張コマンド ( B C 0 2 ) を演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 から受信した拡張コマンドに基づき、ファンファーレ演出パートに

50

対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【2472】

親テーブルでは、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間を指定する情報と、各ランプに対するランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報（子テーブルの指定アドレス）とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプのみが指定されており、ランプ制御の対象とならないランプについては指定されない。例えば、後述する図285-13（A）に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠ランプ9bと、盤ランプと、可動体ランプ9dと、アタッカランプ9cとが指定され、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として600000msが指定されている。そして、図285-13（A）に示す親テーブルにおいては、枠ランプ9bに対して子テーブルWA1、WL1、WR1が指定され、盤ランプに対して子テーブルEL1、ER2が指定され、可動体ランプ9dに対して子テーブルLL1が指定され、アタッカランプ9cに対して子テーブルAT1が指定されている。

10

【2473】

図285-11に示すように、ファンファーレ演出パート用の親テーブルにおいては、枠ランプ9bに対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms（10分間）が指定されており、演出制御用CPU120は、この600000ms（10分間）を計時するために10msごとにカウンタを1減算する。すなわち、演出制御用CPU120は、カウンタの減算処理を60000回実行することで、600000ms（10分間）を計時したことになる。演出制御用CPU120は、最大600000ms（10分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。ファンファーレ演出パート用の親テーブルにおいては、子テーブルとしてWA1/WL1/WR1が指定されている。

20

【2474】

子テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で参照される孫テーブルを指定する情報（孫テーブルの指定アドレス）とが格納されている。例えば、後述する図285-13（B）に示す枠ランプ用の子テーブルにおいては、ta1～ta15といった各時間に対して参照される孫テーブル（WA11～17/WL11～17/WR11～17など）が指定されている。

30

【2475】

図285-11に示すように、ファンファーレ演出パート用の子テーブルWA1/WL1/WR1においては、枠ランプ9bに対してランプ制御が行われる時間ta1～ta15として800、200、130・・・msが指定されており、演出制御用CPU120は、10msごとにカウンタを1減算することで800、200、130・・・msをそれぞれ計時し、当該計時が800、200、130・・・msに到達するまで、子テーブルWA1/WL1/WR1それぞれによって指定された孫テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。例えば、ファンファーレ演出パート用の子テーブルWA1においては、孫テーブルとしてRA11、WA11～17が指定されている。

40

【2476】

孫テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で用いられる輝度データとが格納されている。例えば、時間ta1に対応する孫テーブルRA11～RA13においては、40msごとに用いられるRGBに対応する輝度データが格納されている。

【2477】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。例えば、枠ランプは、「R」、「G」、「B」といった3つの素子からなるLEDによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応

50

する。具体的には、輝度データは、0～Fまでの16段階に電流値が分かれており、輝度データが0の場合は電流値が最低値（例えば、0）となり、輝度データがFの場合は電流値が最大値となる。例えば、「R」の素子に「A」の輝度データが出力されると、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

#### 【2478】

枠ランプ9bは、RGBの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠ランプ9bは、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクタに応じた色などで点灯することができる。一例としては、ファンファーレ演出においては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。突入演出Aにおいては、輝度データとして「F0F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤紫色に点灯する。突入演出Bにおいては、輝度データとして「FF0」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが黄色に点灯する。

#### 【2479】

図285-11に示すように、例えば、時間ta2に対応する孫テーブルWA11においては、各ランプについて、輝度データ（RGBのデータ）として「FFF」と「444」とが30ms間隔で交互に指定されている。演出制御用CPU120は、10msごとにカウンタを1減算することで子テーブルによって指定された時間である200msを計時し、当該計時が200msに到達するまで、孫テーブルWA11に基づき30ms間隔で輝度データをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

#### 【2480】

上述したように、演出制御用CPU120は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、10ms周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

#### 【2481】

具体的には、演出制御用CPU120は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

#### 【2482】

演出制御用CPU120による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図285-12は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図285-12に示すように、ファンファーレ演出パート用の子テーブルにおいては、枠ランプ9bに対してランプ制御が行われる時間ta2として200msが指定され、かつ孫テーブルとしてWA11、WL11、WR11が指定されている。孫テーブルWA11においては、各ランプについて、輝度データ（RGB

10

20

30

40

50

B のデータ ) として「 F F F 」と「 4 4 4 」とが 3 0 m s 間隔で交互に指定されている。尚、説明の便宜上、最初の 3 0 m s におけるデータ「 F F F 」をデータ 1、次の 3 0 m s におけるデータ「 4 4 4 」をデータ 2 と称する。

【 2 4 8 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 0 m s ごとにカウンタを 1 減算することで子テーブル W A 1 によって指定された 2 0 0 m s を計時し、当該計時が 2 0 0 m s に到達するまで、孫テーブル W A 1 1 に基づき 3 0 m s 間隔でデータ 1、データ 2 の輝度データを L E D ドライバに出力するが、データ 1 からデータ 2 まで出力した後、未だ計時が 2 0 0 m s に到達していなければ、再度、最初のデータ 1 から順に輝度データを L E D ドライバに出力する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、やがて、計時が 2 0 0 m s に到達すると、その時点で孫テーブル W A 1 1 に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル W 1 2 に基づく輝度データの出力を開始する。このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、子テーブルによって指定された時間が経過するまで、輝度データの出力をループさせるようになっている。

10

【 2 4 8 4 】

尚、後述する図 2 8 5 - 1 3 ( A ) に示す親テーブルのように、6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分 ) に亘って子データが指定されており、このような親テーブルにおける 1 0 分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 からの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、1 0 分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

20

【 2 4 8 5 】

また、後述する図 2 8 5 - 1 3 ( B ) に示す子テーブルのように、最終の指定箇所に 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分 ) に亘って孫データが指定されており、このような子テーブルにおける 1 0 分データは、子テーブルに対応するタイマの値が 0 となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【 2 4 8 6 】

30

また、後述する図 2 8 5 - 1 7 に示す孫テーブルのように、最終の指定箇所に 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分 ) に亘って輝度データが指定されており、このような孫テーブルにおける 1 0 分データは、孫テーブルに対応するタイマの値が 0 となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【 2 4 8 7 】

このように、孫テーブルの最後に指定された輝度データを 1 0 分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分 ) に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。

40

【 2 4 8 8 】

上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルによって構成されているが、以下で説明する各パートにおいて用いられる輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、特徴的なテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。

【 2 4 8 9 】

[ ファンファーレ演出パートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 8 5 - 1 3 ( A ) は、ファンファーレ演出パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 8 5 - 1 3 ( A ) に示すよう

50

に、ファンファーレ演出パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WA1、WL1、WR1、EL1、ER1、LL1、AT1)を指定する情報とが格納されている。

#### 【2490】

図285-13(B)は、ファンファーレ演出パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ9b用の子テーブルの一例を説明するための図である。図285-13(B)に示すように、枠ランプ9bの子テーブルWA1、WL1、WR1では、枠ランプ9bについて、ファンファーレ演出パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

10

#### 【2491】

例えば、時間ta1、ta13、ta15においては、孫テーブルRA11、RA12、RA13が指定されている。図285-14(A)~(C)に示すように、孫テーブルRA11、RA12、RA13においては、枠ランプ9bに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして30ms間隔で七色(虹色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルRA11、RA12、RA13に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ9bの各々を当り確定に対応する虹色(レインボー色とも言う)でなめらかに点灯させる。

20

#### 【2492】

時間ta2、ta4、ta6、ta8、ta10においては、孫テーブルWA11、WL11、WR11が指定されている。孫テーブルWA11、WL11、WR11は、白点滅(白フラッシュ)輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルWA11に対応する。図285-15(A)に示すように、孫テーブルWA11においては、枠ランプ9bに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で交互に「FFF」と「444」とが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルWA11に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ9bを白色で点滅させる。本実施形態において、演出制御用CPU120は、時間ta2において孫テーブルWA11に基づき200ms(30ms×6)に亘ってランプ制御を行うことで、枠ランプ9bを白色で3回点滅させる。

30

#### 【2493】

時間ta3、ta5、ta7においては、孫テーブルWA13~15、WL13~15、WR13~15が指定されている。孫テーブルWA13~15は、図285-15(C)~(E)に示すように、枠ランプ9bに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で緑色「0F0」の同系色の範囲の様々な輝度データが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルWA13~15、WL13~15、WR13~15に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ9bを緑系統色で点灯させる。

#### 【2494】

40

時間ta9、ta11、ta12、ta14においては、孫テーブルWA12、16、17、WL12、16、17、WR12、16、17が指定されている。孫テーブルWA12、16、17は、図285-15(B)、(F)、(G)に示すように、枠ランプ9bに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で赤色「F00」の同系色の範囲の様々な輝度データが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルWA12、16、17、WL12、16、17、WR12、16、17に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ9bを赤系統色で点灯させる。

#### 【2495】

このように、ファンファーレ演出パートの子テーブルWA1、WL1、WR1においては、枠ランプ9bが白点滅を挟んで緑系統色や赤系統色に色を変えながら点灯/点滅する

50

ように輝度データが切り替わるので、図 285 - 5 ( Q 1 1 ) に示すように、大当り遊技状態が開始されることを祝福するファンファーレ演出を盛り上げることができる。

#### 【 2 4 9 6 】

〔突入演出 A パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図 285 - 16 ( A ) は、突入演出 A パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 285 - 16 ( A ) に示すように、突入演出 A パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W A 2、W L 2、W R 2、E L 2、E R 2、L L 2、A T 2 ) を指定する情報とが格納されている。

10

#### 【 2 4 9 7 】

図 285 - 16 ( B ) は、突入演出 A パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ 9 b 用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 285 - 16 ( B ) に示すように、枠ランプ 9 b の子テーブル W A 2、W L 2、W R 2 では、枠ランプ 9 b について、突入演出 A パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

#### 【 2 4 9 8 】

例えば、時間 t b 1、t b 2 においては、孫テーブル W A 2 1、W L 2 1、W R 2 1 が指定されている。図 285 - 17 ( A ) ~ ( C ) に示すように、孫テーブル W A 2 1、W L 2 1、W R 2 1 においては、枠ランプ 9 b に含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s 間隔で「0 0 0」(消灯)に対応する輝度データが指定されている。尚、2 番目の輝度データについては「F 0 F」に対応する輝度データが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W A 2 1、W L 2 1、W R 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ 9 b を基本的に消灯 ( 2 番目の輝度データに基づき瞬間的に赤紫色に点灯 ) させる。

20

#### 【 2 4 9 9 】

時間 t b 3 ~ t b 2 4 ( t b 1 0、t b 1 9、t b 2 2 を除く ) においては、孫テーブル W A 2 2 ~ 2 A、W L 2 2 ~ 2 A、W R 2 2 ~ 2 A ( W A 2 6、2 8、2 9、W L 2 6、2 8、2 9、W R 2 6、2 8、2 9 を除く ) が指定されている。孫テーブル W A 2 2 ~ 2 A、W L 2 2 ~ 2 A、W R 2 2 ~ 2 A ( W A 2 6、2 8、2 9、W L 2 6、2 8、2 9、W R 2 6、2 8、2 9 を除く ) は、図 285 - 17 ( D ) ~ ( I ) に示す孫テーブル W A 2 2、2 3、W L 2 2、2 3、W R 2 2、2 3 のように、枠ランプ 9 b に含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s 間隔で「F 0 F」と「0 0 0」とが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W A 2 2 ~ 2 A、W L 2 2 ~ 2 A、W R 2 2 ~ 2 A ( W A 2 6、2 8、2 9、W L 2 6、2 8、2 9、W R 2 6、2 8、2 9 を除く ) に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ 9 b を赤紫色で点滅させる。本実施形態において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、各時間 t b 3 ~ t b 2 4 において孫テーブル W A 2 2 ~ 2 A、W L 2 2 ~ 2 A、W R 2 2 ~ 2 A ( W A 2 6、2 8、2 9、W L 2 6、2 8、2 9、W R 2 6、2 8、2 9 を除く ) に基づき所定 m s ( 3 0 m s × n 回 ) に亘ってランプ制御を行うことで、枠ランプ 9 b を赤紫色で所定回点滅させる。

30

40

#### 【 2 5 0 0 】

時間 t b 1 0、t b 1 9、t b 2 2 においては、孫テーブル W A 2 6、2 8、2 9、W L 2 6、2 8、2 9、W R 2 6、2 8、2 9 が指定されている。孫テーブル W A 2 6、2 8、2 9、W L 2 6、2 8、2 9、W R 2 6、2 8、2 9 は、枠ランプ 9 b に含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s 間隔で白紫色や紫白色点滅など、赤紫点滅「0 F 0」の同系色の範囲の様々な輝度データが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W A 2 6、2 8、2 9、W L 2 6、2 8、2 9、W R 2 6、2 8、2 9 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ 9 b を赤紫系統色で点灯させる。

50

## 【 2 5 0 1 】

このように、突入演出 A パートの子テーブル W A 2、W L 2、W R 2 においては、枠ランプ 9 b が、開始から所定時間が経過するまでは消灯した後、基本的には赤紫系統色にて点灯 / 点滅するように輝度データが切り替るので、図 2 8 5 - 5 ( Q 1 4 ) ~ ( Q 1 6 ) に示すように、時短状態 A 1、C 1 の制御 ( F I N A L B A T T L E 演出 ) が開始される ( 突入する ) ことを報知する突入演出 A を盛り上げることができる。

## 【 2 5 0 2 】

[ 突入演出 B ( シーン 1 ) パートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 8 5 - 1 8 ( A ) は、突入演出 B ( シーン 1 ) パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 8 5 - 1 8 ( A ) に示すように、突入演出 B ( シーン 1 ) パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W A 3、W L 3、W R 3、E L 3、E R 3、L L 3、A T 3 ) を指定する情報とが格納されている。

10

## 【 2 5 0 3 】

図 2 8 5 - 1 8 ( B ) は、突入演出 B ( シーン 1 ) パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ 9 b 用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 8 5 - 1 8 ( B ) に示すように、枠ランプ 9 b の子テーブル W A 3、W L 3、W R 3 では、枠ランプ 9 b について、突入演出 B ( シーン 1 ) パートで参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

20

## 【 2 5 0 4 】

例えば、時間 t c 1 においては、孫テーブル W A 3 1、W L 3 1、W R 3 1 が指定されている。図 2 8 5 - 1 9 ( A ) ~ ( C ) に示すように、孫テーブル W A 3 1、W L 3 1、W R 3 1 においては、枠ランプ 9 b に含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s 間隔で「 0 0 0 」 ( 消灯 ) に対応する輝度データが指定されている。尚、2 番目の輝度データについては「 F F 0 」に対応する輝度データが指定され、3 ~ 5 番目の輝度データについては「 F F F 」や「 6 6 6 」に対応する輝度データが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W A 3 1、W L 3 1、W R 3 1 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ 9 b を基本的に消灯 ( 2 番目の輝度データに基づき瞬間的に黄色に点灯 ) させる。

30

## 【 2 5 0 5 】

このように、突入演出 B ( シーン 1 ) パートの子テーブル W A 3、W L 3、W R 3 においては、枠ランプ 9 b が、開始から基本的には消灯するように輝度データが切り替るので、図 2 8 5 - 7 ( S 2 )、( S 6 ) に示すように、時短状態 A 2、A 3、B、C 2 の制御 ( B A T T L E R U S H 演出 ) が開始される ( 突入する ) ことを報知する突入演出 B を盛り上げることができる。

## 【 2 5 0 6 】

[ 突入演出 B ( シーン 2 ) パートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

40

図 2 8 5 - 2 0 ( A ) は、突入演出 B ( シーン 2 ) パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 8 5 - 2 0 ( A ) に示すように、突入演出 B ( シーン 2 ) パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W A 4、W L 4、W R 4、E L 4、E R 4、L L 4、A T 4 ) を指定する情報とが格納されている。

## 【 2 5 0 7 】

図 2 8 5 - 2 0 ( B ) は、突入演出 B ( シーン 2 ) パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ 9 b 用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 8 5 -

50

20 (B) に示すように、枠ランプ 9 b の子テーブル W A 4、W L 4、W R 4 では、枠ランプ 9 b について、突入演出 B パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

#### 【2508】

例えば、時間 t d 1 においては、いずれの孫テーブルも指定されていないため、演出制御用 C P U 1 2 0 は、枠ランプ 9 b を基本的に消灯させる。

#### 【2509】

時間 t d 2 ~ t d 1 1 においては、孫テーブル W A 4 1 A ~ 4 1 J、W L 4 1 A ~ 4 1 J、W R 4 1 A ~ 4 1 J が指定されている。孫テーブル W A 4 1 A ~ 4 1 J、W L 4 1 A ~ 4 1 J、W R 4 1 A ~ 4 1 J は、図 285 - 21 (A) ~ (D) に示す孫テーブル W L 4 1 A、4 1 B、W R 4 1 A、4 1 B のように、枠ランプ 9 b に含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、30 m s 間隔 (一部 40 m s) で「E C A」や「000」など黄系統色 (低輝度) が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W A 4 1 A ~ 4 1 J、W L 4 1 A ~ 4 1 J、W R 4 1 A ~ 4 1 J に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ 9 b を黄系統色 (低輝度) で点灯させる。本実施形態において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、各時間 t d 2 ~ t d 1 1 において孫テーブル W A 4 1 A ~ 4 1 J、W L 4 1 A ~ 4 1 J、W R 4 1 A ~ 4 1 J に基づき所定 m s (30 m s × n 回) に亘ってランプ制御を行うことで、枠ランプ 9 b を黄系統色 (低輝度) で点灯させる。

#### 【2510】

このように、突入演出 B パート (シーン 2) の子テーブル W A 4、W L 4、W R 4 においては、枠ランプ 9 b が、開始から所定時間が経過するまでは消灯した後、基本的には黄系統色 (低輝度) にて点灯 / 点滅するように輝度データが切り替わるので、図 285 - 7 (S3)、(S4) に示すように、時短状態 A2、A3、B、C2 の制御 (BATTLE RUSH 演出) が開始される (突入する) ことを報知する突入演出 B を盛り上げることができる。

#### 【2511】

[ 突入演出 B (シーン 3) パートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 285 - 22 (A) は、突入演出 B (シーン 3) パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 285 - 22 (A) に示すように、突入演出 B (シーン 3) パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 60000 m s (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (W A 5、W L 5、W R 5、E L 5、E R 5、L L 5、A T 5) を指定する情報とが格納されている。

#### 【2512】

図 285 - 22 (B) は、突入演出 B (シーン 3) パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ 9 b 用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 285 - 22 (B) に示すように、枠ランプ 9 b の子テーブル W A 5、W L 5、W R 5 では、枠ランプ 9 b について、突入演出 B パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

#### 【2513】

例えば、時間 t e 1 においては、孫テーブル W A 5 2 のみが指定されている。図 285 - 23 (A) に示すように、孫テーブル W A 5 2 においては、枠ランプ 9 b に含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、30 m s 間隔で「F C 0」など黄系統色 (低輝度) に対応する輝度データが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W A 5 2 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ 9 b を基本的に黄系統色 (低輝度)

に点灯させる。

【2514】

時間  $t_{e2} \sim t_{e6}$  においては、孫テーブル  $WA52$ 、 $WL51A \sim 51C$ 、 $WR51A \sim 51C$  が指定されている。図 285 - 23 (A) に示すように、孫テーブル  $WA52$  においては、枠ランプ 9b に含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、30ms 間隔で「600」や「000」など黄系統色（低輝度）が指定されている。また、図 285 - 23 (B) ~ (F) に示すように、孫テーブル  $WL51A \sim 51C$ 、 $WR51A \sim 51C$  のように、枠ランプ 9b に含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、30ms 間隔で「600」や「006」や「060」など低輝度の赤色、緑色、青色が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $WA52$ 、 $WL51A \sim 51C$ 、 $WR51A \sim 51C$  に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ 9b の枠 LED 901 ~ 904 を黄系統色（低輝度）で点灯させ、枠 LED 911 ~ 934 を赤色、緑色、青色（低輝度）で点灯させる。

10

【2515】

このように、突入演出 B パート（シーン 3）の子テーブル  $WA5$ 、 $WL5$ 、 $WR5$  においては、枠ランプ 9b が、低輝度の黄色を主として、低輝度の赤色、緑色、青色にて点灯するように輝度データが切り替わるので、図 285 - 7 (S5) に示すように、時短状態 A2、A3、B、C2 の制御（BATTLE RUSH 演出）が開始される（突入する）ことを報知する突入演出 B を盛り上げることができる。

【2516】

20

〔突入演出 B（シーン 4）パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図 285 - 24 (A) は、突入演出 B（シーン 4）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 285 - 24 (A) に示すように、突入演出 B（シーン 4）パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 5000ms（5 秒）と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ $WA6$ 、 $WL6$ 、 $WR6$ 、 $EL6$ 、 $ER6$ 、 $LL6$ 、 $AT6$ ）を指定する情報とが格納されている。

【2517】

図 285 - 24 (B) は、突入演出 B（シーン 4）パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ 9b 用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 285 - 24 (B) に示すように、枠ランプ 9b の子テーブル  $WA6$ 、 $WL6$ 、 $WR6$  では、枠ランプ 9b について、突入演出 B（シーン 4）パートで参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

30

【2518】

例えば、時間  $t_{f1}$  においては、孫テーブル  $WA61$ 、 $WL61$  のみが指定されている。図 285 - 25 (A) (B) に示すように、孫テーブル  $WA61$ 、 $WL61$  においては、枠ランプ 9b に含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして 30ms 間隔で七色（虹色）に対応する様々な輝度のデータと、「000」（消灯）に対応する輝度データとが交互に指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $WA61$ 、 $WL61$  に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ 9b の各々を当り確定に対応する虹色（レインボー色とも言う）で点滅させる。

40

【2519】

このように、突入演出 B パート（シーン 4）の子テーブル  $WA6$ 、 $WL6$ 、 $WR6$  においては、枠ランプ 9b が虹色にて点滅するように輝度データが切り替わるので、図 285 - 7 (S9) に示すように、「V STOCK」、つまり、大当り保留記憶があることを報知する演出を盛り上げることができる。

【2520】

〔突入演出 B（シーン 5）パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

50

図 2 8 5 - 2 6 ( A ) は、突入演出 B ( シーン 5 ) パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 8 5 - 2 6 ( A ) に示すように、突入演出 B ( シーン 5 ) パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 m s ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W A 7、W L 7、W R 7、E L 7、E R 7、L L 7、A T 7 ) を指定する情報とが格納されている。

#### 【 2 5 2 1 】

図 2 8 5 - 2 6 ( B ) は、突入演出 B ( シーン 5 ) パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ 9 b 用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 8 5 - 2 6 ( B ) に示すように、枠ランプ 9 b の子テーブル W A 7、W L 7、W R 7 では、枠ランプ 9 b について、突入演出 B ( シーン 5 ) パートで参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

#### 【 2 5 2 2 】

例えば、時間 t g 1 においては、孫テーブル W A 7 1、W L 7 1、W R 7 1 が指定されている。図 2 8 5 - 2 7 ( A ) に示すように、孫テーブル W A 7 1 においては、枠ランプ 9 b に含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s 間隔で「 0 0 0 」 ( 消灯 ) に対応する輝度データが指定されている。尚、5 番目以降の輝度データについては、「 F F 0 」、「 7 7 0 」、「 0 0 0 」などに対応する輝度データが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W A 7 1 ~ 7 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ 9 b を基本的に黄色にて点灯させる。

#### 【 2 5 2 3 】

時間 t g 2 ~ t g 4 においては、孫テーブル W A 7 1 ~ 7 4、W L 7 1 ~ 7 4、W R 7 1 ~ 7 4 が指定されている。図 2 8 5 - 2 7 ( B ) ~ ( D ) に示すように、孫テーブル W A 7 2 ~ 7 4 においては、枠ランプ 9 b に含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s 間隔で「 F F 0 」、「 4 4 0 」、「 3 1 0 」などに対応する輝度データが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W A 7 1 ~ 7 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ 9 b を基本的に黄系統色にて点灯 / 点滅させる。

#### 【 2 5 2 4 】

このように、突入演出 B ( シーン 5 ) パートの子テーブル W A 7、W L 7、W R 7 においては、枠ランプ 9 b が、基本的に黄系統色にて点灯するように輝度データが切り替わるので、図 2 8 5 - 7 ( S 1 0 ) に示すように、時短状態 A 2、A 3、B、C 2 の制御 ( B A T T L E R U S H 演出 ) が開始される ( 突入する ) ことを報知する突入演出 B を盛り上げることができる。

#### 【 2 5 2 5 】

[ ファンファーレ演出と突入演出 A と突入演出 B とのランプ制御の比較 ]

図 2 8 5 - 2 8 ( A ) ~ ( G ) は、ファンファーレ演出と突入演出 A と突入演出 B とのランプ制御の比較について説明するための図である。尚、以下においては、枠ランプ 9 b における枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4 のランプ制御を一例に説明し、枠 L E D 9 1 1 ~ 9 3 4 のランプ制御については説明を省略するが、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4 のランプ制御と同様であってもよい。

#### 【 2 5 2 6 】

まず、図 2 8 5 - 2 8 ( A ) ~ ( C ) を用いて、各演出パートの最初の孫テーブル ( 1 番目の孫テーブル ) における 1 番目と 2 番目の輝度データを比較する。

#### 【 2 5 2 7 】

図 2 8 5 - 2 8 ( A ) に示すように、ファンファーレ演出パートの開始においては、孫テーブル R A 1 1 に基づきランプ制御が行われる。孫テーブル R A 1 1 においては、枠 L E D 9 0 1 ~ 9 0 4 に含まれる各ランプに出力される 1 番目の R G B のデータとして、4 0 m s で「 F 0 6 」、「 F 0 8 」、「 F 0 A 」、「 F 0 C 」 ( 赤系統色 ) が指定され、2

10

20

30

40

50

番目のRGBのデータとして、40msで「F00」（赤色）が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルRA11に基づきランプ制御を行うことで、大当り遊技状態の制御が開始されることを報知するファンファーレ演出の開始に対応させて、枠ランプ9bを赤系統色で点灯させる。

#### 【2528】

また、図285-28(B)に示すように、突入演出Aパートの開始においては、孫テーブルWA21に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルWA21においては、枠LED901~904に含まれる各ランプに出力される1番目のRGBのデータとして、20msで「000」（消灯）が指定され、2番目のRGBのデータとして、20msで「F0F」（赤紫色）が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルWA21に基づきランプ制御を行うことで、時短状態A1、C1の制御が開始されることを報知する突入演出Aの開始に対応させて、枠ランプ9bを最初に消灯させた後、突入演出Aの主要色である赤紫色で点灯させる。

10

#### 【2529】

また、図285-28(C)に示すように、突入演出Bパートの開始においては、孫テーブルWA31に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルWA31においては、枠LED901~904に含まれる各ランプに出力される1番目のRGBのデータとして、20msで「000」（消灯）が指定され、2番目のRGBのデータとして、10msで「FFF」（黄色）が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルWA31に基づきランプ制御を行うことで、時短状態A2、A3、B、C2の制御が開始されることを報知する突入演出Bの開始に対応させて、枠ランプ9bを最初に消灯させた後、突入演出Bの主要色である黄色で点灯させる。

20

#### 【2530】

このように、時短状態Bに到達する可変表示や、表示結果が時短付きはずれA、Bに当選した可変表示では、大当り遊技状態に制御される可変表示ではないため、画像表示装置5の態様と枠ランプ9bの態様とを大当り可変表示とは異なる態様、特に、最初の輝度データを異ならせて最初の発光態様を異ならせることで、枠ランプ9bの発光態様が異なることが明確となるため、大当り遊技状態に制御される大当り可変表示と誤認させないようにすることができるので、時短状態を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【2531】

30

次に、図285-28(D)~(F)を用いて、各演出パートの最初とその次の孫テーブル(1番目と2番目の孫テーブル)における主要色を比較する。

#### 【2532】

図285-28(D)に示すように、ファンファーレ演出パートの開始においては、まず、1番目の孫テーブルRA11に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルRA11においては、枠LED901~904に含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、七色(虹色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。次いで、2番目の孫テーブルWA11に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルWA11においては、枠LED901~904に含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、白点滅に対応する輝度データが指定されている。このように、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出パートの開始において、孫テーブルRA11、WA11に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ9bを主要色である赤色(第1色)を含む赤系統色にて点灯させる。

40

#### 【2533】

また、図285-28(E)に示すように、突入演出Aパートの開始においては、まず、1番目の孫テーブルWA21に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルWA21においては、枠LED901~904に含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、消灯に対応する輝度データが指定されている。次いで、突入演出Aパートにおいて、2番目の孫テーブルWA22に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルWA22においては、枠LED901~904に含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、赤

50

紫系統色に対応する輝度データが指定されている。このように、演出制御用CPU120は、突入演出Aパートの開始において、孫テーブルWA21、WA22に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ9bを最初に消灯した後、主要色である赤紫色（第2色）を含む赤紫系統色にて点灯させる。

#### 【2534】

また、図285-28(F)に示すように、突入演出B（シーン1）パートの開始においては、まず、1番目の孫テーブルWA31に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルWA31においては、枠LED901～904に含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、消灯に対応する輝度データが指定されている。次いで、突入演出B（シーン2）パートにおいて、2番目の孫テーブルWA41に基づきランプ制御が行われる。孫テーブルWA41においては、枠LED901～904に含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、黄系統色に対応する輝度データが指定されている。このように、演出制御用CPU120は、突入演出Bパートの開始（シーン1、シーン2）において、孫テーブルWA31、WA41に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプ9bを最初に消灯した後、主要色である黄色（第3色）を含む黄系統色にて点灯させる。

#### 【2535】

ここで、図285-29に基づいて、同系色について説明する。色には、色相（色味）、明度（輝度、明るさ）、彩度（鮮やかさ）の3つの属性があり、「同系色」とは、1．トーン（輝度、明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、2．トーンは異なるが同じ色相の組合せ、3．明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

#### 【2536】

上記「1．トーン（明度（輝度、明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図285-29(A)、(B)に基づいて説明すると、所定数（ここでは24色）の色相環において、光の三原色である赤（R）[F00]、緑（G）[0F0]、青（B）[00F]を120度の角度間隔で配置した場合、各3色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で30～60度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。

#### 【2537】

例えば、赤（R）を基準色とした場合、黄（Y）側に30度、水色（C）側に30度（計60度）の範囲に属する色が赤（R）と同系色となり、緑（G）を基準色とした場合、赤紫（M）側に30度、黄（Y）側に30度（計60度）の範囲に属する色が緑（G）の同系色となり、青（B）を基準色とした場合、水色（C）側に30度、赤紫（M）側に30度（計60度）の範囲に属する色が青（B）の同系色となる。よって、色相環の色数が24色未満あるいは24色以上であった場合でも、色相環の角度で30～60度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

#### 【2538】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

#### 【2539】

本実施の形態では、図285-28(A)～(C)にて説明したように、ファンファーレ演出パートの最初の輝度データは「点灯」に対応するデータであるのに対し、突入演出Aパート及び突入演出Bパートの最初の輝度データは「消灯」に対応するデータであることで、最初の輝度データが異なる態様とされているが、ファンファーレ演出パート、突入演出Aパート及び突入演出Bパートの最初の輝度データが全て「点灯」である場合、各々の輝度データがカラーコードが異なる輝度データとされていればよい。この場合、ファンファーレ演出パート、突入演出Aパート及び突入演出Bパート各々の最初の輝度データは

10

20

30

40

50

、カラーコードは異なるが、各々が上記した「同系色」に属さない色であることが好ましい。

【 2 5 4 0 】

また、ファンファーレ演出パートの 2 番目の輝度データは主要色である赤色「 F 0 0 」、突入演出 A パートの 2 番目の輝度データは主要色である赤紫色「 F 0 F 」、突入演出 B パートの 2 番目の輝度データは主要色である黄色「 0 F F 」とされており、それぞれの色は、図 2 8 5 - 2 9 ( B ) に示すように、他の色の「同系色」に属さない色とされているため、大当り遊技状態と時短状態との違いを明示することが可能となる。

【 2 5 4 1 】

また、本実施の形態では、図 2 8 5 - 2 8 ( A ) ~ ( C ) にて説明したように、ファンファーレ演出パート、突入演出 A パート及び突入演出 B パート各々の最初の孫テーブルの 1 番目の輝度データと 2 番目の輝度データとが異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ファンファーレ演出パート、突入演出 A パート及び突入演出 B パート各々の最初の孫テーブルの 1 番目の輝度データと 2 番目の輝度データとが同じであっても、図 2 8 5 - 2 8 ( D ) ~ ( F ) にて説明したように、ファンファーレ演出パート、突入演出 A パート及び突入演出 B パート各々の最初の子テーブルの 1 番目の孫テーブルの主要色と 2 番目の孫テーブルの主要色とのうち少なくとも 1 番目の孫テーブルの主要色が異なっていればよい。

10

【 2 5 4 2 】

また、ファンファーレ演出パート、突入演出 A パート及び突入演出 B パート各々の主要色は赤色「 F 0 0 」、赤紫色「 F 0 F 」、黄色「 0 F F 」とされていたが、他の同系色に属さない色であれば任意に変更可能である。

20

【 2 5 4 3 】

また、ファンファーレ演出パートの孫テーブル R A 1 1 における最初の制御データの次の 2 番目の制御データは、第 1 色（例えば、赤色）の発光データを含むが第 2 色（例えば、赤紫色）および第 3 色（例えば、黄色）の発光データを含まない制御データであり、突入演出 B（シーン 1）パートの孫テーブル W A 3 1 における最初の制御データの次の 2 番目の制御データは、第 3 色（例えば、黄色）の発光データを含むが第 1 色（例えば、赤色）および第 2 色（例えば、赤紫色）の発光データを含まない制御データである形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時短状態 B に突入するための第 1 突入演出と、時短状態 C 1、C 2 に突入するための第 2 突入演出とを別個に実行可能とする場合、第 1 突入演出における最初の輝度データの次の 2 番目の制御データは、第 2 色（例えば、赤紫色）の発光データを含むが第 1 色（例えば、赤色）および第 3 色（例えば、黄色）の発光データを含まない制御データとし、第 2 突入演出における最初の輝度データの次の 2 番目の制御データは、第 1 色（例えば、赤色）の発光データを含むが第 2 色（例えば、赤紫色）および第 3 色（例えば、黄色）の発光データを含まない制御データとすればよい。

30

【 2 5 4 4 】

また、「主要色」とは、ファンファーレ演出パート、突入演出 A パート及び突入演出 B パート（演出期間）各々において、枠ランプ 9 b のランプ制御に用いられる輝度データテーブルで指定されている全ての輝度データのうち、発光している時間が最も長い所定色または系統色であればよい。

40

【 2 5 4 5 】

図 2 8 5 - 2 8 ( G ) に示すように、ファンファーレ演出パートの「主要色」は赤色「 F 0 0 」とされ、突入演出 A パートの「主要色」は赤紫色「 F 0 F 」とされ、突入演出 B パートの「主要色」は黄色「 0 F F 」とされているが、これらカラーコードに対応する輝度データで発光する時間が最も長いものだけでなく、所定の輝度データの同系色で発光する時間が他の輝度データの同系色よりも長いものであればよい。

【 2 5 4 6 】

具体的には、ファンファーレ演出パートにおいて、「赤系統色」で発光する時間の割合

50

は40%、「黄系統色」で発光する時間の割合は10%、「緑系統色」で発光する時間の割合は25%、「赤紫系統色」で発光する時間の割合は5%、「青系統色」で発光する時間の割合は5%、「水色系統色」で発光する時間の割合は5%、「白系統色」で発光する時間の割合は10%とされている。よって、発光する時間の割合が最も多い40%である「赤系統色」が「主要色」とされている。

【2547】

突入演出Aパートにおいて、「赤系統色」で発光する時間の割合は5%、「黄系統色」で発光する時間の割合は5%、「緑系統色」で発光する時間の割合は20%、「赤紫系統色」で発光する時間の割合は40%、「青系統色」で発光する時間の割合は20%、「水色系統色」で発光する時間の割合は5%、「白系統色」で発光する時間の割合は5%とされている。よって、発光する時間の割合が最も多い40%である「赤紫系統色」が「主要色」とされている。

10

【2548】

突入演出Bパートにおいて、「赤系統色」で発光する時間の割合は20%、「黄系統色」で発光する時間の割合は40%、「緑系統色」で発光する時間の割合は20%、「赤紫系統色」で発光する時間の割合は5%、「青系統色」で発光する時間の割合は5%、「水色系統色」で発光する時間の割合は5%、「白系統色」で発光する時間の割合は5%とされている。よって、発光する時間の割合が最も多い40%である「黄系統色」が「主要色」とされている。

【2549】

20

また、上記では各演出パートにおいて発光する時間の割合が最も多い色を「主要色」とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出パートにおける輝度データテーブルにおいて指定されている数が最も多いカラーコードに相当する色を「主要色」としてもよい。

【2550】

また、図285-28においては、ファンファーレ演出パート、突入演出A、突入演出Bそれぞれの枠ランプ9bにおける枠LED901~904のランプ制御について説明したが、他の枠LED911~934や盤ランプ、可動体ランプ9dについても、ファンファーレ演出パート、突入演出A、突入演出Bそれぞれにおいて枠LED901~904と同じようなランプ制御が行われるようにしてもよいし、異なるランプ制御が行われるようにしてもよい。

30

【2551】

[右打ち促進演出Aパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図285-30(A)は、右打ち促進演出Aパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図285-30(A)に示すように、右打ち促進演出Aパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として2000ms(2秒)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WAA、WLA、WRA、ELA、ERA、LLA、ATA)を指定する情報とが格納されている。

【2552】

40

図285-30(B)は、右打ち促進演出Aパートに用いられる輝度データテーブルにおける盤ランプ、可動体ランプ9d、アタッカランプ9c用の子テーブルの一例を説明するための図である。図285-30(B)に示すように、盤ランプ、可動体ランプ9d、アタッカランプ9cの子テーブルELA、ERA、LLA、ATAでは、右打ち促進演出Aパートで参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

【2553】

例えば、時間th1においては、孫テーブルELA1、ERA1、LLA1、ATA1が指定されている。図285-31(A)~(C)に示すように、孫テーブルELA1、

50

ERA1、LLA1においては、盤ランプと可動体ランプ9dに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、20ms間隔で「F00」、「0F0」、「00F」など様々な色に対応する輝度データが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルELA1、ERA1、LLA1に基づきランプ制御を行うことで、盤ランプと可動体ランプ9dを複数色にて点灯させる。

【2554】

また、図285-31(D)に示すように、孫テーブルATA1においては、アタッカランプ9cに含まれるアタッカLED991に出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で七色(虹色)に対応する様々な輝度データが指定され、アタッカLED992~994に出力されるWのデータとして、30ms間隔で「0」(消灯)に対応する輝度データが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルATA1に基づきランプ制御を行うことで、アタッカLED991のみを虹色にて点灯させる。

【2555】

このように、右打ち促進演出Aパートの子テーブルELA、ERA、LLA、ATAにおいては、盤ランプと可動体ランプ9dが、遊技球の第2流下経路に沿うように遊技球の移動方向に向けて複数色にて点灯するように輝度データが切り替るとともに、アタッカランプ9cにおいては、大入賞口に対応するアタッカLED991のみが虹色にて点灯するので、図285-5(Q12)に示すように、大当り遊技状態の制御の開始に伴い、遊技者が右打ち遊技により狙う入賞領域(大入賞口)を好適に報知することができる。

【2556】

[右打ち促進演出Vパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図285-32(A)は、右打ち促進演出Vパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図285-32(A)に示すように、右打ち促進演出Vパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として2000ms(2秒)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WAV、WLV、WRV、ELV、ERV、LLV、ATV)を指定する情報とが格納されている。

【2557】

図285-32(B)は、右打ち促進演出Vパートに用いられる輝度データテーブルにおける盤ランプ、可動体ランプ9d、アタッカランプ9c用の子テーブルの一例を説明するための図である。図285-32(B)に示すように、盤ランプ、可動体ランプ9d、アタッカランプ9cの子テーブルELV、ERV、LLV、ATVでは、右打ち促進演出Vパートで参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

【2558】

例えば、時間ti1においては、孫テーブルELV1、ERV1、LLV1、ATV1が指定されている。孫テーブルELV1、ERV1、LLV1については、孫テーブルELA1、ERA1、LLA1とほぼ同様であるので省略する。図285-32(C)に示すように、孫テーブルATV1においては、アタッカランプ9cに含まれるアタッカLED991に出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で「000」(消灯)に対応する様々な輝度データが指定され、アタッカLED992、994に出力されるWのデータとして、30ms間隔で「0」(消灯)に対応する輝度データが指定される一方で、アタッカLED993に出力されるWのデータとして、30ms間隔で「F」(白色)と「0」(消灯)に対応する輝度データが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルATV1に基づきランプ制御を行うことで、アタッカLED993のみを白色点滅させる。

【2559】

このように、右打ち促進演出Vパートの子テーブルELV、ERV、LLV、ATVにおいては、盤ランプと可動体ランプ9dが、遊技球の第2流下経路に沿うように遊技球の

10

20

30

40

50

移動方向に向けて複数色にて点灯するように輝度データが切り替るとともに、アタッカランプ 9 c においては、第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 である V スwitch に対応するアタッカ LED 9 9 3 のみが白色点滅するので、図 2 8 5 - 5 8 ( B 3 ) に示すように、小当り遊技状態の制御の開始に伴い、遊技者が右打ち遊技により狙う入賞領域 ( V 入賞口 ) を好適に報知することができる。

#### 【 2 5 6 0 】

[ 右打ち促進演出 F パートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 8 5 - 3 3 ( A ) は、右打ち促進演出 F パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 8 5 - 3 3 ( A ) に示すように、右打ち促進演出 F パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W A F 、 W L F 、 W R F 、 E L F 、 E R F 、 L L F 、 A T F ) を指定する情報とが格納されている。

10

#### 【 2 5 6 1 】

図 2 8 5 - 3 3 ( B ) は、右打ち促進演出 F パートに用いられる輝度データテーブルにおける盤ランプ、可動体ランプ 9 d、アタッカランプ 9 c 用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 8 5 - 3 3 ( B ) に示すように、盤ランプ、可動体ランプ 9 d、アタッカランプ 9 c の子テーブル E L F 、 E R F 、 L L F 、 A T F では、右打ち促進演出 F パートで参照される孫テーブルが指定されている。尚、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「図示略」で示してその説明を省略する。

20

#### 【 2 5 6 2 】

例えば、時間 t j 1 においては、孫テーブル E L F 1 、 E R F 1 、 L L F 1 、 A T F 1 が指定されている。孫テーブル E L F 1 、 E R F 1 、 L L F 1 については、孫テーブル E L A 1 、 E R A 1 、 L L A 1 とほぼ同様であるので省略する。図 2 8 5 - 3 3 ( C ) に示すように、孫テーブル A T F 1 においては、アタッカランプ 9 c に含まれるアタッカ LED 9 9 1 に出力される R G B のデータとして、3 0 m s 間隔で「 0 0 0 」 ( 消灯 ) に対応する様々な輝度データが指定され、アタッカ LED 9 9 2 ~ 9 9 3 に出力される W のデータとして、3 0 m s 間隔で「 0 」 ( 消灯 ) に対応する輝度データが指定される一方で、アタッカ LED 9 9 4 に出力される W のデータとして、3 0 m s 間隔で「 F 」 ( 白色 ) と「 0 」 ( 消灯 ) に対応する輝度データが交互に指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル A T F 1 に基づきランプ制御を行うことで、アタッカ LED 9 9 4 のみを白色点滅させる。

30

#### 【 2 5 6 3 】

このように、右打ち促進演出 F パートの子テーブル E L F 、 E R F 、 L L F 、 A T F においては、盤ランプと可動体ランプ 9 d が、遊技球の第 2 流下経路に沿うように遊技球の移動方向に向けて複数色にて点灯するように輝度データが切り替るとともに、アタッカランプ 9 c においては、第 2 始動口スイッチ 2 2 B 及びゲートスイッチ 2 1 に対応するアタッカ LED 9 9 4 のみが白色点滅するので、図 2 8 5 - 5 ( Q 1 6 ) に示すように、時短状態の制御の開始に伴い、遊技者が右打ち遊技により狙う入賞領域 ( 第 2 始動入賞口及びゲート ) を好適に報知することができる。

40

#### 【 2 5 6 4 】

[ 右打ち促進演出 A と右打ち促進演出 V と右打ち促進演出 F とのランプ制御の比較 ]

図 2 8 5 - 3 4 ~ 3 6 は、右打ち促進演出 A と右打ち促進演出 V と右打ち促進演出 F とのランプ制御の比較について説明するための図である。尚、以下においては、盤ランプ、可動体ランプ 9 d のランプ制御を一例に説明し、枠ランプ 9 b のランプ制御については説明を省略するが、盤ランプ、可動体ランプ 9 d のランプ制御と同様のランプ制御であってもよい。

#### 【 2 5 6 5 】

図 2 8 5 - 3 4 ( A ) ~ ( D ) に示すように、右打ち促進演出 A 、 V 、 F においては、

50

画像表示装置 5 において特別可変入賞球装置 7 (アタッカ) を狙って右打ち操作することを促す画像 (例えば、矢印画像 Z 1 0 1 とアタッカ画像 Z 1 0 2) が表示されるとともに、盤ランプと可動体ランプ 9 d を第 2 流下経路に沿って順次点灯させていくとともに、アタッカにおいて入賞対象となる領域に対応するランプを点滅させるランプ制御が行われる。  
【2 5 6 6】

具体的には、図 2 8 5 - 3 5 に示すように、右打ち促進演出 A パートにおいて用いられる孫テーブル L L A 1、E L A 1、E R A 1 (図 2 8 5 - 3 1 参照) に基づきランプ制御が行われるが、盤ランプ及び可動体ランプ 9 d に対応する孫テーブルを、遊技盤 2 における各ランプのレイアウトに対応するように配置すると、左側から右側に向けて、左下の盤 L E D 9 5 7 ~ 9 6 2、左上の盤 L E D 9 5 1 ~ 9 5 6、可動体 L E D 9 8 1 ~ 9 8 8、右上の盤 L E D 9 6 3 ~ 9 6 8、右下の盤 L E D 9 6 9 ~ 9 7 0 の順になる。

10

【2 5 6 7】

図 2 8 5 - 3 5 に示すように、時間 t k 1 では、全てのランプにおける輝度データ「0 0 0」(消灯) が指定されているが、時間 t k 2 では、左上の盤 L E D 9 5 1 ~ 9 5 3 の点灯データが指定され、時間 t k 3 では、左上の盤 L E D 9 5 4 ~ 9 5 6 及び可動体 L E D 9 8 1、9 8 2、9 8 7、9 8 8 の点灯データが指定され、時間 t k 4 では、可動体 L E D 9 8 3、9 8 4 の点灯データが指定され、時間 t k 6 では、可動体 L E D 9 8 5、9 8 6 の点灯データが指定され、時間 t k 8 では、右上の盤 L E D 9 6 3 ~ 9 6 5 の点灯データが指定され、時間 t k 9 では、右上の盤 L E D 9 6 6 ~ 9 6 5 の点灯データが指定され、時間 t k 1 3 では、右下の盤 L E D 9 6 9、9 7 0 の点灯データが指定される。尚、左下の盤 L E D 9 5 7 ~ 9 6 2 は第 1 流下経路に配置されており、対象ではないので消灯データが指定されている。

20

【2 5 6 8】

よって、時間 t k 1、2 では、左上の盤 L E D 9 5 1 ~ 9 5 3、9 5 4 ~ 9 5 6 の順に点灯し (図 2 8 5 - 3 4 (A) 参照)、時間 t k 3 ~ 7 では、可動体 L E D 9 8 1 ~ 9 8 8 の順に点灯し (図 2 8 5 - 3 4 (B) 参照)、時間 t k 8 ~ 1 2 では、右上の盤 L E D 9 6 3 ~ 9 6 8 の順に点灯し (図 2 8 5 - 3 4 (C) 参照)、時間 t k 1 3 ~ 1 7 では、右下の盤 L E D 9 6 9、9 7 0 の順に点灯する (図 2 8 5 - 3 4 (D) 参照)。このように右打ち促進演出 A、V、F においては、第 2 流下経路を流下する遊技球の動きに合わせて延びていく矢印画像 Z 1 0 1 の変化に合わせて各種ランプが点灯していく。

30

【2 5 6 9】

尚、これら左下の盤 L E D 9 5 7 ~ 9 6 2、左上の盤 L E D 9 5 1 ~ 9 5 6、可動体 L E D 9 8 1 ~ 9 8 8、右上の盤 L E D 9 6 3 ~ 9 6 8、右下の盤 L E D 9 6 9 ~ 9 7 0 の輝度データとして、右打ち促進演出 A 及び右打ち促進演出 V においては七色 (虹色) に点灯する輝度データが指定されているが、右打ち促進演出 F においては七色 (虹色) 以外の単色 (例えば、白色、赤色、緑色、青色など) に点灯する輝度データが指定されていてもよい。

【2 5 7 0】

また、図 2 8 5 - 3 6 (A) に示すように、右打ち促進演出 A におけるアタッカランプ 9 c の孫テーブル A T A 1 では、入賞対象となる大入賞口に配置されたアタッカ L E D 9 9 1、9 9 2 に出力されるデータとして、点灯と消灯に対応する輝度データが交互に指定され、それ以外のアタッカ L E D 9 9 3 ~ 9 9 4 に出力されるデータとして、消灯に対応する輝度データが交互に指定されているため、アタッカにおいて入賞対象となる大入賞口領域に対応するランプを点滅させるランプ制御が行われる。

40

【2 5 7 1】

また、図 2 8 5 - 3 6 (B) に示すように、右打ち促進演出 V におけるアタッカランプ 9 c の孫テーブル A T V 1 では、入賞対象となる大入賞口に配置されたアタッカ L E D 9 9 3 に出力されるデータとして、点灯と消灯に対応する輝度データが交互に指定され、それ以外のアタッカ L E D 9 9 1 ~ 9 9 2、9 9 4 に出力されるデータとして、消灯に対応する輝度データが交互に指定されているため、アタッカにおいて入賞対象となる V 領域に

50

対応するランプを点滅させるランプ制御が行われる。

【 2 5 7 2 】

また、図 2 8 5 - 3 6 ( C ) に示すように、右打ち促進演出 F におけるアタッカランプ 9 c の孫テーブル A T F 1 では、入賞対象となる第 2 始動入賞口に配置されたアタッカ L E D 9 9 4 に出力されるデータとして、点灯と消灯に対応する輝度データが交互に指定され、それ以外のアタッカ L E D 9 9 1 ~ 9 9 3 に出力されるデータとして、消灯に対応する輝度データが交互に指定されているため、アタッカにおいて入賞対象となる普電領域に対応するランプを点滅させるランプ制御が行われる。

【 2 5 7 3 】

尚、前記特徴部 1 3 0 S G では、パチンコ遊技機 1 に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はスロットマシンに適用してもよい。

【 2 5 7 4 】

本発明に係る遊技機を実施するためのさらに他の形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【 2 5 7 5 】

( パチンコ遊技機 1 の構成等 )

図 2 8 6 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 ( 遊技機 ) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 ( ゲージ盤 ) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 ( 台枠 ) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置

【 2 5 7 6 】

遊技盤 2 の所定位置には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B と、が設けられている。図 2 8 6 に示す例では、遊技領域の右側方に設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とは、それぞれ、複数種類の特別識別情報としての特別図柄の可変表示を行うことができる。特別図柄は、「特図」ともいう。特別図柄の可変表示は、「特図ゲーム」ともいう。第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とは、いずれも 7 セグメントの L E D などを用いて構成される。特別図柄は、「 0 」 ~ 「 9 」を示す数字や「 - 」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【 2 5 7 7 】

特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである。演出図柄や小図柄、普通図柄など、他の図柄についても、「可変表示」は同じく複数種類の図柄を変動可能に表示することである。演出図柄は、飾り図柄あるいは装飾図柄ともいう。可変表示は、変動表示、あるいは単に、変動ともいう。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、拡大、縮小などがある。変動には、ある図柄を点滅表示する態様が含まれてもよい。特別図柄や普通図柄の可変表示では、複数種類の特別図柄または普通図柄が更新可能に表示される。演出図柄の可変表示では、複数種類の演出図柄がスクロール表示または更新表示されたり、1 以上の演出図柄が変形、拡大、縮小されたりする。任意の図柄の可変表示において、最後には表示結果として所定の図柄が停止表示される。停止表示は、導出表示、あるいは単に、導出ともいう。可変表示において最終的に停止表示される図柄は、最終停止図柄あるいは確定図柄ともいう。特図ゲームにおける最終停止図柄は、確定特別図柄ともいう。可変表示の表示結果は、特別図柄の表示結果を含み、可変表示結果ともいう。特別図柄の表示結果は、特図表示結果ともいう。可変表示の実行時間は、特別図柄の変動時間である特図変動時間を含み、可変表示時間ともいう。

【 2 5 7 8 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄は「第 1 特図」ともいう。第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄は「第 2 特図」ともいう。第 1 特図を用いた特図ゲームは「第 1 特図ゲーム」ともいう。第 2 特図を用いた特図ゲーム

10

20

30

40

50

は「第２特図ゲーム」ともいう。特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【２５７９】

遊技盤２の所定位置には、普通図柄表示器２０が設けられている。図２８６に示す例では、遊技領域の左側方に設けられている。普通図柄表示器２０は、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行うことができる。普通図柄は、「普図」ともいう。普通図柄の可変表示は、「普図ゲーム」ともいう。普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどを用いて構成される。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、複数のＬＥＤにおける一部または全部を点灯したパターンや、複数のＬＥＤを全て消灯したパターンが、含まれてもよい。普図ゲームにおける最終停止図柄は、確定普通図柄ともいう。普通図柄の表示結果は、普図表示結果ともいう。普図ゲームにおいて普通図柄が可変表示される実行時間は、普図変動時間ともいう。

10

【２５８０】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）、有機ＥＬ（Electro Luminescence）、プロジェクタおよびスクリーンのうち、いずれかを用いて構成されたものであればよい。その他、任意の画像を形成可能な機構を用いて画像表示装置５が構成されてもよい。画像表示装置５は、各種の演出画像を表示可能である。また、画像表示装置５は、演出画像に限定されず、検査用画像や設定用画像といった、任意の制御関連画像を表示可能である。

20

【２５８１】

例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、演出図柄の可変表示が行われる。演出図柄は、数字などを示す表示図柄であり、特別図柄や普通図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報となる。図２８６に示す画像表示装置５の画面上には、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが設けられ、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、例えば演出図柄が上下方向のスクロール表示や更新表示されることにより、演出図柄の可変表示が行われる。同期して実行される特図ゲームおよび演出図柄の可変表示は、総称して単に、可変表示ともいう。可変表示の同期は、図柄の変動が開始されるタイミングと、その変動が終了して図柄が最終的に停止表示されるタイミングとが、異なる種類の図柄について共通のタイミングとなるものであればよい。演出図柄の可変表示における最終停止図柄は、確定演出図柄、確定飾り図柄、確定装飾図柄ともいう。演出図柄の可変表示は第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期するので、演出図柄の可変表示時間は、特図変動時間と同じになる。

30

【２５８２】

画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示と、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示とを、表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示は、可変表示に対応する可変表示対応表示とも総称される。保留表示を行う表示エリアは、保留表示エリアともいう。アクティブ表示を行う表示エリアは、アクティブ表示エリアともいう。保留されている可変表示の数は、保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数は、第１保留記憶数ともいう。第２特図ゲームに対応する保留記憶数は、第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計値は、合計保留記憶数ともいう。図２８６に示す第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂの上方には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられる。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。図２８６に示す普通図柄表示器２０の上方には、複数のＬＥＤを含んで構成された普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、ＬＥＤの点灯個数によって、普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数は、普図ゲームに対応する保留記憶数である。

40

【２５８３】

50

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B と、が設けられている。入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって、常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときに、例えば 3 個といった、所定個の賞球が払い出され、第 1 特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立し得る。可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物として、図 2 8 7 に示す普通電動役物ソレノイド 8 1 により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば一對の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、普通電動役物ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる。可変入賞球装置 6 B が閉鎖状態になることは、第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる。可変入賞球装置 6 B が開放状態になることは、第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときに、例えば 3 個といった、所定個の賞球が払い出され、第 2 特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立し得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化可能なものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

#### 【 2 5 8 4 】

入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が進入することは、第 1 始動入賞ともいう。可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入することは、第 2 始動入賞ともいう。第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、図 2 8 7 に示す第 1 始動口スイッチ 2 1 A によって検出される。第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、図 2 8 7 に示す第 2 始動口スイッチ 2 1 B によって検出される。第 1 始動入賞の発生にもとづいて、第 1 保留記憶数の加算更新が可能になり、第 1 特図ゲームとして、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特別図柄の可変表示が実行可能になる。第 2 始動入賞の発生にもとづいて、第 2 保留記憶数の加算更新が可能になり、第 2 特図ゲームとして、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特別図柄の可変表示が実行可能になる。

20

#### 【 2 5 8 5 】

遊技盤 2 の所定位置には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。図 2 8 6 に示す例では、遊技領域の左下方 2 箇所一般入賞口 1 0 が設けられている。一般入賞口 1 0 のいずれかに遊技球が進入したときに、例えば 1 0 個といった、所定個の賞球が払い出される。

30

#### 【 2 5 8 6 】

遊技盤 2 が形成する遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路として、第 1 経路と、第 2 経路と、が設けられている。第 1 経路は、正面から見て画像表示装置 5 よりも左側の領域に主に設けられている。第 2 経路は、正面から見て画像表示装置 5 よりも右側の領域に主に設けられている。画像表示装置 5 の左側領域は、左側遊技領域あるいは左遊技領域ともいう。画像表示装置 5 の右側領域は、右側遊技領域あるいは右遊技領域ともいう。左側遊技領域と右側遊技領域とは、例えば遊技領域における画像表示装置 5 の端面や、遊技釘の配列などにより区分けされていればよい。第 1 経路に遊技球を流下させるために左側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、左打ちともいう。第 2 経路に遊技球を流下させるために右側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、右打ちともいう。第 1 経路は、左打ち経路ともいう。第 2 経路は、右打ち経路ともいう。第 1 経路と第 2 経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共通化された経路であってもよい。

40

#### 【 2 5 8 7 】

打球発射装置が備える打球操作ハンドルの操作に応じて、遊技球が打球発射装置から発射されて遊技領域に打ち込まれる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、左側遊技領域へと誘導されて第 1 経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右側遊技領域における第 2 経路へは誘導不可能または誘導困難となる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、右側遊技領域へと誘導されて第 2 経路を流下する場合に、例えば遊

50

技釘の配列に沿って誘導されることにより、左側遊技領域における第 1 経路へは誘導不可能または誘導困難となる。

【 2 5 8 8 】

入賞球装置 6 A は、左側遊技領域における第 1 経路に設けられ、第 1 経路を流下する遊技球が進入可能となる。可変入賞球装置 6 B は、右側遊技領域における第 2 経路に設けられ、第 2 経路を流下する遊技球が進入可能となる。なお、可変入賞球装置 6 B は、左側遊技領域における第 1 経路を流下する遊技球が進入可能となってもよい。可変入賞球装置 6 B は、左側遊技領域における第 1 経路を流下する遊技球よりも、右側遊技領域における第 2 経路を流下する遊技球の方が、進入しやすくなるように配置されてもよい。

【 2 5 8 9 】

右側遊技領域における第 2 経路には、通過ゲート 4 1 と、特別可変入賞球装置 5 0 と、が設けられている。通過ゲート 4 1 は、遊技球が通過可能な通過領域を形成する。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、図 2 8 7 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことにもとづいて、普通保留記憶数の加算更新が可能になり、普通図ゲームとして、普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示が実行可能になる。

【 2 5 9 0 】

特別可変入賞球装置 5 0 は、特別電動役物として、大入賞口ソレノイド 8 2 により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な大入賞口を形成する。特別可変入賞球装置 5 0 の上部は、遊技球が通過可能な程度に前後方向の通路幅を有する誘導通路が形成されている。この誘導経路は、右側から左側へと向けて下降するように傾斜し、延在した通路の両側となる手前側および奥側に壁部が設けられる。誘導通路の中央部には、大入賞口となる役物進入口が形成されている。特別可変入賞球装置 5 0 において、大入賞口を開閉可能な位置には、大入賞口開閉部材として、前後方向に移動可能な可動部材 5 2 が設けられている。特別可変入賞球装置 5 0 において、誘導通路の大入賞口が形成されていない部分は、固定された通路を形成する固定部材 5 3 が設けられている。

【 2 5 9 1 】

可動部材 5 2 は、大入賞口ソレノイド 8 2 により駆動され、大入賞口となる役物進入口を開閉するための進退動作が可能である。特別可変入賞球装置 5 0 において、大入賞口から内部に進入した遊技球は、カウントスイッチ 2 3 によって検出される。特別可変入賞球装置 5 0 の内部には、遊技球が通過可能な入賞領域として、特定領域となる V 入賞領域 5 1 が設けられている。また、特別可変入賞球装置 5 0 の内部には、V 入賞領域 5 1 とは異なる通常領域が設けられている。V 入賞領域 5 1 の上部には、V 入賞口開閉部材として、V 入賞領域 5 1 を開放状態と閉鎖状態とに切替え可能な板状の振分部材が設けられている。振分部材は、特定領域ソレノイド 8 3 により駆動され、V 入賞領域 5 1 を開閉するための進退動作が可能である。V 入賞領域 5 1 は、開放状態であるときに遊技球が通過可能であり、閉鎖状態であるときに遊技球が通過不可能である。V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球は、特定領域スイッチ 2 4 によって検出される。V 入賞領域 5 1 を通過しなかった遊技球は、通常領域を通過する。V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球と、V 入賞領域 5 1 を通過せずに通常領域を通過した遊技球とは、いずれも排出口スイッチ 2 6 によって検出された後に、特別可変入賞球装置 5 0 の外部へと排出される。

【 2 5 9 2 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、遊技領域周辺部には、点灯演出用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。遊技盤 2 の所定位置には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 2 5 9 3 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドルが設けられている。打球操作ハンドルは、操作ノブともいう。遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持する打球供給皿が設けられている。打球供給皿は、上皿ともいう。上皿の下方には、上皿満タン時に払い出された賞球が流下して貯留される賞球貯留皿が設けられている。賞球貯留皿は、下皿ともいう。

【 2 5 9 4 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、スティックコントローラ 3 1 A と、プッシュボタン 3 1 B と、が設けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持して傾倒操作を可能であり、遊技者が押引操作を可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、図 2 8 7 に示すコントローラセンサユニット 3 5 A によって検出される。プッシュボタン 3 1 B は、遊技者が押下操作を可能である。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、図 2 8 7 に示すプッシュセンサ 3 5 B によって検出される。パチンコ遊技機 1 では、遊技者の操作などの動作を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が用いられるが、これら以外の検出手段が用いられてもよい。

【 2 5 9 5 】

( 遊技の進行の概略 )

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などである場合に、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過しても当該通過にもとづく普図ゲームを直ちに実行できないので、当該通過にもとづく普図ゲームは、例えば「 4 」といった所定の上限数まで保留される。普図ゲームでは、普図当り図柄といった、特定の普通図柄が確定普通図柄として停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。これに対し、確定普通図柄として、普図ハズレ図柄といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」である場合に、可変入賞球装置 6 B を所定期間において開放状態とする開放制御が行われる。このときに、第 2 始動入賞口が開放状態になる。

【 2 5 9 6 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始可能になる。可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始可能になる。なお、特図ゲームを実行中の期間や、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されている期間などである場合に、遊技球が始動入賞口に進入して始動入賞が発生しても当該始動入賞にもとづく特図ゲームを直ちに実行できないので、当該始動入賞にもとづく特図ゲームは、例えば「 4 」といった所定の上限数まで保留される。特図ゲームでは、大当り図柄といった、特定の特別図柄が確定特別図柄として停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「大当り」となる。これに対し、確定特別図柄として、小当り図柄といった、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「小当り」となる。また、確定特別図柄として、ハズレ図柄といった、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる。さらに、確定特別図柄として、時短図柄といった、大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「時短」となることがあってもよい。特別図柄は、時短図柄を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「時短」を含まないものであってもよい。

【 2 5 9 7 】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとっ

10

20

30

40

50

て有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 50 に形成された大入賞口が所定の態様で開放状態となることができる。このときの開放状態は、例えば 29 秒間や 1.8 秒間など、所定期間の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数に達するタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。大入賞口を開放状態に制御可能な所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、開放上限期間ともいう。大当り遊技状態において大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルは、ラウンドあるいはラウンド遊技という。大当り遊技状態では、このようなラウンドを、例えば 15 回や 2 回など、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行可能となっている。大当り遊技状態において、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。したがって、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態となる。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程、遊技者にとって有利になる。

10

#### 【2598】

特別図柄の表示結果が「大当り」になる場合は、複数の大当り種別を含んでいる。例えば、ラウンド数や開放上限期間といった大入賞口の開放態様、通常状態や時短状態や確変状態といった大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、複数種類の異なる設定とし、各設定に対応して大当り種別が指定される。複数の大当り種別は、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別のうち、一部または全部を含んでいてもよいし、獲得可能な賞球に関しては同程度の大当り種別を含んでいてもよい。特別図柄の表示結果が「大当り」であることにもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、図柄大当り、特別図柄による大当り、可変表示大当り、あるいは直撃大当りともいう。

20

#### 【2599】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 50 に形成された大入賞口が所定の開放態様で開放状態となることができる。例えば、小当り遊技状態では、一部の当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大入賞口は、開放回数や開放期間が共通することにより、同様の開放態様にできればよい。あるいは、小当り遊技状態において、大当り遊技状態とは異なる開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大当り種別と同様に、特別図柄の表示結果が「小当り」になる場合にも、複数の小当り種別が含まれてもよい。大当り種別や小当り種別は、当り種別とも総称される。小当り遊技状態において大入賞口を開閉させる動作は、始動動作ともいう。小当り遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置 50 の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球が V 入賞領域 51 を通過して特定領域スイッチ 24 によって検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御可能となる。小当り遊技状態において遊技球が V 入賞領域 51 を通過することによる V 入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、小当り経由大当りともいう。

30

#### 【2600】

大当り遊技状態が終了した後に、大当り種別と対応して、遊技状態を時短状態や確変状態に制御可能である。また、特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「時短」になった後には、大当り遊技状態に制御されずに、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態は、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図ゲームが通常状態よりも実行されやすい遊技状態である。通常状態よりも第 2 特図ゲームが実行されやすい遊技状態は、通常状態よりも第 2 始動入賞口を遊技球が通過して進入しやすい遊技状態である。第 2 始動入賞口を遊技球が通過しやすいか否かの制御は、ベース制御ともいう。通常状態におけるベース制御は、通常ベース制御あるいは低ベース制御ともいう。時短状態におけるベース制御は、高ベース制御を含んでいる。高ベース制御に加えて、時短状態が中ベース制御を含んでいてもよい。中ベース制御は、低ベース制御よりも第 2 始動入賞口を遊技球が通過しやすい一方で、高ベース制御よりも第 2 始動入賞口を遊技球が通過しにくいベース制御である。中ベース制御が行われる遊技状態は、中ベース状態ともいう。高ベース制御が行われる遊

40

50

技状態は、高ベース状態ともいう。高ベース制御は、高開放制御ともいう。

【2601】

通常状態である場合と、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とで、いずれも特別図柄の表示結果として時短図柄の停止表示が可能である。ただし、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とでは、特別図柄の表示結果として時短図柄が停止表示されたとしても、その時短図柄にもとづくベース制御は行われず、中ベース状態や高ベース状態に移行する新たな制御は開始されない。時短状態では、平均的な可変表示時間を通常状態よりも短縮させる時短制御が可能である。これにより、時短状態は、時間短縮状態ともいう。

【2602】

時短状態は、特に第2特別図柄といった、特別図柄の変動効率が向上する状態であるので、大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。遊技状態が確変状態であるときに、時短制御に加えて、表示結果が「大当たり」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が可能である。これにより、確変状態は、確率変動状態ともいう。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当たり」となりやすい状態であるので、大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたこと、次回の大当たり遊技状態に制御されたことなど、予め定められた終了条件のいずれか1つが先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切りともいう。回数切りの時短状態は、回数切り時短ともいう。回数切りの確変状態は、回数切り確変ともいう。

【2603】

通常状態となる遊技状態は、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態などの有利状態、小当たり遊技状態などの所定状態、時短状態や確変状態などの特別状態には含まれない遊技状態である。通常状態は、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率、特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」となる確率などが、パチンコ遊技機1の初期設定状態と同一に制御される遊技状態である。パチンコ遊技機1の初期設定状態は、例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復旧処理を実行せずに初期設定処理を実行した後の制御状態である。

【2604】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。なお、パチンコ遊技機1は、遊技状態として確変状態を含まないものであってもよい。

【2605】

小当たり遊技状態が終了した後に、V入賞の発生にもとづいて大当たり遊技状態に制御される場合と、V入賞が発生せずに小当たり遊技状態となる前の遊技状態が変更されない場合と、がある。ただし、特図ゲームの表示結果が「小当たり」となり、回数切りにおける所定回数の特図ゲームが実行された場合に、時短状態や確変状態の制御が終了して、通常状態となることがある。なお、パチンコ遊技機1は、遊技状態として小当たり遊技状態を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「小当たり」を含まないものであってもよい。

【2606】

可変表示の実行回数にもとづく時短条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態に制御可能であってもよい。このような時短状態は、救済時短ともいう。時短条件は、パチンコ遊技機1への電源投入後や、大当たり発生後、特図ゲームの表示結果が「時短」となった後に、特定回数の可変表示を実行しても新たな大当たり遊技状態や時短状態への制御が行われなかった場合に、成立可能な条件であればよい。

## 【 2 6 0 7 】

(演出の進行など)

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行にあわせて種々の演出を実行可能である。この演出は、遊技の進行状況を報知する演出と、遊技を盛り上げる演出と、を含む。これらの演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示すること、スピーカ 8 L、8 R から効果音を出力すること、遊技効果ランプ 9 を点灯すること、可動体 3 2 を動作させること、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を振動させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含み、任意の演出装置を用いて実行可能なものであればよい。

## 【 2 6 0 8 】

遊技の進行にあわせて実行可能な演出は、演出図柄の可変表示を含む。第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、演出図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果となる確定特別図柄が停止表示されるときに、演出図柄の可変表示において表示結果となる確定演出図柄が停止表示される。確定演出図柄は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に対応した 3 つの演出図柄の組合せで構成される。演出図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間に、演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることがある。リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止した演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに、未だ停止していない演出図柄について変動が継続している態様などである。演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることは、リーチが成立するともいう。

## 【 2 6 0 9 】

演出図柄の可変表示がリーチ態様となったことに伴って、リーチ演出を実行可能である。パチンコ遊技機 1 は、演出態様が異なる場合に、可変表示の表示結果が「大当たり」となる割合が異なるように、複数種類のリーチ演出を実行可能である。演出態様に対応する「大当たり」の割合は、大当たり信頼度、大当たり期待度ともいう。リーチ演出は、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度が高いスーパーリーチと、を含む。その他、リーチ演出の実行時間に対応して、ショートリーチと、ショートリーチよりも実行時間が長いロングリーチと、を含むものとしてもよい。

## 【 2 6 1 0 】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときに、画像表示装置 5 の画面上において、予め定められた大当たり組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、例えば「7」の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示される。大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合に、例えば「7」の数字を示す演出図柄など、奇数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり」である場合に、例えば「6」の数字を示す演出図柄など、偶数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。「非確変大当たり」は、「通常大当たり」ともいう。この場合に、奇数の演出図柄は、確変図柄ともいう。偶数の演出図柄は、非確変図柄あるいは通常図柄ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

## 【 2 6 1 1 】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときに、画像表示装置 5 の画面上において、予め定められた小当たり組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、例えば「7」以外の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示されてもよい。特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときと「小当たり」となるときとで、共通の確定演出図柄が停止表示されてもよい。

## 【 2 6 1 2 】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様とならずに、表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様とならずに非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、非リーチハズレともいう。特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となり、リーチ演出が実行された後に表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、大当たり組合せや小当たり組合せではないリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様となった後にリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、リーチハズレともいう。

#### 【 2 6 1 3 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出は、保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示を含む。その他に、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出などを、演出図柄の可変表示中に実行可能である。予告演出は、実行中の可変表示に対応した大当たり信頼度を予告する当該変動予告演出と、実行が保留されている実行前の可変表示に対応した大当たり信頼度を予告する先読み予告演出と、を含んでもよい。先読み予告演出は、例えば保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示の表示態様を、通常とは異なる態様に变化させる変化演出を実行可能であってもよい。

#### 【 2 6 1 4 】

画像表示装置 5 の画面上において、演出図柄の可変表示中に演出図柄を一旦仮停止させた後に、可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行可能であってもよい。擬似連演出は、演出図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させる再変動回数が多い場合の方が、再変動回数が少ない場合よりも大当たり信頼度が高くなるように設定されてもよい。演出図柄の可変表示において、リーチ態様となるより前に擬似連演出が実行される場合と、リーチ態様となった後に擬似連演出が実行される場合と、が含まれてもよい。その他、演出図柄の可変表示において、複数のタイミングで擬似連演出を実行可能であってもよい。

#### 【 2 6 1 5 】

大当たり遊技状態の制御中に、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出を実行可能である。大当たり中演出は、ラウンド数を報知する演出と、大当たり遊技状態の有利度が向上することを示唆または報知する昇格演出と、を含んでもよい。小当たり遊技状態の制御中に、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出を実行可能である。大当たり遊技状態の制御中と、小当たり遊技状態の制御中とで、共通の演出を実行することで、現在の遊技状態が大当たり遊技状態であるか小当たり遊技状態であるかを、遊技者が認識不可能または認識困難となるようにしてもよい。

#### 【 2 6 1 6 】

特図ゲームなどの実行がなく、遊技が進行していない非遊技状態では、画像表示装置 5 の画面上にデモンストレーション用の演出画像を表示可能である。デモンストレーション用の演出画像は、デモ画像ともいう。デモ画像の表示は、デモ表示ともいう。デモ表示による演出は、客待ちデモ演出ともいう。

#### 【 2 6 1 7 】

##### ( 基板構成 )

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 8 7 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5、電源基板 1 7 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板など、各種の基板が配置されている。

#### 【 2 6 1 8 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御可能な機能を有する。遊技の進行は、保留の管理を伴う特図ゲームの実行、保留の管理を伴う普図ゲームの実行、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、時短状態、確変状態など、各種遊技の実行や遊技状態の移行を含む。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュー

10

20

30

40

50

タ 1 0 0 と、スイッチ回路 1 1 0 と、ソレノイド回路 1 1 1 と、を備える。

【 2 6 1 9 】

主基板 1 1 が備える遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I / O (Input/Output port) 1 0 5 と、を含んで構成可能である。ROM 1 0 1、RAM 1 0 2、乱数回路 1 0 4 の一部または全部は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して外付可能な構成であってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された構成であってもよい。スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。遊技球検出用の各種スイッチは、例えばゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A や第 2 始動口スイッチ 2 2 B といった始動口スイッチ、カウントスイッチ 2 3、特定領域スイッチ 2 4、排出口スイッチ 2 6 を含む。検出信号は、遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことなどを示す。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物ソレノイド 8 1 と、大入賞口ソレノイド 8 2 と、特定領域ソレノイド 8 3 と、に供給可能である。ソレノイド駆動信号は、各ソレノイドをオンする信号などであればよい。

10

【 2 6 2 0 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、ROM 1 0 1 は、遊技制御に用いられるコンピュータプログラムやデータを記憶する不揮発性記憶装置である。ROM 1 0 1 が記憶するデータは、変動パターン、演出制御コマンド、その他の各種設定や判定、決定に用いられるテーブルを構成するテーブルデータなどを含む。RAM 1 0 2 は、遊技制御に用いられるワークエリアやデータを退避するためのスタックを提供する一時記憶装置である。RAM 1 0 2 は、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止した場合でも、所定期間内であれば記憶領域の一部または全部における記憶内容を復旧可能となるように保存するバックアップ RAM となっていればよい。RAM 1 0 2 は、RWM (Read/Write Memory) ともいう。RAM 1 0 2 のワークエリアは、カウンタ、タイマ、バッファ、その他の各種コードや数値の格納領域など、遊技制御に用いられる各種データを記憶可能な記憶領域を含んでいる。CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムに対応する処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御可能である。乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技の進行を制御するときに使用される乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数の一部または全部は、専用回路を用いてハードウェアにより更新されるものであってもよいし、CPU 1 0 3 が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。I / O 1 0 5 は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号が出力される出力ポートと、を含んで構成される。I / O 1 0 5 の入力ポートに入力される各種信号は、スイッチ回路 1 1 0 を介して伝送される各種スイッチからの検出信号を含んでいけばよい。I / O 1 0 5 の出力ポートから出力される各種信号は、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などを制御する信号と、普通電動役物ソレノイド 8 1、大入賞口ソレノイド 8 2、特定領域ソレノイド 8 3 などを駆動するソレノイド駆動信号と、を含んでいけばよい。

20

30

40

【 2 6 2 1 】

主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 により、遊技の進行を制御する動作の一部として、遊技の進行に応じた演出制御コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信可能に出力する。演出制御コマンドは、遊技の進行状況などを指定または通知するコマンドである。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。演出制御コマンドは、例えば特図ゲームの表示結果、当り種別、変動パターンなど、主基板 1 1 における各種の決定結果を指定するコマン

50

ドと、例えば可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態など、遊技の状況を指定するコマンドと、エラーの発生などを指定するコマンドと、を含むものであればよい。

#### 【2622】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドにもとづいて演出を制御可能な機能を有する。演出制御基板12において制御可能な演出は、例えば可動体32の駆動など、遊技の進行に応じた種々の演出であり、その他に、エラー報知、電断復旧の報知など、各種報知を含む。演出制御基板12は、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125と、を備える。

10

#### 【2623】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出の実行を制御するための処理を行う。この処理は、演出制御基板12の諸機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む。演出制御用CPU120は、各種テーブルのデータなど、ROM121が記憶する各種データを用いるとともに、RAM122をメインメモリとして使用する。演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号にもとづいて、演出の実行を表示制御部123に指示することもある。ここでの検出信号は、遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号であればよい。

20

#### 【2624】

表示制御部123は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などを含み、演出制御用CPU120からの演出の実行指示にもとづいて、主に表示に関する演出を実行可能に制御する。表示制御部123は、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することにより、演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させる。表示制御部123は、さらに、音指定信号を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号をランプ制御基板14に供給したりする。音指定信号は、スピーカ8L、8Rにて出力される音声を指定する。ランプ信号は、遊技効果ランプ9の点灯態様や消灯態様を指定する。音指定信号やランプ信号の供給により、演出画像の表示に同期して、スピーカ8L、8Rの音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯または消灯が可能になる。表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を、可動体32のモータやソレノイドに、または可動体32を駆動するドライバ回路に、供給可能であってもよい。演出制御基板12とは別に、可動体32を駆動するためのドライバ基板が設けられてもよい。

30

#### 【2625】

乱数回路124は、各種演出の実行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。演出の実行を制御するときに使用される乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、演出制御用CPU120が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。I/O125は、例えば主基板11から伝送された演出制御コマンドなどを取り込むための入力ポートと、各種信号を伝送するための出力ポートと、を含んで構成される。I/O125の入力ポートは、コントローラセンサユニット35Aから供給される検出信号の入力端子と、プッシュセンサ35Bから供給される検出信号の入力端子と、を含んでいけばよい。I/O125の出力ポートは、画像表示装置5に供給される映像信号の出力端子と、音声制御基板13に供給される音指定信号の出力端子と、ランプ制御基板14に供給されるランプ信号の出力端子と、を含んでいけばよい。

40

#### 【2626】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部123からの音指定信号にもとづいてスピーカ8L、8Rを駆動し、音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。ランプ制御基板14は、遊技効果ラン

50

プ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部 1 2 3 からのランプ信号にもとづいて遊技効果ランプ 9 を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯または消灯する。このようにして、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力と、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯とは、表示制御部 1 2 3 からの信号にもとづいて制御することができる。なお、音指定信号やランプ信号の供給など、音声出力およびランプの点灯や消灯の制御と、可動体 3 2 を動作させる信号の供給など、可動体 3 2 の制御とは、演出制御用 C P U 1 2 0 が一部または全部を実行するようにしてもよい。演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板は、サブ基板ともいう。図 2 8 7 に示す構成例のように、サブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、図 2 8 7 に示す構成例とは異なり、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

10

#### 【 2 6 2 7 】

電源基板 1 7 は、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流 ( A C ) を直流 ( D C ) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 1 2 V や直流 5 V など) に変換するための電源回路などを備えている。パチンコ遊技機 1 は、電源スイッチ 9 1 の操作により、電源投入の開始と終了とを切替可能である。主基板 1 1 のスイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、

20

#### 【 2 6 2 8 】

( 動作 )

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 ( 作用 ) を説明する。

#### 【 2 6 2 9 】

( 主基板 1 1 の主要な動作 )

30

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。

#### 【 2 6 3 0 】

図 2 8 8 は、主基板 1 1 において C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。図 2 8 8 に示す遊技制御メイン処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、割込み禁止に設定する ( ステップ S 9 0 1 )。これにより、以後は割込み許可となるまで、他の処理が実行されない。続いて、内蔵デバイスレジスタの設定を行う ( ステップ S 9 0 2 )。内蔵デバイスレジスタの設定では、例えば内蔵デバイスレジスタ設定テーブルを用いて、指定された内蔵デバイスアドレスに内蔵デバイスレジスタ設定値を格納する。内蔵デバイスレジスタは、例えばタイマ回路であるタイマカウンタとしての P T C ( Programmable Timer Counter )、乱数回路 1 0 4、I / O 1 0 5 の入力ポート、シリアル通信回路、R W M アクセス制御回路など、各種回路や電子部品に対応して設けられたものであればよい。また、スタックポインタの初期設定や割込みベクタの設定などが行われてもよい。

40

#### 【 2 6 3 1 】

続いて、R W M チェック処理 ( ステップ S 9 0 3 ) を実行し、予め定められた復旧条件が成立したか否かを判定する ( ステップ S 9 0 4 )。復旧条件は、クリアスイッチ 9 2 の操作に対応したクリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ R A M としての R A M 1 0 2 における記憶内容が正常である場合に、成立可能である。パ

50

チンコ遊技機 1 の電源投入時に、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 が押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合に、ステップ S 9 0 4 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 9 0 3 の R W M チェック処理は、チェックサム算出処理を含み、処理結果として得られたチェックサムデータを、チェックサムバッファの記憶データと比較して、両者のデータが合致した場合に、R A M 1 0 2 における記憶内容が正常であると判断する。ステップ S 9 0 4 では、ステップ S 9 0 3 の R W M チェック処理によりバックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査した結果にもとづいて、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

10

#### 【 2 6 3 2 】

復旧条件が成立した場合に（ステップ S 9 0 4 ; Y e s ）、復旧用の設定が行われる。復旧用の設定は、バックアップ時コマンド送信テーブルの指定（ステップ S 9 0 5 ）と、バックアップ時設定テーブルの指定（ステップ S 9 0 6 ）と、を含んでいる。バックアップ時コマンド送信テーブルは、バックアップデータを用いた復旧が行われたことを指定する停電復旧指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するためのテーブルデータを含んでいる。バックアップ時設定テーブルは、バックアップデータを用いた復旧が行われた場合に、ワークエリアの初期設定に用いられるテーブルデータを含んでいる。テーブルの指定は、R O M 1 0 1 に記憶されたテーブルの先頭アドレスに対応する値を、汎用ポインタまたはテーブルポインタに格納する。他のテーブルについても同様である。

20

#### 【 2 6 3 3 】

復旧条件が成立しない場合に（ステップ S 9 0 4 ; N o ）、初期化用の設定が行われる。初期化用の設定は、R W M 初期設定処理（ステップ S 9 0 7 ）と、初期化時コマンド送信テーブルの指定（ステップ S 9 0 8 ）と、初期化時設定テーブルの指定（ステップ S 9 0 9 ）と、を含んでいる。R W M 初期設定処理は、R A M 1 0 2 におけるワークエリアとなる所定領域にクリアデータを格納することにより、ワークエリアを初期化する処理が含まれている。初期化時コマンド送信テーブルは、電源投入時の初期設定が行われたことを指定する電源投入指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するためのテーブルデータを含んでいる。初期化時設定テーブルは、電源投入時の初期設定が行われた場合に、ワークエリアの初期設定に用いられるテーブルデータを含んでいる。例えば、初期化時設定テーブルは、特定回数カウンタの計数値を、特定回数初期値に設定するためのテーブルデータを含んでいる。また、初期化時設定テーブルは、特定回数コマンドバッファの格納値を、特定回数コマンド上限値に設定するためのテーブルデータを含んでいる。特定回数は、大当り遊技状態や時短状態に制御されない期間が継続した場合に、遊技状態を通常状態から時短状態に移行させる時短条件となる可変表示の実行回数である。

30

#### 【 2 6 3 4 】

その後、コマンドセット処理（ステップ S 9 0 1 0 ）と、データセット処理（ステップ S 9 0 1 1 ）と、を実行する。コマンドセット処理は、コマンド送信テーブルにおいて指定されたコマンドデータを、シリアル通信データレジスタに格納することにより、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための処理が含まれる。データセット処理は、ポインタにより指定されたデータ設定テーブルを用いて、テーブルデータが示すアドレスに指定値を格納する処理と、テーブルデータが示すアドレスの記憶内容をクリアする処理と、が含まれる。

40

#### 【 2 6 3 5 】

そして、ウェイト処理（ステップ S 9 0 1 2 ）を実行した後に、特定回数コマンド送信処理（ステップ S 9 0 1 3 ）を実行する。ウェイト処理は、所定期間が経過するまで待機することにより、演出制御基板 1 2 などのサブ基板が確実に起動可能となる。特定回数コマンド処理は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する演出制御コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための処理である。特定回数カウンタは、R A M 1 0

50

2の所定アドレスに設けられ、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数となるまでの残り回数を計数可能であればよい。

【2636】

ステップS9013の特定回数コマンド送信処理に続いて、割込み初期設定(ステップS9014)を行い、例えば4ミリ秒といった、所定時間ごとに定期的なタイマ割込みが発生するようにPTCカウンタ出力値を設定して、ループ処理に入る。このループ処理では、割込み禁止(ステップS9015)、初期値決定用乱数更新処理(ステップS9016)、割込み許可(ステップS9017)が、繰り返し実行される。以後、PTCから割込み要求信号がCPU103へ送出されるごとに、CPU103はタイマ割込み処理を実行可能になる。これにより、CPU103は、例えば4ミリ秒といった、所定時間ごとにタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【2637】

図289(A)は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。CPU103は、PTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けることで、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能である。図289(A)に示す遊技制御用タイマ割込み処理は、電源断処理(ステップS9021)と、スイッチ処理(ステップS9022)と、メイン側エラー処理(ステップS9023)と、遊技用乱数更新処理(ステップS9024)と、特別図柄プロセス処理(ステップS9025)と、普通図柄プロセス処理(ステップS9026)と、情報出力処理(ステップS9027)と、賞球処理(ステップS9028)と、メイン側表示制御処理(ステップS9029)と、を含んでいる。

20

【2638】

ステップS9021の電源断処理は、電源基板17から伝送される電源断信号を確認して、電源断の発生有無を判定する処理などが含まれる。電源断が発生した場合に、チェックサム算出処理を実行し、チェックサムデータをチェックサムバッファに設定した後、RWMアクセス禁止など、電源断時の設定が行われる。ステップS9022のスイッチ処理は、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウンタスイッチ23など、スイッチ回路110を介して入力される各種スイッチからの検出信号について、受信の有無を判定する処理が含まれる。検出信号の受信結果は、スイッチオンバッファに設定される。ステップS9023のメイン側エラー処理は、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理が含まれる。ステップS9024の遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する処理が含まれる。

30

【2639】

図289(B)は、遊技用乱数の一例を示している。遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数MR1と、当り図柄選択用の乱数MR2と、MR2初期値決定用の乱数MR3と、変動パターン種別選択用の乱数MR4と、変動パターン決定用の乱数MR5と、普通図柄当り判定用の乱数MR6と、MR6初期値決定用の乱数MR7と、を含んでいる。特別図柄判定用の乱数MR1は、特別図柄の表示結果を「大当り」にするか否か、特別図柄の表示結果を「小当り」にするか否かなど、特別図柄の表示結果を判定するときに使用する。当り図柄選択用の乱数MR2は、特別図柄の表示結果を「大当り」にする場合の大当り図柄や、特別図柄の表示結果を「小当り」にする場合の小当り図柄など、確定特別図柄を複数の特別図柄から選択するときに使用する。MR2初期値決定用の乱数MR3は、乱数MR2の初期値を作成するために使用する。変動パターン種別選択用の乱数MR4は、特別図柄の変動パターン種別選択に使用する。変動パターン決定用の乱数MR5は、変動パターン種別に対応した変動パターンの決定に使用する。普通図柄当り判定用の乱数MR6は、普通図柄の表示結果を「普図当り」にするか否かという、普通図柄の表示結果を判定するときに使用する。MR6初期値決定用の乱数MR7は、乱数MR6の初期値を作成するために使用する。MR2初期値決定用の乱数MR3と、MR6初期値決定用の乱数MR7は、ステップS24の遊技用乱数更新処理だけでなく、図288に示されたステップS9016の初期値決定用乱数更新処理においても更新可能であればよい。

40

50

## 【 2 6 4 0 】

変動パターンは、変動パターン種別選択用の乱数 M R 4 の値にもとづいて選択された変動パターン種別に含まれる 1 または複数の変動パターンのうちから、今回の可変表示における使用パターンとなるものが、変動パターン決定用の乱数 M R 5 の値を用いて決定される。変動パターンは、特図ゲームの実行時間である特図変動時間と、演出図柄の可変表示の態様と、演出図柄の可変表示中の演出内容と、を含む各種の変動設定事項を指定する。特図変動時間は、演出図柄の可変表示における実行時間ともなる。演出図柄の可変表示の態様は、リーチの有無などを含む。演出図柄の可変表示中の演出内容は、リーチ演出の種類などを含む。変動パターンは、可変表示パターンともいう。変動パターン種別は、例えば演出図柄の可変表示中における演出態様などにもとづいて、予め分類された 1 または複数の変動パターンが含まれるグループである。

10

## 【 2 6 4 1 】

図 2 8 9 ( A ) に示すステップ S 9 0 2 5 の特別図柄プロセス処理は、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態および小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御など、特別図柄の可変表示と遊技状態に関する処理が含まれる。ステップ S 9 0 2 6 の普通図柄プロセス処理は、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号にもとづく普通図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」にもとづく可変入賞球装置 6 B の開放制御など、普通図柄の可変表示と第 2 始動入賞口の状態制御に関する処理が含まれる。ステップ S 9 0 2 7 の情報出力処理は、情報出力信号の設定を行う。情報出力信号は、大当り情報、始動情報、確率変動情報など、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される情報に対応した信号である。大当り情報は、大当りの発生回数などを示す。始動情報は、始動入賞の回数などを示す。確率変動情報は、確変状態となった回数などを示す。ステップ S 9 0 2 8 の賞球処理は、賞球コマンド出力カウンタ加算処理と、賞球制御処理と、が含まれる。賞球コマンド出力カウンタ加算処理は、賞球個数テーブルを使用してスイッチのオン判定を行い、オン検出時に、賞球コマンド出力カウンタの更新、入賞情報出力カウンタの更新を行う。賞球制御処理は、賞球プロセスコードに対応した処理を選択して、遊技球の検出にもとづく賞球を払出可能に制御する。ステップ S 9 0 2 9 のメイン側表示制御処理は、第 1 特別図柄の表示設定と、第 2 特別図柄の表示設定と、を含んでいる。第 1 特別図柄の表示設定は、特別図柄制御処理の実行により、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特別図柄の表示を更新可能に制御するための設定である。第 2 特別図柄の表示設定は、特別図柄制御処理の実行により、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特別図柄の表示を更新可能に制御するための設定である。

20

30

## 【 2 6 4 2 】

図 2 9 0 ( A ) は、特別図柄プロセス処理として、図 2 8 9 ( A ) に示すステップ S 9 0 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理において、まず、始動入賞判定処理 ( ステップ S 1 0 1 ) を実行する。始動入賞判定処理は、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納して保留記憶数を更新する処理が含まれる。始動入賞の発生が検出された場合に、保留記憶数が上限値未満であれば、表示結果、当り種別、変動パターンなどの決定に用いられる乱数値が抽出される。抽出された乱数値は、保留情報として記憶される。また、抽出された乱数値にもとづいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報の記憶や保留記憶数を更新した後に、演出制御基板 1 2 に対して、始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定などの判定結果を指定する演出制御コマンドを送信するためのコマンド設定が行われる。こうしたコマンド設定により、始動入賞時の演出制御コマンドは、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

40

## 【 2 6 4 3 】

C P U 1 0 3 は、ステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理を実行した後に、R A M 1 0 2 の所定アドレスに記憶された特図プロセスコードを読み出す ( ステップ S 1 0 2 ) 。特図プロセスコードは、0 0 [ H ] ~ 0 B [ H ] のいずれかに更新設定が可能であり、特別図柄プロセスコードともいう。[ H ] は 1 6 進数であることを示す。C P U 1 0 3 は、特図

50

プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行する（ステップ S 1 0 3）。これにより、特別図柄の可変表示に関する遊技の進行を制御可能になる。

【 2 6 4 4 】

図 2 9 0 ( B ) は、特別図柄プロセス処理において、特図プロセスコードに対応して実行可能な処理の一例を示している。特別図柄プロセス処理は、特図プロセスコードに対応して実行可能な処理として、特図プロセスコードが 0 0 [ H ] に対応する特別図柄通常処理と、特図プロセスコードが 0 1 [ H ] に対応する特別図柄変動処理と、特図プロセスコードが 0 2 [ H ] に対応する特別図柄停止処理と、特図プロセスコードが 0 3 [ H ] に対応する小当り開放前処理と、特図プロセスコードが 0 4 [ H ] に対応する小当り開放中処理と、特図プロセスコードが 0 5 [ H ] に対応する小当り開放後処理と、特図プロセスコードが 0 6 [ H ] に対応する小当り排出球待機処理と、特図プロセスコードが 0 7 [ H ] に対応する小当り終了処理と、特図プロセスコードが 0 8 [ H ] に対応する大入賞口開放前処理と、特図プロセスコードが 0 9 [ H ] に対応する大入賞口開放中処理と、特図プロセスコードが 0 A [ H ] に対応する大入賞口開放後処理と、特図プロセスコードが 0 B [ H ] に対応する大当り終了処理と、を含んでいる。

10

【 2 6 4 5 】

特別図柄通常処理は、記憶された保留情報の有無などにもとづいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かを判定可能な処理を含む。特別図柄通常処理は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値にもとづいて、特別図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否か、さらに、「時短」とするか否かなどを、判定可能な処理を含む。特別図柄通常処理は、表示結果の判定に対応して、特別図柄の可変表示において停止表示する確定特別図柄を決定する処理を含む。特別図柄通常処理は、変動パターンを決定する処理を含む。このように、特別図柄通常処理では、特別図柄の可変表示が開始される場合に、その表示結果が導出表示される以前に、可変表示に関する各種の判定や決定（事前決定）が行われるとともに、特図プロセスコードが 0 1 [ H ] に更新される。

20

【 2 6 4 6 】

C P U 1 0 3 は、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルを R O M 1 0 1 から読み出して参照する。主基板 1 1 における乱数値を用いた他の判定や決定についても同様である。乱数値を用いない場合でも、必要なテーブルを R O M 1 0 1 から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルを R O M 1 2 1 から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などができればよい。

30

【 2 6 4 7 】

特別図柄通常処理では、第 2 特図を用いた特図ゲームが、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるという、特図 2 優先消化の制御が行われてもよい。あるいは、特別図柄通常処理では、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口に遊技球が入賞した順序と対応して、その入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるという、入賞順消化の制御が行われてもよい。

【 2 6 4 8 】

特別図柄変動処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、変動パターンに対応する特図変動時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。特図変動時間が経過した場合に、確定特別図柄を停止表示する図柄停止時間を設定し、各種カウンタの計数値を更新するとともに、特図プロセスコードが 0 2 [ H ] に更新される。特別図柄停止処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、特別図柄変動処理にて設定された図柄停止時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。図柄停止時間が経過した場合に、可変表示の表示結果に対応して、特図プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、特図プロセスコードは 0 8 [ H ] に更新される。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、特図プロセスコードは 0 3 [ H ] に更新される。可変表示の表示

40

50

結果が「時短」や「ハズレ」である場合に、特図プロセスコードはクリアされて初期値である 0 0 [ H ] に更新される。また、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態の開始に対応した設定が行われる。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、小当り遊技状態の開始に対応した設定が行われる。可変表示の表示結果が「時短」である場合に、遊技状態を時短状態に制御するための設定が行われる。

#### 【 2 6 4 9 】

小当り開放前処理は、可変表示の表示結果が「小当り」であることにともづいて、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行い、特図プロセスコードを 0 4 [ H ] に更新する。小当り開放中処理は、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測し、小当り用開放時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。小当り用開放時間が経過した場合に、大入賞口を閉鎖状態とするための設定とともに、特図プロセスコードが 0 5 [ H ] に更新される。小当り開放後処理は、小当り遊技状態における大入賞口の入賞検出を行い、所定時間の経過後に、特図プロセスコードを 0 6 [ H ] に更新する。小当り排出球待機処理は、大入賞口排出球エラーの設定、V 入賞領域 5 1 の通過判定、大入賞口の排出完了判定を行う処理が含まれる。大入賞口の排出完了と判定された場合に、小当り終了前の設定とともに、特図プロセスコードが 0 7 [ H ] に更新される。小当り終了処理は、特定領域通過フラグにより V 入賞領域 5 1 の通過有無を判定する処理が含まれる。特定領域通過フラグは、V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球があった場合に、オン状態に対応する指定値 0 1 [ H ] が設定される。特定領域通過フラグがオンである場合に、大当りの開始設定とともに、特図プロセスコードが 0 8 [ H ] に更新される。特定領域フラグがオフである場合に、小当りの終了設定とともに、特図プロセスコードがクリアされて初期値である 0 0 [ H ] に更新される。

#### 【 2 6 5 0 】

大入賞口開放前処理は、大入賞口開放回数カウンタの更新や大入賞口の作動設定を含めた大入賞口開放時の設定など、大入賞口を開放状態に制御するための設定を行い、特図プロセスコードを 0 9 [ H ] に更新する。大入賞口開放中処理は、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測するとともに、大入賞口の入賞検知を行い、大入賞口入賞個数最大値に達した場合や、大当り用開放時間が経過した場合に、大入賞口を閉鎖状態とするための設定とともに、特図プロセスコードを 0 A [ H ] に更新する。大入賞口開放後処理は、大入賞口排出球不一致エラーの設定を行った後に、大入賞口開放後時間の終了判定を行い、開放終了時と判定された場合に、大入賞口開放回数カウンタの計数値を判定する処理が含まれる。大入賞口開放回数カウンタの計数値が大入賞口開放回数最大値未満である場合に、特図プロセスコードを 0 8 [ H ] に更新して、次のラウンドを開始可能に制御する。大入賞口開放回数カウンタの計数値が大入賞口開放回数最大値である場合に、大当り終了演出時間の設定を含めた開放終了時の設定とともに、特図プロセスコードを 0 B [ H ] に更新する。大当り終了処理は、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。大当り終了演出時間が経過した場合に、大当り終了時の遊技状態設定を含めた大当りの終了設定とともに、特図プロセスコードがクリアされて初期値である 0 0 [ H ] に更新される。

#### 【 2 6 5 1 】

特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理は、特別図柄大当り判定処理と、特別図柄小当り判定処理と、を含んでいる。また、特別図柄通常処理は、特別図柄時短判定処理を含んでいてもよい。これらの判定処理では、特別図柄判定用パッファから読み出した特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値を用いて、その値がいずれの判定範囲に含まれるかという、特別図柄判定値チェックが行われる。例えば、特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値が大当り判定範囲に含まれる場合に、特別図柄大当り判定処理により特別図柄の表示結果を「大当り」にすると判定される。また、特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値が小当り判定範囲に含まれる場合に、特別図柄小当り判定処理により特別図柄の表示結果を「小当り」にすると判定される。特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値が時短判定範囲に含まれる場合に、特別図柄時短判定処理により特別図柄の表示結果を「時短」にすると判定されてもよい。

## 【 2 6 5 2 】

図 2 9 1 は、特別図柄の表示結果である特図表示結果の判定例を示している。始動口入賞指定値は、第 1 始動入賞口に遊技球が進入したことによる第 1 始動入賞の場合に対応して「1」が設定され、第 2 始動入賞口に遊技球が進入したことによる第 2 始動入賞の場合に対応して「2」が設定される。すなわち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームである第 1 特図ゲームが実行される。これに対し、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームである第 2 特図ゲームが実行される。特別図柄大当り判定処理、特別図柄小当り判定処理、特別図柄時短判定処理では、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とに対応して、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「時短」、「ハズレ」のいずれかに決定されるように、乱数 M R 1 の値と比較される M R 1 判定値が設定される。特図表示結果が「大当り」に割り当てられた M R 1 判定値は、大当り判定値ともいう。特図表示結果が「小当り」に割り当てられた M R 1 判定値は、小当り判定値ともいう。特図表示結果が「時短」に割り当てられた M R 1 判定値は、時短判定値ともいう。大当り判定値の設定による大当り確率は、特図ゲームにより大当りとなる割合を示す。小当り判定値の設定による小当り確率は、特図ゲームにより小当りとなる割合を示す。時短判定値の設定による時短確率は、特図ゲームによりベース制御が変更可能な割合を示す。

10

## 【 2 6 5 3 】

( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

20

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板 1 7 などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、演出制御メイン処理を実行する。

## 【 2 6 5 4 】

図 2 9 2 は、演出制御基板 1 2 において演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図 2 9 2 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、初期化処理 ( ステップ S 7 1 ) を実行する。初期化処理は、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載されたタイマ回路用のレジスタ設定などを含む。このときに、初期動作制御処理 ( ステップ S 7 2 ) を実行する。初期動作制御処理は、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御など、可動体 3 2 の初期動作を行う制御が含まれる。その後、タイマ割込みフラグがオンであるか否かを判定する ( ステップ S 7 3 )。タイマ割込みフラグは、例えばタイマ回路用のレジスタ設定にもとづいて、2 ミリ秒といった所定時間が経過するごとに、オン状態にセットされる。タイマ割込みフラグがオフである場合に ( ステップ S 7 3 ; N o )、ステップ S 7 3 を繰り返して待機する。

30

## 【 2 6 5 5 】

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

40

## 【 2 6 5 6 】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理 ( ステップ S 7 6 ) を実行する。演出制御プロセス処理は、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D と

50

いった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が含まれる。各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドなどにもとづいた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理（ステップ S 7 7）を実行する。演出用乱数更新処理は、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する。その後、ステップ S 7 3 に戻る。ステップ S 7 3 に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

#### 【 2 6 5 7 】

図 2 9 3 ( A ) は、演出制御プロセス処理として、図 2 9 2 に示すステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセス処理において、まず、先読み演出設定処理（ステップ S 1 5 1）を実行する。先読み演出設定処理は、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドにもとづいて、先読み予告演出の実行に関する判定や決定、設定などの処理が含まれる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数にもとづいて保留表示を表示するための処理が含まれる。

10

#### 【 2 6 5 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読み演出設定処理を実行した後に、R A M 1 2 2 の所定アドレスに記憶された演出プロセスコードを読み出す（ステップ S 1 5 2）。演出プロセスコードは、0 0 [ H ] ~ 0 A [ H ] のいずれかに更新設定が可能であり、演出制御プロセスコードともいう。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行する（ステップ S 1 5 3）。これにより、演出図柄の可変表示を含めた演出の実行を制御可能になる。

20

#### 【 2 6 5 9 】

図 2 9 3 ( B ) は、演出制御プロセス処理において、演出プロセスコードに対応して実行可能な処理の一例を示している。演出制御プロセス処理は、演出プロセスコードに対応して実行可能な処理として、演出プロセスコードが 0 0 [ H ] に対応する変動パターンコマンド待ち処理と、演出プロセスコードが 0 1 [ H ] に対応する演出図柄変動開始処理と、演出プロセスコードが 0 2 [ H ] に対応する演出図柄変動中処理と、演出プロセスコードが 0 3 [ H ] に対応する演出図柄変動停止処理と、演出プロセスコードが 0 4 [ H ] に対応する小当り表示処理と、演出プロセスコードが 0 5 [ H ] に対応する小当り開放中処理と、演出プロセスコードが 0 6 [ H ] に対応する小当り終了演出処理と、演出プロセスコードが 0 7 [ H ] に対応する大当り表示処理と、演出プロセスコードが 0 8 [ H ] に対応するラウンド中処理と、演出プロセスコードが 0 9 [ H ] に対応するラウンド後処理と、演出プロセスコードが 0 A [ H ] に対応する大当り終了演出処理と、を含んでいる。

30

#### 【 2 6 6 0 】

変動パターンコマンド受信待ち処理は、主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から伝送された変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定可能な処理を含む。例えば、コマンド解析処理でセットされる変動パターン指定コマンド受信フラグがオンであるか否かにより、受信有無を判定可能である。変動パターン指定コマンドの受信ありと判定された場合に、演出プロセスコードが 0 1 [ H ] に更新される。変動パターン指定コマンドの受信なしと判定された場合に、デモ表示の制御が行われる。演出図柄変動開始処理は、特図ゲームに対応する変動時演出が開始されるように制御する処理を含む。例えば、受信した変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の演出パターンを選択し、演出実行時間を計測する演出プロセスタイマの計時値について更新を開始させ、演出プロセスコードが 0 2 [ H ] に更新される。演出図柄変動中処理は、演出パターンを構成する各演出要素の切替えタイミングなどを制御するとともに、演出プロセスタイマの計時値にもとづいて演出実行時間が経過したか否かを判定可能な処理を含む。演出実行時間が経過したと判定された場合に、演出プロセスコードが 0 3 [ H ] に更新される。演出図柄変動停止処理は、演出実行時間が経過したこと、または演出図柄確定コマンドを受信したことなど、変動時演出の終了条件が成立したことにもとづいて、変動時演出の終了制御を行い

40

50

、確定特別図柄に対応した演出結果を表示可能に制御する処理を含む。そして、可変表示の表示結果に対応して、演出プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、演出プロセスコードは07[H]に更新される。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、演出プロセスコードは04[H]に更新される。可変表示の表示結果が「時短」や「ハズレ」である場合に、演出プロセスコードはクリアされて初期値である00[H]に更新される。

#### 【2661】

小当り表示処理は、小当りが発生したときに、小当りファンファーレ演出を行うための設定処理を含む。小当りファンファーレ演出は、画像表示装置5の画面上に小当りの発生を報知する演出画像が表示される小当り表示を含み、小当りファンファーレ演出時間が経過するまで実行可能である。小当りファンファーレ演出時間が経過したときに、小当りファンファーレ演出の終了制御とともに、演出プロセスコードが05[H]に更新される。小当り開放中処理は、小当り遊技状態において大入賞口の開放中に対応して、小当り開放中演出を行うための設定を行い、演出プロセスコードを06[H]に更新する。小当り終了演出処理は、画像表示装置5の画面上に小当り遊技状態の終了を報知する演出画像を表示可能に制御する処理を含む。また、小当り遊技状態において、特定領域スイッチ24により遊技球が検出され、V入賞が発生したと判定された場合に、V入賞の発生を報知するV入賞演出の実行制御が行われる。小当り遊技状態においてV入賞が発生した場合に、演出プロセスコードは07[H]に更新される。小当り遊技状態においてV入賞が発生しなかった場合に、演出プロセスコードはクリアされて初期値である00[H]に更新される。

#### 【2662】

大当り表示処理は、大当りが発生したときに、ファンファーレ演出を行うための設定処理を含む。ファンファーレ演出は、画像表示装置5の画面上に大当りの発生を報知する演出画像が表示される大当り表示を含み、ファンファーレ演出時間が経過するまで実行可能である。ファンファーレ演出時間が経過したときに、ファンファーレ演出の終了制御とともに、演出プロセスコードが08[H]に更新される。ラウンド中処理は、大当り遊技状態におけるラウンド中の表示設定を含む。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドの終了でなければ、演出プロセスコードを09[H]に更新し、最終ラウンドの終了であれば、演出プロセスコードを0A[H]に更新する。ラウンド後処理は、大当り遊技状態におけるラウンド間の表示設定を含む。そして、ラウンド開始条件が成立したときに、演出プロセスコードを08[H]に更新する。大当り終了演出は、画像表示装置5の画面上に大当り遊技状態の終了を報知する演出画像を表示可能に制御する処理を含む。その後、大当り終了の報知時間が経過したときに、演出プロセスコードはクリアされて初期値である00[H]に更新される。

#### 【2663】

(基本説明の変形例)

パチンコ遊技機1は、基本説明における構成、機能、処理、動作に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。上記実施の形態において、下位概念となる事項が記載されている場合に、同族的事項や同類的事項を用いた上位概念の発明、あるいは、共通する性質を用いた上位概念の発明は、本願発明として包含され、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構造や特性を備えたものであってもよい。

#### 【2664】

パチンコ遊技機1は、入賞の発生にもとづいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であってもよいし、遊技媒体を封入し入賞の発生にもとづいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

#### 【2665】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは、例えば、「-」を示す記号など、1種類の

図柄だけとして、この図柄の表示と消灯とを繰り返す可変表示を行うようにしてもよい。可変表示中に１種類の図柄が表示され、可変表示の停止時に、この図柄が表示されなくてもよい。例えば、表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されず、特別図柄の表示がない非表示状態としてもよい。

#### 【 2 6 6 6 】

パチンコ遊技機 1 は、複数の設定値に対応して大当りの当選確率や出玉率が変わる構成を備えてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定されている設定値ごとに異なる大当り判定値を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率を変更可能であってもよい。具体的な一例として、設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この場合に、設定値として 6 が設定されていれば遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 11 の側から演出制御基板 12 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知されてもよい。可変表示の実行中には、所定割合でパチンコ遊技機 1 における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機 1 における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。設定示唆演出は、任意の演出によって大当り期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。

#### 【 2 6 6 7 】

大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

#### 【 2 6 6 8 】

遊技機に関する発明は、パチンコ遊技機 1 に限定されず、スロットマシンにも、適宜、適用することができる。スロットマシンは、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能である。スロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な有利状態は、例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ といった、いわゆるボーナスのうち 1 以上のものを含んでいればよい。

#### 【 2 6 6 9 】

遊技の進行や演出の実行を含めた各種の制御を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機 1 などの遊技機に含まれるコンピュータ装置に対して、着脱自在の記録媒体により配布と提供が可能なものであってもよいし、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布と提供が可能なものであってもよい。また、通信回線などを介してネットワーク上の外部機器に接続可能な通信処理部を備え、その外部機器からプログラムやデータをダウンロードすることにより配布や提供が可能なものであってもよい。遊技や演出の実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能なものであってもよい

し、通信回線などを介して接続されたネットワーク上の外部機器におけるハードウェア資源を用いて直接実行が可能なものであってもよいし、他のコンピュータ装置などとネットワークを介してデータの交換を行うことにより遊技や演出を実行可能なものであってもよい。

#### 【2670】

処理やデータの決定割合、演出の実行割合など、各種割合を比較する場合に、「高い」、「低い」、「異なる」などの表現は、一方が「0%」または「100%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方の決定結果や実行内容について、「0%」の割合で決定や実行がない場合を含んでもよいし、「100%」の割合で必ず決定や実行がある場合を含んでもよい。

10

#### 【2671】

(特徴部22AKに関する説明)

図294-1は、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるメモリ領域のアドレスマップである。図294-1に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるメモリ領域は、ROM101に割り当てられたアドレス0000[H]からアドレス2FFF[H]までのメモリ領域と、RAM102に割り当てられたアドレスF000[H]からアドレスF3FF[H]までのメモリ領域と、を含んでいる。

#### 【2672】

ROM101のメモリ領域は、遊技制御に関する遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域(アドレス0000[H]~0BD5[H])と、遊技プログラムに用いられる遊技データが記憶される遊技データ領域(アドレス1000[H]~1B7C[H])と、遊技制御とは異なる各種制御に関する非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域(アドレス2000[H]~250F[H])と、非遊技プログラムに用いられる非遊技データが記憶される非遊技データ領域(2510[H]~25A1[H])と、未使用領域等(アドレス0BD6[H]~0FFF[H]、1B7D[H]~1FFF[H]、25A2[H]~2FFF[H])と、を含む。

20

#### 【2673】

RAM102のメモリ領域は、遊技制御に関するワークエリアとして用いられる遊技ワーク領域(アドレスF000[H]~F0DE[H])と、遊技プログラムがデータを退避する遊技スタック領域(アドレスF1EC[H]~F1FF[H])と、遊技制御とは異なる各種制御に関するワークエリアとして用いられる非遊技ワーク領域(アドレスF300[H]~F331[H])と、非遊技プログラムがデータを退避する非遊技スタック領域(アドレスF3F2[H]~F3FF[H])と、未使用領域等(アドレスF0DF[H]~F1EB[H]、F200[H]~F2FF[H]、F332[H]~F3F1[H])と、を含む。

30

#### 【2674】

図294-2は、主基板11から演出制御基板12に対して送信される演出制御コマンドの構成例を示している。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はコマンドの種別を示すMODEデータとなり、2バイト目はコマンドの具体的内容を示すEXTデータとなる。MODEデータとEXTデータは、総称してコマンドデータともいう。MODEデータの先頭ビットは必ずビット値「1」が設定され、EXTデータの先頭ビットは必ずビット値「0」が設定される。これにより、演出制御基板12における受信データが演出制御コマンドの1バイト目であるか2バイト目であるかを、明確かつ簡易に区別することができる。

40

#### 【2675】

コマンド80XX[H]は、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。コマンドデータにおいて、XX[H]は、不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指定内容に対応して任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドは、変動パターンの指定内容などに対応して、異なるEXTデータを設定可能である。コマンド8CXX[H]は、可変表示の表示結果を指定する演出図柄指定コマン

50

ドである。演出図柄指定コマンドは、演出図柄情報バッファの格納値などに対応して、異なる E X T データを設定可能である。演出図柄情報バッファは、可変表示の表示結果として、停止表示される演出図柄の種類を示す値が格納される。コマンド 8 D 0 1 [ H ] は、第 1 特別図柄の変動開始を指定する第 1 変動開始指定コマンドである。コマンド 8 D 0 2 [ H ] は、第 2 特別図柄の変動開始を指定する第 2 変動開始指定コマンドである。変動パターン指定コマンドと、演出図柄指定コマンドと、第 1 変動開始指定コマンドおよび第 2 変動開始指定コマンドとは、可変表示の開始に対応して送信される変動開始時コマンドに含まれる。ただし、第 1 変動開始指定コマンドと、第 2 変動開始指定コマンドとは、第 1 特図ゲームの実行が開始される場合と第 2 特図ゲームの実行が開始される場合とに対応して、いずれか一方が送信されて他方が送信されない。

10

#### 【 2 6 7 6 】

コマンド 8 F X X [ H ] は、演出図柄の確定表示となる停止表示を指定する演出図柄確定コマンドである。演出図柄確定コマンドは、複数種類の図柄停止時設定に対応して、異なる E X T データを設定可能である。コマンド 9 0 0 2 [ H ] は、電源投入時に R W M 初期化を指定する電源投入指定コマンドである。コマンド 9 1 X X [ H ] は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する第 1 特定回数指定コマンドである。第 1 特定回数指定コマンドは、特定回数カウンタの計数値に対応して、異なる E X T データを設定可能である。コマンド 9 2 0 2 [ H ] は、電源投入時に R W M バックアップ復旧を指定する停電復旧指定コマンドである。コマンド 9 4 X X [ H ] は、遊技制御中に特定回数コマンドバッファの格納値を指定する第 2 特定回数指定コマンドである。第 2 特定回数指定コマンドは、特定回数コマンドバッファの格納値に対応して、異なる E X T データを設定可能である。コマンド 9 5 X X [ H ] は、背景画面の表示色を指定する背景色指定コマンドである。背景色指定コマンドは、背景画面の表示色などに対応して、異なる E X T データを設定可能である。コマンド 9 F 0 3 [ H ] は、遊技停止中となる非遊技状態におけるデモンストレーション表示を指定する客待ちデモコマンドである。

20

#### 【 2 6 7 7 】

コマンド A 0 X X [ H ] は、大当り遊技状態における遊技である大当り遊技の開始に対応して送信され、ファンファーレ表示を指定可能な大当り開始指定コマンドである。大当り開始指定コマンドは、ファンファーレ表示の設定などに対応して、異なる E X T データを設定可能である。コマンド A 1 X X [ H ] は、大当り遊技の終了に対応して送信され、大当り終了表示を指定可能な大当り終了指定コマンドである。大当り終了指定コマンドは、大当り終了表示の設定などに対応して、異なる E X T データを設定可能である。コマンド A 6 X X [ H ] は、小当り遊技状態における遊技である小当り遊技の開始に対応して送信され、小当りファンファーレ表示を指定可能な小当り開始指定コマンドである。小当り開始指定コマンドは、小当りファンファーレ表示の設定などに対応して、異なる E X T データを設定可能である。コマンド A 7 X X [ H ] は、小当り遊技の終了に対応して送信され、小当り終了表示を指定する小当り終了指定コマンドである。小当り終了指定コマンドは、小当り終了表示の設定などに対応して、異なる E X T データを設定可能である。

30

#### 【 2 6 7 8 】

コマンド A E 0 0 [ H ] は、特別可変入賞球装置 5 0 の内部に設けられた特定領域となる V 入賞領域 5 1 を遊技球が通過したことに対応して送信され、V 入賞表示を指定可能な特定領域通過コマンドである。コマンド C 0 X X [ H ] は、第 1 演出記憶情報数としての第 1 保留記憶数を指定可能な第 1 演出記憶情報指定コマンドである。第 1 演出記憶情報指定コマンドは、第 1 保留記憶数に対応して、異なる E X T データを設定可能である。コマンド C 1 X X [ H ] は、第 2 演出記憶情報数としての第 2 保留記憶数を指定可能な第 2 演出記憶情報指定コマンドである。第 2 演出記憶情報指定コマンドは、第 2 保留記憶数に対応して、異なる E X T データを設定可能である。

40

#### 【 2 6 7 9 】

図 2 9 4 - 3 は、R W M 初期設定処理の一例を示すフローチャートである。例えば図 2 8 8 に示された遊技制御メイン処理のステップ S 7 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 か

50

ら読み出したプログラムにもとづいて、図 2 9 4 - 3 に示すような R W M 初期設定処理が実行される。図 2 9 4 - 3 に示す R W M 初期設定処理において、C P U 1 0 3 は、転送元アドレスを F 0 0 0 [ H ] に設定するとともに ( ステップ A K S 0 1 1 )、転送先アドレスを F 0 0 1 [ H ] に設定し ( ステップ A K S 0 1 2 )、転送回数を 0 2 F F [ H ] に設定する ( ステップ A K S 0 1 3 )。そして、転送元アドレスにクリアデータを格納してから ( ステップ A K S 0 1 4 )、ブロック転送命令を実行する ( ステップ A K S 0 1 5 )。

【 2 6 8 0 】

ステップ A K S 0 1 1 にて設定されるアドレス F 0 0 0 [ H ] は、R A M 1 0 2 に割り当てられた先頭アドレスであり、その記憶領域が図 2 9 4 - 1 に示す遊技ワーク領域に含まれている。ステップ A K S 0 1 2 にて設定されるアドレス F 0 0 1 [ H ] は、転送元アドレスとして設定されたアドレス F 0 0 0 [ H ] の次アドレスであり、アドレスが連続した記憶領域に同一値を示すデータの書込みを可能にする。ステップ A K S 0 1 3 にて設定される転送回数の 0 2 F F [ H ] は、図 2 9 4 - 1 に示す遊技ワーク領域や遊技スタック領域を含むメモリ領域のサイズに対応している。したがって、ステップ A K S 0 1 4 にてクリアデータを格納した後、ステップ A K S 0 1 5 にてブロック転送命令を実行することにより、遊技ワーク領域および遊技スタック領域を含むメモリ領域に、クリアデータが書き込まれることで初期化される。このような R W M 初期設定処理によるメモリ領域の初期化は、電源投入時の初期設定ともいう。

【 2 6 8 1 】

図 2 9 4 - 4 は、コマンドセット処理の一例を示すフローチャートである。コマンドセット処理が実行される場合に、呼出元の処理において、コマンド送信テーブルの先頭アドレスに対応する値がポインタに格納される。コマンドセット処理で用いるポインタは、コマンド送信テーブルにおいてテーブル読出位置となるアドレス値を保持する。コマンドセット処理で用いるポインタは、例えば C P U 1 0 3 に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれる H L レジスタなどを用いて構成すればよい。H L レジスタは、C P U 1 0 3 に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれる 8 ビットレジスタである H レジスタと、同じく汎用レジスタに含まれる 8 ビットレジスタである L レジスタとを、組み合わせたペアレジスタであり、1 6 ビット長の演算などに用いたり、メモリ領域のアドレスを指定するポインタとして用いることができる。

【 2 6 8 2 】

コマンドセット処理において、C P U 1 0 3 は、まず、テーブル先頭データを処理数に設定する ( ステップ A K S 0 2 1 )。例えば、ポインタの格納値に対応するアドレスから読み出したテーブルデータを、C P U 1 0 3 に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれる 8 ビットレジスタである B レジスタに格納する。コマンドセット処理において、B レジスタは処理数に対応する値が格納される。次に、ワークエリア参照ビットにおけるビット値が「 0 」であるか否かを判定する ( ステップ A K S 0 2 2 )。ここでのワークエリア参照ビットは、ステップ A K S 0 2 1 により読み出した 1 バイト構成のテーブルデータにおける先頭ビットであればよい。

【 2 6 8 3 】

ステップ A K S 0 2 2 に対応して、ワークエリア参照ビットにおけるビット値が「 1 」であり「 0 」でない場合に ( ステップ A K S 0 2 2 ; N o )、例えば B レジスタの格納値を変更することにより、処理数を「 1 」に上書き設定する ( ステップ A K S 0 2 3 )。ワークエリア参照ビットにおけるビット値が「 0 」である場合に ( ステップ A K S 0 2 2 ; Y e s )、ポインタの格納値を 1 加算更新することにより、テーブル読出位置を更新する ( ステップ A K S 0 2 4 )。

【 2 6 8 4 】

その後、コマンド上位バイト用データを読み出す ( ステップ A K S 0 2 5 )。例えば、ポインタの格納値に対応するアドレスから読み出したテーブルデータを、C P U 1 0 3 に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれる 8 ビットレジスタである A レジスタに格納する。ステップ A K S 0 2 2 にてワークエリア参照ビットにおけるビット値が

10

20

30

40

50

「1」であった場合に、ステップAKS024を実行せずにステップAKS025に進むので、テーブル先頭データがコマンド上位バイト用データとして読み出されることになる。続いて、シリアル通信データレジスタに、ステップAKS025による読出データを格納する(ステップAKS026)。遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるシリアル通信回路は、シリアル通信データレジスタの格納データを順次を読み出して、演出制御基板12に向けてシリアル通信方式で送信出力する。したがって、ステップAKS025、AKS026により、コマンド上位バイトであるMODEデータを、演出制御基板12に向けて送信することができる。

#### 【2685】

ステップAKS026の次に、ポインタの格納値を1加算更新することにより、テーブル読出位置を更新する(ステップAKS027)。そして、コマンド下位バイト用データを読み出す(ステップAKS028)。コマンド下位バイト用データは、ワークエリア参照ビットとなる1ビットの先頭ビットと、ワークエリア参照ビット以外の7ビットのデータビットと、を含む8ビットで構成される。続いて、ワークエリア参照ビットにおけるビット値が「0」であるか否かを判定する(ステップAKS029)。

#### 【2686】

ステップAKS029に対応して、ワークエリア参照ビットにおけるビット値が「1」であり「0」でない場合に(ステップAKS029; No)、コマンド拡張データアドレステーブルを指定する(ステップAKS030)。例えば、コマンド送信テーブルのアドレスを、汎用レジスタに含まれるDEレジスタなどに退避してから、ポインタとなるHLレジスタに、コマンド拡張データアドレステーブルの先頭アドレスに対応する値を格納する。そして、コマンド拡張データを読み出す(ステップAKS031)。このときに、ワークエリア参照ビットにおけるビット値をクリアして「0」としたデータが、コマンド拡張データアドレステーブルにおける読出位置を指定するオフセット値を示す。コマンド拡張データアドレステーブルの先頭アドレスに対し、オフセット値を加算して得られる読出位置のテーブルデータを、コマンド下位バイト読出アドレスの下位バイトとする。また、CPU103に設けられた内蔵レジスタのうち、特殊レジスタに含まれるQレジスタには、遊技ワーク領域に割り当てられたアドレスの上位バイトに対応したF0[H]が格納されている。こうした特殊レジスタの格納値をコマンド下位バイト読出アドレスの上位バイトとすることで、コマンド下位バイト読出アドレスから取得したデータは、送信対象となるコマンド下位バイトに用いるために、コマンド拡張データとしてAレジスタに格納される。

#### 【2687】

ステップAKS029に対応してワークエリア参照ビットにおけるビット値が「0」である場合や(ステップAKS029; Yes)、ステップAKS031の後に、シリアル通信データレジスタに読出データを格納する(ステップAKS032)。ワークエリア参照ビットにおけるビット値が「0」であれば、ステップAKS028により読み出したコマンド下位バイト用データを、そのまま送信するコマンドの下位バイトとして用いて、シリアル通信データレジスタに格納する。ワークエリア参照ビットにおけるビット値が「1」であれば、ステップAKS031により読み出したコマンド拡張データを、送信するコマンドの下位バイトとして用いて、シリアル通信データレジスタに格納する。これにより、コマンド下位バイトであるEXTデータを、演出制御基板12に向けて送信することができる。

#### 【2688】

次に、処理数を1減算更新する(ステップAKS033)。このときに、更新後の処理数が「0」となったか否かを判定する(ステップAKS034)。ステップAKS034に対応して処理数が「0」以外である場合に(ステップAKS034; No)、ステップAKS024に進み、次のテーブルデータなどを用いた演出制御コマンドの送信を可能に制御する。これに対し、処理数が「0」である場合に(ステップAKS034; Yes)、コマンドセット処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 2 6 8 9 】

図 2 9 4 - 5 は、コマンド送信テーブルの構成例を示している。このうち、図 2 9 4 - 5 ( A ) は、送信コマンド数が「 2 」以上である場合のコマンド送信テーブル A K T 0 1 である。図 2 9 4 - 5 ( B ) は、送信コマンド数が「 1 」である場合のコマンド送信テーブル A K T 0 2 である。コマンド送信テーブル A K T 0 1 は、テーブル先頭アドレスのテーブルデータにより処理数が指定される。これに対し、コマンド送信テーブル A K T 0 2 は、処理数を指定するテーブルデータを含んでいない。コマンド送信テーブルに処理数を指定するテーブルデータが含まれるか否かは、テーブル先頭アドレスのテーブルデータにおけるワークエリア参照ビットのビット値から特定可能である。

## 【 2 6 9 0 】

図 2 9 4 - 5 ( A ) に示す送信コマンド数が「 2 」以上である場合のコマンド送信テーブル A K T 0 1 は、テーブル先頭アドレスのテーブルデータにおけるワークエリア参照ビットのビット値が「 0 」に設定されている。これに対し、図 2 9 4 - 5 ( B ) に示す送信コマンド数が「 1 」である場合のコマンド送信テーブル A K T 0 2 は、テーブル先頭アドレスのテーブルデータにおけるワークエリア参照ビットのビット値が「 1 」に設定されている。図 2 9 4 - 4 に示されたコマンドセット処理のステップ A K S 0 2 2 では、ステップ A K S 0 2 1 において読み出されたテーブル先頭データを用いて、ワークエリア参照ビットのビット値が「 0 」であるか否かを判定する。そして、ワークエリア参照ビットのビット値が「 1 」であり「 0 」でない場合に、ステップ A K S 0 2 3 により処理数を「 1 」に上書き設定する。これにより、送信コマンド数が「 1 」の場合に、コマンド送信テーブルは処理数を指定するテーブルデータを含むことなく、コマンドセット処理において処理数を「 1 」に設定できるので、コマンド送信テーブルのデータ容量を削減することができる。

## 【 2 6 9 1 】

また、コマンド送信テーブルにおいて、コマンド下位バイト用データとなるテーブルデータは、ワークエリア参照ビットのビット値により、コマンド拡張データアドレステーブルを参照するか否かを指定可能である。例えば、コマンド拡張データアドレステーブルを参照してコマンド下位バイトとなるコマンド拡張データを読み出す場合に、コマンド下位バイト用データにおけるワークエリア参照ビットのビット値が「 1 」に設定されている。図 2 9 4 - 5 ( A ) に示すコマンド送信テーブル A K T 0 1 では、第 2 コマンド下位バイト用データにおけるワークエリア参照ビットのビット値が「 1 」に設定されているので、コマンド拡張データアドレステーブルを参照してコマンド下位バイトを設定するためのコマンド拡張データを読み出すことになる。これに対し、コマンド拡張データアドレステーブルを参照せずにコマンド下位バイト用データをそのまま送信するコマンドの下位バイトとして用いる場合に、コマンド下位バイト用データにおけるワークエリア参照ビットのビット値が「 0 」に設定されている。図 2 9 4 - 5 ( A ) に示すコマンド送信テーブル A K T 0 1 では、第 1 コマンド下位バイト用データにおけるワークエリア参照ビットのビット値が「 0 」に設定されているので、コマンド拡張データアドレステーブルを参照せずにコマンド下位バイト用データをそのままコマンドの下位バイトとして用いることになる。コマンド拡張データアドレステーブルを参照するときに、コマンド下位バイト用データにおけるワークエリア参照ビット以外のビット値を、コマンド拡張データアドレステーブルの先頭アドレスに対するオフセット値とすることで、コマンド拡張データアドレステーブルにおける読出位置を指定することができる。このように、コマンド下位バイト用データに含まれるワークエリア参照ビットのビット値が「 0 」である場合と「 1 」である場合とで、コマンド拡張データアドレステーブルを参照するか否かを異ならせることにより、コマンド送信テーブルのデータ容量が増大することを防止しつつ、多様なデータを柔軟に用いてコマンド下位バイトの送信設定が可能になる。

## 【 2 6 9 2 】

図 2 9 4 - 6 は、コマンド拡張データアドレステーブル A K T 1 1 の構成例を示している。コマンド拡張データアドレステーブルは、コマンド送信用参照データ下位アドレス A

10

20

30

40

50

D U 0 1 ~ A D U 0 5 といった、複数の参照データ下位アドレスを示すテーブルデータにより構成されている。図 2 9 4 - 4 に示されたコマンドセット処理のステップ A K S 0 3 1 では、ステップ A K S 0 2 8 において読み出されたコマンド下位バイト用データを用いて、コマンド拡張データアドレステーブル A K T 1 1 における読出位置が特定される。その読出位置から読み出されたテーブルデータは、コマンド拡張データの読出アドレスにおける下位バイトを構成する。例えば、コマンド送信用参照データ下位アドレス A D U 0 1 ~ A D U 0 5 を示すテーブルデータは、いずれもコマンド拡張データの読出アドレスにおける下位バイトを構成可能である。こうして取得されたコマンド拡張データを、コマンドセット処理のステップ A K S 0 3 2 によりシリアル通信データレジスタに格納する。これにより、コマンド拡張データをコマンド下位バイトである E X T データとして、演出制御基板 1 2 に向けて送信することができる。

10

#### 【 2 6 9 3 】

図 2 9 4 - 7 は、データセット処理の一例を示すフローチャートである。データセット処理が実行される場合に、呼出元の処理において、データ設定テーブルの先頭アドレスに対応する値がポインタに格納される。データセット処理で用いるポインタは、データ設定テーブルにおいてテーブル読出位置となるアドレス値を保持する。データセット処理で用いるポインタは、例えば C P U 1 0 3 に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれる H L レジスタなどを用いて構成すればよい。

#### 【 2 6 9 4 】

データセット処理において、C P U 1 0 3 は、まず、テーブル先頭データを処理数に設定する（ステップ A K S 0 4 1 ）。例えば、ポインタの格納値に対応するアドレスから読み出したテーブルデータを、C P U 1 0 3 に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれる 8 ビットレジスタである B レジスタに格納する。データセット処理において、B レジスタは処理数に対応する値が格納される。次に、処理数が「0」であるか否かを判定する（ステップ A K S 0 4 2 ）。

20

#### 【 2 6 9 5 】

ステップ A K S 0 4 2 に対応して、処理数が「0」以外である場合に（ステップ A K S 0 4 2 ; N o ）、設定先アドレスと設定用データを読み出す（ステップ A K S 0 4 3 ）。例えば、ポインタの格納値に対応するアドレスの次アドレスから読み出したテーブルデータを、設定先アドレスの下位バイトとして、C P U 1 0 3 に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれる 8 ビットレジスタである E レジスタに格納する。また、ポインタの格納値より 2 大きい値に対応するアドレスから読み出したテーブルデータを、設定用データとして、A レジスタに格納する。その後、ポインタの格納値を 2 加算更新することにより、テーブル読出位置を更新する（ステップ A K S 0 4 4 ）。C P U 1 0 3 は、ステップ A K S 0 4 3 、A K S 0 4 4 に対応する処理を、2 バイト構成の 1 命令として用意された I N L D 命令により実行可能であってもよい。

30

#### 【 2 6 9 6 】

ステップ A K S 0 4 4 の後に、設定用データを設定先アドレスに格納する（ステップ A K S 0 4 5 ）。例えば、C P U 1 0 3 に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれる 8 ビットレジスタである D レジスタには、遊技ワーク領域に割り当てられたアドレスの上位バイトに対応した F 0 [ H ] が格納されている。そして、D E レジスタの格納値から得られるデータ設定アドレスに、A レジスタの格納データを記憶させることで、設定先アドレスのデータ設定が可能になる。このときに、処理数を 1 減算更新し（ステップ A K S 0 4 6 ）、更新後の処理数が「0」となったか否かを判定する（ステップ A K S 0 4 7 ）。ステップ A K S 0 4 7 に対応して処理数が「0」以外である場合に（ステップ A K S 0 4 7 ; N o ）、ステップ A K S 0 4 3 に戻り、次のテーブルデータなどを用いたデータ設定を可能に制御する。

40

#### 【 2 6 9 7 】

ステップ A K S 0 4 2 、A K S 0 4 7 のいずれかに対応して処理数が「0」である場合に（ステップ A K S 0 4 2 ; Y e s 、ステップ A K S 0 4 7 ; Y e s ）、ポインタの格納

50

値を1加算更新することにより、テーブル読出位置を更新する(ステップA K S 0 4 8)。そして、読出位置データを処理数に設定する(ステップA K S 0 4 9)。例えば、ポインタの格納値に対応するアドレスから読み出したテーブルデータを、Bレジスタに格納する。次に、処理数が「0」であるか否かを判定する(ステップA K S 0 5 0)。ステップA K S 0 5 0に対応して処理数が「0」である場合に(ステップA K S 0 5 0 ; Y e s)、データセット処理を終了する。

#### 【2698】

ステップA K S 0 5 0に対応して処理数が「0」以外である場合に(ステップA K S 0 5 0 ; N o)、ポインタの格納値を1加算更新することにより、テーブル読出位置を更新する(ステップA K S 0 5 1)。そして、ワークアドレス下位バイトを読み出す(ステップA K S 0 5 2)。例えば、ポインタの格納値に対応するアドレスから読み出したテーブルデータを、ワークアドレス下位バイトとして、Eレジスタに格納する。その後、ワークアドレスのデータクリアを行う(ステップA K S 0 5 3)。例えば、DEレジスタの格納値から得られるワークアドレスの記憶領域をクリアすることで、ワークアドレスのデータクリアが可能になる。このときに、処理数を1減算更新し(ステップA K S 0 5 4)、更新後の処理数が「0」となったか否かを判定する(ステップA K S 0 5 5)。ステップA K S 0 5 5に対応して処理数が「0」以外である場合に(ステップA K S 0 5 5 ; N o)、ステップA K S 0 5 1に戻り、次のテーブルデータなどを用いたデータクリアを可能に制御する。ステップA K S 0 5 5に対応して処理数が「0」である場合に(ステップA K S 0 5 5 ; Y e s)、データセット処理を終了する。

#### 【2699】

図294-8は、特定回数コマンド送信処理の一例を示すフローチャートである。例えば図288に示された遊技制御メイン処理のステップS13では、CPU103がROM101から読み出したプログラムにもとづいて、図294-8に示すような特定回数コマンド送信処理が実行される。図294-8に示す特定回数コマンド送信処理は、電源投入時に、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数となるまでの残り回数に関して、第1特定回数指定コマンドを送信するための処理である。RAM102の遊技ワーク領域における所定アドレスに、特定回数カウンタが設けられている。特定回数カウンタは、計数値を示す2バイトデータを格納可能であり、可変表示の実行回数が特定回数に達するまでの残り回数を特定可能に計数する。特定回数カウンタの計数値は、可変表示が実行されることにもとづいて更新可能な数値情報となる。

#### 【2700】

特定回数コマンド送信処理において、CPU103は、まず、第1特定回数指定コマンド上位バイトを設定する(ステップA K S 0 6 1)。例えば、第1特定回数指定コマンドの上位バイトとなるコマンド種別データとして、91[H]をAレジスタに格納する。また、特定回数カウンタ下位バイトを読み出す(ステップA K S 0 6 2)。このときに、読み出した特定回数カウンタの下位バイトのうち、上位4ビットをBレジスタに格納し、下位4ビットをCレジスタに格納することで、16進数で示される計数値を1桁ごとに異なるレジスタに格納しておく。Cレジスタは、Bレジスタと同様に、CPU103に設けられた内蔵レジスタのうち、汎用レジスタに含まれた8ビットレジスタであり、Bレジスタと組み合わせたペアレジスタとしてのBCレジスタを構成することができる。こうして、ステップA K S 0 6 2では、特定回数カウンタ下位バイトの読出アドレスから読み出したカウンタデータを、BCレジスタに格納する。続いて、シリアル通信データレジスタに、第1特定回数指定コマンドの上位バイトを格納する(ステップA K S 0 6 3)。その後、シリアル通信データレジスタに、第1送信データを格納する(ステップA K S 0 6 4)。第1送信データは、例えばCレジスタの格納データであればよい。

#### 【2701】

ステップA K S 0 6 4の次に、第2送信データ設定を行う(ステップA K S 0 6 5)。ここでは、例えばBレジスタの格納データにおいて、特定回数コマンド識別ビット位置として、ビット番号「0」～「7」のうち、ビット番号「4」におけるビット値が「1」に

セットされる。そして、シリアル通信データレジスタに、第 1 特定回数指定コマンドの上位バイトを格納する（ステップ A K S 0 6 6）。その後、シリアル通信データレジスタに、第 2 送信データを格納する（ステップ A K S 0 6 7）。なお、ステップ A K S 0 6 6 を先に行い、ステップ A K S 0 6 5 を後に行うようにしてもよい。

#### 【 2 7 0 2 】

さらに、特定回数カウンタ上位バイトを読み出す（ステップ A K S 0 6 8）。このときに、特定回数カウンタ上位バイトの読出アドレスから読み出したカウンタデータを、C レジスタに格納する。特定回数カウンタ上位バイトは、1 バイト構成のカウンタデータであればよい。続いて、第 3 送信データ設定を行う（ステップ A K S 0 6 9）。ここでは、例えば C レジスタの格納データにおいて、特定回数コマンド識別ビット位置として、ビット番号「0」～「7」のうち、ビット番号「5」におけるビット値が「1」にセットされる。そして、シリアル通信データレジスタに、第 1 特定回数指定コマンドの上位バイトを格納する（ステップ A K S 0 7 0）。その後、シリアル通信データレジスタに、第 3 送信データを格納する（ステップ A K S 0 7 1）。なお、ステップ A K S 0 7 0 を先に行い、ステップ A K S 0 6 9 を後に行うようにしてもよい。

#### 【 2 7 0 3 】

このように、特定回数コマンド送信処理において、C P U 1 0 3 は、第 1 特定回数指定コマンドの上位バイトとなるコマンド種別データとともに、第 1 送信データ、第 2 送信データ、第 3 送信データについて、それぞれが作成されるごとに、シリアル通信データレジスタに格納する。例えば、特定回数コマンド送信処理では、シリアル通信データレジスタに対して、ステップ A K S 0 6 3 にて第 1 特定回数指定コマンドの上位バイトを格納した後に、ステップ A K S 0 6 4 にて第 1 送信データを格納し、ステップ A K S 0 6 6 にて第 1 特定回数指定コマンドの上位バイトを格納した後に、ステップ A K S 0 6 7 にて第 2 送信データを格納し、ステップ A K S 0 7 0 にて第 1 特定回数指定コマンドの上位バイトを格納した後に、ステップ A K S 0 7 1 にて第 3 送信データを格納する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備えるシリアル通信回路は、シリアル通信データレジスタの格納データを順次を読み出して、演出制御基板 1 2 に向けてシリアル通信方式で送信出力する。こうして、特定回数コマンド送信処理において、第 1 特定回数指定コマンドの送信に用いられるデータが作成されるごとに、シリアル通信データレジスタに格納されて演出制御基板 1 2 に向けて送信されることにより、第 1 特定回数指定コマンドを安定的に送信することができる。したがって、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

#### 【 2 7 0 4 】

特定回数コマンド送信処理は、図 2 8 8 に示された遊技制御メイン処理のステップ S 1 3 にて実行されるので、ステップ S 4 にて復旧条件が成立した場合でも成立しない場合でも、第 1 特定回数指定コマンドを送信可能に制御する。これにより、パチンコ遊技機 1 の設計が容易になることで、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

#### 【 2 7 0 5 】

図 2 9 4 - 9 は、第 1 特定回数指定コマンドの構成例を示している。第 1 特定回数指定コマンドは、電源投入時の特定回数コマンド送信処理により送信され、特定回数までの残り回数に関する第 1 コマンドとなる。特定回数までの残り回数は、R A M 1 0 2 の所定アドレスにおける特定回数カウンタの計数値により示される。特定回数カウンタの計数値は、2 バイト構成のデータを用いて、0 2 A D [ H ] を上限値とする特定回数までの残り回数を特定可能に示す。例えば、図 2 8 8 に示された遊技制御メイン処理のステップ S 9 により指定する初期化時設定テーブルは、特定回数カウンタにおけるカウンタ初期値として、特定回数初期値に対応した 0 2 A D [ H ] を設定するためのテーブルデータを含んでいる。

#### 【 2 7 0 6 】

特定回数コマンド送信処理のステップ A K S 0 6 3、A K S 0 6 4 では、図 2 9 4 - 9

10

20

30

40

50

(A)に示す1セット目AKC01の第1特定回数指定コマンドが送信される。1セット目AKC01の第1特定回数指定コマンドは、コマンド種別データと、第1送信データと、を含んでいる。第1特定回数指定コマンドのコマンド種別データは、コマンド種別が第1特定回数指定コマンドであることを示す1バイトの第1制御データであり、第1特定回数指定コマンドのMODEデータとして91[H]を示す。第1送信データは、特定回数カウンタの計数値における1桁目として1[H]の位における値を示し、計数値に関する1バイトの第2制御データとなる。第1送信データにおいて、最下位ビットから最上位ビットへと向けて割り当てられたビット番号「0」～「7」のうち、ビット番号「4」および「5」におけるビット値が、いずれも「0」に設定されることにより、1セット目AKC01の第1特定回数指定コマンドであることを識別可能にする。

10

#### 【2707】

特定回数コマンド送信処理のステップAKS066、AKS067では、図294-9(B)に示す2セット目AKC02の第1特定回数指定コマンドが送信される。2セット目AKC02の第1特定回数指定コマンドは、コマンド種別データと、第2送信データと、を含んでいる。コマンド種別データは、1セット目AKC01の場合と同様に91[H]を示す。第2送信データは、特定回数カウンタの計数値における2桁目として10[H]の位における値を示し、計数値に関する1バイトの第2制御データとなる。第2送信データにおいて、第1送信データと同様に割り当てられたビット番号「0」～「7」のうち、ビット番号「4」におけるビット値が「1」に設定され、ビット番号「5」におけるビット値が「0」に設定されることにより、2セット目AKC02の第1特定回数指定コマンドであることを識別可能にする。

20

#### 【2708】

特定回数コマンド送信処理のステップAKS070、AKS071では、図294-9(C)に示す3セット目AKC03の第1特定回数指定コマンドが送信される。3セット目AKC03の第1特定回数指定コマンドは、コマンド種別データと、第3送信データと、を含んでいる。コマンド種別データは、1セット目AKC01および2セット目AKC02と同様に91[H]を示す。第3送信データは、特定回数カウンタの計数値における3桁目として100[H]の位における値を示し、計数値に関する1バイトの第2制御データとなる。第3送信データにおいて、第1送信データや第2送信データと同様に割り当てられたビット番号「0」～「7」のうち、ビット番号「4」におけるビット値が「0」に設定され、ビット番号「5」におけるビット値が「1」に設定されることにより、3セット目AKC03の第1特定回数指定コマンドであることを識別可能にする。

30

#### 【2709】

このように、第1特定回数指定コマンドは、1セット目AKC01から3セット目AKC03までが各2バイト構成で、あわせて3セットあることにより合計6バイトの演出制御コマンドとして、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1特定回数コマンドは、第1制御データであるコマンド種別データと、特定回数カウンタの計数値に対応して設定される第2制御データである第1送信データから第3送信データまでのいずれかと、を組み合わせたコマンドデータが、1セット目AKC01から3セット目AKC03までの合計3セットといった、所定数あることで構成されている。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、図288に示された遊技制御メイン処理のステップS13において、図294-8に示すような特定回数コマンド送信処理を実行することにより、第1特定回数指定コマンドを作成する。

40

#### 【2710】

図288に示された遊技制御メイン処理では、ステップS3のRWMチェック処理を実行した後に、ステップS4において復旧条件が成立したか否かを判定することで、バックアップRAMとなるRAM102の記憶情報が正常であるか否かを判定する判定処理を、実行可能である。そして、ステップS4において復旧条件が成立することで、判定処理による判定結果が正常である場合に、ステップS7のRWM初期設定処理が実行されない。これにより、RAM102の記憶情報は、パチンコ遊技機1の電源投入前から変更されな

50

いので、特定回数カウンタの計数値も電源投入前からRAM 102に記憶されたものとなる。この場合に、ステップS 13の特定回数コマンド処理は、RAM 102に記憶された数値情報となる特定回数カウンタの計数値にもとづいて実行される。これに対し、ステップS 4において復旧条件が成立せず、判定処理による判定結果が正常でない場合に、ステップS 7のRWM初期設定処理が実行され、その後、ステップS 9により指定された初期化時設定テーブルを参照して、ステップS 11のデータセット処理が実行される。これにより、RAM 102の記憶情報は、パチンコ遊技機1の電源投入時に初期設定され、特定回数カウンタの計数値は、特定回数初期値に対応するカウンタ初期値としての02AD[H]に設定される。こうして、判定処理による判定結果が正常でない場合に、設定された特定回数初期値に対応する数値情報となる特定回数カウンタのカウント初期値にもとづいて、ステップS 13の特定回数コマンド処理を実行する。遊技制御メイン処理のステップS 4において復旧条件が成立した場合は、パチンコ遊技機1がRAM 102に記憶されたバックアップ情報にもとづいてホットスタートされる。遊技制御メイン処理のステップS 4において復旧条件が成立しない場合は、パチンコ遊技機1がステップS 7のRWM初期設定処理などにより初期設定されたRAM 102の記憶情報にもとづいてコールドスタートされる。遊技制御メイン処理において、ステップS 13の特定回数コマンド処理は、ステップS 4の判定処理による判定結果が正常である場合にも正常でない場合にも実行可能なので、ホットスタートの場合にもコールドスタートの場合にも、特定回数までの残り回数を特定可能になるように、第1特定回数指定コマンドを電源投入時に主基板11から演出制御基板12に向けて送信することができる。したがって、パチンコ遊技機1の設計が容易になり、複数の状態を備えるパチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

10

20

#### 【2711】

図288に示された遊技制御メイン処理では、ステップS 1により割込み禁止に設定した後に、ステップS 13の特定回数コマンド送信処理が実行され、その後のステップS 17により割込み許可となることで、タイマ割込みなどにもとづく他の処理が実行可能になる。したがって、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU 103は、ステップS 13の特定回数コマンド送信処理を実行中に、他の処理を実行しない。これにより、第1特定回数指定コマンドを送信するための制御が行われるときに、特定回数カウンタの計数値が更新されてしまうことを防止できるので、特定回数までの残り回数を特定可能な第1特定回数指定コマンドを、電源投入時に安定した状況下で主基板11から演出制御基板12に向けて送信することができ、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

30

#### 【2712】

図288に示された遊技制御メイン処理では、ステップS 12のウェイト処理を実行した後に、ステップS 13の特定回数コマンド送信処理が実行される。そのため、特定回数コマンド処理は、電源投入から所定期間が経過したときに実行される。また、ステップS 12のウェイト処理を実行する前に、ステップS 10のコマンドセット処理が実行される。ステップS 10のコマンドセット処理は、ステップS 4の判定処理による判定結果が正常である場合と正常でない場合とに対応して、ステップS 5により指定されたバックアップ時コマンド送信テーブルまたはステップS 8により指定された初期化時コマンド送信テーブルを参照し、判定処理による判定結果に対応する演出制御コマンドを送信可能に制御する。このように、ステップS 10のコマンドセット処理は、ステップS 12のウェイト処理による所定期間の経過より前に、判定処理による判定結果に対応する演出制御コマンドを送信可能に制御する。ステップS 13の特定回数コマンド送信処理は、ホットスタートの場合にもコールドスタートの場合にも、特定回数までの残り回数を特定可能になるように、第1特定回数指定コマンドを電源投入時に主基板11から演出制御基板12に向けて送信可能に制御する。このときに、バックアップ時コマンドとなる演出制御コマンドや、初期化時コマンドとなる演出制御コマンドと、第1特定回数指定コマンドとを、間断なく送信してしまうと、演出制御基板12の側において正常に演出制御コマンドを受け取れないおそれがある。そこで、ステップS 13の特定回数コマンド送信処理により第1特定

40

50

回数指定コマンドを送信可能とする前に、ステップ S 1 2 のウェイト処理を実行して、演出制御基板 1 2 の側における受信準備を可能にすることで、それぞれの演出制御コマンドを確実に送受信することができ、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

#### 【 2 7 1 3 】

図 2 9 4 - 1 0 ( A ) は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、合計保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する ( ステップ A K S 1 0 1 ) 。例えば、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「 0 」であるか否かを判定する。始動口入賞バッファ記憶カウンタは、始動口入賞バッファにおける始動口入賞指定値の記憶数を計数するカウンタであり、その計数値が合計保留記憶数を示している。

10

#### 【 2 7 1 4 】

ステップ A K S 1 0 1 に対応して合計保留記憶数が「 0 」以外である場合に ( ステップ A K S 1 0 1 ; N o ) 、合計保留記憶数を 1 減算更新する ( ステップ A K S 1 0 2 ) 。また、始動口入賞バッファの記憶内容をシフトさせる ( ステップ A K S 1 0 3 ) 。始動口入賞バッファは、図 2 9 0 ( A ) に示された特別図柄プロセス処理のステップ S 1 0 1 における始動入賞判定処理により、始動入賞の発生にもとづいて保留記憶数が更新されるときに、始動入賞指定値を示すデータが、合計保留記憶数に対応するバッファ番号の格納領域に格納される。始動口入賞指定値は、第 1 始動入賞と第 2 始動入賞のいずれが発生したかを示す値であり、第 1 始動入賞に対応して「 1 」が設定され、第 2 始動入賞に対応して「 2 」が設定される。ステップ A K S 1 0 3 では、例えば、バッファ番号「 0 」の始動口入賞バッファのアドレスを転送先アドレスに設定するとともに、バッファ番号「 1 」の始動口入賞バッファのアドレスを転送元アドレスに設定し、また、転送回数を「 8 」に設定して、ブロック転送命令を実行する。これにより、RAM 1 0 2 の連続するアドレスにおける始動口入賞バッファのバッファ番号「 0 」 ~ 「 8 」が割り当てられた各格納領域の記憶内容を、1 ずつ前のアドレスに転送することでシフトさせればよい。その後、バッファ番号「 8 」の始動口入賞バッファをクリアして、記憶内容を初期化しておく。

20

#### 【 2 7 1 5 】

ステップ A K S 1 0 3 に続いて、第 2 特別図柄判定制御テーブルを指定する ( ステップ A K S 1 0 4 ) 。例えば、第 2 特別図柄判定制御テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなる HL レジスタに格納する。そして、始動口入賞指定値が「 1 」であるか否かを判定する ( ステップ A K S 1 0 5 ) 。例えば、バッファ番号「 0 」の始動口入賞バッファに格納された始動口入賞指定値を読み出し、その値が「 1 」であるか否かを判定する。始動口入賞指定値が「 1 」である場合に ( ステップ A K S 1 0 5 ; Y e s ) 、第 1 特別図柄判定制御テーブルを指定し直す ( ステップ A K S 1 0 6 ) 。例えば、第 1 特別図柄判定制御テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなる HL レジスタに格納することにより、ポインタの値を上書き設定する。このように、特別図柄通常処理では、ステップ A K S 1 0 4 により第 2 特別図柄判定制御テーブルを指定してから、ステップ A K S 1 0 5 において始動口入賞指定値が「 1 」である場合に、ステップ A K S 1 0 6 では第 1 特別図柄判定制御テーブルを上書き設定により設定し直す。これにより、第 2 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第 1 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に用いる格納命令のプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。また、第 2 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第 1 特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

30

40

#### 【 2 7 1 6 】

ステップ A K S 1 0 5 に対応して始動口入賞指定値が「 2 」であり「 1 」でない場合や ( ステップ A K S 1 0 5 ; N o ) 、ステップ A K S 1 0 6 の後に、特別図柄判定処理 ( ステップ A K S 1 0 7 ) と、変動パターン設定処理 ( ステップ A K S 1 0 8 ) と、を実行してから、特別図柄通常処理を終了する。

50

## 【 2 7 1 7 】

ステップ A K S 1 0 1 に対応して合計保留記憶数が「 0 」である場合に（ステップ A K S 1 0 1 ; Y e s ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ A K S 1 0 9 ）。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であることを示すフラグである。デモ表示フラグがオンである場合に（ステップ A K S 1 0 9 ; Y e s ）、特別図柄通常処理は終了する。

## 【 2 7 1 8 】

ステップ A K S 1 0 9 に対応してデモ表示フラグがオフである場合に（ステップ A K S 1 0 9 ; N o ）、デモ表示フラグをオン状態にセットし（ステップ A K S 1 1 0 ）、待機時コマンド送信テーブルを指定した後に（ステップ A K S 1 1 1 ）、コマンドセット処理

10

## 【 2 7 1 9 】

図 2 9 4 - 1 0 ( B ) は、待機時コマンド送信テーブル A K T 1 5 の構成例を示している。待機時コマンド送信テーブル A K T 1 5 は、テーブル先頭データとして、処理数を示すデータを含んでいる。待機時コマンド送信テーブル A K T 1 5 では、処理数として「 3 」が指定されればよい。待機時コマンド送信テーブル A K T 1 5 は、処理数を示すテーブル先頭データの他に、第 2 特定回数指定コマンドと、背景色指定コマンドと、客待ちデモコマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいる。待機時コマンド送信テーブル A K T 1 5 を用いて送信可能に制御される演出制御コマンドは、待機時コマンドともいう。待機時コマンド送信テーブル A K T 1 5 において、第 2 特定回数指定コマンド送信用のテーブルデータは、第 2 特定回数指定コマンドの上位バイトとして M O D E データの 9 4 [ H ] を指定するコマンド種別データと、コマンド拡張データアドレステーブル A K T 1 1 において特定回数コマンドバッファに対応する参照データ下位アドレスを取得するための下位バイト用データと、を含んでいる。ここでの下位バイト用データは、ビット値が「 1 」のワークエリア参照ビットと、ワークエリア参照ビット以外により特定回数コマンドバッファオフセット値を示すビットと、を含んでいる。

20

## 【 2 7 2 0 】

特定回数コマンドバッファは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられている。特定回数コマンドバッファの格納値は、特定回数までの残り回数が「 1 2 7 」以上である場合に 7 F [ H ] となり、特定回数までの残り回数が「 1 2 7 」未満である場合に当該残り回数を示す 1 6 進数となる。例えば、図 2 8 8 に示された遊技制御メイン処理のステップ S 9 により指定する初期化時設定テーブルは、特定回数コマンドバッファにおけるバッファ初期値として、上限値に対応した 7 F [ H ] を設定するためのテーブルデータを含んでいる。このように、第 2 特定回数指定コマンドは、第 1 制御データであるコマンド種別データと、特定回数コマンドバッファの格納値に対応して設定される第 2 制御データである特定回数コマンドデータと、を組み合わせた 1 セットのコマンドデータで構成されている。

30

## 【 2 7 2 1 】

待機時コマンド送信テーブル A K T 1 5 において、背景色指定コマンド送信用のテーブルデータは、背景色指定コマンドの上位バイトとして M O D E データの 9 5 [ H ] を指定するコマンド種別データと、コマンド拡張データアドレステーブル A K T 1 1 にいて特別図柄状態指定バッファに対応する参照データ下位アドレスを取得するための下位バイト用データと、を含んでいる。ここでの下位バイト用データは、ビット値が「 1 」のワークエリア参照ビットと、ワークエリア参照ビット以外により特別図柄状態指定バッファオフセット値を示すビットと、を含んでいる。特別図柄状態指定バッファは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられ、特別図柄の状態表示を示す値が格納される。例えば、遊技状態が通常状態であるときに特別図柄状態指定バッファの格納値は 0 0 [ H ]、0 3 [ H ] のいずれかに設定され、遊技状態が時短状態であるときに特別図柄状態指定バッファの格納値は 0 2 [ H ] に設定される。遊技状態が通常状態であるときのうち、大当たり遊技状態の終了にもとづく時短状態が終了した場合に、特図ゲームの実行回数

40

50

に対応した特別期間において、特別図柄状態指定バッファの格納値は 0 3 [ H ] に設定される。その他の遊技状態が通常状態であるときに、特別図柄状態指定バッファの格納値は 0 0 [ H ] に設定される。

#### 【 2 7 2 2 】

待機時コマンド送信テーブル A K T 1 5 において、客待ちデモコマンド送信用のテーブルデータは、客待ちデモコマンドの上位バイトとして M O D E データの 9 F [ H ] を指定するコマンド種別データと、客待ちデモコマンドの下位バイトとして E X T データの 0 3 [ H ] を指定するコマンド下位バイトデータと、を含んでいる。ここでのコマンド下位バイトデータは、ビット値が「 0 」のワークエリア参照ビットを含めて、客待ちデモコマンドの下位バイトである 0 3 [ H ] を示すデータとなっている。

10

#### 【 2 7 2 3 】

図 2 9 4 - 1 0 ( A ) に示された特別図柄通常処理では、ステップ A K S 1 0 1 において合計保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定することで、保留記憶情報が記憶されているか否かを判定する保留記憶判定処理を、実行可能である。保留記憶情報は、例えば特別図柄判定用の乱数 M R 1 を含めた遊技用乱数の値を示すデータを含み、 R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられた特別図柄バッファに格納して記憶可能である。特別図柄通常処理のステップ A K S 1 0 1 において合計保留記憶数が「 0 」であることで、保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に、ステップ A K S 1 1 1 にて指定された待機時コマンド送信テーブルを参照し、ステップ A K S 1 1 2 のコマンドセット処理により、第 2 特定回数指定コマンドを含めた待機時コマンドとなる演出制御コマンドが送信される。このときに、ステップ A K S 1 1 2 のコマンドセット処理において、特定回数コマンドバッファの格納値が読み出され、シリアル通信データレジスタに第 2 特定回数指定コマンドの上位バイトと下位バイトとを、順次に格納することにより、第 2 特定回数指定コマンドを送信可能に制御する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備えるシリアル通信回路は、シリアル通信データレジスタの格納データを順次に読み出して、演出制御基板 1 2 に向けて第 2 特定回数指定コマンドを送信出力する。こうして、保留記憶判定処理において、保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に、格納情報となる特定回数コマンドバッファの格納値を用いて、第 2 特定回数指定コマンドが送信可能に制御される。このように、特別図柄通常処理の保留記憶判定処理として、ステップ A K S 1 0 1 にもとづいて保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に、ステップ A K S 1 1 2 のコマンドセット処理を実行して第 2 特定回数指定コマンドを送信可能に制御するので、保留記憶情報が記憶されていないための特図ゲームが開始されないときに、特定回数までの残り回数に関する第 2 特定回数指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて送信することができる。これにより、特図ゲームなどによる可変表示の実行に対応して送信する第 2 特定回数指定コマンドを、安定して送信可能に制御することで、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

20

30

#### 【 2 7 2 4 】

図 2 9 4 - 1 0 ( B ) に示された待機時コマンド送信テーブル A K T 1 5 を用いて送信される演出制御コマンドは、遊技停止中となる非遊技状態におけるデモンストレーション表示を指定する客待ちデモコマンドを含んでいる。特別図柄通常処理のステップ A K S 1 0 1 において合計保留記憶数が「 0 」であることで、保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に、ステップ A K S 1 1 1 にて指定された待機時コマンド送信テーブルを参照し、ステップ A K S 1 1 2 のコマンドセット処理により、第 2 特定回数指定コマンドとともに、客待ちデモコマンドを送信可能に制御する。こうして、保留記憶判定処理において、保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に、格納情報となる特定回数コマンドバッファの格納値を用いた第 2 特定回数指定コマンドとともに、非遊技状態に関する客待ちデモコマンドを送信可能に制御する。このように、第 2 特定回数指定コマンドと客待ちデモコマンドとを、まとめて送信することにより、演出制御基板 1 2 の側で演出制御コマンドに関する処理や制御の設計が容易になり、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

40

50

## 【 2 7 2 5 】

図 2 9 4 - 1 1 は、特別図柄判定処理として、図 2 9 4 - 1 0 ( A ) のステップ A K S 1 0 7 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理において、C P U 1 0 3 は、特別図柄バッファシフト制御テーブルを指定する ( ステップ A K S 2 0 1 ) 。例えば特別図柄バッファシフト制御テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなる H L レジスタに格納する。特別図柄バッファシフト制御テーブルは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域において所定アドレスが割り当てられた特別図柄バッファの記憶内容をシフトするときに使用される制御テーブルである。特別図柄バッファは、図 2 9 0 ( A ) に示された特別図柄プロセス処理のステップ S 1 0 1 における始動入賞判定処理により、始動入賞の発生にもとづいて第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数が更新される  
10  
ときに、抽出された各種乱数の値を示すデータが、更新後の第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数に対応するバッファ番号の格納領域に格納される。特別図柄バッファは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのそれぞれに対応して用意される。ステップ A K S 2 0 1 では、図 2 9 4 - 1 0 ( A ) に示されたステップ A K S 1 0 4 により指定された第 2 特別図柄判定制御テーブルの場合と、ステップ A K S 1 0 6 により指定された第 1 特別図柄判定制御テーブルの場合とで、異なる特別図柄バッファシフト制御テーブルが指定される。例えば、始動口入賞指定値が「 1 」に対応して第 1 特図ゲームが実行される場合に、第 1 特別図柄バッファシフト制御テーブルが指定される。これに対し、始動口入賞指定値が「 2 」に対応して第 2 特図ゲームが実行される場合に、第 2 特別図柄バッファシフト制御テーブルが指定される。  
20

## 【 2 7 2 6 】

ステップ A K S 2 0 1 の次に、特別図柄バッファシフト処理を実行する ( ステップ A K S 2 0 2 ) 。そして、特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値を読み出す ( ステップ A K S 2 0 3 ) 。続いて、特別図柄大当たり判定 ( ステップ A K S 2 0 4 ) と、特別図柄小当たり判定 ( ステップ A K S 2 0 5 ) と、特別図柄情報設定 ( ステップ A K S 2 0 6 ) と、を行う。この実施の形態では、特図ゲームにおける特別図柄の表示結果が、「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」のいずれかに決定され、「時短」には決定されない。

## 【 2 7 2 7 】

ステップ A K S 2 0 4 の特別図柄大当たり判定は、ステップ A K S 2 0 3 により読み出した特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値を、大当たり判定値と比較することにより、特図表示結果を「大当たり」とするか否かを判定する。特別図柄大当たり判定において特図表示結果を「大当たり」とする判定がなされた場合に、大当たり指定値となる 0 1 [ H ] が、当りフラグにセットされる。ステップ A K S 2 0 5 の特別図柄小当たり判定は、ステップ A K S 2 0 3 により読み出した特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値を、小当たり判定値と比較することにより、特図表示結果を「小当たり」とするか否かを判定する。特別図柄小当たり判定において特図表示結果を「小当たり」とする判定がなされた場合に、小当たり指定値となる 0 2 [ H ] が、当りフラグにセットされる。  
30

## 【 2 7 2 8 】

ステップ A K S 2 0 6 の特別図柄情報設定は、特図ゲームにおける特別図柄の表示結果となる確定特別図柄について、特図表示結果が「大当たり」である場合における大当たり図柄の設定と、特図表示結果が「小当たり」である場合における小当たり図柄の設定と、特図表示結果が「ハズレ」である場合におけるハズレ図柄の設定と、を含んでいる。確定特別図柄を示すデータは、特別図柄バッファに格納して記憶される。特別図柄バッファは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられ、図 2 9 4 - 1 0 ( A ) に示された特別図柄通常処理のステップ A K S 1 0 4 にて指定した第 2 特別図柄判定制御テーブルまたはステップ A K S 1 0 6 により指定した第 1 特別図柄判定制御テーブルを参照することにより、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄に対応した特別図柄バッファのアドレスを特定可能である。また、ステップ A K S 2 0 6 の特別図柄情報設定は、特図表示結果が「大当たり」である場合に、当り図柄選択用の乱数 M R 2 の値を用いた振り分けにより、大当たり図柄指定値を設定可能である。さらに、ステップ A K S 2 0 6 の特別図柄情報設定は、  
40  
50

特定表示結果が「小当り」である場合に、当り図柄選択用の乱数 M R 2 の値を用いた振り分けにより、小当り図柄指定値を設定可能である。加えて、ステップ A K S 2 0 6 の特別図柄情報設定は、背景色指定コマンドを送信するための変動開始前コマンド送信設定を含む。ステップ A K S 2 0 6 に続いて、判定後ワーク設定テーブルを指定した後に（ステップ A K S 2 0 7）、データセット処理（ステップ A K S 2 0 8）を実行してから、特別図柄判定処理は終了する。

#### 【 2 7 2 9 】

図 2 9 4 - 1 2 ( A ) は、特別図柄バッファシフト処理として、図 2 9 4 - 1 1 のステップ A K S 2 0 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄バッファシフト処理において、C P U 1 0 3 は、転送元、転送先、転送回数の設定を行う（ステップ A K S 3 0 1）。例えば、バッファ番号「1」の特別図柄バッファのアドレスを転送元アドレスに設定するとともに、バッファ番号「0」の特別図柄バッファのアドレスを転送先アドレスに設定し、また、第1保留記憶数や第2保留記憶数の上限値に対応した「4」と各特別図柄バッファのバッファサイズとの乗算値を転送回数に設定する。その後、ブロック転送命令を実行する（ステップ A K S 3 0 2）。これにより、R A M 1 0 2 の連続するアドレスにおける特別図柄バッファのバッファ番号「0」～「4」が割り当てられた各格納領域の記憶内容を、1ずつ前のバッファ番号に対応する格納領域へと転送することでシフトさせればよい。また、始動口入賞記憶カウンタの計数値を1減算更新するとともに（ステップ A K S 3 0 3）、特別図柄バッファにおいてバッファ番号「4」が割り当てられた最終バッファをクリアする（ステップ A K S 3 0 4）。

#### 【 2 7 3 0 】

ステップ A K S 3 0 4 の次に、特定回数指定コマンド送信テーブルを指定した後に（ステップ A K S 3 0 5）、コマンドセット処理（ステップ A K S 3 0 6）を実行する。これにより、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームの開始に対応して、第2特定回数指定コマンドを送信可能に制御する。続いて、演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを指定した後に（ステップ A K S 3 0 7）、コマンドセット処理（ステップ A K S 3 0 8）を実行してから、特別図柄バッファシフト処理は終了する。特別図柄バッファシフト処理は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示の実行に対応して、第2特定回数指定コマンドを送信可能に制御するためのステップ A K S 3 0 5、A K S 3 0 6 を含んでいる。

#### 【 2 7 3 1 】

図 2 9 4 - 1 2 ( B ) は、特定回数指定コマンド送信テーブル A K T 2 1 の構成例を示している。特定回数指定コマンド送信テーブル A K T 2 1 は、テーブル先頭データとして、処理数を示すデータを含んでいない。特定回数指定コマンド送信テーブル A K T 2 1 を用いて第2特定回数指定コマンドを送信するときに、送信コマンド数は「1」になるので、テーブル先頭データにおけるワークエリア参照ビットのビット値が「1」であることに対応して、ステップ A K S 3 0 6 のコマンドセット処理において処理数が「1」に設定される。そして、特定回数指定コマンド送信テーブル A K T 2 1 のテーブル先頭データは、第2特定回数指定コマンドの上位バイトとして M O D E データの 9 4 [ H ] を指定するコマンド種別データとなる。また、特定回数指定コマンド送信テーブル A K T 2 1 におけるテーブル先頭データの次アドレスに対応したテーブルデータは、コマンド拡張データアドレステーブル A K T 1 1 において特定回数コマンドバッファに対応する参照データ下位アドレスを取得するための下位バイト用データとなる。この下位バイト用データは、ビット値が「1」のワークエリア参照ビットと、ワークエリア参照ビット以外により特定回数コマンドバッファオフセット値となる 1 2 [ H ] を示すビットと、を含んでいる。これにより、下位バイト用データは、オフセット値の 1 2 [ H ] と、ワークエリア参照ビットのビット値が「1」に対応した 8 0 [ H ] と、を加算した 9 2 [ H ] を示すものとなる。

#### 【 2 7 3 2 】

図 2 9 4 - 1 2 ( C ) は、第2特定回数指定コマンドの構成例 A K C 1 1 を示している。第2特定回数指定コマンドは、コマンド種別データと、特定回数コマンドデータと、を含んでいる。第2特定回数指定コマンドのコマンド種別データは、コマンド種別が第2特

定回数指定コマンドであることを示す 1 バイトの第 1 制御データであり、第 2 特定回数指定コマンドの MODE データとして 9 4 [ H ] を示す。特定回数コマンドデータは、特定回数コマンドバッファの格納値に対応して設定可能な 1 バイトの第 2 制御データである。特定回数コマンドデータは、先頭ビットのビット値が「 0 」であり、残りの 7 ビットを用いて 0 0 [ H ] から 7 F [ H ] までの特定回数コマンドバッファ格納値を指定可能である。このように、特定回数コマンドデータは、最小値が 0 0 [ H ] を示し、最大値が 7 F [ H ] を示す。また、第 2 特定回数指定コマンドは、2 バイト構成の演出制御コマンドである。

#### 【 2 7 3 3 】

図 2 9 4 - 1 2 ( A ) に示された特別図柄バッファシフト処理では、ステップ A K S 3 0 5 にて指定された特定回数指定コマンド送信テーブルを参照し、ステップ A K S 3 0 6 のコマンドセット処理により、第 2 特定回数指定コマンドが送信される。特別図柄バッファシフト処理は、図 2 9 4 - 1 0 ( A ) に示された特別図柄通常処理において、ステップ A K S 1 0 1 により合計保留記憶数が「 0 」以外であると判定されたことにより、保留記憶情報となる遊技用乱数の値を示すデータなどが記憶されている場合に、ステップ A K S 1 0 7 にて実行される特別図柄判定処理に含まれている。この場合に、特別図柄バッファには、例えば特別図柄判定用の乱数 M R 1 を示すデータといった、保留記憶情報に含まれる各種乱数の値を示すデータが記憶されている。図 2 9 4 - 1 1 に示された特別図柄判定処理では、ステップ A K S 2 0 2 にて特別図柄バッファシフト処理を実行することにより、特別図柄バッファの記憶内容をシフトする。この特別図柄バッファシフト処理では、ステップ A K S 3 0 6 のコマンドセット処理において、特定回数コマンドバッファの格納値が読み出され、シリアル通信データレジスタに第 2 特定回数指定コマンドの上位バイトと下位バイトとを、順次に格納することにより、第 2 特定回数指定コマンドを送信可能に制御する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備えるシリアル通信回路は、シリアル通信データレジスタの格納データを順次に読み出して、演出制御基板 1 2 に向けて第 2 特定回数指定コマンドを送信出力する。こうして、特別図柄バッファシフト処理において、格納情報となる特定回数コマンドバッファの格納値を用いて、第 2 特定回数指定コマンドが送信可能に制御される。このように、特別図柄通常処理の特別図柄判定処理が実行されるときに、特別図柄バッファシフト処理においてコマンドセット処理を実行して第 2 特定回数指定コマンドを送信可能に制御するので、特図ゲームにおける特別図柄の変動が開始されるタイミングにて、特定回数までの残り回数に関する第 2 特定回数指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて送信することができる。したがって、開始される特図ゲームと特定回数までの残り回数との対応関係が明確になり、特定回数までの残り回数に関する設計や制御が容易になり、時短状態を含む複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

#### 【 2 7 3 4 】

図 2 9 4 - 1 3 は、図柄指定値決定例を示している。このうち、図 2 9 4 - 1 3 ( A ) は、特図表示結果が「大当たり」の場合における決定例 A K D 0 1 である。図 2 9 4 - 1 3 ( B ) は、特図表示結果が「小当たり」の場合における決定例 A K D 0 2 である。図 2 9 4 - 1 1 に示された特別図柄判定処理では、ステップ A K S 2 0 6 の特別図柄情報設定において、特図表示結果が「大当たり」である場合に、当り図柄選択用の乱数 M R 2 の値を用いて大当たり図柄の設定を行う。例えば、当りフラグが 0 1 [ H ] に設定されて大当たり指定値を示す場合に、当り図柄選択用の乱数 M R 2 の値を示すデータが特別図柄バッファに格納され、また、始動口入賞指定値が「 1 」である場合と「 2 」である場合とに対応した大当たり状態設定用テーブルを指定する。その後、当り図柄選択用の乱数 M R 2 の値を、指定された大当たり状態設定用テーブルのテーブルデータが示す振り分け判定値と比較することにより、決定例 A K D 0 1 に示す決定割合により大当たり図柄指定値を決定する。大当たり図柄指定値は、大当たり図柄判定バッファに格納される。また、ステップ A K S 2 0 6 の特別図柄情報設定において、特図表示結果が「小当たり」である場合に、当り図柄選択用の乱数 M R 2 の値を用いて小当たり図柄の設定を行う。例えば、当りフラグが 0 2 [ H ] に設定され

10

20

30

40

50

て小当り指定値を示す場合に、当り図柄選択用の乱数 M R 2 の値に 6 4 [ H ] を加算した値を示すデータが特別図柄バッファに格納され、また、始動口入賞指定値が「 1 」である場合と「 2 」である場合とに対応した小当り状態設定用テーブルを指定する。続いて、当り図柄選択用の乱数 M R 2 の値を、指定された小当り状態設定用テーブルのテーブルデータが示す振り分け判定値と比較することにより、決定例 A K D 0 2 に示す決定割合により小当り図柄指定値を決定する。小当り図柄指定値は、小当り図柄判定バッファに格納される。その他、ステップ A K S 2 0 6 の特別図柄情報設定において、特図表示結果が「ハズレ」である場合に、ハズレ図柄パターン指定値となる F 1 [ H ] が特別図柄バッファに格納される。

#### 【 2 7 3 5 】

図 2 9 4 - 1 4 は、大入賞口開放回数設定例を示している。このうち、図 2 9 4 - 1 4 ( A ) は、特図表示結果が「大当り」の場合における設定例 A K E 0 1 である。図 2 9 4 - 1 4 ( B ) は、特図表示結果が「小当り」の場合における設定例 A K E 0 2 である。図 2 9 4 - 1 1 に示された特別図柄判定処理では、ステップ A K S 2 0 6 の特別図柄情報設定において、特図表示結果が「大当り」である場合に、大当り図柄指定値を用いて大入賞口開放回数最大値の設定を行う。例えば、当りフラグが 0 1 [ H ] に設定されて大当り指定値を示す場合に、特図表示結果が「大当り」に対応した大入賞口開放回数最大値テーブルを指定する。特図表示結果が「大当り」に対応した大入賞口開放回数最大値テーブルは、大当り図柄指定値と、大入賞口開放回数最大値と、を対応付けるテーブルデータを含んでいる。このような大入賞口開放回数最大値テーブルを参照して、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定する。このときに決定された大入賞口開放回数最大値を示すデータは、大入賞口開放回数最大値バッファに格納される。また、特図表示結果が「小当り」である場合に、小当り図柄指定値を用いて大入賞口開放回数最大値を設定可能である。例えば、特図表示結果が「小当り」に対応した大入賞口開放回数最大値テーブルを参照して、小当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定する。このときに決定された大入賞口開放回数最大値を示すデータは、大入賞口開放回数最大値バッファに格納される。なお、特図表示結果が「小当り」である場合に、大入賞口開放回数最大値は、小当り遊技状態において遊技球が V 入賞領域 5 1 を通過することによる V 入賞が発生したときに、決定されてもよい。

#### 【 2 7 3 6 】

図 2 9 4 - 1 5 は、変動パターン設定処理として、図 2 9 4 - 1 0 ( A ) のステップ A K S 1 0 8 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、C P U 1 0 3 は、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ A K S 2 2 1）。例えば、当りフラグの値を読み出し、その読出値が大当り指定値である 0 1 [ H ] の場合に、特図表示結果が「大当り」であると判定すればよい。特図表示結果が「大当り」である場合に（ステップ A K S 2 2 1 ; Y e s）、大当り図柄指定値を読み出す（ステップ A K S 2 2 2）。大当り図柄指定値は、特図表示結果が「大当り」である場合に設定された大当り図柄の指定値であり、演出図柄バッファに格納されている。また、演出状態選択指定値を読み出す（ステップ A K S 2 2 3）。演出状態選択指定値は、演出状態選択バッファの格納値であり、0 0 [ H ] ~ 0 E [ H ] のいずれかに設定される。ステップ A K S 2 2 3 の後に、大当り時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップ A K S 2 2 4）。大当り時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「大当り」である場合に変動パターン種別を選択するためのテーブルであり、ステップ A K S 2 2 2 により読み出した大当り図柄指定値と、ステップ A K S 2 2 3 により読み出した演出状態選択指定値と、に対応して異なるテーブルを指定可能であればよい。

#### 【 2 7 3 7 】

ステップ A K S 2 2 1 に対応して特図表示結果が「大当り」でない場合に（ステップ A K S 2 2 1 ; N o）、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップ A K S 2 2 5）。例えば、当りフラグの値を読み出し、その読出値が小当り指定値である 0 2 [ H ] の場合に、特図表示結果が「小当り」であると判定すればよい。特図表示結果が「

10

20

30

40

50

小当り」である場合に（ステップ A K S 2 2 5 ; Y e s ）、小当り図柄指定値を読み出す（ステップ A K S 2 2 6 ）。小当り図柄指定値は、特図表示結果が「小当り」である場合に設定された小当り図柄の指定値であり、演出図柄バッファに格納されている。また、演出状態選択指定値を読み出す（ステップ A K S 2 2 7 ）。その後、小当り時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップ A K S 2 2 8 ）。小当り時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「小当り」である場合に変動パターン種別を選択するためのテーブルであり、ステップ A K S 2 2 6 により読み出した小当り図柄指定値と、ステップ A K S 2 2 7 により読み出した演出状態選択指定値と、に対応して異なるテーブルを指定可能であればよい。

#### 【 2 7 3 8 】

ステップ A K S 2 2 5 に対応して特図表示結果が「小当り」でない場合に（ステップ A K S 2 2 5 ; N o ）、例えばバッファ番号「 0 」の始動口入賞バッファから始動口入賞指定値を読み出す（ステップ A K S 2 2 9 ）。また、演出状態選択指定値を読み出す（ステップ A K S 2 3 0 ）。その後、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップ A K S 2 3 1 ）。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「ハズレ」である場合に変動パターン種別を選択するためのテーブルであり、ステップ A K S 2 2 9 により読み出した始動口入賞指定値と、ステップ A K S 2 3 0 により読み出した演出状態選択指定値と、に対応して異なるテーブルを指定可能であればよい。さらに、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルは、始動口入賞指定値が「 1 」である場合の第 1 保留記憶数、あるいは、始動口入賞指定値が「 2 」である場合の第 2 保留記憶数、に対応して異なるテーブルを指定可能であってもよい。

#### 【 2 7 3 9 】

ステップ A K S 2 2 4 、 A K S 2 2 8 、 A K S 2 3 1 の後に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 4 の値を読み出す（ステップ A K S 2 3 2 ）。変動パターン種別選択用の乱数 M R 4 の値を示すデータは、特別図柄バッファにおいてバッファ番号「 0 」が割り当てられた格納領域に含まれる変動パターン種別選択用バッファに記憶されていればよい。続いて、変動パターン種別選択用の乱数 M R 4 の値により、変動パターン種別を選択する（ステップ A K S 2 3 3 ）。次に、変動パターン決定テーブルを指定する（ステップ A K S 2 3 4 ）。ステップ A K S 2 3 4 では、ステップ A K S 2 3 3 により選択された変動パターン種別に対応して異なる変動パターン決定テーブルを指定可能であればよい。そして、変動パターン決定用の乱数 M R 5 の値を読み出す（ステップ A K S 2 3 5 ）。変動パターン決定用の乱数 M R 5 の値を示すデータは、特別図柄バッファにおいてバッファ番号「 0 」が割り当てられた格納領域に含まれる変動パターン決定用バッファに記憶されていればよい。さらに、変動パターン決定用の乱数 M R 5 の値により、変動パターンを決定する（ステップ A K S 2 3 6 ）。

#### 【 2 7 4 0 】

ステップ A K S 2 3 6 に続いて、変動コマンド送信テーブルを指定し（ステップ A K S 2 3 7 ）、コマンドセット処理（ステップ A K S 2 3 8 ）を実行する。変動コマンド送信テーブルは、特図ゲームにおける特別図柄の変動開始に対応して、変動開始時の演出制御コマンドを送信するためのテーブルデータを含んでいる。例えば、第 1 特図ゲームに対応して指定される変動コマンド送信テーブルは、処理数を示すテーブル先頭データの他に、演出図柄指定コマンドと、第 1 変動開始指定コマンドと、変動パターン指定コマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいる。これに対し、第 2 特図ゲームに対応して指定される変動コマンド送信テーブルは、処理数を指定するテーブル先頭データの他に、演出図柄指定コマンドと、第 2 変動開始指定コマンドと、変動パターン指定コマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいる。

#### 【 2 7 4 1 】

ステップ A K S 2 3 8 の後に、特別図柄変動時間テーブルを指定し（ステップ A K S 2 3 9 ）、特別図柄変動時間を設定する（ステップ A K S 2 4 0 ）。特別図柄変動時間テーブルは、変動パターンの決定結果に対応して、特図変動時間などの可変表示時間を示す時

10

20

30

40

50

間データを設定するためのテーブルデータを含んでいる。ステップ A K S 2 4 0 では、ステップ A K S 2 3 9 により指定された特別図柄変動時間テーブルを参照して、時間データ展開処理を実行することにより、変動パターンの決定結果に対応した時間データが H L レジスタに格納される。こうして取得された時間データなどを、変動時間データとして特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定すればよい。

#### 【 2 7 4 2 】

そして、変動パターン設定後ワーク設定テーブルを指定し（ステップ A K S 2 4 1 ）、データセット処理（ステップ A K S 2 4 2 ）を実行してから、変動パターン設定処理は終了する。変動パターン設定後ワーク設定テーブルは、特別図柄プロセスコードを、特別図柄変動処理に対応した値である 0 1 [ H ] に更新するためのテーブルデータを含んでいる。また、変動パターン設定後ワーク設定テーブルは、特別図柄変動中表示バッファの格納値を 0 1 [ H ] に更新するためのテーブルデータを含んでいる。特別図柄変動中表示バッファは、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動中における表示図柄を指定する値が格納され、第 1 特別図柄に対応した第 1 特別図柄変動中表示バッファと、第 2 特別図柄に対応した第 2 特別図柄変動中表示バッファと、を含んでいる。ステップ A K S 2 4 2 のデータセット処理では、ステップ A K S 2 4 1 により指定された変動パターン設定後ワーク設定テーブルを参照して、第 1 特図ゲームを開始する場合に第 1 特別図柄変動中表示バッファの格納値を 0 1 [ H ] に更新し、第 2 特図ゲームを開始する場合に第 2 特別図柄変動中表示バッファの格納値を 0 1 [ H ] に更新すればよい。さらに、変動パターン設定後ワーク設定テーブルは、変動パターンの決定などに用いた乱数が格納された乱数値バッファをクリアして、格納値を初期化するためのテーブルデータを含んでいる。

#### 【 2 7 4 3 】

図 2 9 4 - 1 6 は、特図表示結果が「大当り」の場合における変動パターン決定例 A K D 1 1 を示している。変動パターン決定例 A K D 1 1 では、演出状態選択指定値と大当り図柄指定値との組合せに対応して、決定可能パターン種別や決定可能パターンが異なる設定となる。図 2 9 4 - 1 5 に示された変動パターン設定処理では、ステップ A K S 2 2 1 にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合に、ステップ A K S 2 2 2 にて読み出した大当り図柄指定値と、ステップ A K S 2 2 3 にて読み出した演出状態選択指定値とに対応して、ステップ A K S 2 3 3 では決定可能パターン種別のうちから変動パターン種別が選択されて決定され、ステップ A K S 2 3 6 では決定可能パターンのうちから変動パターンが決定される。例えば、ステップ A K S 2 2 4 により指定される大当り時変動パターン種別選択テーブルは、大当り図柄指定値と演出状態選択指定値との組合せに対応して、決定可能パターン種別ごとの振り分け判定値を示す変動パターン種別選択テーブルが、予め用意された複数テーブルのうちから選択されたものであればよい。また、ステップ A K S 2 3 4 により指定される変動パターン決定テーブルは、ステップ A K S 2 3 3 による変動パターン種別の選択結果に対応して、決定可能パターンごとの振り分け判定値を示す変動パターン決定テーブルが、予め用意された複数テーブルのうちから選択されたものであればよい。

#### 【 2 7 4 4 】

図 2 9 4 - 1 7 は、特図表示結果が「小当り」の場合における変動パターン決定例 A K D 1 2 を示している。変動パターン決定例 A K D 1 2 では、演出状態選択指定値と小当り図柄指定値との組合せに対応して、決定可能パターン種別や決定可能パターンが異なる設定となる。図 2 9 4 - 1 5 に示された変動パターン設定処理では、ステップ A K S 2 2 5 にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合に、ステップ A K S 2 2 6 にて読み出した小当り図柄指定値と、ステップ A K S 2 2 7 にて読み出した演出状態選択指定値とに対応して、ステップ A K S 2 3 3 では決定可能パターン種別のうちから変動パターン種別が選択されて決定され、ステップ A K S 2 3 6 では決定可能パターンのうちから変動パターンが決定される。例えば、ステップ A K S 2 2 8 により指定される小当り時変動パターン種別選択テーブルは、小当り図柄指定値と演出状態選択指定値との組合せに対応して、決定可能パターン種別ごとの振り分け判定値を示す変動パターン種別選択テーブルが

、予め用意された複数テーブルのうちから選択されたものであればよい。また、ステップ A K S 2 3 4 により指定される変動パターン決定テーブルは、ステップ A K S 2 3 3 による変動パターン種別の選択結果に対応して、決定可能パターンごとの振り分け判定値を示す変動パターン決定テーブルが、予め用意された複数テーブルのうちから選択されたものであればよい。

【 2 7 4 5 】

図 2 9 4 - 1 8 は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ A K S 1 2 1）。ここでの特別図柄プロセスタイマには、図 2 9 4 - 1 5 に示された変動パターン設定処理のステップ A K S 2 4 0 にて、変動パターンの決定結果に対応する変動時間データがタイマ初期値として設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「 0 」以外である場合に（ステップ A K S 1 2 1 ; N o）、特別図柄プロセスタイマの計時値を 1 減算更新して（ステップ A K S 1 2 2）、特別図柄変動処理は終了する。

10

【 2 7 4 6 】

ステップ A K S 1 2 1 に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「 0 」である場合に（ステップ A K S 1 2 1 ; Y e s）、特図プロセスコードを、特別図柄停止処理に対応した値である 0 2 [ H ] に更新する（ステップ A K S 1 2 3）。また、特別図柄停止時間設定処理（ステップ A K S 1 2 4）を実行した後に、カウンタ減算処理（ステップ A K S 1 2 5）を実行してから、特別図柄変動処理は終了する。

20

【 2 7 4 7 】

図 2 9 4 - 1 9 は、特別図柄停止時間設定処理として、図 2 9 4 - 1 8 のステップ A K S 1 2 4 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止時間設定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、図柄停止時設定 S Z A 1 を行う（ステップ A K S 2 5 1）。例えば、図柄停止時設定 S Z A に対応する図柄停止時データ選択テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなる H L レジスタに格納する。そして、特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップ A K S 2 5 2）。例えば、当りフラグに 0 1 [ H ] が設定されて大当たり指定値を示す場合に、特図表示結果が「大当たり」とであると判定される。特図表示結果が「大当たり」でない場合に（ステップ A K S 2 5 2 ; N o）、当り終了後演出指定値が 0 0 [ H ] であるか否かを判定する（ステップ A K S 2 5 3）。当り終了後演出指定値を示すデータは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられた当り終了後演出指定バッファに格納され、0 0 [ H ]、0 1 [ H ]、0 3 [ H ]、0 5 [ H ]、0 8 [ H ]、0 9 [ H ] のいずれかに設定される。電源投入時に、図 2 8 8 に示された遊技制御メイン処理のステップ S 4 にて復旧条件が成立しない場合に、ステップ S 7 の R W M 初期設定処理が実行されることにより、当り終了後演出指定バッファを含めた遊技ワーク領域がクリアされ、当り終了後演出指定値が 0 0 [ H ] に設定される。

30

【 2 7 4 8 】

ステップ A K S 2 5 3 に対応して当り終了後演出指定値が 0 0 [ H ] でない場合に（ステップ A K S 2 5 3 ; N o）、特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達するか否かを判定する（ステップ A K S 2 5 4）。ステップ A K S 2 5 4 では、特定回数カウンタの計数値を示すデータが、D E レジスタに格納される。その後、D E レジスタの格納値を 1 減算更新したときに、更新後の値が「 0 」となるか否かを判定する。このように、特定回数カウンタの到達判定値は「 0 」に対応する 0 0 0 0 [ H ] であるが、ステップ A K S 2 5 4 では、特定回数カウンタの計数値そのものを更新するのではなく、その計数値を示すデータを特定回数カウンタとは異なる D E レジスタなどの格納領域に格納し、その格納値を 1 減算更新することで、特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達するか否かを判定する。特定回数カウンタの計数値そのものは、カウンタ減算処理において更新可能である。

40

【 2 7 4 9 】

ステップ A K S 2 5 4 に対応して特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達する場合

50

に（ステップ A K S 2 5 4 ; Y e s ）、図柄停止時設定 S Z A 3 を上書き設定により設定し直す（ステップ A K S 2 5 5 ）。例えば、図柄停止時設定 S Z A 3 に対応する図柄停止時データ選択テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなる H L レジスタに上書きして格納する。特定回数カウンタの計数値は、電源投入時や大当り遊技状態の終了時に、特定回数初期値に対応したカウンタ初期値として 0 2 A D [ H ] が設定される。その後、特図ゲームが実行されて特図表示結果が「大当り」でない場合に、特定回数カウンタの計数値が 1 減算更新される。そして、特定回数カウンタの計数値が 0 0 0 0 [ H ] となる場合に、ステップ A K S 2 5 4 にて到達判定値に達すると判定される。そのため、特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達する特定条件が成立したと判定される割合は、そのような特定条件が不成立であると判定される割合よりも、十分に低い割合となる。そこで、特別図柄停止時間設定処理では、ステップ A K S 2 5 1 にて図柄停止時設定 S Z A 1 を行ってから、ステップ A K S 2 5 4 において特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達する場合に、ステップ A K S 2 5 5 では図柄停止時設定 S Z A 3 を上書き設定により設定し直す。これにより、図柄停止時設定 S Z A 1 の設定頻度が図柄停止時設定 S Z A 3 の設定頻度よりも高い場合に、テーブル設定などに用いる格納命令のプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。また、図柄停止時設定 S Z A 1 の設定頻度が図柄停止時設定 S Z A 3 の設定頻度よりも高い場合に、分岐命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

10

#### 【 2 7 5 0 】

20

ステップ A K S 2 5 4 に対応して特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達しない場合に（ステップ A K S 2 5 4 ; N o ）、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップ A K S 2 5 6 ）。例えば、当りフラグに 0 2 [ H ] が設定されて小当り指定値を示す場合に、特図表示結果が「小当り」であると判定される。特図表示結果が「小当り」でない場合に（ステップ A K S 2 5 6 ; N o ）、第 1 時短カウンタの計数値が終了判定値に達するか否かを判定する（ステップ A K S 2 5 7 ）。ステップ A K S 2 5 7 では、第 1 時短カウンタの計数値を示すデータが、D E レジスタに格納される。その後、D E レジスタの格納値を 1 減算更新したときに、更新後の値が「0」となるか否かを判定する。このように、第 1 時短カウンタの終了判定値は「0」に対応する 0 0 0 0 [ H ] であるが、ステップ A K S 2 5 7 では、第 1 時短カウンタの計数値そのものを更新するのではなく、その計数値を示すデータを第 1 時短カウンタとは異なる D E レジスタなどの格納領域に格納し、その格納値を 1 減算更新することで、第 1 時短カウンタの計数値が終了判定値に達するか否かを判定する。第 1 時短カウンタは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられ、2 バイトデータを格納して、時短状態において実行可能な第 1 特図ゲームおよび第 2 特図ゲームの合計回数を、残り回数のカウントダウンにより計数可能である。第 1 時短カウンタの計数値そのものは、カウンタ減算処理において更新可能である。

30

#### 【 2 7 5 1 】

ステップ A K S 2 5 7 に対応して第 1 時短カウンタの計数値が終了判定値に達しない場合に（ステップ A K S 2 5 7 ; N o ）、始動口入賞指定値が「1」であるか否かを判定する（ステップ A K S 2 5 8 ）。このとき、始動口入賞指定値が「2」であり「1」でない場合に（ステップ A K S 2 5 8 ; N o ）、第 2 時短カウンタの計数値が終了判定値に達するか否かを判定する（ステップ A K S 2 5 9 ）。ステップ A K S 2 5 9 では、第 2 時短カウンタの計数値を示すデータが、D E レジスタに格納される。その後、D E レジスタの格納値を 1 減算更新したときに、更新後の値が「0」となるか否かを判定する。このように、第 2 時短カウンタの終了判定値は「0」に対応する 0 0 0 0 [ H ] であるが、ステップ A K S 2 5 9 では、第 2 時短カウンタの計数値そのものを更新するのではなく、その計数値を示すデータを第 2 時短カウンタとは異なる D E レジスタなどの格納領域に格納し、その格納値を 1 減算更新することで、第 2 時短カウンタの計数値が終了判定値に達するか否かを判定する。第 2 時短カウンタは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における所定アドレ

40

50

スに設けられ、2 バイトデータを格納して、時短状態において実行可能な第 2 特図ゲームの回数を、残り回数のカウンタダウンにより計数可能である。第 2 時短カウンタの計数値そのものは、カウンタ減算処理において更新可能である。

#### 【 2 7 5 2 】

ステップ A K S 2 5 7 に対応して第 1 時短カウンタの計数値が終了判定値に達する場合や (ステップ A K S 2 5 7 ; Y e s )、ステップ A K S 2 5 9 に対応して第 2 時短カウンタの計数値が終了判定値に達する場合に (ステップ A K S 2 5 9 ; Y e s )、図柄停止時設定 S Z A 2 を上書き設定により設定し直す (ステップ A K S 2 6 0 )。例えば、図柄停止時設定 S Z A 2 に対応する図柄停止時データ選択テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなる H L レジスタに上書きして格納する。第 1 時短カウンタや第 2 時短カウンタの計数値は、大当たり遊技状態の終了時に、時短中変動回数に対応したカウンタ初期値が設定される。その後、時短状態において特図ゲームが実行された場合に、第 1 時短カウンタと第 2 時短カウンタのうち、少なくともいずれか一方の計数値が 1 減算更新される。そして、第 1 時短カウンタの計数値が 0 0 0 0 [ H ] になる場合に、ステップ A K S 2 5 7 にて終了判定値に達すると判定される。また、第 2 時短カウンタの計数値が 0 0 0 0 [ H ] になる場合に、ステップ A K S 2 5 9 にて終了判定値に達すると判定される。そのため、第 1 時短カウンタや第 2 時短カウンタの計数値が終了判定値に達する特定条件が成立したと判定される割合は、そのような特定条件が不成立であると判定される割合よりも、十分に低い割合となる。そこで、特別図柄停止時間設定処理では、ステップ A K S 2 5 1 にて図柄停止時設定 S Z A 1 を行ってから、ステップ A K S 2 5 7 において第 1 時短カウンタの計数値が終了判定値に達する場合や、ステップ A K S 2 5 9 において第 2 時短カウンタの計数値が終了判定値に達する場合に、ステップ A K S 2 6 0 では図柄停止時設定 S Z A 2 を上書き設定により設定し直す。これにより、図柄停止時設定 S Z A 1 の設定頻度が図柄停止時設定 S Z A 2 の設定頻度よりも高い場合に、テーブル設定などに用いる格納命令のプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。また、図柄停止時設定 S Z A 1 の設定頻度が図柄停止時設定 S Z A 2 の設定頻度よりも高い場合に、分岐命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

#### 【 2 7 5 3 】

ステップ A K S 2 5 2 に対応して特図表示結果が「大当たり」である場合 (ステップ A K S 2 5 2 ; Y e s )、ステップ A K S 2 5 3 に対応して当り終了後演出指定値が 0 0 [ H ] である場合 (ステップ A K S 2 5 3 ; Y e s )、ステップ A K S 2 5 6 に対応して特図表示結果が「小当たり」である場合 (ステップ A K S 2 5 6 ; Y e s )、ステップ A K S 2 5 8 に対応して始動口入賞指定値が「1」である場合 (ステップ A K S 2 5 8 ; Y e s )、あるいは、ステップ A K S 2 5 9 に対応して第 2 時短カウンタの計数値が終了判定値に達しない場合 (ステップ A K S 2 5 9 ; N o )、ステップ A K S 2 5 1 による図柄停止時設定 S Z A 1 にもとづいて、コマンドセット処理 (ステップ A K S 2 6 1 ) と、データセット処理 (ステップ A K S 2 6 2 ) と、を実行して特別図柄停止時間設定処理は終了する。ステップ A K S 2 5 5 の後に、図柄停止時設定 S Z A 3 にもとづいて、コマンドセット処理 (ステップ A K S 2 6 1 ) と、データセット処理 (ステップ A K S 2 6 2 ) と、を実行して特別図柄停止時間設定処理は終了する。ステップ A K S 2 6 0 の後に、図柄停止時設定 S Z A 2 にもとづいて、コマンドセット処理 (ステップ A K S 2 6 1 ) と、データセット処理 (ステップ A K S 2 6 2 ) と、を実行して特別図柄停止時間設定処理は終了する。

#### 【 2 7 5 4 】

図 2 9 4 - 2 0 は、図柄停止時設定例 A K E 1 1 を示している。特別図柄停止時間設定処理では、図柄停止時設定 S Z A 1 ~ S Z A 3 のいずれかにもとづいて、ステップ A K S 2 6 1 のコマンドセット処理を実行することにより、下位バイトとなる E X T データが異なる演出図柄確定コマンドを送信可能に制御する。また、特別図柄停止時間設定処理では、図柄停止時設定 S Z A 1 ~ S Z A 3 のいずれかにもとづいて、ステップ A K S 2 6 2 のデータセット処理を実行することにより、異なるタイマ初期値を特別図柄プロセスタイマ

に対して設定可能に制御する。例えば、特別図柄プロセスタイマは、図柄停止時設定 S Z A 1 の場合にタイマ初期値として 0 0 7 D [ H ] が設定され、図柄停止時設定 S Z A 2 の場合にタイマ初期値として 0 5 D C [ H ] が設定され、図柄停止時設定 S Z A 3 の場合にタイマ初期値として 4 F 7 E [ H ] が設定される。これらのタイマ初期値が設定された特別図柄プロセスタイマは、その後に遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 のタイマ割込みが発生するごとに、特別図柄停止処理において計時値が「 0 」になるまで 1 減算更新される。

#### 【 2 7 5 5 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 のタイマ割込みは、例えば 4 ミリ秒の周期で発生する。これにより、図柄停止時設定 S Z A 1 の場合に、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が実行された後の特別図柄を停止表示する図柄停止時間は、 $0 0 7 D [ H ] \times 4 = 5 0 0$  ミリ秒に設定される。図柄停止時設定 S Z A 1 の図柄停止時間は、通常停止時間である。また、図柄停止時設定 S Z A 2 の場合に、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が実行された後の特別図柄を停止表示する図柄停止時間は、 $0 5 D C [ H ] \times 4 = 6 0 0 0$  ミリ秒に設定される。図柄停止時設定 S Z A 3 の場合に、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が実行された後の特別図柄を停止表示する図柄停止時間は、 $4 F 7 E [ H ] \times 4 = 8 1 4 0 0$  ミリ秒に設定される。図柄停止時設定 S Z A 3 の図柄停止時間は、通常停止時間とは異なる特定停止時間となる。図柄停止時設定 S Z A 3 は、図 2 9 4 - 1 9 に示された特別図柄停止時間設定処理のステップ A K S 2 5 4 にて特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達した場合に、ステップ A K S 2 5 5 により行われる設定である。特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達するときに、特図ゲームの実行回数にもとづく時短条件が成立して、遊技状態が通常状態から時短状態に移行する。このとき、図柄停止時設定 S Z A 3 に対応して、特図変動時間が経過した後の停止時間として通常停止時間とは異なる特定停止時間に設定する。

#### 【 2 7 5 6 】

演出図柄確定コマンドの下位バイトは、図柄停止時設定 S Z A 1 の場合に 0 0 [ H ] が設定され、図柄停止時設定 S Z A 2 の場合に 0 1 [ H ] が設定され、図柄停止時設定 S Z A 3 の場合に 0 2 [ H ] が設定される。特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が実行される特図変動時間が経過したときに、ステップ A K S 2 6 1 のコマンドセット処理により演出図柄確定コマンドが送信可能に制御され、その下位バイトに対応して、演出制御基板 1 2 の側において図柄停止時間を特定可能になる。例えば、図柄停止時設定 S Z A 3 に対応して、図柄停止時間が通常停止時間とは異なる特定停止時間となることを特定可能になる。演出制御基板 1 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、下位バイトが 0 2 [ H ] の演出図柄確定コマンドを受信したことに対応した演出制御を実行することにより、特定停止時間にもとづいて、時短状態に制御される旨を報知する報知演出を実行可能にすればよい。

#### 【 2 7 5 7 】

図 2 9 4 - 2 1 は、カウンタ減算処理として、図 2 9 4 - 1 8 のステップ A K S 1 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。カウンタ減算処理において、C P U 1 0 3 は、まず、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ A K S 2 7 1）。例えば、当りフラグに 0 1 [ H ] が設定されて大当り指定値を示す場合に、特図表示結果が「大当り」と判定される。特図表示結果が「大当り」でない場合に（ステップ A K S 2 7 1 ; N o）、特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達したか否かを判定する（ステップ A K S 2 7 2）。ステップ A K S 2 7 2 では、既に特定回数カウンタの計数値が「 0 」であれば、その計数値が到達判定値に達したのではないと判定する。これに対し、特定回数カウンタの計数値が「 0 」以外であれば、その計数値を 1 減算更新した後に「 0 」となったか否かを判定する。更新後の計数値が「 0 」以外であれば、到達判定値に達しないと判定する。更新後の計数値が「 0 」であれば、到達判定値に達したと判定する。ステップ A K S 2 7 2 では、ポイントとなる H L レジスタに特定回数カウンタのアドレスに対応する値が格納され、そのアドレスにおける記憶値を 1 減算更新する

ことにより、特定回数カウンタの計数値そのものを更新可能である。このように、特定回数カウンタの計数値は、可変表示の実行にもとづいて、カウンタ減算処理により更新可能である。ステップ A K S 2 7 2 に対応して特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達した場合に（ステップ A K S 2 7 2 ; Y e s ）、到達時ワーク設定テーブルを指定し（ステップ A K S 2 7 3 ）、データセット処理（ステップ A K S 2 7 4 ）を実行する。

#### 【 2 7 5 8 】

ステップ A K S 2 7 2 による判定は、特図表示結果が「大当たり」である場合に行われない。ステップ A K S 2 7 2 による判定は、未だ特定回数カウンタの計数値が「0」でない場合に、その計数値を1減算更新する処理を含んでいる。特定回数カウンタの計数値は、可変表示が実行されることにもとづいて、ステップ A K S 2 7 2 により更新可能な数値情報となる。ステップ A K S 2 7 1 では、実行された特図ゲームにおける特別図柄の可変表示にもとづいて、特図表示結果が「大当たり」に対応する有利状態としての大当たり遊技状態に制御するか否かの有利判定が行われる。特図表示結果が「大当たり」であることに対応して、このような有利判定の判定結果が有利状態に制御する旨の判定である場合に、数値情報となる特定回数カウンタの計数値について更新を行わない。これに対し、有利判定の判定結果が有利状態に制御しない旨の判定である場合に、数値情報となる特定回数カウンタの計数値について更新を行うことにより到達判定値に達したと判定されたときは、数値情報が特定回数に対応する特定値となる。こうして、例えば特図ゲームの実行にもとづいて特定回数カウンタの計数値を1減算更新して「0」になるといった、数値情報が特定回数に対応する特定値となるときに、ステップ A K S 2 7 3 、 A K S 2 7 4 では、遊技状態を時短状態に制御することを含めたデータ設定の処理が行われる。

#### 【 2 7 5 9 】

ステップ A K S 2 7 2 において特定回数カウンタの計数値を1減算更新して「0」になるという、数値情報が特定回数に対応する特定値となる場合に、図 2 9 4 - 1 9 に示された特別図柄停止時間設定処理では、ステップ A K S 2 5 4 により特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達すると判定されたことにより、ステップ A K S 2 5 5 の図柄停止時設定 S Z A 3 にもとづいて、ステップ A K S 2 6 1 のコマンドセット処理が実行される。このとき、図 2 9 4 - 2 0 に示された図柄停止時設定 S Z A 3 に対応する演出図柄確定コマンドの送信により、演出制御基板 1 2 の側では、数値情報が特定回数に対応する特定値となった場合に、時短状態に制御される旨を特定することができる。また、数値情報が特定回数に対応した特定値となった場合に、時短状態に制御される旨は、背景色指定コマンドや第2特定回数指定コマンドの送信によっても特定可能である。

#### 【 2 7 6 0 】

特図表示結果が「大当たり」に対応する有利状態としての大当たり遊技状態に制御される場合に、数値情報となる特定回数カウンタの計数値を更新してしまうと、大当たり遊技状態に制御される特図ゲームであるにもかかわらず、数値情報の更新によって時短状態の開始に対応した演出が実行されてしまうおそれがある。これに対し、カウンタ減算処理では、ステップ A K S 2 7 1 にて特図表示結果が「大当たり」である場合に、ステップ A K S 2 7 2 の判定を行わない。これにより、特図表示結果が「大当たり」に対応する有利状態としての大当たり遊技状態に制御される場合に、数値情報となる特定回数カウンタの計数値を更新しないので、時短状態の開始に対応した演出を適切に実行可能として遊技興趣を向上させ、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

#### 【 2 7 6 1 】

その一方で、ステップ A K S 2 7 2 による判定は、特図表示結果が「小当たり」である場合に行うことができる。そして、数値情報となる特定回数カウンタの計数値について更新を行うことにより到達判定値に達したと判定されたときは、数値情報が特定回数に対応する特定値となる。このときに、ステップ A K S 2 7 3 、 A K S 2 7 4 では、遊技状態を時短状態に制御することを含めたデータ設定の処理が行われる。したがって、数値情報となる特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達する場合の特図ゲームにおいて、特図表示結果が「小当たり」となる場合に、小当たり遊技状態においてV入賞が発生しなければ、小当

り遊技状態が終了した後に、遊技状態が時短状態に制御されることになる。あるいは、この小当たり遊技状態においてV入賞が発生した場合に、特図ゲームの終了にもとづいて時短状態に制御する設定が行われてから、大当たり遊技状態に制御されることになるので、時短状態における大当たりとして扱われる。

#### 【2762】

ステップAKS271に対応して特図表示結果が「大当たり」である場合（ステップAKS271；Yes）、ステップAKS272に対応して特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達しない場合（ステップAKS272；No）、またはステップAKS274のデータセット処理を実行した後に、特定回数コマンドデータを特定回数コマンド上限値に設定する（ステップAKS275）。特定回数コマンドデータは、カウンタ減算処理において第2特定回数指定コマンドの下位バイトとなる第2制御データを作成するためのデータであり、例えばAレジスタといった、データ作成用の格納領域に格納される。特定回数コマンド上限値は、第2特定回数指定コマンドの下位バイトにより指定可能な特定回数コマンドデータの最大値であり、例えば7F[H]を示す。ステップAKS275では、例えばポインタとなるHLレジスタに格納された特定回数カウンタのアドレスから2バイトデータを読み出して、DEレジスタに格納した後に、Aレジスタに7F[H]を格納する。

#### 【2763】

ステップAKS275の次に、特定回数カウンタの計数値が上限判定値よりも大きい値であるか否かを判定する（ステップAKS276）。例えば、特定回数カウンタの計数値が007F[H]よりも大きい値である場合に、上限判定値よりも大きい値であると判定する。特定回数カウンタの計数値が上限判定値以下の値であり上限判定値よりも大きい値でない場合に（ステップAKS276；No）、特定回数コマンドデータとして特定回数カウンタの計数値における下位バイトを上書き設定により設定し直す（ステップAKS277）。例えば、DEレジスタに格納された特定回数カウンタの計数値のうち、Eレジスタに格納された下位バイトとなる値を、Aレジスタに上書きして格納することにより、特定回数コマンドデータが再設定される。特定回数カウンタの計数値は、電源投入時や大当たり遊技状態の終了時に、特定回数初期値に対応したカウンタ初期値として02AD[H]が設定される。その後、特図ゲームが実行されて特図表示結果が「大当たり」でない場合に、特定回数カウンタの計数値が1減算更新される。そして、特定回数カウンタの計数値が007F[H]になった以降に、ステップAKS276にて上限判定値よりも大きい値でないと判定される。そのため、特定回数カウンタの計数値が上限判定値よりも大きい値でないと判定される割合は、上限判定値よりも大きい値であると判定される割合よりも、十分に低い割合となる。そこで、カウンタ減算処理では、ステップAKS275にて特定回数コマンドデータを特定回数コマンド上限値に設定してから、ステップAKS276において特定回数カウンタの計数値が上限判定値よりも大きい値ではない場合に、ステップAKS277では特定回数カウンタの計数値における下位バイトを特定回数コマンドデータとして上書き設定により設定し直す。これにより、特定回数コマンドデータとして、特定回数コマンド上限値の設定頻度が特定回数カウンタの計数値における下位バイトの設定頻度よりも高い場合に、特定回数コマンドデータの設定などに用いる格納命令のプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。また、特定回数コマンドデータとして、特定回数コマンド上限値の設定頻度が特定回数カウンタの計数値における下位バイトの設定頻度よりも高い場合に、分岐命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

#### 【2764】

ステップAKS276に対応して特定回数カウンタの計数値が上限判定値よりも大きい値である場合（ステップAKS276；Yes）、またはステップAKS277の後に、特定回数コマンドバッファに特定回数コマンドデータを格納する（ステップAKS278）。ステップAKS275により特定回数コマンドデータに設定された特定回数コマンド上限値は、ステップAKS276による判定に用いられる上限判定値に対応した7F[H]である。ステップAKS276による判定に用いられる上限判定値は、特定回数カウン

10

20

30

40

50

タの計数値と比較される判定情報となる。特定回数カウンタの計数値が上限判定値よりも大きい値である場合には、ステップ S 2 7 5 により設定された特定回数コマンド上限値の 7 F [ H ] が、ステップ A K S 2 7 8 にて特定回数コマンドバッファに格納される。また、特定回数カウンタの計数値が上限判定値と等しい場合に、ステップ A K S 2 7 7 では特定回数カウンタの計数値における下位バイトとして、特定回数コマンド上限値と同一の 7 F [ H ] が、特定回数コマンドデータに設定し直され、その後にステップ A K S 2 7 8 にて特定回数コマンドバッファに格納される。このように、特定回数カウンタの計数値が上限判定値以上であるときに、判定情報となる上限判定値に等しい 7 F [ H ] を示すデータが、特定回数コマンドバッファに格納される。特定回数コマンドバッファの格納値は、図 2 9 4 - 1 2 ( A ) に示された特別図柄バッファシフト処理のステップ A K S 3 0 8 にてコマンドセット処理を実行するときに読み出されて、第 2 特定回数指定コマンドにおける特定回数コマンドデータとして用いられる。したがって、ステップ A K S 2 7 8 では、特定回数カウンタの計数値が上限判定値以上であるときに、第 2 特定回数指定コマンドの第 2 制御データとなる特定回数コマンドデータとして、判定情報となる上限判定値に対応する 7 F [ H ] を特定回数コマンドバッファに格納する。

#### 【 2 7 6 5 】

ステップ A K S 2 7 7 にて特定回数カウンタの計数値における下位バイトを特定回数コマンドデータとして設定した場合に、ステップ A K S 2 7 8 では特定回数コマンドデータを特定回数コマンドバッファに格納することにより、特定回数カウンタの計数値における下位バイトと同一の値が、特定回数コマンドバッファに格納される。特定回数カウンタの計数値は、可変表示が実行されることにもとづいて、ステップ A K S 2 7 2 により更新可能な数値情報となる。特定回数コマンドバッファの格納値は、図 2 9 4 - 1 2 ( A ) に示された特別図柄バッファシフト処理のステップ A K S 3 0 8 にてコマンドセット処理を実行するときに読み出されて、第 2 特定回数指定コマンドにおける特定回数コマンドデータとして用いられる。したがって、ステップ A K S 2 7 8 では、特定回数カウンタの計数値が上限判定値未満であるときに、第 2 特定回数指定コマンドの第 2 制御データとなる特定回数コマンドデータとして、数値情報となる特定回数カウンタの計数値における下位バイトと同一の値を特定回数コマンドバッファに格納する。これにより、可変表示の実行に対応して送信される第 2 特定回数指定コマンドについて、データ容量の増大を防止して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

#### 【 2 7 6 6 】

こうして、特定回数コマンドバッファの格納値は、特定回数カウンタの計数値が 0 0 7 F [ H ] 以上に対応して、特定回数までの残り回数が「 1 2 7 」以上である場合に 7 F [ H ] となる。また、特定回数コマンドバッファの格納値は、特定回数カウンタの計数値が 0 0 7 F [ H ] 未満に対応して、特定回数までの残り回数が「 1 2 7 」未満である場合に当該残り回数を示す値となる。ただし、特定回数コマンドバッファは、1 バイトデータを格納可能であり、特定回数カウンタの計数値が上限判定値よりも大きい値でない場合に、特定回数カウンタの計数値における下位バイトを示す特定回数コマンドデータが格納される。第 2 特定回数指定コマンドは、第 1 制御データであるコマンド種別データと、特定回数コマンドバッファの格納値に対応して設定される第 2 制御データである特定回数コマンドデータと、を組み合わせた 1 セットのコマンドデータにより、2 バイト構成の演出制御コマンドとなる。そして、特定回数カウンタの計数値を更新するカウンタ減算処理において、第 2 特定回数指定コマンドの第 2 制御データである特定回数コマンドデータを作成する。このように、可変表示の実行に対応して送信される第 2 特定回数指定コマンドは、2 バイト構成とすることができるので、データ容量の増大を防止して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

#### 【 2 7 6 7 】

図 2 9 4 - 1 0 ( A ) に示された特別図柄通常処理のステップ A K S 1 1 1、A K S 1 1 2 や、図 2 9 4 - 1 2 ( A ) に示されたステップ A K S 3 0 5、A K S 3 0 6 では、特定回数コマンドバッファの格納値を用いて、第 2 特定回数指定コマンドを送信可能に制御

10

20

30

40

50

する。これらの場合に、特定回数コマンドバッファの格納値を読み出して、第2特定回数指定コマンドにおける特定回数コマンドデータとして設定可能である。特定回数コマンドバッファの格納値は、特定回数カウンタの計数値とは別個の格納領域に格納され、特定回数カウンタの計数値にもとづいて更新可能であるとともに、そのまま第2特定回数指定コマンドにおける特定回数コマンドデータとして使用可能である。そのため、第2特定回数指定コマンドを送信するときには、特定回数カウンタの計数値に関する判定などが不要になるので、第2特定回数指定コマンドを送信するときの処理負担を軽減して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。特に、特定回数カウンタの計数値が上限判定値以上である場合に、特定回数コマンドバッファの格納値は7F[H]になる。そのため、第2特定回数指定コマンドを送信するときには、ステップAKS276のように特定回数カウンタの計数値が上限判定値よりも大きい値であるか否かを判定したとしても、大きい値であると判定される期間が、大きい値でないと判定される期間よりも長くなりやすい。このような判定の処理負担を増やしてまで、第2特定回数指定コマンドを送信するとき特定回数コマンドデータを作成する実益は小さい。そこで、カウンタ減算処理において特定回数コマンドデータを作成し、特定回数コマンドバッファに格納しておくことにより、第2特定回数指定コマンドを送信するときの処理負担を軽減して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

10

#### 【2768】

ステップAKS278の後に、第1時短カウンタを指定し(ステップAKS279)、時短減算処理(ステップAKS280)を実行する。ステップAKS279では、例えば第1時短カウンタのアドレスに対応する値を、ポイントとなるHLレジスタに格納する。続いて、始動口入賞指定値が「1」であるか否かを判定する(ステップAKS281)。このとき、始動口入賞指定値が「2」であり「1」でない場合に(ステップAKS281; No)、第2時短カウンタを指定し(ステップAKS282)、時短減算処理(ステップAKS283)を実行する。次に、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する(ステップAKS284)。そして、特図表示結果が「小当り」である場合に(ステップAKS284; Yes)、第3時短カウンタを指定し(ステップAKS285)、時短減算処理(ステップAKS286)を実行する。

20

#### 【2769】

ステップAKS281に対応して始動口入賞指定値が「1」である場合(ステップAKS281; Yes)、ステップAKS284に対応して特図表示結果が「小当り」でない場合(ステップAKS284; No)、またはステップAKS286の時短減算処理を実行した後に、第1当り終了後変動カウンタを指定する(ステップAKS287)。第1当り終了後変動カウンタは、RAM102の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられている。第1当り終了後変動カウンタは、大当り遊技状態が終了するときに、時短状態において実行可能な特図ゲームに対応したカウンタ初期値が設定される。ステップAKS287では、例えば第1当り終了後変動カウンタのアドレスに対応する値を、ポイントとなるHLレジスタに格納する。続いて、第1当り終了後演出選択テーブルを指定する(ステップAKS288)。そして、遊技状態指定コードが00[H]であるか否かを判定する(ステップAKS289)。遊技状態指定コードは、遊技状態が時短状態であるか否かを示す1バイトデータであり、時短状態でないときに00[H]が設定され、時短状態であるときに01[H]が設定される。なお、ステップAKS289では、例えば時短チェック処理を実行して時短機能フラグの値を読み出し、その値が時短作動指定値である01[H]である場合に、遊技状態指定コードが00[H]でない場合と同様の判定が行われてもよい。

30

40

#### 【2770】

ステップAKS289に対応して遊技状態指定コードが00[H]である場合に(ステップAKS289; Yes)、第2当り終了後変動カウンタを指定する(ステップAKS290)。第2当り終了後変動カウンタは、RAM102の遊技ワーク領域における所定

50

アドレスに設けられている。第2当り終了後変動カウンタは、大当り遊技状態が終了するときに、時短状態の終了後に実行可能な特別回数の特図ゲームに対応したカウンタ初期値が設定される。ステップA K S 2 9 0では、例えば第2当り終了後変動カウンタのアドレスに対応する値を、ポイントとなるH Lレジスタに格納する。続いて、第2当り終了後演出選択テーブルを指定する(ステップA K S 2 9 1)。その後、ステップA K S 2 8 7またはステップA K S 2 9 0により指定した当り終了後変動カウンタの計数値が「0」に対応する0 0 [ H ]であるか否かを判定する(ステップA K S 2 9 2)。このとき、当り終了後変動カウンタの計数値が0 0 [ H ]であれば(ステップA K S 2 9 2 ; Y e s)、カウンタ減算処理は終了する。

#### 【 2 7 7 1 】

ステップA K S 2 9 2に対応して当り終了後変動カウンタの計数値が0 0 [ H ]以外である場合に(ステップA K S 2 9 2 ; N o)、時短制御中であるか否かを判定する(ステップA K S 2 9 3)。ステップA K S 2 9 3では、例えば時短チェック処理を実行して、時短機能フラグが0 1 [ H ]に設定されて時短作動指定値である場合に、時短制御中であると判定する。なお、ステップA K S 2 9 3では、例えば遊技状態指定コードが0 1 [ H ]であり0 0 [ H ]でない場合に、時短制御中であると判定してもよい。そして、時短制御中である場合に(ステップA K S 2 9 3 ; Y e s)、始動口入賞指定値が「1」であるか否かを判定する(ステップA K S 2 9 4)。このとき、始動口入賞指定値が「1」であれば(ステップA K S 2 9 4 ; Y e s)、カウンタ減算処理は終了する。

#### 【 2 7 7 2 】

ステップA K S 2 9 3に対応して時短制御中でない場合(ステップA K S 2 9 3 ; N o)、またはステップA K S 2 9 4に対応して始動口入賞指定値が「2」であり「1」でない場合に(ステップA K S 2 9 4 ; N o)、当り終了後変動カウンタ減算処理(ステップA K S 2 9 5)を実行し、カウンタ減算処理を終了する。ステップA K S 2 9 5の当り終了後変動カウンタ減算処理は、ステップA K S 2 8 7またはステップA K S 2 9 0により指定した当り終了後変動カウンタの計数値を、1減算更新する処理を含んでいる。その後、当り終了後演出指定値を当り終了後演出指定バッファから読み出す。そして、ステップA K S 2 8 8またはステップA K S 2 9 1により指定した当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値に対応する演出設定テーブルを選択する。演出設定テーブルは、カウンタ判定値と、特別図柄状態指定コードと、演出状態選択指定値と、を示すテーブルデータを含んでいる。ステップA K S 2 9 5の当り終了後変動カウンタ減算処理では、当り終了後変動カウンタの計数値と、演出設定テーブルに示されるカウンタ判定値とを比較し、両者が合致した場合に、そのカウンタ判定値と対応付けられた特別図柄状態指定コードおよび演出状態選択指定値が設定される。特別図柄状態指定コードは、特別図柄の状態表示を示す値であり、0 0 [ H ] ~ 0 3 [ H ]のいずれかに設定される。演出状態選択指定値は、演出状態選択バッファに格納され、図 2 9 4 - 1 5 に示された変動パターン設定処理における変動パターンの決定に用いられる。

#### 【 2 7 7 3 】

カウンタ減算処理では、ステップA K S 2 7 2の判定が行われるときに、特定回数カウンタの計数値を更新可能であり、ステップA K S 2 7 5 ~ A K S 2 7 7により特定回数コマンドデータが作成される。このとき作成された特定回数コマンドデータは、ステップA K S 2 7 8により特定回数コマンドバッファに格納され、図 2 9 4 - 1 0 ( A ) に示された特別図柄通常処理のステップA K S 1 1 1、A K S 1 1 2や、図 2 9 4 - 1 2 ( A ) に示されたステップA K S 3 0 5、A K S 3 0 6において、特定回数コマンドバッファの格納値を用いた第2特定回数指定コマンドの送信が可能になる。第2特定回数指定コマンドは、特図ゲームの開始に対応して送信されるので、特定回数カウンタの計数値も、特図ゲームの開始に対応して更新することが考えられる。しかしながら、特図ゲームの開始時には、特別図柄大当り判定、特別図柄小当り判定、特別図柄情報設定、変動パターン種別の選択や変動パターンの決定など、多くの判定や設定、選択や決定が必要になり、処理負担が増大しやすい。そこで、特定回数カウンタの計数値は、特図ゲームにおける表示結果が

10

20

30

40

50

停止表示されるときに、特別図柄変動処理に含まれるカウンタ減算処理にて更新可能に制御する。これにより、特図ゲームの開始時における処理負担の増大を防止して、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。また、時短カウンタや当り終了後変動カウンタなど他のカウンタとともに、カウンタ減算処理により特定回数カウンタの計数値を更新可能に制御することで、設計負担の増大を防止して、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

#### 【 2 7 7 4 】

カウンタ減算処理では、ステップ A K S 2 7 2 の判定が行われるときに、特定回数カウンタの計数値を更新可能であり、ステップ A K S 2 8 0、A K S 2 8 3、A K S 2 8 5 の時短減算処理が実行されるときに、時短カウンタの計数値を更新可能である。これに対し、図 2 9 4 - 1 9 に示された特別図柄停止時間設定処理では、特定回数カウンタや時短カウンタの計数値そのものを更新しない。これにより、図柄停止時間を設定する処理と、各種カウンタの計数値を更新する処理と、を明確に分離して、パチンコ遊技機 1 の設計が容易になることで、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。なお、特別図柄停止時間設定処理などの図柄停止時間を設定する処理において、特定回数カウンタや時短カウンタの計数値そのものを更新してもよいし、カウンタ減算処理といった各種カウンタの計数値を更新する処理において、図柄停止時間の設定を行うようにしてもよい。

#### 【 2 7 7 5 】

図 2 9 4 - 2 2 は、到達時データ設定例 A K E 2 1 を示している。図 2 9 4 - 2 1 に示されたカウンタ減算処理では、ステップ A K S 2 7 3 により到達時ワーク設定テーブルを指定した後に、ステップ A K S 2 7 4 のデータセット処理を実行することにより、特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達した場合のデータ設定を行う。このデータ設定は、到達時データ設定例 A K E 2 1 のような各種設定を含んでいる。到達時データ設定例 A K E 2 1 では、遊技状態指定コードを 0 1 [ H ] に設定し、特別図柄状態指定コードを 0 2 [ H ] に設定し、演出状態選択指定値を 0 C [ H ] に設定し、時短機能フラグを 0 1 [ H ] に設定し、第 1 時短カウンタのカウンタ初期値として 0 2 A D [ H ] を設定し、第 2 時短カウンタのカウンタ初期値として 0 0 0 0 [ H ] を設定し、第 3 時短カウンタのカウンタ初期値として 0 0 0 1 [ H ] を設定し、特定回数到達指定値として 0 1 [ H ] に設定し、特定回数コマンドバッファをクリアして格納値を 0 0 [ H ] に初期化する。ここで、時短機能フラグを 0 1 [ H ] に設定することにより、遊技状態は通常状態から時短状態に制御される。また、第 1 時短カウンタのカウンタ初期値として 0 2 A D [ H ] を設定することにより、時短状態の終了条件として、第 1 特図ゲームおよび第 2 特図ゲームの合計回数が「 6 2 5 」に達することが設定される。第 2 時短カウンタのカウンタ初期値は 0 0 0 0 [ H ] に設定されるので、時短状態の終了条件が第 2 特図ゲームの回数だけにもとづいて成立することはない。第 3 時短カウンタのカウンタ初期値として 0 0 0 1 [ H ] を設定することにより、時短状態の終了条件として、特図表示結果が「小当り」となる特図ゲームの回数が「 1 」となることが設定される。特定回数指定値として 0 1 [ H ] を設定することにより、特図ゲームの実行回数が特定回数に達したことにもとづく時短状態であることを特定可能になる。特定回数指定値は、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられた特定回数到達フラグにセットされる。

#### 【 2 7 7 6 】

図 2 9 4 - 2 3 は、時短減算処理の一例を示すフローチャートである。図 2 9 4 - 2 1 に示されたカウンタ減算処理では、ステップ A K S 2 8 0、A K S 2 8 3、A K S 2 8 6 において時短減算処理を実行可能である。時短減算処理では、カウンタ減算処理により指定された時短カウンタの計数値が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ A K S 3 2 1）。例えばステップ A K S 2 8 0 の時短減算処理では、ステップ A K S 2 7 9 により指定された第 1 時短カウンタの計数値が「 0 」に対応した 0 0 0 0 [ H ] であるか否かを判定する。ステップ A K S 2 8 3 の時短減算処理では、ステップ A K S 2 8 2 により指定された第 2 時短カウンタの計数値が「 0 」に対応した 0 0 0 0 [ H ] であるか否かを判定する

。ステップ A K S 2 8 6 の時短減算処理では、ステップ A K S 2 8 5 により指定された第 3 時短カウンタの計数値が「0」に対応した 0 0 0 0 [ H ] であるか否かを判定する。そして、時短カウンタの計数値が「0」である場合に ( ステップ A K S 3 2 1 ; Y e s ) 、時短減算処理は終了する。

【 2 7 7 7 】

ステップ A K S 3 2 1 に対応して時短カウンタの計数値が「0」でない場合に ( ステップ A K S 3 2 1 ; N o ) 、指定された時短カウンタの計数値を 1 減算更新し ( ステップ A K S 3 2 2 ) 、その後時短カウンタの計数値が「0」になったか否かを判定する ( ステップ A K S 3 2 3 ) 。ここで、時短カウンタの計数値が「0」でない場合に ( ステップ A K S 3 2 3 ; N o ) 、時短減算処理は終了する。これに対し、ステップ A K S 3 2 3 に対応して時短カウンタの計数値が「0」になった場合に ( ステップ A K S 3 2 3 ; Y e s ) 、第 1 時短終了時ワーク設定テーブルを指定し ( ステップ A K S 3 2 4 ) 、データセット処理 ( ステップ A K S 3 2 5 ) を実行する。

10

【 2 7 7 8 】

ステップ A K S 3 2 5 のデータセット処理に続いて、特定回数到達フラグがオンであるか否かを判定する ( ステップ A K S 3 2 6 ) 。例えば、特定回数指定フラグに 0 1 [ H ] が設定されて特定回数到達指定値を示す場合に、特定回数到達フラグがオンと判定すればよい。特定回数到達フラグがオフである場合に ( ステップ A K S 3 2 6 ; N o ) 、時短減算処理は終了する。これに対し、特定回数到達フラグがオンである場合に ( ステップ A K S 3 2 6 ; Y e s ) 、第 2 時短終了時ワーク設定テーブルを指定し ( ステップ A K S 3 2 7 ) 、データセット処理 ( ステップ A K S 3 2 8 ) を実行してから、時短減算処理は終了する。

20

【 2 7 7 9 】

図 2 9 4 - 2 4 は、時短減算処理における設定クリア対象を示している。このうち、図 2 9 4 - 2 4 ( A ) は、時短減算処理のステップ A K S 3 2 4 、 A K S 3 2 5 による第 1 時短終了時クリア対象 A K E 3 1 である。図 2 9 4 - 2 4 ( B ) は、時短減算処理のステップ A K S 3 2 7 、 A K S 3 2 8 による第 2 時短終了時クリア対象 A K E 3 2 である。図 2 9 4 - 2 3 に示された時短減算処理において、ステップ A K S 3 2 4 により第 1 時短終了時ワーク設定テーブルを指定した後に実行されるステップ A K S 3 2 5 のデータセット処理は、時短カウンタの計数値が「0」に達した場合のデータクリア処理を含んでいる。このデータクリア処理により、第 1 時短終了時クリア対象 A K E 3 1 に含まれる各種データがクリアされ、それぞれが「0」に対応する値に初期化される。また、図 2 9 4 - 2 3 に示された時短減算処理において、ステップ A K S 3 2 7 により第 2 時短終了時ワーク設定テーブルを指定した後に実行されるステップ A K S 3 2 8 のデータセット処理は、ステップ A K S 3 2 5 のデータセット処理に追加して実行され、特定回数到達フラグがオンである場合のデータクリア処理を含んでいる。このデータクリア処理により、第 2 時短終了時クリア対象 A K E 3 2 に含まれる各種データがクリアされ、それぞれが「0」に対応する値に初期化される。

30

【 2 7 8 0 】

第 1 時短終了時クリア対象 A K E 3 1 は、時短機能フラグ、第 1 時短カウンタ、第 2 時短カウンタ、第 3 時短カウンタ、遊技状態指定コード、第 1 当り終了後変動カウンタ、を含んでいる。ステップ A K S 3 2 5 のデータセット処理では、これらの格納領域がクリアされ、それぞれの格納値などが「0」に対応する値に初期化される。第 2 時短終了時クリア対象 A K E 3 2 は、特別図柄状態指定コード、演出状態選択指定値、を含んでいる。ステップ A K S 3 2 8 のデータセット処理では、これらの格納領域がクリアされ、それぞれの格納値などが「0」に対応する値に初期化される。ステップ A K S 3 2 8 のデータセット処理は、特定回数到達フラグがオンである場合に対応して、ステップ A K S 3 2 5 のデータセット処理に追加して実行される。第 2 時短終了時クリア対象 A K E 3 2 は、演出状態選択指定値を含むので、例えば演出状態選択バッファがクリアされ、その格納値が「0」に対応した 0 0 [ H ] に初期化される。演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] である場合は

40

50

、電源投入時にステップ S 7 の R W M 初期設定処理が実行された場合と、同一の値になっている。したがって、特図ゲームの実行回数が特定回数に達したことにともづく時短状態が終了した場合に、演出状態選択指定値は、電源投入後の初期設定と共通の設定となり、変動パターン設定処理における変動パターンの決定も、電源投入後の初期設定と共通の選択用データを用いて決定される。

#### 【 2 7 8 1 】

図 2 9 4 - 2 1 に示されたカウンタ減算処理では、ステップ A K S 2 7 9 にて第 1 時短カウンタを指定し、ステップ A K S 2 8 0 の時短減算処理を実行する。ステップ A K S 2 8 0 の時短減算処理では、ステップ A K S 3 2 1 にて第 1 時短カウンタの計数値が「 0 」でない場合に、ステップ A K S 3 2 2 にて第 1 時短カウンタの計数値を 1 減算更新し、ステップ A K S 3 2 3 にて更新後の計数値が「 0 」であれば、ステップ A K S 3 2 4 の指定にもとづくステップ A K S 3 2 5 のデータセット処理が実行される。これにより、第 1 時短終了時クリア対象 A K E 3 1 に含まれる時短機能フラグ、第 1 時短カウンタ、第 2 時短カウンタ、第 3 時短カウンタなどがクリアされることで、時短状態を終了させる。図 2 9 4 - 2 1 に示されたカウンタ減算処理において、ステップ A K S 2 7 9、A K S 2 8 0 は、始動口入賞判定値が「 1 」の場合にも「 2 」の場合にも実行可能である。したがって、第 1 時短カウンタは、時短状態において実行可能な第 1 特図ゲームおよび第 2 特図ゲームの合計回数を、残り回数のカウンタダウンにより計数可能である。また、ステップ A K S 2 8 0 の時短減算処理において、ステップ A K S 3 2 3 による判定は、時短状態中における第 1 特図ゲームおよび第 2 特図ゲームの合計回数が第 1 回数になった第 1 条件が成立したか否かを判定する第 1 時短終了判定処理となる。

#### 【 2 7 8 2 】

図 2 9 4 - 2 1 に示されたカウンタ減算処理では、ステップ A K S 2 8 2 にて第 2 時短カウンタを指定し、ステップ A K S 2 8 3 の時短減算処理を実行する。ステップ A K S 2 8 3 の時短減算処理では、ステップ A K S 3 2 1 にて第 2 時短カウンタの計数値が「 0 」でない場合に、ステップ A K S 3 2 2 にて第 2 時短カウンタの計数値を 1 減算更新し、ステップ A K S 3 2 3 にて更新後の計数値が「 0 」であれば、ステップ A K S 3 2 4 の指定にもとづくステップ A K S 3 2 5 のデータセット処理が実行される。これにより、第 1 時短終了時クリア対象 A K E 3 1 に含まれる時短機能フラグ、第 1 時短カウンタ、第 2 時短カウンタ、第 3 時短カウンタなどがクリアされることで、時短状態を終了させる。図 2 9 4 - 2 1 に示されたカウンタ減算処理において、ステップ A K S 2 8 2、A K S 2 8 3 は、ステップ A K S 2 8 1 にて始動口入賞指定値が「 2 」である場合に実行可能であり、始動口入賞指定値が「 1 」の場合には実行されない。したがって、第 2 時短カウンタは、時短状態において実行可能な第 2 特図ゲームの回数を、残り回数のカウンタダウンにより計数可能である。また、ステップ A K S 2 8 3 の時短減算処理において、ステップ A K S 3 2 3 による判定は、時短状態中における第 2 特図ゲームの回数が第 2 回数になった第 2 条件が成立したか否かを判定する第 2 時短終了判定処理となる。カウンタ減算処理において、ステップ A K S 2 8 1 による判定は、始動口入賞指定値が「 2 」に対応して、第 2 特図ゲームにおける第 2 特図の可変表示が実行されたか否かを判定する可変表示判定処理となる。

#### 【 2 7 8 3 】

図 2 9 4 - 2 1 に示されたカウンタ減算処理において、ステップ A K S 2 7 9、A K S 2 8 0 よりも後に、ステップ A K S 2 8 1 ~ A K S 2 8 3 が実行される。図 2 9 4 - 2 3 に示された時短減算処理では、ステップ A K S 3 2 3 にて時短カウンタの計数値が「 0 」である場合に、ステップ A K S 3 2 4 により指定した第 1 時短終了時ワーク設定テーブルにもとづいてステップ A K S 3 2 5 のデータセット処理を実行することで、第 1 条件と第 2 条件とのいずれが成立した場合でも、時短機能フラグ、第 1 時短カウンタ、第 2 時短カウンタ、第 3 時短カウンタなどをクリアする。そのため、ステップ A K S 2 8 0 の時短減算処理において、第 1 条件が成立して時短状態を終了させる設定が行われた後、ステップ A K S 2 8 3 の時短減算処理では、既に第 2 時短カウンタがクリアされて「 0 」に対応す

る値に初期化されているから、ステップ A K S 3 2 1 にて時短カウンタの計数値が「0」と判定され、ステップ A K S 3 2 3 の判定は行われずに、ステップ A K S 2 8 3 の時短減算処理が終了する。このように、第1条件が成立するか否かの第1時短終了判定処理が実行され、第1条件が成立すると判定された場合に、第2時短終了判定処理による第2条件が成立するか否かの判定を行わない。その一方で、ステップ A K S 2 8 0 の時短減算処理が実行された後に、ステップ A K S 2 8 1 による判定が行われるので、第2時短終了判定処理が実行されないときでも、可変表示判定処理は実行される。なお、第1時短終了判定処理により第1条件が成立すると判定された場合に、第2時短終了判定処理による第2条件が成立するか否かの判定だけでなく、可変表示判定処理による第2特図の可変表示が実行されたか否かの判定も、行わないようにしてもよい。

10

#### 【2784】

時短状態を終了するための第1条件は、第1特図ゲームおよび第2特図ゲームの合計回数により成立可能なので、特図ゲームが実行されるごとに第1時短カウンタが減算更新され、成立の有無が判定される。また、第1特図ゲームと第2特図ゲームとの実行回数は、多くの組合せがあり得るので、遊技の経過にかかわらず成立しやすくなる。これに対し、時短状態を終了するための第2条件は、第2特図ゲームが実行されたか否かを判定する可変表示判定処理が付随する。そこで、第1時短終了判定処理による第1条件の判定を先に行い、第1条件が成立すると判定された場合に、第2時短終了判定処理による第2条件の判定を行わないようにすることで、時短状態の制御に関する処理負担を軽減して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

20

#### 【2785】

図294-21に示されたカウンタ減算処理において、ステップ A K S 2 7 9、A K S 2 8 0 よりも後に、ステップ A K S 2 8 1 ~ A K S 2 8 3 が実行される。図294-23に示された時短減算処理では、ステップ A K S 3 2 3 にて時短カウンタの計数値が「0」である場合に、ステップ A K S 3 2 4 により指定した第1時短終了時ワーク設定テーブルにもとづいてステップ A K S 3 2 5 のデータセット処理を実行することで、第1条件と第2条件とのいずれが成立した場合でも、時短機能フラグ、第1時短カウンタ、第2時短カウンタ、第3時短カウンタなどをクリアする。そのため、ステップ A K S 2 8 0 の時短減算処理において、第1時短カウンタの計数値を更新する計数値更新処理を行い、第1条件が成立して時短状態を終了させる設定が行われた後、ステップ A K S 2 8 3 の時短減算処理では、既に第2時短カウンタがクリアされて「0」に対応する値に初期化されているから、ステップ A K S 3 2 1 にて時短カウンタの計数値が「0」と判定され、時短カウンタの計数値を1減算更新するステップ A K S 3 2 2 には進まずに、ステップ A K S 2 8 3 の時短減算処理が終了する。このように、第1時短カウンタの計数値を更新する計数値更新処理を行い、第1条件が成立する場合に、時短状態の終了に関する処理を行い、第2時短カウンタの計数値を更新する計数値更新処理を行わない。

30

#### 【2786】

時短状態を終了するための第1条件は、第1特図ゲームおよび第2特図ゲームの合計回数により成立可能なので、特図ゲームが実行されるごとに第1時短カウンタが減算更新され、成立の有無が判定される。また、第1特図ゲームと第2特図ゲームとの実行回数は、多くの組合せがあり得るので、遊技の経過にかかわらず成立しやすくなる。そこで、第1時短カウンタの計数値を更新する計数値更新処理を先に行い、第1条件が成立すると判定された場合に、第2時短カウンタの計数値を更新する計数値更新処理を行わないようにすることで、時短状態の制御に関する処理負担を軽減して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

40

#### 【2787】

図294-23に示された時短減算処理では、ステップ A K S 3 2 3 にて時短カウンタの計数値が「0」である場合に、ステップ A K S 3 2 4 により指定した第1時短終了時ワーク設定テーブルにもとづいてステップ A K S 3 2 5 のデータセット処理を実行することで、第1条件と第2条件とのいずれが成立した場合でも、時短機能フラグ、第1時短カウ

50

ンタ、第2時短カウンタ、第3時短カウンタなどをクリアする。図294-21に示されたカウンタ減算処理において、ステップAKS280の時短減算処理は、第1時短カウンタの計数値を1減算更新する計数値減算処理を含む。この計数値減算処理により、更新後の計数値が「0」である場合に、第1条件の成立に対応して、時短状態の終了に関する処理として、図294-23に示された時短減算処理におけるステップAKS324の指定にもとづくステップAKS325のデータセット処理が実行される。また、図294-21に示されたカウンタ減算処理において、ステップAKS283の時短減算処理は、第2時短カウンタの計数値を1減算更新する計数値減算処理を含む。この計数値減算処理により、更新後の計数値が「0」である場合に、第2条件の成立に対応して、時短状態の終了に関する処理として、図294-23に示された時短減算処理におけるステップAKS324の指定にもとづくステップAKS325のデータセット処理が実行される。したがって、第1条件が成立する場合と、第2条件が成立する場合とは、いずれの場合においても、時短状態の終了に関する処理において、第1時短カウンタおよび第2時短カウンタの計数値が初期化される。これにより、時短状態を終了する第1条件または第2条件のうち、一方の条件が成立した場合に、他方の条件に対応する時短カウンタの計数値が残存することで発生するおそれのある不具合を防止して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

#### 【2788】

図294-25は、当り終了後演出設定例AKE41を示している。図294-21に示されたカウンタ減算処理では、ステップAKS295の当り終了後変動カウンタ減算処理において、ステップAKS288またはステップAKS291により指定した当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値に対応する演出設定テーブルを選択する。例えばステップAKS288の後にステップAKS291を実行しない場合に、ステップAKS288により指定した第1当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値に対応して、演出設定テーブルAKT31～AKT34のいずれかを選択する。これに対し、ステップAKS288の後にステップAKS291を実行した場合に、ステップAKS291により指定した第2当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値に対応して、演出設定テーブルAKT41、AKT42のいずれかを選択する。

#### 【2789】

こうした当り終了後演出設定例AKE41において、第1当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値が03[H]の場合に、演出設定テーブルAKT31が選択される。また、第1当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値が05[H]の場合に、演出設定テーブルAKT32が選択される。第1当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値が08[H]の場合に、演出設定テーブルAKT33が選択される。第1当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値が09[H]の場合に、演出設定テーブルAKT34が選択される。また、当り終了後演出設定例AKE41において、第2当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値が01[H]の場合に、演出設定テーブルAKT41が選択される。図294-25の当り終了後演出設定例AKE41において、第2当り終了後演出選択テーブルを参照し、当り終了後演出指定値が03[H]、05[H]、08[H]、09[H]のいずれかである場合に、演出設定テーブルAKT42が選択される。

#### 【2790】

図294-26は、演出設定テーブルの構成例を示している。このうち、図294-26(A1)は演出設定テーブルAKT31を示し、図294-26(A2)は演出設定テーブルAKT32を示し、図294-26(A3)は演出設定テーブルAKT33を示し、図294-26(A4)は演出設定テーブルAKT34を示している。また、図294-26(B1)は演出設定テーブルAKT41を示し、図294-26(B2)は演出設定テーブルAKT42を示している。いずれの演出設定テーブルも、カウンタ判定値に対応付けて、特別図柄状態指定コードと、演出状態選択指定値と、を設定するためのテーブ

10

20

30

40

50

ルデータを含んでいる。

【 2 7 9 1 】

例えば、図 2 9 4 - 2 6 ( A 1 ) に示す演出設定テーブル A K T 3 1 は、カウンタ判定値が 0 5 [ H ] に対応して、特別図柄状態指定コードを 0 2 [ H ] に設定し、演出状態選択指定値を 0 5 [ H ] に設定するためのテーブルデータと、カウンタ判定値が 0 2 [ H ] に対応して、特別図柄状態指定コードを 0 2 [ H ] に設定し、演出状態選択指定値を 0 6 [ H ] に設定するためのテーブルデータと、カウンタ判定値が 0 0 [ H ] に対応して、特別図柄状態指定コードを 0 2 [ H ] に設定し、演出状態選択指定値を 0 7 [ H ] に設定するためのテーブルデータと、を含んでいる。図 2 9 4 - 2 1 に示されたカウンタ減算処理では、ステップ A K S 2 8 7 により指定した第 1 当り終了後変動カウンタの計数値を、ステップ A K S 2 9 5 の当り終了後変動カウンタ減算処理において 1 減算更新した後に、更新後の計数値と、選択された演出設定テーブル A K T 3 1 が示すカウンタ判定値のうち、例えば 0 5 [ H ] とが合致した場合に、そのカウンタ判定値に対応して、特別図柄状態指定コードを 0 2 [ H ] に設定し、演出状態選択指定値を 0 5 [ H ] に設定する。ステップ A K S 2 9 0 により第 2 当り終了後変動カウンタを指定した場合や、ステップ A K S 2 9 5 の当り終了後変動カウンタ減算処理において他の演出設定テーブルを設定した場合、他のカウンタ判定値と合致した場合にも同様に、合致したカウンタ判定値に対応して、特別図柄状態指定コードの設定と、演出状態選択指定値の設定と、が行われる。これにより、大当り遊技状態が終了した後の時短状態である期間や、その時短状態が終了した後に特図ゲームの実行回数が特別回数に達するまでの期間において、演出状態選択指定値の設定に対応して、異なる変動パターンを選択して決定可能になる。

【 2 7 9 2 】

図 2 9 4 - 2 7 は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「 0 」であるか否かを判定する ( ステップ A K S 1 4 1 ) 。ここでの特別図柄プロセスタイマは、図 2 9 4 - 1 9 に示された特別図柄停止時間設定処理において、図柄停止時設定 S Z A 1 ~ S Z A 3 のいずれかに対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「 0 」以外である場合に ( ステップ A K S 1 4 1 ; N o ) 、特別図柄プロセスタイマの計時値を 1 減算更新して ( ステップ A K S 1 4 2 ) 、特別図柄変動処理は終了する。これにより、図柄停止時設定 S Z A 1 ~ S Z A 3 のいずれかに対応した図柄停止時間が経過するまで待機する。

【 2 7 9 3 】

ステップ A K S 1 4 1 に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「 0 」である場合に ( ステップ A K S 1 4 1 ; Y e s ) 、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する ( ステップ A K S 1 4 3 ) 。特図表示結果が「大当り」である場合に ( ステップ A K S 1 4 3 ; Y e s ) 、大当り開始設定処理 ( ステップ A K S 1 4 4 ) を実行してから、特別図柄停止処理は終了する。

【 2 7 9 4 】

ステップ A K S 1 4 3 に対応して特図表示結果が「大当り」でない場合に ( ステップ A K S 1 4 3 ; N o ) 、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する ( ステップ A K S 1 4 5 ) 。特図表示結果が「小当り」である場合に ( ステップ A K S 1 4 5 ; Y e s ) 、小当り図柄指定値を読み出し ( ステップ A K S 1 4 6 ) 、小当り開始コマンド送信テーブルを指定するとともに ( ステップ A K S 1 4 7 ) 、小当り開始前ワーク設定テーブルを指定した後に ( ステップ A K S 1 4 8 ) 、コマンドセット処理 ( ステップ A K S 1 4 9 ) と、データセット処理 ( ステップ A K S 1 5 0 ) と、を実行してから、特別図柄停止処理は終了する。

【 2 7 9 5 】

ステップ A K S 1 4 5 に対応して特図表示結果が「小当り」でない場合に ( ステップ A K S 1 4 5 ; N o ) 、ハズレ停止後ワーク設定テーブルを指定し ( ステップ A K S 1 5 1 ) 、データセット処理 ( ステップ A K S 1 5 2 ) を実行してから、特別図柄停止処理は終

了する。

#### 【 2 7 9 6 】

図 2 9 4 - 2 8 は、特別図柄停止処理におけるデータ設定例および設定クリア対象を示している。このうち、図 2 9 4 - 2 8 ( A ) は、特図表示結果が「小当り」である場合に対応して、特別図柄停止処理のステップ A K S 1 4 8、A K S 1 5 0 による小当り開始前データ設定例 A K E 5 1 である。図 2 9 4 - 2 8 ( B ) は、特図表示結果が「ハズレ」である場合に対応して、特別図柄停止処理のステップ A K S 1 5 1、A K S 1 5 2 によるハズレ停止後設定クリア対象 A K E 5 2 である。図 2 9 4 - 2 7 に示された特別図柄停止処理において、ステップ A K S 1 4 8 による小当り開始前ワーク設定テーブルを指定した後に実行されるステップ A K S 1 5 0 のデータセット処理は、特図表示結果が「小当り」の特図ゲームを実行して表示結果となる確定特別図柄を停止表示した場合のデータ設定を行う。このデータ設定は、小当り開始前データ設定例 A K E 5 1 のような各種設定を含んでいる。また、図 2 9 4 - 2 7 に示された特別図柄停止処理において、ステップ A K S 1 5 1 によるハズレ停止後ワーク設定テーブルを指定した後に実行されるステップ A K S 1 5 2 のデータセット処理は、特図表示結果が「ハズレ」の特図ゲームを実行して表示結果となる確定特別図柄を停止表示した場合のデータクリア処理を含んでいる。このデータクリア処理により、ハズレ停止後設定クリア対象 A K E 5 2 に含まれる各種データがクリアされ、それぞれが「0」に対応する値に初期化される。

10

#### 【 2 7 9 7 】

小当り開始前データ設定例 A K E 5 1 では、特別図柄プロセスコードを 0 3 [ H ] に設定し、大当り発生経緯バッファの格納値を 0 1 [ H ] に設定し、役物ソレノイド制御コードを 0 1 [ H ] に設定し、当りフラグをクリアして格納値を 0 0 [ H ] に初期化し、不正入賞報知無効タイマをクリアして格納値を 0 0 0 0 [ H ] に初期化する。ここで、特別図柄プロセスコードを 0 3 [ H ] に設定することにより、次回のタイマ割込み発生に対応して、特別図柄プロセス処理において小当り開放前処理を選択して実行可能になる。また、大当り発生経緯バッファの格納値を 0 1 [ H ] に設定することにより、小当り経由大当りであることを特定可能に記憶する。役物ソレノイド制御コードを 0 1 [ H ] に設定することにより、小当り遊技状態において、例えば特定領域ソレノイド 8 3 などの役物ソレノイドを、所定の駆動制御パターンに従い駆動可能に制御する。なお、特別図柄プロセスタイマに、小当り開放前待機時間に対応するタイマ初期値を設定してもよい。不正入賞報知無効タイマは、小当り終了処理において、不正入賞の検出を無効にする時間に対応するタイマ値が格納される。

20

30

#### 【 2 7 9 8 】

ハズレ停止後設定クリア対象 A K E 5 2 は、特別図柄プロセスコード、デモ表示フラグ、始動口入賞指定値、を含んでいる。ステップ A K S 1 5 2 のデータセット処理では、これらの格納領域がクリアされ、それぞれの格納値などが「0」に対応する値に初期化される。ハズレ停止後設定クリア対象 A K E 5 2 は、特別図柄プロセスコードを含むので、これがクリアされて 0 0 [ H ] に初期化されることにより、次回のタイマ割込み発生に対応して、特別図柄プロセス処理において特別図柄通常処理を選択して実行可能になる。また、デモ表示フラグをクリアすることにより、合計保留記憶数が「0」である場合に、第 2 特定回数指定コマンドを含む待機時コマンドを送信可能に制御する。さらに、特図ゲームの終了に対応して、第 1 特図ゲームであるか第 2 特図ゲームであるかを特定可能な始動口入賞指定値がクリアされて「0」に対応する 0 0 [ H ] に初期化される。

40

#### 【 2 7 9 9 】

図 2 9 4 - 2 9 ( A ) は、大当り開始設定処理として、図 2 9 4 - 2 7 のステップ A K S 1 4 4 などにて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。大当り開始設定処理では、ファンファーレ演出初期値となるタイマ初期値を、特別図柄プロセスタイマに設定する(ステップ A K S 4 0 1)。ファンファーレ演出初期値は、特別図柄プロセス処理により選択される大入賞口開放前処理において、ファンファーレ演出の実行にあわせて待機するためのファンファーレ演出待機時間に対応したタイマ初期値である。大入賞口開放

50

前処理では、ファンファーレ演出初期値が設定された特別図柄プロセスタイマのタイマ値が「0」になるまで、タイマ割込みの発生ごとに1減算更新することにより、ファンファーレ演出待機時間が経過するまで待機する。

#### 【2800】

ステップAKS401に続いて、ファンファーレコマンド送信テーブルを指定するとともに（ステップAKS402）、大入賞口初回開放前ワーク設定テーブルを指定し（ステップAKS403）、コマンドセット処理（ステップAKS404）と、データセット処理（ステップAKS405）と、を実行してから、大当り開始設定処理は終了する。

#### 【2801】

図294-29(B)は、大入賞口初回開放前設定クリア対象AKE53を示している。大当り開始設定処理において、ステップAKS403により大入賞口初回開放前ワーク設定テーブルを指定した後に実行されるステップAKS405のデータセット処理は、大当り遊技状態に制御する場合のデータクリア処理を含んでいる。このデータクリア処理により、大入賞口初回開放前設定クリア対象AKE53に含まれる各種データがクリアされ、それぞれが「0」に対応する値に初期化される。大入賞口初回開放前設定クリア対象AKE53は、当りフラグ、時短機能フラグ、第1時短カウンタ、第2時短カウンタ、第3時短カウンタ、第1当り終了後変動回数カウンタ、第2当り終了後変動回数カウンタ、特定領域通過フラグ、当り終了後演出指定バッファ、特定回数カウンタ、特定回数到達フラグ、を含んでいる。このうち、時短機能フラグと、第1時短カウンタと、第2時短カウンタと、第3時短カウンタと、がクリアされることにより、遊技状態を時短状態とするための制御が終了する。また、特定回数カウンタと、特定回数到達フラグと、がクリアされることにより、特図ゲームの実行回数にもとづいて時短状態に移行するための制御が終了する。

#### 【2802】

図294-30(A)は、小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。小当り終了処理において、CPU103は、まず、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する（ステップAKS161）。ここでの特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理により選択される小当り排出球待機処理において、小当り終了時間に対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に（ステップAKS161; No）、特別図柄プロセスタイマの計時値を1減算更新して（ステップAKS162）、処理を終了する。

#### 【2803】

ステップAKS161に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」である場合に（ステップAKS161; Yes）、特定領域通過フラグがオンであるか否かを判定する（ステップAKS163）。特定領域通過フラグは、RAM102の遊技ワーク領域における所定アドレスに設けられる。特定領域通過フラグは、特定領域通過なし指定値となる00[H]が設定された場合にオフ状態であり、小当り遊技状態においてV入賞領域51を通過した遊技球が検出された場合に、特定領域通過あり指定値となる01[H]が設定されることにより、オン状態となる。特定領域通過フラグがオンである場合に（ステップAKS163; Yes）、大当り開始設定処理（ステップAKS164）を実行してから、小当り終了処理は終了する。ステップAKS164にて実行される大当り開始設定処理は、図294-27に示された特別図柄停止処理のステップAKS144と共通の処理であればよい。このように、特図表示結果が「大当り」である場合と共通の大当り開始設定処理を、小当り遊技状態においてV入賞が発生した場合にも実行可能なので、プログラム容量の増大を防止して、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

#### 【2804】

ステップAKS163に対応して特定領域通過フラグがオフである場合に（ステップAKS163; No）、小当り終了後ワーク設定テーブルを指定し（ステップAKS165）、データセット処理（ステップAKS166）を実行してから、処理を終了する。小当り終了後ワーク設定テーブルは、特別図柄プロセスコード、デモ表示フラグ、変動コマン

10

20

30

40

50

ド指定バッファ、小当り図柄判定バッファ、大入賞口入賞個数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大当り発生経緯バッファ、大当り図柄判定バッファ、バッファ番号「0」の始動口入賞バッファ、役物遊技中入賞個数カウンタを、クリアするためのテーブルデータを含んでいればよい。

#### 【2805】

図294-30(B)は、小当り終了後設定クリア対象AKE54を示している。小当り終了処理において、ステップAKS165により小当り終了後ワーク設定テーブルを指定した後に実行されるステップAKS166のデータセット処理は、V入賞が発生せずに小当り遊技状態が終了する場合のデータクリア処理を含んでいる。このデータクリア処理により、小当り終了後設定クリア対象AKE54に含まれる各種データがクリアされ、それぞれが「0」に対応する値に初期化される。小当り終了後設定クリア対象AKE54は、特別図柄プロセスコード、デモ表示フラグ、変動コマンド指定バッファ、小当り図柄指定値、大入賞口入賞個数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大当り発生経緯バッファ、大当り図柄指定値、始動口入賞指定値、を含んでいる。ステップAKS166のデータセット処理では、これらの格納領域がクリアされ、それぞれの格納値などが「0」に対応する値に初期化される。小当り終了後設定クリア対象AKE54は、特別図柄プロセスコードを含むので、これがクリアされて00[H]に初期化されることにより、次のタイマ割込み発生に対応して、特別図柄プロセス処理において特別図柄通常処理を選択して実行可能になる。また、デモ表示フラグをクリアすることにより、合計保留記憶数が「0」である場合に、第2特定回数指定コマンドを含む待機時コマンドを送信可能に制御する。さらに、特図ゲームの終了に対応して、第1特図ゲームであるか第2特図ゲームであるかを特定可能な始動口入賞指定値がクリアされて「0」に対応する00[H]に初期化される。

#### 【2806】

図294-31は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU103は、まず、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する(ステップAKS181)。ここでの特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理により選択される大入賞口開放後処理において、最終大当り演出時間に対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に(ステップAKS181; No)、特別図柄プロセスタイマの計時値を1減算更新して(ステップAKS182)、処理を終了する。これにより、最終大当り演出時間が経過するまで待機する。

#### 【2807】

ステップAKS181に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」である場合に(ステップAKS181; Yes)、第1大当り終了時状態設定テーブルを指定するとともに(ステップAKS183)、小当り図柄指定値を読み出す(ステップAKS184)。小当り図柄指定値は、小当り図柄判定バッファの格納値である。また、小当り経由大当りであるか否かを判定する(ステップAKS185)。例えば、大当り発生経緯バッファの格納値を読み出し、その読出値が01[H]の場合に、小当り経由大当りであると判定すればよい。小当り経由大当りでない場合に(ステップAKS185; No)、第2大当り終了時状態設定テーブルを指定し直し(ステップAKS186)、大当り図柄指定値を読み出す(ステップAKS187)。大当り図柄指定値は、大当り図柄判定バッファの格納値である。ステップAKS186では、例えば第2大当り終了時状態設定テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなるHLレジスタに格納することにより、ポインタの値を上書き設定する。このように、大当り終了処理では、ステップAKS183により第1大当り終了時状態設定テーブルを指定してから、ステップAKS185において小当り経由大当りでない場合に、ステップAKS186では第2大当り終了時状態設定テーブルを上書き設定により指定し直す。これにより、第1大当り終了時状態設定テーブルの使用頻度が第2大当り終了時状態設定テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に用いる格納命令のプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機1の商品性を高める

10

20

30

40

50

ことができる。また、第1大当り終了時状態設定テーブルの使用頻度が第2大当り終了時状態設定テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

#### 【2808】

ステップAKS185に対応して小当り経由大当りである場合（ステップAKS185；Yes）、またはステップAKS187の後に、大当り終了時状態設定を行う（ステップAKS188）。大当り終了時状態設定は、ステップAKS183～AKS187の実行結果にもとづいて、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を時短状態などに制御するための設定を含んでいる。その後、大当り終了時ワーク設定テーブルを指定し（ステップAKS189）、データセット処理（ステップAKS190）を実行してから、処理を

10

#### 【2809】

図294-32は、大当り終了時状態設定例を示している。このうち、図294-32（A）は、大当り終了処理のステップAKS183、AKS184にもとづく第1大当り終了時状態設定例AKE61である。図294-32（B）は、大当り終了処理のステップAKS186、AKS187にもとづく第2大当り終了時状態設定例AKE62である。大当り終了処理では、ステップAKS188の大当り終了時状態設定において、ステップAKS183またはステップAKS185により指定した大当り終了時状態設定テーブルを参照し、大当り終了時状態設定種別を設定する。例えばステップAKS183の後にステップAKS185を実行しない場合に、ステップAKS183により指定した第1大

20

#### 【2810】

第1大当り終了時状態設定例AKE61において、小当り図柄指定値が00[H]の場合に大当り終了時状態設定種別SX8が選択され、小当り図柄指定値が01[H]の場合に大当り終了時状態設定種別SX3が選択され、小当り図柄指定値が02[H]の場合に大当り終了時状態設定種別SX5が選択され、小当り図柄指定値が03[H]～06[H]のいずれかである場合に大当り終了時状態設定種別SX2が選択される。また、第2大当り終了時状態設定例AKE62において、時短制御なしの場合のうち、大当り図柄指定値が00[H]の場合に大当り終了時状態設定種別SX6が選択され、大当り図柄指定値が01[H]、02[H]のいずれかである場合に大当り終了時状態設定種別SX1が選択され、大当り図柄指定値が03[H]、04[H]、07[H]～09[H]のいずれかである場合に大当り終了時状態設定種別SX2が選択され、05[H]の場合に大当り終了時状態設定種別SX3が選択され、大当り図柄指定値が06[H]の場合に大当り終了時状態設定種別SX4が選択される。第2大当り終了時状態設定例AKE62において、時短制御ありの場合のうち、大当り図柄指定値が00[H]の場合に大当り終了時状態設定種別SX6が選択され、大当り図柄指定値が01[H]、02[H]のいずれかである場合に大当り終了時状態設定種別SX7が選択され、大当り図柄指定値が03[H]、04[H]、07[H]～09[H]のいずれかである場合に大当り終了時状態設定種別SX2が選択され、05[H]の場合に大当り終了時状態設定種別SX3が選択され、大当り図柄指定値が06[H]の場合に大当り終了時状態設定種別SX4が選択される。

30

40

#### 【2811】

図294-33は、大当り終了時状態設定種別に対応する設定内容を示している。大当り終了処理のステップAKS188における大当り終了時状態設定では、大当り終了時状態設定種別SX1～SX8の選択結果にもとづいて、遊技状態指定コード、特別図柄状態

50

指定コード、演出状態選択指定値、第1当り終了後変動カウンタ初期値、第2当り終了後変動カウンタ初期値、当り終了後演出指定値、時短機能フラグ、第1時短カウンタ初期値、第2時短カウンタ初期値、第3時短カウンタ初期値、が設定される。ここで、大当り終了時状態設定種別S X 8を除き、遊技状態指定コードが0 1 [ H ] に設定されることにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態であることが示される。これに対応して、時短機能フラグが0 1 [ H ] に設定されるとともに、第1時短カウンタ初期値、第2時短カウンタ初期値、第3時短カウンタ初期値が0 0 0 0 [ H ] 以外の値に設定される。また、演出状態選択指定値が0 0 [ H ] 以外の値に設定されることにより、変動パターン設定処理において、電源投入後の初期設定とは異なる決定可能パターン種別や決定可能パターンから、変動パターン種別や変動パターンを決定可能になる。当り終了後演出指定値が0 0 [ H ] 以外の値に設定されるとともに、第1当り終了後変動カウンタ初期値や第2当り終了後変動カウンタ初期値の設定にもとづいて、図294 - 21に示されたカウンタ減算処理ではステップA K S 295の当り終了後変動カウンタ減算処理を実行可能になり、特図ゲームの実行回数や時短状態であるか否かなどに対応して、特別図柄状態指定コードや演出状態選択指定値を更新することができる。

10

#### 【2812】

こうして、大当り終了時の状態設定では、演出状態選択指定値や当り終了後演出指定値が0 0 [ H ] 以外の値に設定されるとともに、第1当り終了後変動カウンタ初期値や第2当り終了後変動カウンタ初期値の設定にもとづいて、電源投入後の初期設定とは異なる変動パターン決定テーブルを選択して、変動パターンを決定することができる。電源投入後の初期設定に対応して選択可能な変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは、通常パターン選択用データともいう。電源投入後の初期設定とは異なる変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは、特殊パターン選択用データともいう。

20

#### 【2813】

図294 - 25に示された当り終了後演出設定例A K E 41では、第2当り終了後演出選択テーブルに対応して、演出設定テーブルA K T 41、A K T 42のいずれかを設定可能である。第2当り終了後演出選択テーブルは、大当り遊技状態の終了にもとづいて制御可能な時短状態が終了した後の通常状態において、特図ゲームの実行回数が特別回数に達するまでの所定期間において設定可能である。大当り遊技状態の終了にもとづいて制御可能な時短状態は、第1時短状態ともいう。こうした第1時短状態が終了した後の通常状態では、演出設定テーブルA K T 41が設定された場合に、演出状態選択指定値が0 1 [ H ] に設定可能となる。また、第1時短状態が終了した後の通常状態では、演出設定テーブルA K T 42が設定された場合に、演出状態選択指定値が0 2 [ H ] に設定可能となる。

30

#### 【2814】

図294 - 23に示された時短減算処理では、ステップA K S 323にて時短カウンタの計数値が「0」であると判定され、なおかつ、ステップA K S 326にて特定回数到達フラグがオンであると判定された場合に、ステップA K S 327にて指定された第2時短終了時ワーク設定テーブルにもとづいて、ステップA K S 328のデータセット処理が実行される。このときに、図294 - 24 ( B ) に示す第2時短終了時クリア対象A K E 32は、演出状態選択指定値を含むので、その値がクリアされて「0」に対応する0 0 [ H ] に初期化される。このような設定は、特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達したことにもとづいて制御可能な時短状態が終了するときに行われる。数値情報となる特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達したことにもとづいて制御可能な時短状態は、第2時短状態ともいう。こうした第2時短状態が終了した後の通常状態では、演出状態選択指定値が電源投入時の初期設定と共通の0 0 [ H ] に設定される。

40

#### 【2815】

図294 - 16に示された大当り時の変動パターン決定例A K D 11では、演出状態選択指定値が0 0 [ H ] である場合と、0 1 [ H ] または0 2 [ H ] である場合とで、決定可能パターンが異なっている。例えば、演出状態選択指定値が0 1 [ H ] である場合の決定可能パターンは、変動パターンP B 57および変動パターンP B 67を含む。これに対

50

し、演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] である場合の決定可能パターンは、変動パターン P B 6 7 を含むものの、変動パターン P B 5 7 を含まない。また、演出状態選択指定値が 0 2 [ H ] である場合の決定可能パターンは、変動パターン P B 5 7 および変動パターン P B 6 8 を含む。その一方で、演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] である場合の決定可能パターンは、変動パターン P B 5 7 と変動パターン P B 6 8 のいずれも含まない。電源投入後の初期設定では、演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] なので、通常パターン選択用データを用いて選択可能な変動パターンは、演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] に対応する決定可能パターンとなる。第 1 時短状態が終了した後の通常状態において、演出状態選択指定値が 0 1 [ H ] または 0 2 [ H ] の場合に、通常パターン選択用データとは異なる特殊パターン選択用データを用いて変動パターンを選択する。第 2 時短状態が終了した後の通常状態において、演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] になるので、通常パターン選択用データを用いて変動パターンを選択する。そして、通常パターン選択用データを用いて選択可能な変動パターンである決定可能パターンは、特殊パターン選択用データを用いて選択可能な変動パターンである決定可能パターンの一部または全部を含まないように設定される。このように、大当り遊技状態にもとづく第 1 時短状態が終了した後の通常状態では、特殊パターン選択用データを用いて特有の演出を実行可能にする一方で、特図ゲームの実行回数にもとづく第 2 時短状態が終了した後の通常状態では、電源投入後の初期設定と共通の通常パターン選択用データを用いることで、特有の演出が実行されないように規制する。これにより、特図ゲームの実行回数にもとづく第 2 時短状態が終了した場合に、過剰な演出の実行を抑制して、遊技興趣の低下を防止することで、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

#### 【 2 8 1 6 】

特殊パターン選択用データを用いて選択可能な変動パターンは、通常パターン選択用データを用いて選択可能でない変動パターンのみを含んでもよいし、通常パターン選択用データを用いて選択可能でない少なくとも 1 の変動パターンを含んでもよい。図 2 9 4 - 1 7 に示された小当り時の変動パターン決定例 A K D 1 2 では、演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] である場合と、0 1 [ H ] または 0 2 [ H ] である場合とで、変動パターン P B 6 8 のみが異なっている。すなわち、変動パターン P B 6 8 は、演出状態選択指定値が 0 2 [ H ] であり、小当り図柄指定値が 0 1 [ H ] ~ 0 6 [ H ] の範囲内である場合に決定可能パターンとなる。これに対し、変動パターン P B 6 8 は、演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] である場合に、小当り図柄指定値が 0 0 ~ 0 6 [ H ] のいずれであっても決定可能パターンに含まれない。変動パターン P B 6 7 および変動パターン P B 8 4 は、演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] である場合と、0 1 [ H ] または 0 2 [ H ] である場合とで、決定可能パターンに含まれる。このように、特殊パターン選択用データを用いて選択可能な変動パターンである決定可能パターンは、通常パターン選択用データを用いて選択可能な変動パターンである決定可能パターンの一部または全部を含むように設定されてもよい。

#### 【 2 8 1 7 】

図 2 9 4 - 3 4 は、大当り終了時データ設定例 A K E 7 1 を示している。図 2 9 4 - 3 1 に示された大当り終了処理では、ステップ A K S 1 8 9 により大当り終了時ワーク設定テーブルを指定した後に、ステップ A K S 1 9 0 のデータセット処理を実行することにより、大当り遊技状態が終了する場合の最終データ設定を行う。このデータ設定は、大当り終了時データ設定例 A K E 7 1 のような各種設定を含んでいる。大当り終了時データ設定例 A K E 7 1 では、特定回数カウンタ初期値として 0 2 A D [ H ] を設定し、特定回数コマンドバッファの格納値を 7 F [ H ] に設定する。また、大当り終了時データ設定例 A K E 7 1 では、特別図柄プロセスコード、デモ表示フラグ、変動コマンド指定バッファ、大入賞口開放回数最大値バッファ、大当り発生経緯バッファ、始動口入賞指定値、をクリアすることで、それぞれの格納値などを「 0 」に対応した値に初期化する。ここで、特定回数カウンタ初期値を 0 2 A D [ H ] に設定することにより、大当り遊技状態の終了後に、特図ゲームの実行回数にもとづく時短条件として、第 1 特図ゲームおよび第 2 特図ゲームの合計回数が特定回数である「 6 2 5 」に達することが設定される。特定回数コマンドバ

ツファの格納値を 7 F [ H ] に設定することにより、特定回数までの残り回数が「 1 2 7 」以上である場合に対応した第 2 特定回数指定コマンドの第 2 制御データとなる特定回数コマンドデータを作成する。特別図柄プロセスコードがクリアされて 0 0 [ H ] に初期化されることにより、次のタイマ割込み発生に対応して、特別図柄プロセス処理において特別図柄通常処理を選択して実行可能になる。また、デモ表示フラグをクリアすることにより、合計保留記憶数が「 0 」である場合に、第 2 特定回数指定コマンドを含む待機時コマンドを送信可能に制御する。さらに、大当り遊技状態の終了に対応して、第 1 特図ゲームであるか第 2 特図ゲームであるかを特定可能な始動口入賞指定値がクリアされて「 0 」に対応する 0 0 [ H ] に初期化される。

#### 【 2 8 1 8 】

大当り遊技状態における大入賞口開放回数最大値や、大当り遊技状態が終了した後の時短状態において実行可能な特図ゲームの回数は、小当り図柄指定値や大当り図柄指定値に対応して、異なる設定が可能である。例えば、図 2 9 4 - 1 4 ( A ) に示された特図表示結果が「大当り」の場合における大入賞口開放回数設定例 A K E 0 1 において、大当り図柄指定値が 0 1 [ H ]、0 2 [ H ]、0 9 [ H ] のいずれかである場合に大入賞口開放回数最大値は 0 3 [ H ] に設定され、大当り図柄指定値が 0 0 [ H ]、0 3 [ H ] ~ 0 6 [ H ] のいずれかである場合に大入賞口開放回数最大値は 0 A [ H ] に設定される。また、図 2 9 4 - 1 4 ( B ) に示された特図表示結果が「小当り」の場合における大入賞口開放回数設定例 A K E 0 2 において、小当り図柄指定値が 0 0 [ H ]、0 6 [ H ] のいずれかである場合に大入賞口開放回数最大値は 0 3 [ H ] に設定され、小当り図柄指定値が 0 1 [ H ] ~ 0 3 [ H ] のいずれかである場合に大入賞口開放回数最大値は 0 A [ H ] に設定される。大入賞口開放回数最大値が異なる複数種類の大当り遊技状態のうち、例えば大入賞口開放回数最大値が 0 3 [ H ] に設定される大当り遊技状態のように、大入賞口開放回数最大値が比較的に小さい値に設定される大当り遊技状態を、第 1 有利状態とする。これに対し、大入賞口開放回数最大値が異なる複数種類の大当り遊技状態のうち、例えば大入賞口開放回数最大値が 0 A [ H ] に設定される大当り遊技状態のように、大入賞口開放回数最大値が比較的に大きい値に設定される大当り遊技状態を、第 2 有利状態とする。第 1 有利状態に制御される場合の特図ゲームにおける特別図柄の表示結果は、第 1 有利結果ともいう。第 2 有利状態に制御される場合の特図ゲームにおける特別図柄の表示結果は、第 2 有利結果ともいう。すなわち、可変表示の表示結果が第 1 有利結果となる場合に、有利状態としての大当り遊技状態のうちで第 1 有利状態となる大当り遊技状態に制御可能である。可変表示の表示結果が第 2 有利結果となる場合に、有利状態としての大当り遊技状態のうちで第 2 有利状態となる大当り遊技状態に制御可能である。

#### 【 2 8 1 9 】

図 2 9 4 - 3 2 ( B ) に示された第 2 大当り終了時状態設定例 A K E 6 2 では、時短制御なしのうち、例えば大当り図柄指定値が 0 0 [ H ] である場合に大当り終了時状態設定種別 S X 6 が選択され、大当り図柄指定値が 0 1 [ H ]、0 2 [ H ] のいずれかである場合に大当り終了時状態設定種別 S X 1 が選択され、大当り図柄指定値が 0 5 [ H ] である場合に大当り終了時状態設定種別 S X 3 が選択され、大当り図柄指定値が 0 6 [ H ] である場合に大当り終了時状態設定種別 S X 4 が設定される。大当り終了時状態設定種別 S X 1 は、第 1 時短カウンタ初期値が 0 0 0 6 [ H ] であり、第 2 時短カウンタ初期値が 0 0 0 1 [ H ] である。大当り終了時状態設定種別 S X 3、S X 4、S X 6 は、いずれも第 1 時短カウンタ初期値および第 2 時短カウンタ初期値が 0 2 A D [ H ] である。大当り遊技状態の終了にもとづいて制御可能な時短状態は、第 1 時短カウンタ初期値や第 2 時短カウンタ初期値の設定が異なる複数種類の時短状態として、大当り終了時状態設定種別 S X 1 に対応する時短状態と、大当り終了時状態設定種別 S X 3、S X 4、S X 6 に対応する時短状態と、を含む。大当り終了時状態設定種別 S X 1 に対応する時短状態は、第 1 時短カウンタ初期値が 0 0 0 6 [ H ] であり、第 2 時短カウンタ初期値が 0 0 0 1 [ H ] であることにより、実行可能な特図ゲームの回数が比較的に少ない第 1 特別状態となる。大当り終了時状態設定種別 S X 3、S X 4、S X 6 に対応する時短状態は、第 1 時短カウンタ初

10

20

30

40

50

期値および第2時短カウンタ初期値が02AD[H]であることにより、実行可能な特図ゲームの回数が比較的に多い第2特別状態となる。大当たり図柄指定値が01[H]、02[H]である特別図柄は、第1有利結果に含まれ、特図ゲームの表示結果となる場合に、第1有利状態に制御可能である。大当たり図柄指定値が00[H]、05[H]、06[H]である特別図柄は、第2有利結果に含まれ、特図ゲームの表示結果となる場合に、第2有利状態に制御可能である。そして、第1有利状態が終了する場合に、時短状態のうちの第1特別状態となる時短状態として、大当たり終了時状態設定種別SX1に対応する時短状態に制御可能である。第2有利状態が終了する場合に、時短状態のうちの第2特別状態となる時短状態として、大当たり終了時状態設定種別SX3、SX4、SX6に対応する時短状態に制御可能である。

10

#### 【2820】

図294-31に示された大当たり終了処理では、例えばステップAKS186にて第2大当たり終了時状態設定テーブルを指定するとともに、ステップAKS187にて大当たり図柄指定値を読み出した後に、ステップAKS188の大当たり終了時状態設定により、大当たり終了時状態設定種別SX1～SX8に対応した時短状態に関する設定が可能である。例えば、大当たり図柄指定値が01[H]、02[H]に対応して第1有利状態が終了する場合に、ステップAKS188の大当たり終了時状態設定により、第1特別状態として大当たり終了時状態設定種別SX1に対応する時短状態に関する設定が可能である。大当たり図柄指定値が00[H]、05[H]、06[H]に対応して第2有利状態が終了する場合に、ステップAKS188の大当たり終了時状態設定により、第2特別状態として大当たり終了時状態設定種別SX3、SX4、SX6に対応する時短状態に関する設定が可能である。その後、ステップAKS190のデータセット処理では、ステップAKS189により指定した大当たり終了時ワーク設定テーブルにもとづいて、大当たり終了時状態設定種別SX1～SX8のいずれである場合にも、特定回数カウンタ初期値を02AD[H]に設定する。したがって、大当たり図柄指定値が01[H]、02[H]に対応して第1有利状態が終了する場合と、大当たり図柄指定値が00[H]、05[H]、06[H]に対応して第2有利状態が終了する場合とは、それぞれ、ステップAKS190のデータセット処理により特定回数カウンタを用いて更新される数値情報の初期値として、共通の特定回数カウンタ初期値が設定される。このように、ステップAKS188の大当たり終了時状態設定では、例えば大当たり終了時状態設定種別SX1の場合と大当たり終了時状態設定種別SX3、SX4、SX6の場合といった、異なる種別に対応する時短状態に関する設定を行い、その後

20

30

#### 【2821】

図294-35は、演出側カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。演出制御基板12の側では、演出制御用CPU120が演出側カウンタ更新処理を実行することにより、演出の制御に用いられる各種カウンタの計数値を更新可能である。演出側カウンタ更新処理は、例えば図292に示された演出制御メイン処理のステップS73にてタイマ割込みフラグがオンであると判定されるごとに、ステップS76の演出制御プロセス処理などにて実行される処理であればよい。演出の制御に用いられるカウンタは、示唆演出カウンタと、回数表示用カウンタと、を含み、いずれもRAM122の演出ワーク領域における所定アドレスに設けられていればよい。示唆演出カウンタは、特定回数までの残り回数にもとづいて時短状態に制御されることを示唆する示唆演出を制御するために用いられる。また、示唆演出カウンタは、時短状態に制御されるまでの残り回数をカウントダウンして報知するカウントダウン演出を制御するためにも用いられる。回数表示用カウンタは、特定回数までの残り回数を示す示唆表示を、画像表示装置5の画面上にて実行可能とする制御に用いられる。

40

#### 【2822】

演出側カウンタ更新処理において、演出制御用CPU120は、まず、電源投入時であ

50

るか否かを判定する（ステップ A K S 5 0 1）。例えば、主基板 1 1 から伝送される電源投入指定コマンドまたは停電復旧指定コマンドを受信した場合に、電源投入時であると判定すればよい。電源投入時である場合に（ステップ A K S 5 0 1；Y e s）、電源投入対応フラグをオン状態にセットしてから（ステップ A K S 5 0 2）、第 1 特定回数指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ A K S 5 0 3）。第 1 特定回数指定コマンドは、電源投入に対応して送信されるので、何らかの異常がなければ、ステップ A K S 5 0 1 にて電源投入時であると判定された場合に、ステップ A K S 5 0 3 にて受信があったと判定される。

#### 【 2 8 2 3 】

ステップ A K S 5 0 3 に対応して、第 1 特定回数指定コマンドの受信があった場合に（ステップ A K S 5 0 3；Y e s）、特定回数コマンドデータを取得する（ステップ A K S 5 0 4）。例えば、1 セット目 A K C 0 1 から 3 セット目 A K C 0 3 までの第 1 特定回数指定コマンドについて、下位バイトである第 1 送信データと第 2 送信データと第 3 送信データとを、順次取得して、R A M 1 2 2 の所定アドレスに設けられた特定回数コマンドデータバッファなどに格納して記憶させればよい。このときに、取得データを示唆演出カウンタに設定する（ステップ A K S 5 0 5）。例えば、第 1 送信データから第 3 送信データまでの下位 4 ビットを組み合わせ得られる 3 桁の特定回数指定値を、示唆演出カウンタに格納することで、示唆演出カウンタのカウンタ初期値を設定する。このように、示唆演出カウンタは、第 1 特定回数指定コマンドにもとづいて特定回数までの残り回数を示すカウンタ初期値を設定可能である。

#### 【 2 8 2 4 】

ステップ A K S 5 0 1 に対応して電源投入時でない場合（ステップ A K S 5 0 1；N o）、ステップ A K S 5 0 3 に対応して第 1 特定回数指定コマンドの受信がない場合（ステップ A K S 5 0 3；N o）、またはステップ A K S 5 0 5 の後に、可変表示開始であるか否かを判定する（ステップ A K S 5 0 6）。例えば、主基板 1 1 から伝送される第 1 変動開始指定コマンドまたは第 2 変動開始指定コマンドのいずれかを受信した場合に、可変表示開始であると判定すればよい。可変表示開始である場合に（ステップ A K S 5 0 6；Y e s）、電源投入対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ A K S 5 0 7）。電源投入対応フラグがオフである場合に（ステップ A K S 5 0 7；N o）、回数表示用カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する（ステップ A K S 5 0 8）。回数表示用カウンタの計数値が「0」でない場合に（ステップ A K S 5 0 8；N o）、回数表示用カウンタを 1 減算更新する（ステップ A K S 5 0 9）。ステップ A K S 5 0 9 による回数表示用カウンタの更新は、電源投入対応フラグがオンである場合に行われない。したがって、パチンコ遊技機 1 における電源投入後の所定期間において、回数表示用カウンタの計数値は更新されず、それに対応して、特定回数までの残り回数を示す示唆表示は、特定回数までの残り回数を認識しにくい特殊態様となる。

#### 【 2 8 2 5 】

ステップ A K S 5 0 7 に対応して電源投入対応フラグがオンである場合（ステップ A K S 5 0 7；Y e s）、ステップ A K S 5 0 8 に対応して回数表示用カウンタの計数値が「0」である場合（ステップ A K S 5 0 8；Y e s）、またはステップ A K S 5 0 9 の後に、第 2 特定回数指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ A K S 5 1 0）。なお、第 2 特定回数指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が開始されるときに送信可能なので、第 2 特定回数指定コマンドの受信があったか否かの判定にもとづく各種処理は、可変表示の開始時に実行されてもよい。第 2 特定回数指定コマンドの受信があった場合に（ステップ A K S 5 1 0；Y e s）、特定回数コマンドデータを取得する（ステップ A K S 5 1 1）。例えば、第 2 特定回数指定コマンドの構成例 A K C 1 1 において、第 2 制御データとなる下位バイトの特定回数コマンドデータを取得して、特定回数コマンドデータバッファなどに格納して記憶させればよい。このとき、取得データが 7 F [ H ] を示すか否かを判定する（ステップ A K S 5 1 2）。取得データが 7 F [ H ] 以外を示す場合に（ステップ A K S 5 1 2；N o）、取得データにより示唆演出カウンタ

を更新する（ステップ A K S 5 1 3）。

【 2 8 2 6 】

ステップ A K S 5 1 0 に対応して第 2 特定回数指定コマンドの受信がない場合（ステップ A K S 5 1 0 ; N o）、またはステップ A K S 5 1 2 に対応して取得データが 7 F [ H ] である場合に（ステップ A K S 5 1 2 ; Y e s）、示唆演出カウンタの計数値が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ A K S 5 1 4）。示唆演出カウンタの計数値が「 0 」以外である場合に（ステップ A K S 5 1 4 ; N o）、示唆演出カウンタの計数値を 1 減算更新してから（ステップ A K S 5 1 5）、更新後の計数値が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ A K S 5 1 6）。そして、更新後の計数値が「 0 」である場合に（ステップ A K S 5 1 6 ; Y e s）、到達時演出フラグをセットする（ステップ A K S 5 1 7）。 10

【 2 8 2 7 】

ステップ A K S 5 0 6 に対応して可変表示開始でない場合（ステップ A K S 5 0 6 ; N o）、ステップ A K S 5 1 4 に対応して示唆演出カウンタの計数値が「 0 」である場合（ステップ A K S 5 1 4 ; Y e s）、ステップ A K S 5 1 6 に対応して更新後の計数値が「 0 」でない場合（ステップ A K S 5 1 6 ; N o）、またはステップ A K S 5 1 3、A K S 5 1 7 のいずれかに続いて、大当り終了であるか否かを判定する（ステップ A K S 5 1 8）。例えば、主基板 1 1 から伝送される大当り終了指定コマンドを受信した場合に、大当り終了であると判定すればよい。大当り終了でない場合に（ステップ A K S 5 1 8 ; N o）、演出側カウンタ更新処理は終了する。 20

【 2 8 2 8 】

ステップ A K S 5 1 8 に対応して大当り終了である場合に（ステップ A K S 5 1 8 ; Y e s）、電源投入対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ A K S 5 1 9）。このとき、電源投入対応フラグがオンである場合に（ステップ A K S 5 1 9 ; Y e s）、電源投入対応フラグをクリアする（ステップ A K S 5 2 0）。 20

【 2 8 2 9 】

ステップ A K S 5 1 9 に対応して電源投入対応フラグがオフである場合（ステップ A K S 5 1 9 ; N o）、またはステップ A K S 5 2 0 の後に、回数表示用カウンタに 0 2 A D [ H ] を設定するとともに（ステップ A K S 5 2 1）、示唆演出カウンタに 0 2 A D [ H ] を設定してから（ステップ A K S 5 2 2）、演出側カウンタ更新処理は終了する。 30

【 2 8 3 0 】

このような演出側カウンタ更新処理では、ステップ A K S 5 0 3 にて第 1 特定回数指定コマンドの受信ありと判定された場合に、ステップ A K S 5 0 4 により取得した特定回数コマンドデータを、ステップ A K S 5 0 5 により示唆演出カウンタに設定する。示唆演出カウンタは、R A M 1 2 2 の演出ワーク領域における所定アドレスに設けられ、第 1 特定回数指定コマンドにもとづく特定回数までの残り回数を記憶する。また、演出側カウンタ更新処理では、ステップ A K S 5 1 0 にて第 2 特定回数指定コマンドの受信ありと判定された場合に、ステップ A K S 5 1 1 により特定回数コマンドデータを取得し、ステップ A K S 5 1 2 により取得データが 7 F [ H ] を示すか否かを判定する。そして、取得データが 7 F [ H ] を示す場合に、ステップ A K S 5 1 5 では、取得データにもとづくことなく示唆演出カウンタの計数値を 1 減算更新する。これに対し、取得データが 7 F [ H ] を示さない場合に、ステップ A K S 5 1 3 では、取得データにより示唆演出カウンタの計数値を更新する。第 2 特定回数指定コマンドにおいて第 2 制御データとなる特定回数コマンドデータは、7 F [ H ] を示す場合に特定回数カウンタの計数値との比較判定に用いられる判定情報となり、7 F [ H ] 以外を示す場合に特定回数カウンタの計数値を示す数値情報となる。これにより、第 2 特定回数指定コマンドが送信された場合に、第 2 制御データである特定回数コマンドデータとして判定情報が送信されたときは、示唆演出カウンタの計数値を第 2 特定回数指定コマンドの受信結果にもとづいて更新せず、第 2 制御データである特定回数コマンドデータとして数値情報が送信されたときは、示唆演出カウンタの計数値を第 2 特定回数指定コマンドの受信結果にもとづいて更新する。したがって、示唆演出カウンタの計数値は、別個の記憶領域を用意せずに最新の信頼できる情報にもとづいて更 40 50

新などの管理ができるので、データ容量の増大を防止しつつ適切な演出を実行して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

【 2 8 3 1 】

演出側カウンタ更新処理のステップ A K S 5 1 0 にて受信有無が判定される第 2 特定回数指定コマンドは、図 2 9 4 - 1 0 ( A ) に示された特別図柄通常処理のステップ A K S 1 1 1、A K S 1 1 2 により待機時コマンドに含まれて送信される場合と、図 2 9 4 - 1 2 ( A ) に示された特別図柄バッファシフト処理のステップ A K S 3 0 5、A K S 3 0 6 により特図ゲームの開始に対応して送信される場合と、がある。これらの第 2 特定回数指定コマンドは、受信されるごとに特定回数コマンドデータが所定の格納領域に上書き保存により格納されてもよい。第 2 特定回数指定コマンドが待機時コマンドに含まれて送信されることに  
10  
対応して、デモンストレーション表示が実行される期間などにおいて、特定回数までの残り回数に対応した待機中示唆演出を実行可能にしてもよい。また、第 2 特定回数指定コマンドは、待機時コマンドに含まれて送信されるとともに、特図ゲームの開始に対応して送信されるので、いずれか一方のタイミングにおいて第 2 特定回数指定コマンドを正常に受信できなかった場合に、他方のタイミングにおいて第 2 特定回数指定コマンドを正常に受信していれば、正常に受信した第 2 特定回数指定コマンドにもとづいて演出を実行することができる。

【 2 8 3 2 】

図 2 9 4 - 3 6 は、回数示唆制御処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば図 2 9 2 および図 2 9 3 ( A ) に示されたステップ S 7 6 の演出  
20  
図柄プロセス処理において、演出プロセスコードが 0 1 [ H ] に対応して演出図柄変動開始処理が実行される場合に、回数示唆制御処理を実行可能であればよい。回数示唆制御処理では、可変表示開始であるか否かを判定し ( ステップ A K S 5 3 1 )、可変表示開始でない場合に ( ステップ A K S 5 3 1 ; N o )、処理を終了する。演出図柄変動開始処理に回数示唆制御処理が含まれる場合には、可変表示を開始するとき処理を実行可能なので、ステップ S 5 3 1 による判定が不要である。

【 2 8 3 3 】

ステップ A K S 5 3 1 に対応して可変表示開始である場合に ( ステップ A K S 5 3 1 ; Y e s )、時短制御中であるか否かを判定し ( ステップ A K S 5 3 2 )、時短制御中であれば ( ステップ A K S 5 3 2 ; Y e s )、処理を終了する。この実施形態において実行を  
30  
制御する演出は、時短状態に制御されることなどを示唆するための演出である。そのため、時短制御中であれば、演出の実行が不要であり、そのまま処理を終了すればよい。

【 2 8 3 4 】

ステップ A K S 5 3 2 に対応して時短制御中でない場合に ( ステップ A K S 5 3 2 ; N o )、電源投入対応フラグがオンであるか否かを判定する ( ステップ A K S 5 3 3 )。電源投入対応フラグがオンである場合に ( ステップ A K S 5 3 3 ; Y e s )、回数不明表示用プロセステーブルを選択する ( ステップ A K S 5 3 4 )。回数不明表示用プロセステーブルは、画像表示装置 5 の画面上における示唆表示を、特定回数までの残り回数を認識しにくい特殊態様に制御するための演出制御プロセステーブルである。電源投入対応フラグは、電源投入時に対応してオン状態にセットされ、大当たり終了時に対応してクリアされ  
40  
オフ状態となる。したがって、画像表示装置 5 の画面上における示唆表示は、電源投入後に、大当たり遊技状態が終了するまでの期間において、特定回数までの残り回数を認識しにくい特殊態様となるように制御される。

【 2 8 3 5 】

ステップ A K S 5 3 4 の次に、示唆演出カウンタの計数値が示唆演出に対応して予め定められた実行判定値となったか否かを判定する ( ステップ A K S 5 3 5 )。実行判定値は、例えば特定回数までの残り回数が「 1 0 0 」の倍数になる値といった、特図ゲームの実行回数に関する設定値であればよい。示唆演出カウンタの計数値が実行判定値でない場合に ( ステップ A K S 5 3 5 ; N o )、回数示唆制御処理は終了する。示唆演出カウンタの計数値が実行判定値である場合に ( ステップ A K S 5 3 5 ; Y e s )、示唆演出用プロセ  
50

ステープルを選択して（ステップA K S 5 3 6）、回数示唆制御処理は終了する。示唆演出用プロセステーブルは、演出図柄の可変表示を実行中に、特定回数までの残り回数を示唆する示唆演出を実行するための演出制御プロセステーブルである。ステップA K S 5 3 6により示唆演出用プロセステーブルが選択された場合に、演出制御プロセス処理の演出図柄変動中処理では、示唆演出を実行可能に制御する。

【 2 8 3 6 】

ステップA K S 5 3 3に対応して電源投入対応フラグがオフである場合に（ステップA K S 5 3 3；N o）、回数表示用カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する（ステップA K S 5 3 7）。回数表示用カウンタの計数値が「0」でない場合に（ステップA K S 5 3 7；N o）、回数報知表示用プロセステーブルを選択する（ステップA K S 5 3 8）。回数報知表示用プロセステーブルは、画像表示装置5の画面上における示唆表示を、特定回数までの残り回数を認識しやすい報知態様に制御するための演出制御プロセステーブルである。したがって、ステップA K S 5 3 3にて電源投入対応フラグがオフである場合に、ステップA K S 5 3 7にて回数表示用カウンタの計数値が「0」以外であれば、特定回数までの残り回数を認識しやすい報知態様に示唆表示を可能に制御する。ステップA K S 5 3 7にて回数表示用カウンタの計数値が「0」であれば、ステップA K S 5 3 8に進まないで、示唆表示が実行されない。

【 2 8 3 7 】

ステップA K S 5 3 7に対応して回数表示用カウンタの計数値が「0」である場合（ステップA K S 5 3 7；Y e s）、またはステップA K S 5 3 8の後に、示唆演出カウンタの計数値はカウントダウン範囲内であるか否かを判定する（ステップA K S 5 3 9）。カウントダウン範囲は、例えば「0」から「10」までの範囲といった、カウントダウン演出を実行可能にする計数値の範囲として、予め設定されていればよい。示唆演出カウンタの計数値がカウントダウン範囲内でない場合に（ステップA K S 5 3 9；N o）、回数示唆制御処理は終了する。これに対し、示唆演出カウンタの計数値がカウントダウン範囲内である場合に（ステップA K S 5 3 9；Y e s）、カウントダウン演出用プロセステーブルを選択する（ステップA K S 5 4 0）。カウントダウン演出用プロセステーブルは、演出図柄の可変表示を実行中に、特定回数までの残り回数を報知する所定演出として、カウントダウン演出を実行するための演出制御プロセステーブルである。ステップA K S 5 4 0によりカウントダウン演出用プロセステーブルが選択された場合に、演出制御プロセス処理の演出図柄変動中処理では、カウントダウン演出を実行可能に制御する。

【 2 8 3 8 】

ステップA K S 5 4 0の後に、到達時演出フラグがオンであるか否かを判定する（ステップA K S 5 4 1）。到達時演出フラグは、図2 9 4 - 3 5に示された演出側カウンタ更新処理のステップA K S 5 1 7により、示唆演出カウンタの計数値が「0」となったときにセットされてオン状態となる。到達時演出フラグがオフである場合に（ステップA K S 5 4 1；N o）、回数示唆制御処理は終了する。これに対し、到達時演出フラグがオンである場合に（ステップA K S 5 4 1；Y e s）、時短突入演出用プロセステーブルを選択し（ステップA K S 5 4 2）、到達時演出フラグをクリアしてから（ステップA K S 5 4 3）、回数示唆制御処理は終了する。時短突入演出用プロセステーブルは、演出図柄の可変表示において表示結果となる確定演出図柄が停止表示された期間において、特定回数に到達したことにより救済時短としての時短状態に制御される旨を報知する報知演出として、時短突入演出を実行するための演出制御プロセステーブルである。ステップA K S 5 4 3により時短突入演出用プロセステーブルが選択された場合に、演出制御プロセス処理の演出図柄変動中処理または演出図柄変動停止処理では、時短突入演出を実行可能に制御する。

【 2 8 3 9 】

図2 9 4 - 3 7は、示唆表示となる回数表示の制御例を示している。このうち、図2 9 4 - 3 7（A）は、電源投入対応フラグがオフの場合における制御例A K F 0 1である。図2 9 4 - 3 7（B）は、電源投入対応フラグがオンの場合における制御例A K F 0 2で

10

20

30

40

50

ある。画像表示装置 5 の画面上には、小図柄表示エリア 5 K の他に、回数表示部 5 Z が設けられ、特定回数までの残り回数を示す示唆表示として、回数表示における演出画像を表示可能である。

#### 【 2 8 4 0 】

図 2 9 4 - 3 6 に示された回数示唆制御処理において、ステップ A K S 5 3 3 により電源投入対応フラグがオフであると判定されるとともに、ステップ A K S 5 3 7 にて回数表示用カウンタの計数値が「 0 」でないと判定された場合に、ステップ A K S 5 3 8 により回数報知表示用プロセステーブルが選択される。回数表示用カウンタは、図 2 9 4 - 3 5 に示された演出側カウンタ更新処理において、例えばステップ A K S 5 1 8 における大当たり終了にもとづくステップ A K S 5 2 1 にてカウント初期値となる 0 2 A D [ H ] が設定された後に、ステップ A K S 5 0 6 における可変表示開始にもとづいて、ステップ A K S 5 0 9 により計数値が 1 減算更新される。これにより、有利状態となる大当たり遊技状態の終了後に、特図ゲームの実行回数が特定回数に達するまでの期間において、制御例 A K F 0 1 のように、特定回数までの残り回数を認識しやすい報知態様の示唆表示となる回数表示を、回数表示部 5 Z において行うことができる。

10

#### 【 2 8 4 1 】

図 2 9 4 - 3 6 に示された回数示唆制御処理において、ステップ A K S 5 3 3 により電源投入対応フラグがオンであると判定された場合に、ステップ A K S 5 3 4 により回数不明表示用プロセステーブルが選択される。電源投入対応フラグは、図 2 9 4 - 3 5 に示された演出側カウンタ更新処理において、ステップ A K S 5 0 1 により電源投入時であると判定された場合に、ステップ A K S 5 0 2 によりセットされてオン状態となる。その後、ステップ A K S 5 1 8 にて大当たり終了であることにともづいて、ステップ A K S 5 2 0 により電源投入対応フラグがクリアされてオフ状態となる。これにより、電源投入後において、制御例 A K F 0 2 のように、有利状態である大当たり遊技状態の終了後とは異なる態様であって、特定回数までの残り回数を認識しにくい特殊態様の示唆表示となる回数表示を、回数表示部 5 Z において行うことができる。

20

#### 【 2 8 4 2 】

図 2 9 4 - 3 8 は、示唆演出、カウントダウン演出、時短突入演出の実行例を示している。図 2 9 4 - 3 6 に示された回数示唆制御処理において、ステップ A K S 5 3 4 により回数不明表示用プロセステーブルが選択された後に、ステップ A K S 5 3 5 では示唆演出カウンタの計数値が実行判定値であることにともづいて、ステップ A K S 5 3 6 により示唆演出用プロセステーブルが選択される。回数不明表示用プロセステーブルは、特定回数までの残り回数を認識しにくい特殊態様の示唆表示となる回数表示に対応している。ステップ A K S 5 3 5 における実行判定値は、例えば「 1 0 0 」の倍数であればよい。これにより、示唆表示が特殊態様であるときに、特定回数までの残り回数を示唆する示唆演出を実行することができる。図 2 9 4 - 3 5 に示された演出側カウンタ更新処理では、ステップ A K S 5 0 3 における第 1 特定回数指定コマンドの受信ありにもとづいて、ステップ A K S 5 0 4 により取得した特定回数コマンドデータが、ステップ A K S 5 0 5 により示唆演出カウンタに設定され、その後にステップ A K S 5 1 5 などにより可変表示の終了時に計数値を更新可能である。これにより、示唆演出は、第 1 特定回数指定コマンドにもとづいて実行される。図 2 9 4 - 3 8 ( A ) は、特定回数までの残り回数が「 2 0 0 」であるときに対応した示唆演出の実行例 A K G 0 1 である。また、図 2 9 4 - 3 8 ( B ) は、特定回数までの残り回数が「 1 0 0 」であるときに対応した示唆演出の実行例 A K G 0 2 である。これらの場合に、回数表示部 5 Z では、図 2 9 4 - 3 7 ( B ) に示された制御例 A K F 0 2 と同様に、特定回数までの残り回数を特定しにくい特殊態様の示唆表示となる回数表示が行われる。このように、特殊態様の回数表示とともに、特定回数までの残り回数を示唆する示唆演出を実行可能なので、電源投入後に大当たり遊技状態となるまでの遊技興趣を向上させて、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

30

40

#### 【 2 8 4 3 】

50

図 2 9 4 - 3 6 に示された回数示唆制御処理では、ステップ A K S 5 3 9 において示唆演出カウンタの計数値がカウントダウン範囲内である場合に、ステップ A K S 5 4 0 によりカウントダウン演出用プロセステーブルが選択される。カウントダウン演出用プロセステーブルは、示唆演出カウンタの計数値に対応して、特定回数までの残り回数を報知できるように、複数種類の演出制御テーブルが用意されていればよい。ステップ A K S 5 4 0 では、示唆演出カウンタの計数値に対応したカウントダウン演出用プロセステーブルを選択すればよい。図 2 9 4 - 3 5 に示された演出側カウンタ更新処理では、ステップ A K S 5 1 0 における第 2 特定回数指定コマンドの受信ありにもとづいて、ステップ A K S 5 1 1 により取得した特定回数コマンドデータが、ステップ A K S 5 1 2 にて 7 F [ H ] を示すか否かを判定する。カウントダウン範囲は、例えば「 0 」から「 1 0 」までの範囲といった、第 2 特定回数指定コマンドから取得される特定回数コマンドデータが 7 F [ H ] でない範囲に含まれていればよい。この場合に、示唆演出カウンタは、ステップ A K S 5 1 3 にて第 2 特定回数指定コマンドから取得した特定回数コマンドデータにより更新される。したがって、所定演出となるカウントダウン演出は、第 2 特定回数指定コマンドの第 2 制御データとして、数値情報となる特定回数カウンタの計数値が送信されたことにもとづいて実行可能に制御される。図 2 9 4 - 3 8 ( C ) は、示唆演出カウンタの計数値が「 1 0 」であるときに対応したカウントダウン演出の実行例 A K G 0 3 である。図 2 9 4 - 3 8 ( D ) は、示唆演出カウンタの計数値が「 9 」であるときに対応したカウントダウン演出の実行例 A K G 0 4 である。図 2 9 4 - 3 8 ( E ) は、示唆演出カウンタの計数値が「 1 」であるときに対応したカウントダウン演出の実行例 A K G 0 5 である。図 2 9 4 - 3 8 ( F ) は、示唆演出カウンタの計数値が「 0 」であるときに対応したカウントダウン演出の実行例 A K G 0 6 である。このように、第 2 特定回数指定コマンドにより数値情報となる特定回数カウンタの計数値が送信されたことにもとづいて、所定演出となるカウントダウン演出を実行可能なので、適切な演出により遊技興趣を向上させて、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

#### 【 2 8 4 4 】

図 2 9 4 - 3 6 に示された回数表示制御処理では、ステップ A K S 5 4 1 にて到達時演出フラグがオンである場合に、ステップ A K S 5 4 2 により時短突入演出用プロセステーブルが選択される。時短突入演出用プロセステーブルは、演出図柄の可変表示における表示結果となる確定演出図柄が停止表示された期間において、時短突入演出を実行可能に制御するために用いられる。到達時演出フラグは、図 2 9 4 - 3 5 に示された演出側カウンタ更新処理のステップ A K S 5 1 7 により、示唆演出カウンタの計数値が「 0 」となったときにセットされてオン状態となる。示唆演出カウンタは、特定回数までの残り回数を計数するので、計数値が「 0 」となったときに、特定回数の特図ゲームが実行されたことにもとづく時短状態に制御される。図 2 9 4 - 1 9 に示された特別図柄停止時間設定処理では、ステップ A K S 2 5 4 にて特定回数カウンタの計数値が到達判定値であることにもとづいて、ステップ A K S 2 5 5 の図柄停止時設定 S Z A 3 に対応した特定停止時間が設定される。特定回数到達時における報知演出としての時短突入演出は、図柄停止時設定 S Z A 3 に対応した特定停止時間にもとづいて、実行可能に制御される。図 2 9 4 - 3 8 ( G ) は、時短突入演出の開始時における実行例 A K G 0 7 である。図 2 9 4 - 3 8 ( H ) は、時短突入演出の開始後における実行例 A K G 0 8 である。

#### 【 2 8 4 5 】

このような時短突入演出に加えて、あるいは、時短突入演出に代えて、特定回数に到達した特図ゲームの実行中には、特定コマンドにもとづいて時短状態に制御される旨を報知する報知演出を実行可能に制御してもよい。特定コマンドは、数値情報となる特定回数カウンタの計数値が特定値としての「 0 」に達した場合に、時短状態に制御する旨を特定可能な演出制御コマンドであり、背景色指定コマンドや第 2 特定回数指定コマンドを用いることができる。背景色指定コマンドまたは第 2 特定回数指定コマンドにもとづいて、特図ゲームの開始時に報知演出を実行することが決定された場合に、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示などにより、時短状態に制御される旨を報知する報知演出

10

20

30

40

50

を実行可能に制御する。具体的な一例として、回数表示部 5 Z において示唆表示となる回数表示を行うための画像表示が、点滅表示となる制御が行われてもよい。あるいは、画像表示装置 5 とは別個に設けられた専用の特定回数カウンタ表示器において、特定回数までの残り回数を示す表示が、点滅表示となる制御が行われてもよい。このような報知演出により、特図ゲームの実行回数にもとづいて時短状態に制御されることを認識しやすく報知でき、遊技興趣を向上させて、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

#### 【 2 8 4 6 】

図 2 9 4 - 1 9 に示された特別図柄停止時間設定処理では、ステップ A K S 2 5 5 の図柄停止時設定 S Z A 3 に対応した特定停止時間を設定可能である。その一方で、電源投入時に、図 2 8 8 に示された遊技制御メイン処理のステップ S 4 にて復旧条件が成立しない場合に、ステップ S 7 の R W M 初期設定処理が実行されることにより、当り終了後演出指定パuffaを含めた遊技ワーク領域がクリアされ、当り終了後演出指定値が 0 0 [ H ] に設定される。図 2 9 4 - 1 9 に示された特別図柄停止時間設定処理では、ステップ A K S 2 5 3 にて当り終了後演出指定値が 0 0 [ H ] であることにもとづいて、ステップ A K S 2 5 4 による特定回数カウンタの計数値が到達判定値となるか否かの数値判定を行わずに、ステップ A K S 2 5 1 の図柄停止時設定 S Z A 1 に対応した通常停止時間を設定可能である。そのため、電源投入時の初期設定が行われた後には、特定回数カウンタの計数値が到達判定値となるはずの特図ゲームであっても、通常停止時間が設定される。これにより、電源投入時の初期設定が行われた後に、遊技の履歴にもとづいて遊技の公正性が損なわれることを防止して、時短状態を含めた複数の状態を備えるパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

#### 【 2 8 4 7 】

このような電源投入時の初期設定が行われることにより通常停止時間を設定可能である一方で、電源投入時の初期設定が行われない場合に、図柄停止時設定 S Z A 3 に対応した特定停止時間にもとづいて、特定回数到達時において時短状態に制御される旨を報知する報知演出としての時短突入演出を実行可能に制御してもよい。図柄停止時設定 S Z A 3 は、図 2 9 4 - 1 9 に示された特別図柄停止時間設定処理のステップ A K S 2 5 4 にて特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達した場合に、ステップ A K S 2 5 5 により行われる設定である。特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達するときに、特図ゲームの実行回数にもとづく時短条件が成立して、遊技状態が通常状態から時短状態に移行する。このとき、図柄停止時設定 S Z A 3 に対応して、特図変動時間が経過した後の停止時間として通常停止時間とは異なる特定停止時間に設定する。特定停止時間にもとづいて、時短突入演出といった、時短状態に制御される旨を報知する報知演出が実行されてもよい。

#### 【 2 8 4 8 】

また、電源投入時の初期設定が行われることにより通常停止時間を設定可能である一方で、図 2 9 4 - 1 9 に示された特別図柄停止時間設定処理では、ステップ A K S 2 5 1 により図柄停止時設定 S Z A 1 を行った後に、ステップ A K S 2 5 4 において特定回数カウンタの計数値が到達判定値に達する場合に、ステップ A K S 2 5 5 により図柄停止時設定 S Z A 3 を上書き設定してもよい。あるいは、電源投入時の初期設定が行われることにより通常停止時間を設定可能である一方で、図 2 9 4 - 2 1 に示されたカウンタ減算処理において、ステップ A K S 2 7 9、A K S 2 8 0 よりも後に、ステップ A K S 2 8 1 ~ A K S 2 8 3 が実行されることにより、時短状態を終了するための第 1 条件が成立するか否かの第 1 時短終了判定処理が実行され、第 1 条件が成立すると判定された場合に、第 2 時短終了判定処理による第 2 条件が成立するか否かの判定を行わないようにしてもよい。

#### 【 2 8 4 9 】

第 1 特定回数指定コマンドや第 2 特定回数指定コマンドは、時短状態に制御される時短条件に対応して、特定回数までの残り回数を指定可能なものに限定されず、時短状態が終了する時短終了条件に対応して、時短回数までの残り回数を指定可能なものであってもよい。例えば、第 1 時短カウンタの計数値にもとづいて、第 1 特定回数指定コマンドや第 2 特定回数指定コマンドにおける特定回数コマンドデータが設定されてもよい。

## 【 2 8 5 0 】

以上に説明したように、パチンコ遊技機 1 において、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 は、図 294 - 21 に示されたカウンタ減算処理のステップ A K S 273、A K S 274、図 294 - 23 に示された時短減算処理のステップ A K S 324、A K S 325、図 294 - 31 に示された大当たり終了処理のステップ A K S 188 などにより、遊技状態を通常状態と時短状態とに移行可能である。また、図 294 - 21 に示されたカウンタ減算処理のステップ A K S 272 により、数値情報となる特定回数カウンタの計数値を更新可能である。そして、ステップ A K S 272 にて特定回数カウンタの計数値が到達判定値であることにもとづいて、ステップ A K S 274 のデータセット処理を実行することにより、数値情報にもとづいて遊技状態を移行可能である。そして、電源投入時に、図 294 - 8 に示された特定回数コマンド送信処理を実行することにより、特定回数までの残り回数に関して第 1 コマンドとなる第 1 特定回数指定コマンドを送信する。その一方で、例えば図 294 - 12 (A) に示された特別図柄バッファシフト処理のステップ A K S 306 にてデータセット処理を実行することにより、可変表示の実行に対応して、特定回数までの残り回数に関して第 1 コマンドとは異なる第 2 コマンドとしての第 2 特定回数指定コマンドを送信する。第 1 特定回数指定コマンドは、図 294 - 9 に示されたように、1 セット目 A K C 01 から 3 セット目 A K C 03 までの合計 6 バイトである。第 2 特定回数指定コマンドは、図 294 - 12 (C) に示されたように、2 バイト構成の演出制御コマンドである。このように、第 1 特定回数指定コマンドは、第 2 特定回数指定コマンドよりも多いバイト数を有する。第 1 特定回数指定コマンドは、1 セット目 A K C 01 の第 1 送信データ、2 セット目 A K C 02 の第 2 送信データ、3 セット目 A K C 03 の第 3 送信データを用いて、特定回数までの残り回数が例えば 7 F [ H ] 未満の第 1 回数である場合と、第 1 回数よりも多い例えば 7 F [ H ] 以上の第 2 回数である場合とで、それぞれの残り回数を特定可能である。これに対し、第 2 特定回数通知コマンドは、特定回数コマンドデータにより 00 [ H ] ~ 7 F [ H ] を設定可能なので、特定回数までの残り回数が第 1 回数である場合に、その残り回数を特定可能である一方で、第 1 回数よりも多い第 2 回数である場合に、その残り回数を特定可能でない。これにより、電源投入時には特定回数までの残り回数を正確に特定可能な第 1 特定回数指定コマンドが送信され、可変表示の実行に対応してバイト数が少ない第 2 特定回数指定コマンドが送信されるので、電源投入時に正確な情報を伝達可能にしつつ、可変表示の実行に対応した処理負担を軽減して、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

## 【 2 8 5 1 】

( 特徴部 22 A K の課題解決手段および効果 )

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、遊技制御手段は、遊技状態を通常状態と特別状態とに移行可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、コマンドを送信可能な送信手段と、を含み、状態制御手段は、更新手段により更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることにもとづいて遊技状態を移行可能であり、送信手段は、電源投入時に、特定回数までの残り回数に関して第 1 コマンドを送信し、可変表示の実行に対応して、特定回数までの残り回数に関して第 1 コマンドとは異なる第 2 コマンドを送信し、第 1 コマンドは、第 2 コマンドよりも多いバイト数を有し、特定回数までの残り回数が第 1 回数である場合と、特定回数までの残り回数が第 1 回数よりも多い第 2 回数である場合とで、それぞれの残り回数を特定可能であり、第 2 コマンドは、特定回数までの残り回数が第 1 回数である場合に、当該残り回数を特定可能である一方で、特定回数までの残り回数が第 2 回数である場合に、当該残り回数を特定可能でない。ここで、有利状態は、例えば大当たり遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 などであればよい。演出制御手段は、例えば演出制御用 CPU 120 などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御

10

20

30

40

50

手段は、例えばステップ A K S 2 7 3 および A K S 2 7 4、A K S 3 2 4 および A K S 3 2 5、A K S 1 8 8 を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。数値情報は、例えば特定回数カウンタの計数値などであればよい。更新手段は、例えばステップ A K S 2 7 2 を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。送信手段は、例えば特定回数コマンド送信処理、コマンドセット処理を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。特定値は、例えば「0」などであればよい。電源投入時に第1コマンドを送信することは、例えば特定回数コマンド送信処理の実行などであればよい。可変表示の実行に対応して第2コマンドを送信することは、例えばステップ A K S 3 0 8 におけるコマンドセット処理の実行などであればよい。第2コマンドよりも多いバイト数は、例えば2バイト構成の第2特定回数指定コマンド 9 4 X X [ H ] に対し、第1特定回数指定コマンド 9 1 X X [ H ] の1セット目 A K C 0 1 から3セット目 A K C 0 3 までの合計6バイトなどであればよい。第1回数は、例えば 7 F [ H ] 未満などであればよい。第2回数は、例えば 7 F [ H ] 以上などであればよい。

10

このような構成によれば、コマンドを送信する処理負担やプログラム容量を減らして、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【2852】

[1] 第1コマンドは、コマンド種別を示す1バイトの第1制御データと、更新手段により更新した数値情報に関する1バイトの第2制御データと、を組み合わせたコマンドデータが所定数あることで構成され、遊技制御手段は、特定コマンド処理の実行により第1コマンドを作成してもよい。ここで、第1制御データは、例えばコマンド種別データなど

20

であればよい。第2制御データは、例えば第1送信データから第3送信データなどであればよい。所定数は、例えば1セット目 A K C 0 1 から3セット目 A K C 0 3 までの合計3セットなどであればよい。特定コマンド処理は、例えば特定回数コマンド送信処理などであればよい。

#### 【2853】

[2] 送信手段は、データ格納領域に格納されたコマンドデータにもとづいてコマンドを送信し、遊技制御手段は、特定コマンド処理の実行により第1コマンドを構成するコマンドデータが作成されるごとに、該特定コマンド処理においてデータ格納領域に格納してもよい。ここで、データ格納手段は、例えばシリアル通信データレジスタなどであればよい。特定コマンド処理においてデータ格納領域に格納することは、例えばステップ A K S 0 6 3、A K S 0 6 4、A K S 0 6 6、A K S 0 6 7、A K S 0 7 0、A K S 0 7 1 の部分などであればよい。

30

このような構成においては、コマンドを安定的に送信して、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【2854】

[3] 制御情報を記憶可能な記憶手段を備え、遊技制御手段は、記憶手段の記憶情報が正常であるか否かを判定する判定処理を実行可能であり、判定処理による判定結果が正常である場合に、記憶された数値情報にもとづいて特定コマンド処理を実行し、判定処理による判定結果が正常でない場合に、記憶手段の初期設定処理を行うことで、初期値に対応する数値情報が設定され、該初期値に対応する数値情報にもとづいて特定コマンド処理を実行してもよい。ここで、記憶手段は、例えば R A M 1 0 2 などであればよい。判定処理は、例えばステップ S 3 の R W M チェック処理およびステップ S 4 の部分などであればよい。記憶された数値情報にもとづいて特定コマンド処理を実行することは、ステップ S 4 にて Y e s の場合にステップ S 1 3 の特定回数コマンド送信処理を実行する部分などであればよい。初期値に対応する数値情報にもとづいて特定コマンド処理を実行することは、ステップ S 4 にて N o の場合にステップ S 1 3 の特定回数コマンド送信処理を実行する部分などであればよい。

40

このような構成においては、記憶情報が正常である場合でも正常でない場合でも数値情

50

報に関するコマンドを送信して、遊技機の商品性を高めることができる。

【 2 8 5 5 】

[ 4 ] 遊技制御手段は、特定コマンド処理の実行中に他の処理を実行しなくてもよい。例えばステップ S 1 の後にステップ S 1 3 の特定回数コマンド送信処理を実行する部分などであればよい。

このような構成においては、数値情報に関する正確なコマンドを送信して、遊技機の商品性を高めることができる。

【 2 8 5 6 】

[ 5 ] 制御情報を記憶可能な記憶手段を備え、遊技制御手段は、記憶手段の記憶情報が正常であるか否かを判定する判定処理を実行可能であり、電源投入から所定期間が経過したときに特定コマンド処理を実行し、所定期間の経過より前に、判定処理による判定結果に対応するコマンドを送信可能に制御してもよい。ここで、記憶手段は、例えば R A M 1 0 2 などであればよい。判定処理は、例えばステップ S 3 の R W M チェック処理およびステップ S 4 の部分などであればよい。電源投入から所定期間が経過したときは、例えばステップ S 1 2 のウェイト処理を実行したときなどであればよい。判定結果に対応するコマンドを送信可能に制御することは、例えばステップ S 6、S 9 の後にステップ S 1 0 のコマンドセット処理を実行する部分などであればよい。

このような構成においては、確実にコマンドを送信して、遊技機の商品性を高めることができる。

【 2 8 5 7 】

[ 6 ] 第 2 コマンドは、コマンド種別を示す 1 バイトの第 1 制御データと、更新手段により更新した数値情報に関する 1 バイトの第 2 制御データと、を組み合わせた 1 セットのコマンドデータで構成され、遊技制御手段は、更新手段により数値情報を更新する更新処理において第 2 制御データを作成してもよい。ここで、第 1 制御データは、例えばコマンド種別データなどであればよい。第 2 制御データは、例えば特定回数コマンドデータなどであればよい。更新処理は、例えばステップ A K S 1 2 5 のカウンタ減算処理などであればよい。

このような構成においては、第 2 コマンドの容量が増大することを防止して、遊技機の商品性を高めることができる。

【 2 8 5 8 】

[ 7 ] 遊技制御手段は、可変表示時間が経過した場合に、更新処理を実行可能であり、更新処理の実行により更新手段が更新した数値情報と特定判定値を示す判定情報とを比較し、数値情報が特定判定値以上であるときに、第 2 コマンドの第 2 制御データとして判定情報をコマンド情報格納領域に格納し、数値情報が特定判定値未満であるときに、第 2 コマンドの第 2 制御データとして更新手段により更新される数値情報をコマンド情報格納領域に格納してもよい。ここで、可変表示時間が経過した場合は、例えば特別図柄変動処理のステップ A K S 1 2 5 においてカウンタ減算処理が実行される場合などであればよい。特定判定値は、例えば特定回数コマンド上限値に対応する上限判定値などであればよい。判定情報をコマンド情報格納領域に格納することは、例えばステップ A K S 2 7 5 の部分などであればよい。数値情報をコマンド情報格納領域に格納することは、例えばステップ A K S 2 7 7 の部分などであればよい。

このような構成においては、第 2 コマンドの容量を削減して、遊技機の商品性を高めることができる。

【 2 8 5 9 】

[ 8 ] 未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段を備え、遊技制御手段は、保留記憶手段に保留記憶情報が記憶されている場合に、記憶情報シフト処理を実行可能であり、記憶情報シフト処理において、コマンド情報格納領域の格納情報を用いて、第 2 コマンドを送信可能に制御してもよい。ここで、保留記憶手段は、例えば特別図柄バッファなどであればよい。記憶情報シフト処理は、例えばステップ A K S 2 0 2 の特別図柄バッファシフト処理などであればよい。第 2 コマンドを

10

20

30

40

50

送信可能に制御することは、例えばステップ A K S 3 0 5、A K S 3 0 6 の部分などであればよい。

このような構成においては、第 2 コマンドを適切に送信して、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【 2 8 6 0 】

[ 9 ] 未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段を備え、遊技制御手段は、保留記憶手段に保留記憶情報が記憶されているか否かを判定する保留記憶判定処理を実行可能であり、保留記憶判定処理において、保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に、コマンド情報格納領域の格納情報を用いて、第 2 コマンドを送信可能に制御してもよい。ここで、保留記憶手段は、例えば特別図柄バウファなどであればよい。保留記憶判定処理は、例えばステップ A K S 1 0 1 を含む特別図柄通常処理などであればよい。保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に第 2 コマンドを送信可能に制御することは、例えばステップ A K S 1 1 1、A K S 1 1 2 の部分などであればよい。

10

このような構成においては、第 2 コマンドを安定的に送信して、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【 2 8 6 1 】

[ 1 0 ] 遊技制御手段は、保留記憶判定処理において、保留記憶情報が記憶されていないと判定された場合に、コマンド情報格納領域の格納情報を用いた第 2 コマンドとともに、非遊技状態に関するコマンドを送信可能に制御してもよい。例えばステップ A K S 1 1 1 により待機時コマンド送信テーブル A K T 1 5 を指定して、ステップ A K S 1 1 2 のコマンドセット処理を実行すればよい。

20

このような構成においては、コマンドを適切に送信して、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【 2 8 6 2 】

[ 1 1 ] 制御情報を記憶可能な記憶手段を備え、遊技制御手段は、電源投入時に、記憶手段の記憶情報が正常であるか否かを判定する判定処理を実行可能であり、判定処理による判定結果が正常である場合に、記憶された数値情報を用いて制御可能であり、判定処理による判定結果が正常でない場合に、記憶手段の初期設定処理を行うことで、初期値に対応する数値情報が設定され、該初期値に対応する数値情報を用いて制御可能であり、演出制御手段は、特定回数までの残り回数を示す示唆表示が可能であり、電源投入後に、有利状態の終了後とは異なる態様であって、特定回数までの残り回数を認識しにくい特殊態様にて示唆表示を可能に制御する示唆表示制御手段と、示唆表示が特殊態様であるときに、特定回数までの残り回数を示唆する示唆演出を実行可能に制御する示唆演出制御手段と、を含み、示唆演出制御手段は、第 1 コマンドにもとづいて示唆演出を実行してもよい。ここで、記憶手段は、例えば R A M 1 0 2 などであればよい。判定処理は、例えばステップ S 3 の R W M チェック処理およびステップ S 4 の部分などであればよい。記憶された数値情報を用いて制御可能であることは、ステップ S 6 にて指定されるバックアップ時設定テーブルを用いたデータ設定が特定回数カウンタの初期値設定を含まないことなどであればよい。初期値に対応する数値情報を用いて制御可能であることは、ステップ S 9 にて指定される初期化時設定テーブルを用いたデータ設定が特定回数カウンタの初期値設定を含むことなどであればよい。示唆表示は、例えば回数表示部 5 Z における表示などであればよい。特殊態様は、例えば回数不明態様などであればよい。示唆演出は、例えば残回数示唆演出などであればよい。示唆演出制御手段は、例えばステップ A K S 5 3 5、A K S 5 3 6 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。

30

40

このような構成においては、示唆表示や示唆演出により遊技興趣を向上させて、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【 2 8 6 3 】

[ 1 2 ] 演出制御手段は、第 2 コマンドの第 2 制御データとして更新手段により更新される数値情報が送信されたことにもとづいて、特定回数までの残り回数を報知する所定演

50

出を実行可能に制御する所定演出制御手段を含んでもよい。ここで、所定演出は、例えばカウントダウン演出などであればよい。所定演出制御手段は、例えばステップ A K S 5 3 9、A K S 5 4 0 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。

このような構成においては、所定演出により遊技興趣を向上させて、遊技機の商品性を高めることができる。

【 2 8 6 4 】

[ 1 3 ] 演出制御手段は、第 1 コマンドが送信された場合に、該第 1 コマンドにもとづく特定回数までの残り回数を回数記憶領域に記憶させ、第 2 コマンドが送信された場合に、該第 2 コマンドの第 2 制御データとして判定情報が送信されたときは、回数記憶領域の記憶内容を第 2 コマンドの受信結果にもとづいて変更せず、該第 2 コマンドの第 2 制御データとして更新手段により更新される数値情報が送信されたときは、回数記憶領域の記憶内容を第 2 コマンドの受信結果にもとづいて変更してもよい。ここで、回数記憶領域は、例えば示唆演出カウンタなどであればよい。回数記憶領域の記憶内容を変更することは、例えばステップ A K S 5 1 2、A K S 5 1 3 の部分などであればよい。

10

このような構成においては、特定回数までの残り回数を適切に記憶させて、遊技機の商品性を高めることができる。

【 2 8 6 5 】

[ 1 4 ] 可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、遊技制御手段は、通常状態とは異なる特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、可変表示時間が経過した後の停止時間において可変表示の表示結果を停止表示可能に制御する可変表示制御手段と、を含み、状態制御手段は、更新手段により更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることにもとづいて特別状態に制御可能であり、有利状態の終了にもとづいて特別状態に制御可能であり、可変表示制御手段は、更新手段により更新する数値情報が特定回数に対応する特定値とならない場合に、停止時間として通常停止時間を設定し、更新手段により更新する数値情報が特定回数に対応する特定値となる場合に、停止時間として特定停止時間を設定し、演出制御手段は、特定停止時間にもとづいて、特別状態に制御される旨を報知する報知演出を実行可能に制御する報知演出制御手段を含んでもよい。ここで、有利状態は、例えば大当たり遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 などであればよい。演出制御手段は、例えば演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップ A K S 2 7 3 および A K S 2 7 4、A K S 3 2 4 および A K S 3 2 7、A K S 1 8 8 を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。数値情報は、例えば特定回数カウンタの計数値などであればよい。更新手段は、例えばステップ A K S 2 7 2 を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。停止時間は、例えば特別図柄停止時間などであればよい。可変表示制御手段は、例えば特別図柄変動処理を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。特定値は、例えば「 0 」などであればよい。有利状態の終了にもとづいて特別状態に制御可能であることは、例えばステップ A K S 1 8 8 の部分などであればよい。通常停止時間は、例えば図柄停止時設定 S Z A 1 に対応して特別図柄プロセスタイマの初期値が 0 0 7 D [ H ] に設定される場合の特別図柄停止時間などであればよい。特定停止時間は、例えば図柄停止時設定 S Z A 3 に対応して特別図柄プロセスタイマの初期値が 4 F 7 E [ H ] に設定される場合の特別図柄停止時間などであればよい。報知演出は、例えば時短突入演出などであればよい。報知演出制御手段は、例えばステップ A K S 5 4 1、A K S 5 4 2 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。

20

30

40

このような構成においては、容量増大を防止しつつ報知演出により遊技興趣を向上させて、遊技機の商品性を高めることができる。

【 2 8 6 6 】

[ 1 5 ] 可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって

50

、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段を備え、遊技制御手段は、可変表示時間が経過した後の停止時間において可変表示の表示結果を停止表示可能に制御する可変表示制御手段を含み、遊技制御手段は、停止時間を設定する設定処理において、停止時間として通常停止時間を設定する通常設定を行い、通常設定の後に、特定条件に関する特定判定を行い、特定判定による判定結果が特定条件の成立であると判定された場合に、停止時間として該特定条件に対応する特定停止時間を設定する上書き設定を行い、該上書き設定により設定された特定停止時間にもとづいて制御を行い、特定判定による判定結果が特定条件の成立でないと判定された場合に、通常設定により設定された通常停止時間にもとづいて制御を行ってもよい。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 などであればよい。停止時間は、例えば特別図柄停止時間などであればよい。可変表示制御手段は、例えば特別図柄変動処理を実行する CPU 103 などであればよい。通常停止時間は、例えば図柄停止時設定 S Z A 1 に対応して特別図柄プロセスタイマの初期値が 007D [ H ] に設定される場合の特別図柄停止時間などであればよい。通常設定は、例えばステップ A K S 251 の部分などであればよい。特定条件は、例えば当り終了後演出指定値が 00 [ H ] であることなどであればよい。特定判定は、例えばステップ A K S 253 の部分などであればよい。特定停止時間は、例えば図柄停止時設定 S Z A 3 に対応して特別図柄プロセスタイマの初期値が 4 F 7 E [ H ] に設定される場合の特別図柄停止時間などであればよい。上書き設定は、例えばステップ A K S 255 の部分などであればよい。

10

20

このような構成においては、プログラム容量の増大を防止して、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【 2867 】

[ 16 ] 第 1 可変表示を行う第 1 可変表示手段と、第 2 可変表示を行う第 2 可変表示手段とを備え、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段を備え、遊技制御手段は、第 2 可変表示が通常状態よりも実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示時間が経過した後の停止時間において可変表示の表示結果を停止表示可能に制御する可変表示制御手段と、を含み、状態制御手段は、少なくとも、特別状態中における第 1 可変表示および第 2 可変表示の合計回数が第 1 回数になった第 1 条件と、特別状態中における第 2 可変表示の回数が第 2 回数になった第 2 条件とのいずれか一方の条件が成立したことにともとづいて特別状態を終了させ、遊技制御手段は、停止時間を設定する設定処理において、第 1 条件が成立するか否かの第 1 条件判定を行い、第 1 条件が成立する場合に、第 1 条件の成立に対応して停止時間を設定し、第 2 可変表示が実行されたか否かの可変表示判定を行い、第 2 可変表示が実行された場合に、第 2 条件が成立するか否かの第 2 条件判定を行い、第 2 条件が成立する場合に、第 2 条件の成立に対応して停止時間を設定し、第 1 条件判定により第 1 条件が成立すると判定された場合に、可変表示判定および第 2 条件判定を行わなくてもよい。ここで、第 1 可変表示手段は、例えば第 1 特別図柄表示装置 4 A などであればよい。第 2 可変表示手段は、第 2 特別図柄表示装置 4 B などであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップ A K S 273 および A K S 274、A K S 324 および A K S 327、A K S 188 を実行する CPU 103 などであればよい。停止時間は、例えば特別図柄停止時間などであればよい。可変表示制御手段は、可変表示制御手段は、例えば特別図柄変動処理を実行する CPU 103 などであればよい。第 1 条件は、例えば第 1 時短カウンタの計数値が「0」に更新されることなどであればよい。第 2 条件は、例えば第 2 時短カウンタの計数値が「0」に更新されることなどであればよい。第 1 条件の成立に対応して停止時間を設定することは、例えばステップ A K S 257 にて Y e s の場合にステップ A K S 260 にて図柄停止時設定 S Z A 2 を行う部分などであればよい。可変表示判定は、例えばステップ A K S 25

30

40

50

8などであればよい。第2条件の成立に対応して停止時間を設定することは、例えばステップA K S 2 5 9にてY e sの場合にステップA K S 2 6 0にて図柄停止時設定S Z A 2を行う部分などであればよい。

このような構成においては、特別状態を制御するための処理負担を軽減して、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【2868】

[17] 可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、遊技制御手段は、通常状態とは異なる特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示時間が経過した後の停止時間において可変表示の表示結果を停止表示可能に制御する可変表示制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、有利状態の終了に対応して計数情報を設定可能な計数手段と、を含み、演出制御手段は、計数手段が設定した計数情報が第1指定値である場合と第2指定値である場合とで、異なる演出態様の可変表示演出を実行可能に制御し、状態制御手段は、更新手段により更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることにもとづいて特別状態に制御可能であり、有利状態の終了にもとづいて特別状態に制御可能であり、可変表示制御手段は、計数手段により設定した計数情報が電源投入後の初期設定値とは異なる場合に、更新手段により更新する数値情報が特定回数に対応する特定値となるか否かの数値判定を行い、特定回数に対応する特定値とならないときに、停止時間として通常停止時間を設定し、特定回数に対応する特定値となるときに、停止時間として特定停止時間を設定し、計数手段により設定した計数情報が初期設定値と合致する場合に、数値判定を行わずに停止時間として通常停止時間を設定し、演出制御手段は、特定停止時間にもとづいて、特別状態に制御される旨を報知する報知演出を実行可能に制御する報知演出制御手段を含んでもよい。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103などであればよい。演出制御手段は、例えば演出制御用CPU120などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップA K S 2 7 3およびA K S 2 7 4、A K S 3 2 4およびA K S 3 2 7、A K S 1 8 8を実行するCPU103などであればよい。停止時間は、例えば特別図柄停止時間などであればよい。可変表示制御手段は、可変表示制御手段は、例えば特別図柄変動処理を実行するCPU103などであればよい。数値情報は、例えば特定回数カウンタの計数値などであればよい。更新手段は、例えばステップA K S 2 7 2を実行するCPU103などであればよい。計数情報は、例えば当り終了後演出指定値などであればよい。計数手段は、例えば当り終了後演出指定バッファなどであればよい。第1指定値は、例えば00[H]などであればよい。第2指定値は、例えば00[H]以外の値などであればよい。異なる演出態様の可変表示演出は、例えば演出状態選択指定値に対応して決定可能パターンが異なることなどであればよい。特定値は、例えば「0」などであればよい。有利状態の終了にもとづいて特別状態に制御可能であることは、例えばステップA K S 1 8 8の部分などであればよい。初期設定値は、例えば00[H]などであればよい。数値判定は、例えばステップA K S 2 5 4などであればよい。通常停止時間は、例えば図柄停止時設定S Z A 1に対応して特別図柄プロセスタイマの初期値が007D[H]に設定される場合の特別図柄停止時間などであればよい。特定停止時間は、例えば図柄停止時設定S Z A 3に対応して特別図柄プロセスタイマの初期値が4F7E[H]に設定される場合の特別図柄停止時間などであればよい。計数情報が初期設定値と合致する場合は、例えばステップA K S 2 5 3にてY e sの場合などであればよい。報知演出は、例えば時短突入演出などであればよい。報知演出制御手段は、例えばステップA K S 5 4 1、A K S 5 4 2を実行する演出制御用CPU120などであればよい。

このような構成においては、遊技の公正を保持しつつ報知演出により遊技興趣を向上させて、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【2869】

10

20

30

40

50

[ 1 8 ] 第 1 可変表示を行う第 1 可変表示手段と、第 2 可変表示を行う第 2 可変表示手段とを備え、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段を備え、遊技制御手段は、第 2 可変表示が通常状態よりも実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段を含み、状態制御手段は、少なくとも、特別状態中における第 1 可変表示および第 2 可変表示の合計回数が第 1 回数になった第 1 条件と、特別状態中における第 2 可変表示の回数が第 2 回数になった第 2 条件とのいずれか一方の条件が成立したことにともづいて特別状態を終了させ、遊技制御手段は、第 1 条件に対応する第 1 計数手段と、第 2 条件に対応する第 2 計数手段と、を含み、第 1 計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行い、第 1 条件が成立する場合に、特別状態の終了に関する処理を行い、第 2 計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行い、第 2 条件が成立する場合に、特別状態の終了に関する処理を行い、第 1 計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行い、第 1 条件が成立する場合に、第 2 計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行わなくてもよい。ここで、第 1 可変表示手段は、例えば第 1 特別図柄表示装置 4 A などであればよい。第 2 可変表示手段は、第 2 特別図柄表示装置 4 B などであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップ A K S 2 7 3 および A K S 2 7 4、A K S 3 2 4 および A K S 3 2 7、A K S 1 8 8 を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。第 1 条件は、例えば第 1 時短カウンタの計数値が「0」に更新されることなどであればよい。第 2 条件は、例えば第 2 時短カウンタの計数値が「0」に更新されることなどであればよい。第 1 計数手段は、例えば第 1 時短カウンタなどであればよい。第 2 計数手段は、例えば第 2 時短カウンタなどであればよい。計数値更新処理は、例えば時短減算処理などであればよい。第 1 条件が成立する場合は、例えばステップ A K S 2 8 0 の時短減算処理によりステップ A K S 3 2 3 にて Y e s の場合などであればよい。

このような構成においては、特別状態を制御するための処理負担を軽減して、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【 2 8 7 0 】

[ 1 9 ] 可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、遊技制御手段は、通常状態とは異なる特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにともづいて数値情報を更新可能な更新手段と、遊技の進行に応じてコマンドを送信可能な送信手段と、を含み、更新手段により数値情報を更新可能な数値更新処理において、実行された可変表示にもとづいて有利状態に制御するか否かの有利判定を行い、有利判定の判定結果が有利状態に制御する旨の判定である場合に、更新手段による数値情報の更新を行わず、有利判定の判定結果が有利状態に制御しない旨の判定である場合に、更新手段による数値情報の更新を行い、更新手段により更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることにともづいて特別状態の制御に関する処理を行い、送信手段は、更新手段により更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となった場合に、特別状態に制御する旨を特定可能な特定コマンドを送信し、演出制御手段は、特定コマンドにもとづいて特別状態に制御される旨を報知する報知演出を実行可能に制御する報知演出制御手段を含んでもよい。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 などであればよい。演出制御手段は、例えば演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップ A K S 2 7 3 および A K S 2 7 4、A K S 3 2 4 および A K S 3 2 7、A K S 1 8 8 を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。数値情報は、例えば特定回数カウンタの計数値などであればよい。更新手段は、例えばステップ A K S 2 7 2 を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。送信手段は、コマンドセット処理を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。

10

20

30

40

50

数値更新処理は、例えばカウンタ減算処理などであればよい。有利判定は、例えばステップA K S 2 7 1などであればよい。有利状態に制御する旨の判定である場合は、例えばステップA K S 2 7 1にてY e sの場合などであればよい。有利状態に制御しない旨の判定である場合は、例えばステップA K S 2 7 1にてN oの場合などであればよい。特別状態の制御に関する処理は、例えばステップA K S 2 7 3、A K S 2 7 4などであればよい。特定コマンドは、例えば特別図柄状態指定コマンド、第2特定回数指定コマンドなどであればよい。報知演出は、例えば時短突入演出などであればよい。報知演出制御手段は、例えばステップA K S 5 4 1、A K S 5 4 2を実行する演出制御用C P U 1 2 0などであればよい。

このような構成においては、報知演出の適切な実行により遊技興趣を向上させて、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【2871】

[20] 第1可変表示を行う第1可変表示手段と、第2可変表示を行う第2可変表示手段とを備え、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段を備え、遊技制御手段は、第2可変表示が通常状態よりも実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段を含み、状態制御手段は、少なくとも、特別状態中における第1可変表示および第2可変表示の合計回数が第1回数になった第1条件と、特別状態中における第2可変表示の回数が第2回数になった第2条件とのいずれか一方の条件が成立したことにともづいて特別状態を終了させ、遊技制御手段は、第1条件に対応する第1計数手段と、第2条件に対応する第2計数手段と、を含み、第1計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行い、第1条件が成立する場合に、特別状態の終了に関する処理を行い、第2計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行い、第2条件が成立する場合に、特別状態の終了に関する処理を行い、第1条件が成立する場合と、第2条件が成立する場合とは、いずれの場合においても、特別状態の終了に関する処理において、第1計数手段および第2計数手段による計数値を初期化してもよい。ここで、第1可変表示手段は、例えば第1特別図柄表示装置4Aなどであればよい。第2可変表示手段は、第2特別図柄表示装置4Bなどであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。遊技制御手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のC P U 1 0 3などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップA K S 2 7 3およびA K S 2 7 4、A K S 3 2 4およびA K S 3 2 7、A K S 1 8 8を実行するC P U 1 0 3などであればよい。第1条件は、例えば第1時短カウンタの計数値が「0」に更新されることなどであればよい。第2条件は、例えば第2時短カウンタの計数値が「0」に更新されることなどであればよい。第1計数手段は、例えば第1時短カウンタなどであればよい。第2計数手段は、例えば第2時短カウンタなどであればよい。計数値更新処理は、例えば時短減算処理などであればよい。特別状態の終了に関する処理は、例えばステップA K S 3 2 4、A K S 3 2 7などであればよい。

このような構成においては、特別状態を適切に制御して、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【2872】

[21] 可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態とは異なる特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、パターン選択用データを用いて可変表示パターンを選択可能なパターン選択手段と、を備え、状態制御手段は、有利状態の終了にもとづいて特別状態のうちの第1特別状態に制御可能であり、更新手段により更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることにもとづいて特別状態のうちの第2特別状態に制御可能であり、パターン選択手段は、第1特別状態が終了した後の通常状態において、特殊パターン選択用データを用いて可変表示パターンを選択し、第2特別状態が終了した後の通常状態において、電源投入後の初期設定と共通の通常パターン選択用データを用いて可変表示パターンを選択し、通常パターン選択用データを用いて選択可能な可変表

10

20

30

40

50

示パターンは、特殊パターン選択用データを用いて選択可能な可変表示パターンを含まなくてもよい。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップ A K S 2 7 3 および A K S 2 7 4、A K S 3 2 4 および A K S 3 2 7、A K S 1 8 8 を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。数値情報は、例えば特定回数カウンタの計数値などであればよい。更新手段は、例えばステップ A K S 2 7 2 を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。パターン選択用データは、例えば大当り時変動パターン種別選択テーブル、小当り時変動パターン種別選択テーブル、ハズレ時変動パターン種別選択テーブル、変動パターン決定用テーブルなどであればよい。パターン選択手段は、例えばステップ A K S 1 0 8 の変動パターン設定処理を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。特殊パターン選択用データは、例えば演出状態選択指定値が 0 1 [ H ]、0 2 [ H ] に対応する大当り時変動パターン種別選択テーブル、変動パターン決定テーブルなどであればよい。通常パターン選択用データは、例えば演出状態選択指定値が 0 0 [ H ] に対応する大当り時変動パターン種別選択テーブル、変動パターン決定テーブルなどであればよい。特殊パターン選択用データを用いて選択可能な可変表示パターンは、例えば演出状態選択指定値が 0 1 [ H ]、0 2 [ H ] の場合に決定可能パターンとなる変動パターン P B 5 7、P B 6 8 などであればよい。

10

このような構成においては、特別状態が終了した後に適切な可変表示パターンを選択可能として、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【 2 8 7 3 】

20

[ 2 2 ] 可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態とは異なる特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、有利状態に制御可能な有利制御手段と、を備え、有利制御手段は、可変表示の表示結果が第 1 有利結果となる場合に、有利状態のうちの第 1 有利状態に制御可能であり、可変表示の表示結果が第 2 有利結果となる場合に、有利状態のうちの第 2 有利状態に制御可能であり、状態制御手段は、第 1 有利状態が終了する場合に、特別状態のうちの第 1 特別状態に制御可能であり、第 2 有利状態が終了する場合に、特別状態のうちの第 2 特別状態に制御可能であり、更新手段により更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることにもとづいて特別状態のうちの第 3 特別状態に制御可能であり、第 1 有利状態が終了する場合と、第 2 有利状態が終了する場合とは、いずれの場合においても、第 1 処理および第 2 処理を行い、第 1 有利状態が終了する場合に、第 1 処理により第 1 特別状態に関する設定が可能であり、第 2 有利状態が終了する場合に、第 1 処理により第 2 特別状態に関する設定が可能であり、第 1 有利状態が終了する場合と、第 2 有利状態が終了する場合とは、それぞれ、第 2 処理により更新手段が更新する数値情報の初期値が設定されてもよい。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。特別状態は、例えば時短状態などであればよい。状態制御手段は、例えばステップ A K S 2 7 3 および A K S 2 7 4、A K S 3 2 4 および A K S 3 2 7、A K S 1 8 8 を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。数値情報は、例えば特定回数カウンタの計数値などであればよい。更新手段は、例えばステップ A K S 2 7 2 を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。有利制御手段は、例えば大入賞口開放前処理、大入賞口開放中処理、大入賞口開放後処理、大当り終了処理を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。第 1 有利結果は、例えば大当り図柄指定値が 0 1 [ H ]、0 2 [ H ] の場合などであればよい。第 1 有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が 0 3 [ H ] の大当り遊技状態などであればよい。第 2 有利結果は、例えば大当り図柄指定値が 0 0 [ H ]、0 5 [ H ]、0 6 [ H ] の場合などであればよい。第 2 有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が 0 A [ H ] の大当り遊技状態などであればよい。第 1 特別状態は、例えば大当り終了時状態設定種別 S X 1 に対応して第 1 時短カウンタの初期値が 0 0 0 6 [ H ] であり第 2 時短カウンタ初期値が 0 0 0 1 [ H ] となる時短状態などであればよい。第 2 特別状態は、例えば大当り時状態設定種別 S X 3、S X 4、S X 6 に対応して第 1 時短カウンタの初期値が 0 2 A D [ H ] となる時短状

30

40

50

態などであればよい。第 1 処理は、例えばステップ A K S 1 8 8 などであればよい。第 2 処理は、例えばステップ A K S 1 9 0 のデータセット処理などであればよい。

このような構成においては、プログラム容量の増大を防止して、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【 2 8 7 4 】

( 本発明の実施の形態における特徴部 0 6 9 S G に関する説明 )

次に、本発明の他の実施の形態における特徴部 0 6 9 S G について説明する。なお、図面および説明が重複するため省略されているが、以下の実施の形態には、上記した図 2 7 4 ~ 図 2 8 3 に係る内容を含んでいる。

( S G 2 0 2 0 - 0 6 9 ) 形態 1 - 1 の遊技機は、

始動条件が成立したこと (例えば、遊技球の始動入賞口への入賞) にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態など) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段 (例えば、C P U 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄 (特に第 2 特別図柄) の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分) と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段 (例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分) と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段 (例えば、C P U 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分) と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態 (例えば、通常状態) から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態 (例えば、時短状態 A) と、所定回数 (例えば、9 0 0 回) の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態 (例えば、時短状態 B) と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく (例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合に C P U 1 0 3 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターンの数 (例えば、2 個) は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数 (例えば、3 個) よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数 (例えば、4 個) よりも少ない部分)、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い (例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合に C P U 1 0 3 が「時短状態 B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間 (例えば、約 2 . 2 秒) は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間 (例えば、約 5 . 5 8 秒) よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間 (例えば、約 4 . 8 3 秒) よりも少ない部分。図 2 9 5 - 5 0 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 7 5 】

形態 1 - 2 の遊技機は、形態 1 - 1 に記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に表示される飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の開始順序は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通であるが、

可変表示を開始した各列の装飾識別情報の可変表示速度が最高速度に到達するまでの時間は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態 B の方が、確変状態、時短状態 A よりも短い（ $t_{b1} \sim t_{b2} < t_{a1} \sim t_{a3}$ ）部分。図 295 - 51 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで、各列の装飾識別情報の可変表示開始順序が共通である一方で、最高速度に到達するまでの時間が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

## 【 2 8 7 6 】

形態 1 - 3 の遊技機は、形態 1 - 1 または形態 1 - 2 に記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は左 右 中の順に停止表示され、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される部分。図 295 - 51 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで、各列の装飾識別情報の可変表示停止順序が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

## 【 2 8 7 7 】

形態 1 - 4 の遊技機は、形態 1 - 1 ～形態 1 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通であるが、

複数列のうち 1 の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示され

10

20

30

40

50

るまでの時間は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C のうち 1 の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで、1 の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

#### 【2878】

形態 1 - 5 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 のいずれかに記載の遊技機であって、複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

20

1 の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため 3 回であり、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため 1 回である部分。図 295 - 51 参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、停止音により装飾識別情報の停止に注目させることができるとともに、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで停止音の出力回数が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

#### 【2879】

形態 1 - 6 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 5 のいずれかに記載の遊技機であって、複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

1 の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通である（例えば、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、停止音により装飾識別情報の停止に注目させることができるとともに、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで停止音の出力回数を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

50

## 【 2 8 8 0 】

形態 1 - 7 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 6 のいずれかに記載の遊技機であって、  
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

前記第 1 特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行され、前記第 2 特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行されない（例えば、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない部分。図 2 9 5 - 5 1 ~ 図 2 9 5 - 5 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態においては特定動作表示で演出効果を高める一方で、第 2 特別状態においては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

## 【 2 8 8 1 】

形態 1 - 8 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 7 のいずれかに記載の遊技機であって、  
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

前記特定動作表示の表示態様は、前記第 1 特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、前記第 2 特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、で共通である（例えば、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態 A の場合と時短状態 B とで特定動作表示の態様を共通化する部分。図 2 9 5 - 5 1 ~ 図 2 9 5 - 5 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定動作表示で演出効果を高める一方で、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

## 【 2 8 8 2 】

形態 1 - 9 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 8 のいずれかに記載の遊技機であって、  
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）と該装飾識別情報とは異なる所定識別情報（例えば、小図柄）とを同期して可変表示を行うことが可能であり、

識別情報が停止表示されてから所定識別情報が停止表示されるまでの期間は、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合の方が、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合よりも短い（例えば、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い {  $t_1 (t_{a6} \sim t_{a7}) > t_2 (t_{b3} \sim t_{b4})$  } 部分。図 2 9 5 - 5 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態においてスムーズな可変表示を実現することができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 8 3 】

形態 1 - 1 0 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 9 のいずれかに記載の遊技機であって、装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第 1 特別状態において 1 の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、前記第 2 特別状態において 1 の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、は共通である（例えば、確変状態、時短状態 A において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $t a 7 \sim t a 8$ ）と、時短状態 B において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $t b 4 \sim t b 5$ ）と、は共通である部分。図 2 9 5 - 5 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

## 【 2 8 8 4 】

形態 1 - 1 1 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 1 0 3 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチ A」）と、「時短状態 A」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチ A」）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

## 【 2 8 8 5 】

（SG 2 0 2 0 - 0 7 0）形態 2 - 1 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

10

20

30

40

50

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第3特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約2.2秒）は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約5.58秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約4.83秒）よりも少ない部分。図295-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【2886】

形態2-2の遊技機は、形態2-1に記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態と前記第3特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【2887】

形態2-3の遊技機は、形態2-1または形態2-2に記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態及び前記第3特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

## 【 2 8 8 8 】

形態 2 - 4 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、前記第 2 特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第 3 特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第 3 特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第 1 特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態 B に制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態 A に制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では第 3 特別状態よりも制御期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な第 2 特別状態を提供することができるとともに、第 1 特別状態では制御期間の平均期間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

## 【 2 8 8 9 】

形態 2 - 5 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 4 のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 3 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、CPU 103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2 個）は、時短状態 A において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少なく、時短状態 A において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4 個）よりも少ない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第 3 特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

## 【 2 8 9 0 】

(SG2020-071) 形態 1 - 12 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 1 - 11 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 103 が、ステップ 069SGS111 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に

10

20

30

40

50

前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 40 秒）は、「時短状態 A」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 62.8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 51.1 秒）よりも少ない部分。図 295 - 50 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

#### 【2891】

形態 1 - 13 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 12 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示は、識別情報の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報を報知する事後演出パートと、を含み、

前記第 1 特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、前記第 2 特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、は異なり、

前記第 1 特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、前記第 2 特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、は共通である（例えば、時短状態 A 及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50 秒、40 秒）と、時短状態 B の可変表示パートの可変表示時間（25 秒）とは異なる一方で、時短状態 A 及び確変状態の事後演出パートの図柄確定時間（15 秒）と、時短状態 B の事後演出パートの図柄確定時間（15 秒）とは共通である部分。図 295 - 61 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで、有利状態に制御することが決定された可変表示における事後演出の実行期間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

#### 【2892】

形態 1 - 14 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 13 のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示は、識別情報の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報を報知する事後演出パートと、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示における前記可変表示パートの実行期間に識別情報を停止表示するときに該識別情報を特定動作させる

特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

前記第 1 特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、前記第 2 特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、は異なり、

前記第 1 特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、前記第 2 特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、は共通である（例えば、時短状態 A 及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50 秒、40 秒）と、時短状態 B の可変表示パートの可変表示時間（25 秒）とは異なる一方で、時短状態 A 及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）と、時短状態 B の大当り特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）とは共通である部分。図 295 - 61 参照）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで、有利状態に制御することが決定された可変表示における特定動作表示の実行期間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

#### 【2893】

形態 1 - 15 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 14 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチ D」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチ D」）と、は共通である部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

#### 【2894】

（SG2020 - 072）形態 2 - 6 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 2 - 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

30

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103 が、ステップ 069SGS111 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

40

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に

50

前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第3特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、1個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少ない。）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図295-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

#### 【2895】

形態2-7の遊技機は、形態2-1～形態2-6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態と前記第3特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当たり変動パターン（例えば、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当たり可変表示パターン（例えば、SPリーチD）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

#### 【2896】

形態2-8の遊技機は、形態2-1～形態2-7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態及び前記第3特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、の少なくとも一部は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当たり変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な大当たり可変表示パターン（例えば、SP非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

#### 【2897】

10

20

30

40

50

形態 2 - 9 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 8 のいずれかに記載の遊技機であって、前記第 2 特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第 3 特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第 3 特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第 1 特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態 B に制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態 A に制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では第 3 特別状態よりも制御期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な第 2 特別状態を提供することができるとともに、第 1 特別状態では制御期間の平均期間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【 2 8 9 8 】

形態 2 - 1 0 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 3 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、CPU 1 0 3 が時短状態 B において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、1 個）は、時短状態 A において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、2 個）よりも少なく、時短状態 A において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、2 個）は、確変状態において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第 3 特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【 2 8 9 9 】

（SG 2 0 2 0 - 0 7 3）形態 1 - 1 6 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 1 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、

10

20

30

40

50

900回)の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様(例えば、リーチ態様)となってから特別識別情報の可変表示の表示結果(例えば、はずれ表示結果)を表示する第1非特定可変表示パターン(例えば、「SPリーチA~Eはずれ」など)と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第2非特定可変表示パターン(例えば、「非リーチはずれ」など)と、を決定可能であり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い(例えば、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例えば、97%)は、「時短状態A」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例えば、95%)よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例えば、95%)よりも高い部分。図295-50参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

#### 【2900】

形態1-17の遊技機は、形態1-1~形態1-16のいずれかに記載の遊技機であって、

装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

前記第2非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第1非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから可変表示の態様が前記特定態様となるまでの期間よりも短い(例えば、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間( $t_{b0} \sim t_{b1}$ )の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間( $t_{b0} \sim t_{b3}$ )よりも短い部分。図295-62参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の態様が特定態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な第2特別状態を提供することができる。

#### 【2901】

形態1-18の遊技機は、形態1-1~形態1-17のいずれかに記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

前記第2非特定可変表示パターンにおいて前記複数列のうちの所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第1非特定可変表示パターンにおいて前記所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間よりも短い(例えば、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間( $t_{b0} \sim t_{b1}$ )の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間( $t_{b0} \sim t_{b2}$ )よ

10

20

30

40

50

りも短い部分。図 2 9 5 - 6 2 参照)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定列の装飾識別情報の可変表示が短い期間で終了するため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【 2 9 0 2 】

形態 1 - 1 9 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 1 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な前記第 2 非特定可変表示パターンと、前記第 1 特別状態において決定可能な前記第 2 非特定可変表示パターンと、は共通である(例えば、CPU 1 0 3 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、は共通である部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な第 2 非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【 2 9 0 3 】

(SG 2 0 2 0 - 0 7 4) 形態 2 - 1 1 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 1 - 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1 )であって、

20

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄(特に第 2 特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

30

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態(例えば、時短状態 A )と、所定回数(例えば、9 0 0 回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態(例えば、時短状態 B )と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

40

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様(例えば、リーチ態様)となってから特別識別情報の可変表示の表示結果(例えば、はずれ表示結果)を表示する第 1 非特定可変表示パターン(例えば、「SPリーチ A ~ E はずれ」など)と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第 2 非特定可変表示パターン(例えば、「非リーチはずれ」など)と、を決定可能であり、

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定さ

50

れない特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第 3 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97%）は、「時短状態 A」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高い部分。図 295 - 50 参照）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

#### 【2904】

形態 2 - 12 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 11 のいずれかに記載の遊技機であって、

20

前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な前記第 2 非特定可変表示パターンと、前記第 1 特別状態と前記第 3 特別状態とのうち少なくとも一方で決定可能な前記第 2 非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な第 2 非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

#### 【2905】

30

形態 2 - 13 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 12 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な前記第 2 非特定可変表示パターンと、前記第 1 特別状態及び前記第 3 特別状態双方において決定可能な前記第 2 非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な第 2 非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

40

#### 【2906】

（SG2020 - 075）形態 1 - 20 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 19 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御

50

可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段(例えば、演出制御用CPU120が第1特別図柄や第2特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分)と、

10

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第1特定可変表示パターン(例えば、「SPリーチA~C、E大当たり」など)と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第2特定可変表示パターン(例えば、「SPリーチD(即当たりまたは全回転)」、「SP非経由」など)と、を決定可能であり、

20

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い(例えば、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当たり変動パターン(即当たり演出または全回転演出)」が決定される割合(例えば、90%)は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当たり変動パターン」が決定される割合(例えば、5%)よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当たり変動パターン」が決定される割合(例えば、5%)よりも高い部分。図295-69参照)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【2907】

形態1-21の遊技機は、形態1-1~形態1-20のいずれかに記載の遊技機であって、

40

装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

可変表示の態様が特定態様となるときに装飾識別情報を特定動作させる第1特定動作表示と、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる第2特定動作表示(例えば、図柄停止アクション表示)とを実行可能な表示手段を備え、

前記第1特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第1特定動作表示と前記第2特定動作表示とが実行されるが、前記第2特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第1特定動作表示は実行されずに前記第2特定動作表示が実行される(例えば、リーチを経由するSPリーチEの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当たり特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないSPリーチDの変動パター

50

ンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当たり特定動作表示が実行される部分。図 2 9 5 - 5 5 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では第 1 特定動作表示が行われることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【 2 9 0 8 】

形態 1 - 2 2 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 2 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な前記第 2 特定可変表示パターンと、前記第 1 特別状態において決定可能な前記第 2 特定可変表示パターンと、は共通である(例えば、CPU 1 0 3 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、は共通である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な第 2 特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【 2 9 0 9 】

(SG 2 0 2 0 - 0 7 6) 形態 2 - 1 4 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 1 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄(特に第 2 特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 SG S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 SG S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態(例えば、時短状態 A)と、所定回数(例えば、9 0 0 回)の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態(例えば、時短状態 B)と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第 1 特定可変表示パターン(例えば、「SPリーチ A ~ C、E 大当たり」など)と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第 2 特定可変表示パターン(例えば、「SPリーチ D (即当たりまたは全回転)」、「SP 非経由 A」など)と、を決定可能であり、

10

20

30

40

50

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第 3 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第 2 特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態 B においてリーチ態様を経由しない「S P リーチ D 大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90%）は、時短状態 A においてリーチ態様を経由しない「S P 非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「S P 非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高い部分。図 295 - 69 参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【2910】

形態 2 - 15 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 14 のいずれかに記載の遊技機であって、

20

前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な前記第 2 特定可変表示パターンと、前記第 1 特別状態と前記第 3 特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な前記第 2 特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、S P 非経由）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、S P 非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な第 2 特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【2911】

30

形態 2 - 16 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 15 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な前記第 2 特定可変表示パターンと、前記第 1 特別状態及び前記第 3 特別状態双方において決定可能な前記第 2 特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、S P 非経由）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、S P 非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な第 2 特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

40

【2912】

（SG2020 - 077）形態 1 - 23 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 22 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第 1 始動入賞口への入賞）にもとづいて第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第 2 始動入賞口への入賞）にもとづいて第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第 2 始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可

50

能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

第1識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記第1特別状態及び前記第2特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第2保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第2特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図295-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定可変表示パターンの可変表示において、示唆演出によりいたずらに煽られることがないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

#### 【2913】

形態1-24の遊技機は、形態1-1～形態1-23のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2特別状態では、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合は前記演出実行手段により前記示唆演出が実行されず、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合は前記演出実行手段により前記示唆演出が実行される（例えば、時短状態Bでは、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当たり変動パターンで

10

20

30

40

50

ある場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて  
興味を高めることができる。

【2914】

形態1-25の遊技機は、形態1-1～形態1-24のいずれかに記載の遊技機であっ  
て、

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記可変表示パターン決定手段は、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となっ  
てから該可変表示の表示結果を表示する可変表示パターンを含み、

前記示唆演出は、可変表示の態様が特定態様となるか否かを煽る煽り演出を含む（例  
えば、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリー  
チ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予  
告」や「ボタン予告」を含んでもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて  
興味を高めることができる。

【2915】

形態1-26の遊技機は、形態1-1～形態1-25のいずれかに記載の遊技機であっ  
て、

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第1示唆演出と、該第1  
示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2示唆演出と、  
を含む複数種類の示唆演出を実行可能である（例えば、可変表示結果にもとづいて、第1  
示唆演出（例えば、セリフAや振動（小））と、該第1示唆演出が実行された場合よりも  
大当り遊技状態に制御される割合が高い第2示唆演出（例えば、セリフBや振動（大））  
と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて  
興味を高めることができる。

【2916】

（SG2020-078）形態2-17の遊技機は、形態2-1～形態2-16のいづ  
れかに記載の遊技機であって、

第1始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第1始動入賞口への入賞）にもとづい  
て第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を行い、第2始動条件が成立したこ  
と（例えば、遊技球の第2始動入賞口への入賞）にもとづいて第2識別情報（例えば、第  
2特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状  
態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第2始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可  
能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄  
）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに  
制御可能な部分）と、

第1識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段（  
例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定  
処理を実行する部分）と、

第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段（  
例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定  
処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄  
通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パタ

10

20

30

40

50

ーンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「可動体予告」や「キャラクタ予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

10

前記可変表示パターン決定手段は、前記第1特別状態、前記第2特別状態及び前記第3特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第2保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合及び前記第3特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第2特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図295-50参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定可変表示パターンの可変表示において、示唆演出によりいたずらに煽られることがないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

30

【2917】

（SG2020-079）形態1-27の遊技機は、形態1-1～形態1-26のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

40

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

遊技に関する情報（例えば、演出制御コマンド）を送信可能な情報送信手段（例えば、CPU103）と、

50

前記情報送信手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が先読み予告演出を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターン（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」）のうちから1の先読み予告演出パターンを決定可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第2特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく（例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0個）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4個）よりも少ない部分）、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い（例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、0%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、30%）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、40%）よりも低い部分。図295-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示では、先読み予告演出パターンの数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第2特別状態を提供することができる。

【2918】

形態1-28の遊技機は、形態1-1～形態1-27のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1特別状態及び前記第2特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターンと、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターンと、があり、

前記第2特別状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合よりも低い（例えば、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「

10

20

30

40

50

エフェクト表示予告」の「赤色」パターン」と、があり、時短状態 B において第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0 %、図 295 - 43（D）参照）は、時短状態 A 及び確変状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10 %、図 295 - 43（C）参照）よりも低い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では第 1 先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【2919】

形態 1 - 29 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 28 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 特別状態及び前記第 2 特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターンと、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターンと、があり、

前記第 2 特別状態において前記第 2 先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記第 2 先読み予告演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態 A と時短状態 B と確変状態とで演出制御用 CPU 120 が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態 B において第 2 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90 %、図 295 - 43（D）参照）は、時短状態 A 及び確変状態において前記第 2 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、50 ~ 70 %、図 295 - 43（C）参照）よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では第 2 先読み予告演出が実行されやすいので、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【2920】

形態 1 - 30 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 29 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 特別状態において前記演出実行手段が実行可能な先読み予告演出パターンと、前記第 2 特別状態において前記演出実行手段が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態 A 及び確変状態において演出制御用 CPU 120 が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）である部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【2921】

（SG2020 - 080）形態 2 - 18 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 1 - 17 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、

10

20

30

40

50

C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

遊技に関する情報(例えば、演出制御コマンド)を送信可能な情報送信手段(例えば、C P U 1 0 3)と、

前記情報送信手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が先読み予告演出を実行可能な部分)と、

10

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態(例えば、時短状態 A)と、所定回数(例えば、9 0 0 回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態(例えば、時短状態 B)と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターン(例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」)のうちから 1 の先読み予告演出パターンを決定可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第 2 特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少ないとともに前記第 3 特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく(例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が決定可能な先読み予告の種別数(例えば、0 個)は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が決定可能な先読み予告の種別数(例えば、3 個)よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が決定可能な先読み予告の種別数(例えば、4 個)よりも少ない部分)、

20

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低いとともに前記第 3 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い(例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合(例えば、0%)は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合(例えば、3 0%)よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合(例えば、4 0%)よりも低い部分。図 2 9 5 - 5 0 参照)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示では、先読み予告演出パターンの数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

40

【 2 9 2 2 】

形態 2 - 1 9 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 1 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターン

50

と、前記第 1 特別状態と前記第 3 特別状態とのうち少なくとも一方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用 CPU 120 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

#### 【2923】

形態 2 - 20 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 19 のいずれかに記載の遊技機であって、

10

前記第 2 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、前記第 1 特別状態及び前記第 3 特別状態双方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A 及び確変状態双方において演出制御用 CPU 120 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な第 2 特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

20

#### 【2924】

形態 2 - 21 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 20 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数は、前記第 1 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数よりも少なく、前記第 1 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数は、前記第 3 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数よりも少ない（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0 個）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4 個）よりも少ない部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では決定可能な先読み予告演出パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第 3 特別状態では決定可能な先読み予告演出パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

#### 【2925】

(SG2020-081) 形態 1 - 31 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 30 のいずれかに記載の遊技機であって、

40

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用 CPU 120、ブッシュセンサ 35B）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出

50

制御用CPU120が「ボタン予告」を実行可能な部分」と、  
を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで10%、はずれで5%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで30%）よりも低い部分。図295-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第2特別状態を提供することができる。

#### 【2926】

形態1-32の遊技機は、形態1-1～形態1-31のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2特別状態において、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Bにおいて、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、10%）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、5%）よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態において動作促進演出が実行されることに注目させて興趣を向上させることができる。

#### 【2927】

形態1-33の遊技機は、形態1-1～形態1-32のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が実行可能な動作促進演出パターンとして、第1動作促進演出パターンと、該第1動作促進演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2動作促進演出パターンと、があり、

前記第2特別状態において前記第2動作促進演出パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記第2動作促進演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合（例えば、10%）は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、40%）よりも低い、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態において動作促進演出が実行される場合は第2動作促進演出パターンとなることが多いため、興趣を向上させることができる。

#### 【2928】

形態 1 - 3 4 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 3 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 特別状態において前記動作促進演出が実行される期間と、前記第 2 特別状態において前記動作促進演出が実行される期間と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態 B において「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進演出の実行期間を第 1 特別状態と第 2 特別状態とで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【 2 9 2 9 】

形態 1 - 3 5 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 3 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記動作促進演出を実行する前に動作促進準備演出を実行可能であり、

前記第 1 特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、前記第 2 特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン 3 1 B がフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態 A や確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態 B において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進準備演出の実行期間を第 1 特別状態と第 2 特別状態とで共通化することで、開発コストを低減するとともに、動作促進演出が実行されることを好適に報知することができる。

【 2 9 3 0 】

（ S G 2 0 2 0 - 0 8 2 ）形態 2 - 2 2 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 2 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 、プッシュセンサ 3 5 B ）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A ）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B ）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第 2 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第 1 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低いとともに前記第 3 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態 B 」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで 1 0 % 、はずれで 5 % ）は、「時短状態 A 」における 1 の可変表示あたり

10

20

30

40

50

のボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで30%）よりも低い部分。図295-50参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第2特別状態を提供することができる。

【2931】

（SG2020-083）形態1-36の遊技機は、形態1-1～形態1-35のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用CPU120、ブッシュセンサ35B）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、「当否ボタン演出」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記演出実行手段が1の可変表示において実行可能な前記動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第1演出実行パターン（例えば、「パターンA-2、A-3」と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第2演出実行パターン（例えば、「パターンA-1」と、があり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合（例えば、90%）は、時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い部分。図295-69参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されたことが報知される場合に遊技者に動作を促すことが少なくなるので、好適な第2特別状態を提供することができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 9 3 2 】

( S G 2 0 2 0 - 0 8 4 ) 形態 2 - 2 3 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 2 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

10

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0、プッシュセンサ 3 5 B）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されること報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、「ボタン予告」と「当否ボタン演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

20

前記演出実行手段が 1 の可変表示において実行可能な前記動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第 1 演出実行パターン（例えば、「パターン A - 2、A - 3」）と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第 2 演出実行パターン（例えば、「パターン A - 1」）と、があり、

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第 3 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態 B において S P リーチ D 大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、9 0 %）は、時短状態 A において S P リーチ D 大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0 %）よりも高いとともに、確変状態において S P リーチ D 大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0 %）よりも高い部分。図 2 9 5 - 6 9 参照）、ことを特徴としている。

30

40

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されたことが報知される場合に遊技者に動作を促すことが少なくなるので、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

## 【 2 9 3 3 】

( S G 2 0 2 0 - 0 8 5 ) 形態 1 - 3 7 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 3 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

50

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用CPU120、ブッシュセンサ35B）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

10

前記演出実行手段が実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出（例えば、「一撃」操作の操作促進表示）と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出（例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示）と、があり、

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記第1動作促進演出と前記第2動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第2特別状態において前記第1動作促進演出を実行可能である一方で前記第2動作促進演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120は、「確変状態」及び「時短状態A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図295-50参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定の動作期間に亘って動作するといった煩わしい動作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

#### 【2934】

30

（SG2020-086）形態2-24の遊技機は、形態2-1～形態2-23のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用CPU120、ブッシュセンサ35B）と、

40

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段が実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を

50

促す第 1 動作促進演出（例えば、「一撃」操作の操作促進表示）と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第 2 動作促進演出（例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示）と、があり、

前記演出実行手段は、前記第 1 特別状態及び前記第 3 特別状態において前記第 1 動作促進演出と前記第 2 動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第 2 特別状態において前記第 1 動作促進演出を実行可能である一方で前記第 2 動作促進演出を実行しない（例えば、演出制御用 CPU 120 は、「確変状態」及び「時短状態 A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態 B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図 295 - 50 参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定の動作期間に亘って動作するといった煩わしい動作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【2935】

（SG2020 - 087）形態 1 - 38 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 37 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

20

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が「可動体予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

30

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第 1 示唆演出（例えば、「振動（小）」）と、該第 1 示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 示唆演出（例えば、「振動（大）」）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記第 2 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第 1 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 0 %、はずれ 0 %）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 90 %、はずれ 30 %）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 90 %、はずれ 40 %）よりも低い部分。図 295 - 50 参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御されることが示唆される回数が少なくなるため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【2936】

50

形態 1 - 39 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 38 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第 2 特別状態において前記示唆演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第 1 特別状態において前記示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合（例えば、0 %）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、90 %）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで示唆演出に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【2937】

形態 1 - 40 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 39 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第 2 特別状態において前記第 1 示唆演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第 1 特別状態において前記第 1 示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、0 %）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30 %）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30 %）よりも高くなるようにしてもよい部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで示唆演出に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

30

【2938】

（SG2020-088）形態 2 - 25 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 24 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

40

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120 が「可動体予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

50

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第1示唆演出（例えば、「振動（小）」）と、該第1示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2示唆演出（例えば、「振動（大）」）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり0%、はずれ0%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり90%、はずれ30%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり90%、はずれ40%）よりも低い。図295-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御されることが示唆される回数が少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

#### 【2939】

（SG2020-089）形態1-41の遊技機は、形態1-1～形態1-40のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用CPU120が第1特別図柄や第2特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

装飾識別情報の可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり10%、はずれ5%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり80%、はずれ20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり80%、はずれ30%）よりも低い。また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、20%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、40%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、50%）よりも低い部分。図295-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特定表示を表示するか否かが煽られる回数が少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【2940】

(SG2020-090)形態2-26の遊技機は、形態2-1～形態2-25のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

10

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段(例えば、演出制御用CPU120が第1特別図柄や第2特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分)と、

装飾識別情報の可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を実行可能な部分)と、

20

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い(例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当り10%、はずれ5%)は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当り80%、はずれ20%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当り80%、はずれ30%)よりも低い。また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、20%)は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、40%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、50%)よりも低い部分。図295-50参照)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特定表示を表示するか否かが煽られる回数が少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【2941】

(SG2020-091)形態1-42の遊技機は、形態1-1～形態1-41のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

50

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

動作可能な可動体（例えば、可動体32）と、

前記可動体を動作させる可動体演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU 120が「可動体予告」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、

10

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記演出実行手段が1の可変表示において実行可能な前記可動体演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行するとともに、前記特定演出の実行期間にも前記可動体演出を実行する第1演出実行パターン（例えば、「パターンA-2、A-3」と、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行せず、前記特定演出の実行期間に前記可動体演出を実行する第2演出実行パターン（例えば、「パターンA-1」と、があり、

20

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い部分。図295-50参照）、ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された場合は、特定演出の前にもいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

#### 【2942】

形態1-43の遊技機は、形態1-1～形態1-42のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態において大当たりの場合に「可動体演出」で可動体32や押しボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当たりの場合に「可動体演出」で可動体32や押しボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで可動体の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。

#### 【2943】

50

形態 1 - 4 4 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段を備え、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して発光させる可動体 LED 2 0 8 やや枠 LED 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の制御に用いる制御データ（例えば、B 0 0 0 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して発光させる可動体 LED 2 0 8 の制御に用いる制御データ（例えば、B 0 0 0 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで可動体演出に連動して発光される発光手段の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。

#### 【2944】

形態 1 - 4 5 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体を強調するためのエフェクト画像を表示可能な表示手段を備え、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 2 9 5 - 5 9（D 1）の可動体演出画像 0 6 9 S G 4 5 6 参照）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 2 9 5 - 5 9（D 1）の可動体演出画像 0 6 9 S G 4 5 6 参照）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで可動体演出に連動して表示されるエフェクト画像を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

#### 【2945】

形態 1 - 4 6 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで可動体演出に連動して実行される

10

20

30

40

50

振動態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【 2 9 4 6 】

形態 1 - 4 7 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 1 演出実行パターンが実行される割合は、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 1 演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態 A や確変状態において可変表示結果が大当りである場合に「パターン A - 2、A - 3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、80 ~ 90 %）は、時短状態 B において可変表示結果が大当りである場合に「パターン A - 2、A - 3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、10 %）よりも高い）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態では、可動体が動作するか否かに注目させて興趣を向上させることができる。

【 2 9 4 7 】

形態 1 - 4 8 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 特別状態における前記可動体演出の実行頻度は、前記第 1 特別状態における前記可動体演出の実行頻度よりも低い（例えば、時短状態 B における「可動体演出」の実行頻度（例えば、約 10 %）は、時短状態 A や確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、80 ~ 90 %）よりも低い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態ではいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【 2 9 4 8 】

（ S G 2 0 2 0 - 0 9 2 ）形態 2 - 2 7 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 1 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

動作可能な可動体（例えば、可動体 32）と、

前記可動体を動作させる可動体演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が「可動体予告」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段が 1 の可変表示において実行可能な前記可動体演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行するとともに、前記特定演出の実行期間にも前記可動体演出を実行する第 1 演出実行パターン（

10

20

30

40

50

例えば、「パターン A - 2、A - 3」と、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行せず、前記特定演出の実行期間に前記可動体演出を実行する第 2 演出実行パターン（例えば、「パターン A - 1」と、があり、

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第 3 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い部分。図 295 - 50 参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された場合は、特定演出の前にもいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

#### 【2949】

（SG2020-093）形態 1 - 49 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 48 のいずれかに記載の遊技機であって、

20

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

30

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103 が、ステップ 069SGS111 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120 が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

40

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決

50

定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない部分。図２９５－５０参照）、

10

前記事後演出の演出態様は、前記第１特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第２特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、ＳＰリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図２９５－６０に示すように「時短状態Ｂ」、「確変状態」、「時短状態Ａ」とで共通である部分。図２９５－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第１特別状態と共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な第２特別状態を提供することができる。

20

【２９５０】

形態１－５０の遊技機は、形態１－１～形態１－４９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である部分。図２９５－５９（Ｄ１）参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで特定演出を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【２９５１】

形態１－５１の遊技機は、形態１－１～形態１－５０のいずれかに記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段を備え、

前記第１特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第２特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データと、時短状態Ｂにおける「事後演出」に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンドＤ３００に基づいて実行される発光制御データ）部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで事後演出に連動して発光させる発光手段の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。

50

## 【 2 9 5 2 】

形態 1 - 5 2 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 5 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第 1 特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第 2 特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、時短状態 B における「事後演出」に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンド S 3 0 0 に基づいて実行される振動制御データ）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで事後演出に連動して実行される振動態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

## 【 2 9 5 3 】

( S G 2 0 2 0 - 0 9 4 ) 形態 2 - 2 8 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 2 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A ）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B ）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第 3 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合に C P U 1 0 3 が「時短状態 B 」において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A 」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの

10

20

30

40

50

可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第 3 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 40 秒）は、「時短状態 A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 62.8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 51.1 秒）よりも少ない部分。図 295 - 50 参照）、

前記事後演出の演出態様は、前記第 1 特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第 2 特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第 3 特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、SPリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図 295 - 60 に示すように「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」とで共通である部分。図 295 - 50 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第 1 特別状態と第 3 特別状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

#### 【2954】

(SG2020-095)形態 1-53 の遊技機は、形態 1-1 ~ 形態 1-52 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第 1 始動入賞口への入賞）にもとづいて第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第 2 始動入賞口への入賞）にもとづいて第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第 2 始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

第 1 識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第 1 保留記憶手段（例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S101 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

第 2 識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第 2 保留記憶手段（例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S101 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 103 が、ステップ 069SGS111 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

10

20

30

40

50

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第 1 特別状態において前記第 2 保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第 2 保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、

前記第 2 特別状態において前記第 2 保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である（例えば、CPU103 は、確変状態や時短状態 A において保留記憶数が 0 の場合に、第 2 保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチ A や変動時間が 2.5 秒や 4.0 秒の SP リーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチ A や変動時間が 2.5 秒や 4.0 秒の SP リーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が 1.5 秒の超短縮非リーチや 3 秒の短縮非リーチ A ）を決定可能である部分。図 295 - 69 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【2955】

（SG2020 - 096）形態 2 - 29 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 28 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第 1 始動入賞口への入賞）にもとづいて第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第 2 始動入賞口への入賞）にもとづいて第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第 2 始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

第 1 識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第 1 保留記憶手段（例えば、CPU103 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S101 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

第 2 識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第 2 保留記憶手段（例えば、CPU103 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S101 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103 が、ステップ 069SGS111 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A ）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B ）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終

10

20

30

40

50

了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第 1 特別状態または前記第 3 特別状態において前記第 2 保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第 2 保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、

前記第 2 特別状態において前記第 2 保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である（例えば、CPU103 は、確変状態や時短状態 A において保留記憶数が 0 の場合に、第 2 保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチ A や変動時間が 2.5 秒や 4.0 秒の SP リーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチ A や変動時間が 2.5 秒や 4.0 秒の SP リーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が 1.5 秒の超短縮非リーチや 3 秒の短縮非リーチ A ）を決定可能である。図 295 - 69 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【2956】

（SG2020-097）形態 1-54 の遊技機は、形態 1-1 ~ 形態 1-53 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120 が「突入演出」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A ）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B ）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第 1 特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、

前記第 2 特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第 1 特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態 A の制御が開始されるときに、時短突入演出 A において突入画像 069SG470 を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像 069SG470 と確変用画像 069SG471 とからなる突入画像 069SG472 を表示する一方で、時短状態 B の制御が開始されるときは、時短突入演出 B において、時短状態 A 及び確変状態に突入するときに表示され

10

20

30

40

50

る突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 と共通の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B を表示する部分。図 2 9 5 - 5 0、図 2 9 5 - 6 3、図 2 9 5 - 6 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第 1 特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第 1 特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第 2 特別状態の開始を盛り上げることができる。

【 2 9 5 7 】

形態 1 - 5 5 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 5 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記第 2 特別状態の制御が開始された可変表示において、前記特別状態開始演出を実行可能な可変表示期間の特殊可変表示パターンを決定可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態開始演出を好適に実行することができる。

【 2 9 5 8 】

（ S G 2 0 2 0 - 0 9 8 ）形態 2 - 3 0 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 2 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が「突入演出」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A ）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B ）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第 3 特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、

前記第 2 特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第 3 特別状態の制御が開始されるときに表示さ

10

20

30

40

50

れない特殊表示を表示する（例えば、時短状態 A の制御が開始されるときに、時短突入演出 A において突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 と確変用画像 0 6 9 S G 4 7 1 とからなる突入画像 0 6 9 S G 4 7 2 を表示する一方で、時短状態 B の制御が開始されるときは、時短突入演出 B において、時短状態 A 及び確変状態に突入するときに表示される突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 と共通の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B を表示する部分。図 2 9 5 - 5 0、図 2 9 5 - 6 3、図 2 9 5 - 6 4 参照）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第 3 特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第 3 特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第 2 特別状態の開始を盛り上げることができる。

#### 【 2 9 5 9 】

（ S G 2 0 2 0 - 1 1 9 ）形態 1 - 5 6 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 5 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

20

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

30

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A ）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B ）と、を含み、

40

前記有利状態は、第 1 有利状態（例えば、大当たり A （ 6 R ））、大当たり B （ 6 R ））と、該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 有利状態（例えば、大当たり C （ 1 0 R ））と、を含み、

前記装飾可変表示手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された装飾識別情報の可変表示の表示結果として表示される特定表示結果を所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別装飾可変表示（例えば、S P リーチ D （全回転））を実行可能であり、

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記第 2 有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第 1 特別状態において前

50

記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い(例えば、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、100%)は、時短状態Aにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD(全回転)」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD(全回転)」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高い部分。図295-69参照)、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利度が高い第2有利状態に制御することが決定された場合は特別な可変表示が実行されやすくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【2960】

(SG2020-120)形態2-31の遊技機は、形態2-1～形態2-30のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

20

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

30

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段(例えば、演出制御用CPU120が第1特別図柄や第2特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

40

前記有利状態は、第1有利状態(例えば、大当りA(6R)、大当りB(6R))と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2有利状態(例えば、大当りC(10R))と、を含み、

前記装飾可変表示手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された装飾識別情報の可変表示の表示結果として表示される特定表示結果を所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別装飾可変表示(例えば、SPリーチD(全回転))を実行可能であり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第1特別状態において前

50

記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い(例えば、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、100%)は、時短状態Aにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD(全回転)」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD(全回転)」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高い部分。図295 - 69参照)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利度が高い第2有利状態に制御することが決定された場合は特別な可変表示が実行されやすくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

#### 【2961】

(特徴部099SG形態)

(SG2020-099)特徴部099SGの形態1の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

20

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

30

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図296-30に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値に110を乗算して得られる期間値よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

#### 【2962】

(SG2020-100)形態2の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例

50

えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

10

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない第3回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図296-30に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値に110を乗算して得られる期間値よりも小さく、且つ期間値は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値に110を乗算して得られる期間値よりも小さい部分)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

#### 【2963】

(SG2020-101)形態3の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

30

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

40

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図296-30に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値に1100を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値に1100を乗算して得られる期間値よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御さ

50

れる第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【2964】

(SG2020-102)形態4の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

10

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない第3回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

20

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図296-30に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値に1100を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さく、且つ期間値'は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さい部分)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【2965】

(SG2020-103)形態5の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

40

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第

50

2 回数（例えば、1 1 0 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 2 9 6 - 2 1 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値よりも小さい部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【2 9 6 6】

（S G 2 0 2 0 - 1 0 4）形態 6 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

20

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 2 7 9 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

30

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、1 1 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1 1 0 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、1 1 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 2 9 6 - 2 1 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる

40

50

期間値 よりも小さく、且つ、期間値 は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 よりも小さい部分)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

#### 【 2 9 6 7 】

( S G 2 0 2 0 - 1 0 5 ) 形態 7 の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1 )であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、C P U 1 0 3 が図 2 7 9 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態(例えば、時短状態 A )と、所定回数(例えば、9 0 0 回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態(例えば、時短状態 B )と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数(例えば、1 1 0 回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数(例えば、1 1 0 0 回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B )をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図 2 9 6 - 2 2 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

#### 【 2 9 6 8 】

( S G 2 0 2 0 - 1 0 6 ) 形態 8 の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1 )であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、C P U 1 0 3 が図 2 7 9 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態(例えば、時短状態 A )と、所定回数(例えば、9 0 0 回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態(例えば、時短状態 B )と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御され

10

20

30

40

50

る第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 296 - 22 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく、且つ、期間値 ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【2969】

（SG2020 - 107）形態 9 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が図 279 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よ

10

20

30

40

50

りも小さい（例えば、図 2 9 6 - 1 9 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【 2 9 7 0 】

10

（ S G 2 0 2 0 - 1 0 8 ）形態 1 0 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 2 7 9 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A ）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B ）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

20

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、1 1 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1 1 0 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、1 1 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B ）をさらに備え、

30

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 2 9 6 - 1 9 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 よりも小さく、且つ、期間値 は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値  $\mu$  よりも小さい部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【 2 9 7 1 】

50

( S G 2 0 2 0 - 1 0 9 ) 形態 1 1 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 2 7 9 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、1 1 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1 1 0 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 2 9 6 - 2 0 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【 2 9 7 2 】

( S G 2 0 2 0 - 1 1 0 ) 形態 1 2 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 2 7 9 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、1 1 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1 1 0 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、1 1 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保

10

20

30

40

50

留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B ) をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい (例えば、図 2 9 6 - 2 0 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値  $\mu'$  は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値  $\mu'$  よりも小さく、且つ、期間値  $\mu'$  は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値  $\mu'$  よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

20

#### 【 2 9 7 3 】

( S G 2 0 2 0 - 1 1 1 ) 形態 1 3 の遊技機は、

始動条件が成立したこと (例えば、遊技球の始動入賞口への入賞) にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

非特別状態 (例えば、通常状態) と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態 (例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態) とに制御可能な状態制御手段 (例えば、C P U 1 0 3 が図 2 7 9 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分) を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態 (例えば、時短状態 A) と、所定回数 (例えば、9 0 0 回) の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態 (例えば、時短状態 B) と、を含み、

30

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数 (例えば、1 1 0 回) の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数 (例えば、1 1 0 0 回) の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段 (例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B ) をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 2 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 2 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい (例えば、図 2 9 6 - 1 7 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値  $\mu'$  は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値  $\mu'$  よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるの

50

で、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【2974】

(SG2020-112)形態14の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない第3回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B)をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図296-17に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さく、且つ、期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【2975】

(SG2020-113)形態15の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御さ

10

20

30

40

50

れる第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 2 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 2 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 296 - 18 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【2976】

（SG2020 - 114）形態 16 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が図 279 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 2 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 2 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 2 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての

10

20

30

40

50

平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 2 9 6 - 1 8 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく、且つ、期間値 ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

10

#### 【 2 9 7 7 】

（ S G 2 0 2 0 - 1 1 5 ）形態 1 7 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 2 7 9 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

20

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A ）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B ）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、1 1 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1 1 0 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B ）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 2 9 6 - 1 5 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分）、

30

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

#### 【 2 9 7 8 】

（ S G 2 0 2 0 - 1 1 6 ）形態 1 8 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例

50

えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない第3回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B)をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図296-15に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さく、且つ、期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

#### 【2979】

(SG2020-117)形態19の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい可変表示の実行頻度が高い特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図279に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保

10

20

30

40

50

留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B ) をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図 2 9 6 - 1 6 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【 2 9 8 0 】

( S G 2 0 2 0 - 1 1 8 ) 形態 2 0 の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1 )であって、

20

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、C P U 1 0 3 が図 2 7 9 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態(例えば、時短状態 A )と、所定回数(例えば、9 0 0 回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態(例えば、時短状態 B )と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数(例えば、1 1 0 回)の可変表示が実行されたことを含み、

30

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数(例えば、1 1 0 0 回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数(例えば、1 1 0 回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B ) をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図 2 9 6 - 1 6 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく、且つ、期間値 ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間

40

50

に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値（よりも小さい部分）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

#### 【2981】

形態 2 1 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 2 0 のいずれかに記載の遊技機であって、  
遊技媒体が流下可能な遊技領域（例えば、右遊技領域と左遊技領域）に遊技媒体を発射する遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示として、特別識別情報の可変表示と普通識別情報の可変表示とを実行可能であり（例えば、特別図柄の可変表示と普通図柄の可変表示とを実行可能である部分）、

前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて、遊技媒体が進出可能な第 1 状態（例えば、開状態）と該第 1 状態よりも遊技媒体が進出し難い第 2 状態（閉状態）とに変化される可変手段（例えば、第 2 始動入賞口を形成する可変入賞球装置 6 B）と、

前記特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A と第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B）と、

を備え、

前記遊技領域は、前記可変手段が設けられている特別経路（例えば、左遊技領域）と、  
該特別経路とは異なる非特別経路（例えば、右遊技領域）とを有し、

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第 1 特別状態と前記第 2 特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A と第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B とで記憶可能な保留記憶数は遊技状態にかかわらず 4 個である部分）、

前記特定表示結果が前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として導出表示される確率は、前記第 1 特別状態と前記第 2 特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図 2 9 6 - 2（B）に示すように、遊技状態が時短状態 A、時短状態 B、確変状態のいずれである場合であっても普図当り確率が同一である部分）、

前記可変手段が前記第 1 状態と前記第 2 状態とに変化する変化パターンは、前記第 1 特別状態と前記第 2 特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図 2 9 6 - 2（D）に示すように、遊技状態が時短状態 A、時短状態 B、確変状態のいずれである場合であっても第 2 始動入賞口の開放時間が 3 秒である部分）、

前記第 1 特別状態と前記第 2 特別状態のいずれにおいても前記特別経路に向けて遊技媒体を発射する（例えば、時短状態 A と時短状態 B とは共に遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで遊技性が共通化する部分を多くすることができ、同じ特別状態である第 1 特別状態と第 2 特別状態とで遊技性が大きく異なることによって遊技者が混乱してしまうことを防ぐことができる。

#### 【2982】

形態 2 2 の遊技機は、形態 2 1 に記載の遊技機であって、

前記期間値を、各々の特別状態において前記第 1 回数または前記第 2 回数の前記有利状態に制御されない可変表示が実行されるまでに要する期間を計測して得る場合において、該計測の開始時点は、遊技媒体の発射が開始された時点を含む（例えば、可変表示結果がはずれとなる可変表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく可変表示の終了タイミングまでの期間として平均可変表示期間を算出する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、計測による期間値を適切に得ることができる。

## 【 2 9 8 3 】

形態 2 3 の遊技機は、形態 2、形態 6、形態 1 0、形態 1 4、形態 1 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段を備え、

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第 1 特別状態と前記第 2 特別状態と前記第 3 特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B にて記憶可能な保留記憶数は 4 個までである部分）、

前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図 2 9 6 - 6、図 2 9 6 - 8、図 2 9 6 - 1 0 に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図 2 9 6 - 1 3 に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が 1 1 0 回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

## 【 2 9 8 4 】

形態 2 4 の遊技機は、形態 2 3 に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が 4 であって（例えば、遊技状態にかかわらず第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B にて記憶可能な保留記憶数は 4 個までである部分）、

前記第 1 特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 0 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 A であるとともに該保留記憶数が 0 にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合が割合 a であり（例えば、A は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、a は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの可変表示が該時短状態 A の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 1 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 B であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合が割合 b であり（例えば、B は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、b は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの可変表示が該時短状態 A の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 2 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 C であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合が割合 c であり（例えば、C は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、c は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの可変表示が該時短状態 A の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 3 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 D であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合が割合 d であり（例えば、D は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、d は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの可変表示が該時短状態 A の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分）、

前記第 1 特別状態の期間値は、前記第 1 回数と前記割合 a と前記平均可変表示期間 A とを乗算した保留 0 対応値と、前記第 1 回数と前記割合 b と前記平均可変表示期間 B とを乗算した保留 1 対応値と、前記第 1 回数と前記割合 c と前記平均可変表示期間 C とを乗算した保留 2 対応値と、前記第 1 回数と前記割合 d と前記平均可変表示期間 D とを乗算した保留 3 対応値と、の合計値である（例えば、期間値 は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$  の値により算出される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第 1 特別状態の期間値を得ることができる。

【 2 9 8 5 】

10

形態 2 5 の遊技機は、形態 2 3 または形態 2 4 に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が 4 であって（例えば、遊技状態にかかわらず第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B にて記憶可能な保留記憶数は 4 個までである部分）、

前記第 2 特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 0 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 E であるとともに該保留記憶数が 0 にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合が割合 e であり（例えば、E は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、e は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの可変表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分）、

20

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 1 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 F であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合が割合 f であり（例えば、F は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、f は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの可変表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 2 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 G であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合が割合 g であり（例えば、G は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、g は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの可変表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分）、

30

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 3 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 H であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合が割合 h であり（例えば、H は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、h は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの可変表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分）、

前記第 2 特別状態の期間値は、前記第 1 回数と前記割合 e と前記平均可変表示期間 E とを乗算した保留 0 対応値と、前記第 1 回数と前記割合 f と前記平均可変表示期間 F とを乗算した保留 1 対応値と、前記第 1 回数と前記割合 g と前記平均可変表示期間 G とを乗算した保留 2 対応値と、前記第 1 回数と前記割合 h と前記平均可変表示期間 H とを乗算した保留 3 対応値と、の合計値である（例えば、期間値 は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$  の値により算出される部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第 2 特別状態の期間値を得ることができる。

【 2 9 8 6 】

形態 2 6 の遊技機は、形態 2 3 ~ 形態 2 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

50

前記保留記憶手段の上限数が4であって（例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにて記憶可能な保留記憶数は4個までである部分）、

前記第3特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が0であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Iであるとともに該保留記憶数が0にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合*i*であり（例えば、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、*i*は確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの可変表示が該確変状態の110回の可変表示に占める割合である部分）、

10

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が1であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Jであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合*j*であり（例えば、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、*j*は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの可変表示が該確変状態の110回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が2であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Kであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合*k*であり（例えば、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、*k*は確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの可変表示が該確変状態の110回の可変表示に占める割合である部分）、

20

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が3であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Lであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合*l*であり（例えば、Lは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、*l*は確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの可変表示が該確変状態の110回の可変表示に占める割合である部分）、

前記第3特別状態の期間値は、前記第1回数と前記割合*i*と前記平均可変表示期間Iとを乗算した保留0対応値と、前記第1回数と前記割合*j*と前記平均可変表示期間Jとを乗算した保留1対応値と、前記第1回数と前記割合*k*と前記平均可変表示期間Kとを乗算した保留2対応値と、前記第1回数と前記割合*l*と前記平均可変表示期間Lとを乗算した保留3対応値と、の合計値である（例えば、期間値は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第3特別状態の期間値を得ることができる。

【2987】

形態27の遊技機は、形態4、形態8、形態12、形態16、形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

40

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151B）を備え、

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第1特別状態と前記第2特別状態と前記第3特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとで記憶可能な保留記憶数は4個までである部分）、

前記可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図296-6、図296-8、図296-10に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保

50

留記憶数に応じて異なる部分)、

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である(例えば、図296-14に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が1100回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

#### 【2988】

形態28の遊技機は、形態27に記載の遊技機であって、

10

前記保留記憶手段の上限数が4であって(例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにて記憶可能な保留記憶数は4個までである部分)、

前記第1特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が0であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Aであるとともに該保留記憶数が0にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合a'であり(例えば、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、a'は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの可変表示が該時短状態Aの1100回の可変表示に占める割合である部分)、

20

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が1であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Bであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合b'であり(例えば、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、b'は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの可変表示が該時短状態Aの1100回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が2であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Cであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合c'であり(例えば、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、c'は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの可変表示が該時短状態Aの1100回の可変表示に占める割合である部分)、

30

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が3であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Dであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合d'であり(例えば、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、d'は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの可変表示が該時短状態Aの1100回の可変表示に占める割合である部分)、

前記第1特別状態の期間値は、前記第2回数と前記割合a'と前記平均可変表示期間Aとを乗算した保留0対応値と、前記第2回数と前記割合b'と前記平均可変表示期間Bとを乗算した保留1対応値と、前記第2回数と前記割合c'と前記平均可変表示期間Cとを乗算した保留2対応値と、前記第2回数と前記割合d'と前記平均可変表示期間Dとを乗算した保留3対応値と、の合計値である(例えば、期間値'は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される部分)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第1特別状態の期間値を得ることができる。

#### 【2989】

手段29の遊技機は、形態27または形態28に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が4であって(例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留

50

記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B にて記憶可能な保留記憶数は 4 個までである部分)、

前記第 2 特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 0 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 E であるとともに該保留記憶数が 0 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合  $e'$  であり (例えば、E は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 $e'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの可変表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 1 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 F であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合  $f'$  であり (例えば、F は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 $f'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの可変表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 2 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 G であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合  $g'$  であり (例えば、G は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 $g'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの可変表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 3 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 H であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合  $h'$  であり (例えば、H は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 $h'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの可変表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記第 2 特別状態の期間値は、前記第 2 回数と前記割合  $e'$  と前記平均可変表示期間 E とを乗算した保留 0 対応値と、前記第 2 回数と前記割合  $f'$  と前記平均可変表示期間 F とを乗算した保留 1 対応値と、前記第 2 回数と前記割合  $g'$  と前記平均可変表示期間 G とを乗算した保留 2 対応値と、前記第 2 回数と前記割合  $h'$  と前記平均可変表示期間 H とを乗算した保留 3 対応値と、の合計値である (例えば、期間値  $'$  は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$  の値により算出される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第 2 特別状態の期間値を得ることができる。

## 【 2 9 9 0 】

形態 3 0 の遊技機は、形態 2 7 ~ 形態 2 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が 4 であって (例えば、遊技状態にかかわらず第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B にて記憶可能な保留記憶数は 4 個までである部分)、

前記第 3 特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 0 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 I であるとともに該保留記憶数が 0 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合  $i'$  であり (例えば、I は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 $i'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの可変表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 1 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 J であるとともに

10

20

30

40

50

に該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合  $j'$  であり（例えば、J は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 $j'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの可変表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 2 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 K であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合  $k'$  であり（例えば、K は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 $k'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの可変表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合）、

10

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 3 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 L であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合  $l'$  であり（例えば、L は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 $l'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの可変表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分）、

前記第 3 特別状態の期間値は、前記第 2 回数と前記割合  $i'$  と前記平均可変表示期間 I とを乗算した保留 0 対応値と、前記第 2 回数と前記割合  $j'$  と前記平均可変表示期間 J とを乗算した保留 1 対応値と、前記第 2 回数と前記割合  $k'$  と前記平均可変表示期間 K とを乗算した保留 2 対応値と、前記第 2 回数と前記割合  $l'$  と前記平均可変表示期間 L とを乗算した保留 3 対応値と、の合計値である（例えば、期間値  $'$  は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$  の値により算出される部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第 3 特別状態の期間値を得ることができる。

## 【 2 9 9 1 】

（特徴部 0 1 8 S G 形態）

（S G 2 0 2 0 - 0 1 8）特徴部 0 1 8 S G 形態の形態 3 - 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部 0 1 8 S G のパチンコ遊技機 1）であって、

30

発光体（例えば、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 など）と、

可動体（例えば、可動体 3 2）と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させるとともに前記発光体を発光させる特別演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、S P リーチ演出 A ~ E と、可動体演出とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ X - 1）を表示して該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 1 特定演出（例えば、S P リーチ演出 B）と、前記特定キャラクタを表示することなく前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 2 特定演出（例えば、S P リーチ演出 A）と、を実行可能であり、

40

前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり（例えば、S P リーチ演出の実行期間（ $t a 2 \sim t a 5$  のうちの  $t a 3 \sim t a 4$ ）において可動体演出を実行可能な部分）、

前記第 1 特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連したエフェクト画像（例えば、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B）とともに前記特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像 0 1 8 S G X 1）が表示され（図 2 9 7 - 1 4（D 2）（D 4）参照）、

50

前記第 2 特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第 1 特定演出と共通の態様の前記可動体の動作に関連したエフェクト画像（例えば、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B）が表示される一方で前記特定キャラクタが表示されず（図 2 9 7 - 1 4（D 1）参照）、

前記特別演出における前記発光体の発光態様（例えば、発光パターン L P 3 - 2）は、前記第 1 特定演出において前記特別演出が実行される場合と前記第 2 特定演出において前記特別演出が実行される場合とで共通である（図 2 9 7 - 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタが表示される第 1 特定演出と特定キャラクタが表示されない第 2 特定演出とで、特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、特別演出の実行期間における特定キャラクタの表示の有無によって特定演出と特別演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

#### 【2 9 9 2】

形態 3 - 2 の遊技機は、形態 3 - 1 に記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御される割合は、前記第 2 特定演出が実行されたときよりも前記第 1 特定演出が実行されたときの方が高い（例えば、スーパーリーチの変動パターンよりもスーパーリーチの変動パターンの方が大当たり期待度は高いので、S P リーチ演出 A よりも S P リーチ演出 B や S P リーチ演出 C の方が大当たり期待度は高い（大当たり期待度：S P リーチ演出 A < S P リーチ演出 B < S P リーチ演出 C）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として第 2 特定演出が実行されるか否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【2 9 9 3】

形態 3 - 3 の遊技機は、形態 3 - 1 または形態 3 - 2 に記載の遊技機であって、

前記特別演出の実行期間は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで共通である（例えば、S P リーチ演出 A ~ E における「決め演出」の実行期間（t a 3 ~ t a 4）は、S P リーチ演出 A ~ E において共通とされている（t a 3 ~ t a 4；S P リーチ演出 A = S P リーチ演出 B = S P リーチ演出 C = S P リーチ演出 D = S P リーチ演出 E）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出の実行期間を共通とすることで、特別演出における可動体や発光体の制御データを共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

#### 【2 9 9 4】

形態 3 - 4 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特別演出の実行期間は、第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とを含み、

前記第 1 期間における演出態様は前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで共通である一方で、前記第 2 期間における演出態様は前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで異なる（例えば、可動体演出の実行期間は、第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とを含み、第 1 期間における演出態様は S P リーチ演出 B ~ E と S P リーチ演出 A とで共通である一方で（図 2 9 7 - 1 4（C）の攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 は共通）、第 2 期間における演出態様は S P リーチ演出 B ~ E と S P リーチ演出 A とで異なる。図 2 9 7 - 1 4（D 1）に示す画像と、図 2 9 7 - 1 4（D 2 ~ D 5）に示す画像とは異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第 1 期間までは第 1 特定演出と第 2 特定演出のいずれであるのが不明となるので、特定演出の演出興趣を向上できる。

#### 【2 9 9 5】

形態 3 - 5 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記特定キャラクタとは異なる特別キャラ

10

20

30

40

50

クタ（例えば、敵キャラクタ X - 2）を表示する第 3 特定演出（例えば、S P リーチ演出 E）を実行可能であり、

前記有利状態に制御される割合は、前記第 1 特定演出が実行されたときと前記第 3 特定演出が実行されたときとで異なり（例えば、低ベース状態において可変表示結果が大当りである場合において S P リーチ演出 B に対応する S P リーチ 変動パターンの決定割合は 300 / 997 であり、高ベース状態において可変表示結果が大当りである場合において S P リーチ演出 E に対応する S P リーチ 変動パターンの決定割合は 800 / 997 である部分）、

前記第 3 特定演出においては、前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される前記特別演出の実行期間において前記可動体の動作に応じた前記第 1 特定演出と共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像 018SG250B）が表示されるとともに前記特別キャラクタ（例えば、キャラクタ画像 018SGX2）が表示され、

前記第 3 特定演出で実行される前記特別演出における前記発光体の発光態様（例えば、発光パターン LP3 - 2）は、前記第 1 特定演出で実行される前記特別演出における前記発光体の発光態様と共通である（図 297 - 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、各特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、有利状態に制御される割合が異なる特定演出を増やすことができ、いずれの特定演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【2996】

形態 3 - 6 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 5 のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ 35B）を備え、

前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記発光体の発光終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン 31B の操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン 31B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターン LP3 - 2 である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光体の発光終了態様を、遊技者が動作するタイミングを変化することによって変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【2997】

形態 3 - 7 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出中における前記特別演出後の後期間において後期間演出（大当り報知）を実行可能であり、

前記後期間演出が実行される前記特定演出の種類によらず発光パターンが共通である（例えば、S P リーチ演出 A ~ E の実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当り確定報知を実行可能であり、大当り確定報知においては、S P リーチ演出 A ~ E の種類によらず、枠 LED 9L1 ~ 9L12、9R1 ~ 9R12 及び可動体 LED 208 の発光パターンが共通である（例えば、発光パターン LP3 - 2）部分。図 297 - 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の種類によらず共通の発光パターンにて後期間演出が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

#### 【2998】

形態 3 - 8 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 7 のいずれかに記載の遊技機であって、音出力手段（例えば、スピーカ 8L、8R）を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出において前記音出力手段から特別演出音を出力可能

10

20

30

40

50

であり、

前記特別演出音の出力パターンは、いずれの種類の前記特定演出でも共通である（例えば、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでも共通である（音パターンＢＰ０－１～３）部分。図２９７－６（Ｃ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出音の出力パターンを共通とすることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

#### 【２９９９】

形態３－９の遊技機は、形態３－８に記載の遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ３５Ｂ）を備え、

前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記特別演出音の出力終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンＢＰ２－１～４である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出音の出力終了態様を、遊技者が動作するタイミングを変化することによって変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【３０００】

形態３－１０の遊技機は、形態３－１～形態３－９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特定演出で実行される前記特別演出において表示される前記特定キャラクタは、前記エフェクト画像に類似した態様で表示される（例えば、図２９７－１４（Ｄ２～Ｄ５）において、可動体３２の振動に応じて表示されるエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂは、同時期に表示されているキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１、０１８ＳＧＸ２の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、特別演出の演出効果を高めることができる。

#### 【３００１】

（ＳＧ２０２０－０１９）形態３－１１の遊技機は、形態３－１～形態３－１０のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、可動体３２）と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させる特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、事後演出Ａ、Ｂとを実行可能な部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ）を表示し該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する演出を、第１態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と第２態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）とで実行可能であり、

前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり（例えば、ＳＰリーチ演出の実行期間（ｔａ２～ｔａ５のうちのｔａ３～ｔａ４）において可動体演出を実行可能な部分）、

前記特別演出の実行期間において、前記第１態様と前記第２態様のいずれにおいても、前記可動体の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ

10

20

30

40

50

２５０Ｂ）とともに前記特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ１）が表示され、

前記特定演出が前記第１態様にて実行された場合に該第１態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行されず、前記特定演出が前記第２態様にて実行された場合に、該第２態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行される（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Ａが実行される一方で（図２９７－１７参照）、ＳＰリーチ演出Ｄの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂ（図２９７－１８、図２９７－１９参照）が実行される部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１態様と第２態様とで、特定キャラクタや特別演出における可動体の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の特定キャラクタを異なる演出で表示することで、特定演出と特別演出及び特定演出と事後演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

### 【３００２】

形態３－１２の遊技機は、形態３－１１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出で実行される前記特別演出の後において、前記特定キャラクタを特殊態様に变化させる特殊演出を実行可能であり、

前記特定演出が前記第２態様にて実行されたときの前記特殊演出は、前記事後演出の後に実行される（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂでは、事後演出Ａの前の大当たり報知において、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚが表示され（図２９７－１５（Ｅ２）参照）、ＳＰリーチ演出Ｄでは、事後演出Ｂにおいて、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像０１８ＳＧＸＺが表示される（図２９７－１９（Ｇ１－５）参照）部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の態様に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

### 【３００３】

形態３－１３の遊技機は、形態３－１１または形態３－１２に記載の遊技機であって、

30

可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記演出実行手段は、１の可変表示が実行されている可変表示期間中に前記事後演出を実行可能であり、

前記事後演出においては、該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることが報知された有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報が報知される（例えば、ＳＰリーチ、  
、における「事後演出Ａ、Ｂ」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当たり確定報知において予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t_{a5}$ から、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング $t_{a7}$ まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされている部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技価値情報が報知される事後演出に対する注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

### 【３００４】

形態３－１４の遊技機は、形態３－１１または形態３－１２に記載の遊技機であって、

可変表示の結果として特定表示結果が導出表示されたことによって前記有利状態に制御されることが報知される遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定表示結果が導出表示されたことを契機に前記事後演出を実行可能である（例えば、ＳＰリーチ、  
、における「事後演出Ａ、Ｂ」の実行期間

50

は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当たり確定報知において予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t_{a5}$ から、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング $t_{a7}$ まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるので、事後演出への注目を高めることができる。

#### 【３００５】

形態３－１５の遊技機は、形態３－１１～形態３－１４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態は、第１有利状態と該第１有利状態よりも付与される遊技価値が大きい第２有利状態とを含み、

前記第２有利状態に制御される割合は、前記第２態様の特定演出が実行されたときの方が前記第１態様の特定演出が実行されたときよりも高い（例えば、低ベース状態においてＳＰリーチ 大当たり変動パターンが決定されたときにＳＰリーチ演出Ｂが実行された場合、「大当たりＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は３０％であり、高ベース状態においてＳＰリーチ 大当たり変動パターンが決定されたときにＳＰリーチ演出Ｄが実行された場合、「大当たりＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は４０％である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が第１態様と第２態様のいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【３００６】

形態３－１６の遊技機は、形態３－１１～形態３－１５のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を前記第１態様にて実行したときは、前記特定キャラクタが表示されない態様にて前記事後演出を実行可能である（例えば、ＳＰリーチ演出Ａの事後演出Ａでは、ＳＰリーチ演出Ａにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Ａにおいてもキャラクタは登場しない。また、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの事後演出Ａでは、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Ａにおいてキャラクタは登場しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１態様の特定演出が実行されたときにも事後演出が実行されるので、演出効果を高めることができる。

#### 【３００７】

形態３－１７の遊技機は、形態３－１１～形態３－１６のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を１の可変表示中において実行可能であり、

前記特定演出が前記第２態様にて実行される可変表示の可変表示期間は、前記特定演出が前記第１態様にて実行される可変表示の可変表示期間よりも短く、

前記第２態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間は、前記第１態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間よりも長い（例えば、高ベース用のＳＰリーチの可変表示期間は、低ベース用のＳＰリーチの可変表示期間よりも短く（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ：ＳＰリーチ＜ＳＰリーチ）、ＳＰリーチにおいて「可動体演出」が終了したタイミング $t_{a4}$ から予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング $t_{a7}$ までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）は、ＳＰリーチにおいて「可動体演出」が

10

20

30

40

50

終了したタイミング  $t a 4$  から予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング  $t a 7$  までの期間 ( $t a 4 \sim t a 7$ ) よりも長い ( $t a 4 \sim t a 7$ ;  $S P$  リーチ  $> S P$  リーチ) )、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、短い可変表示期間において実行される第 2 態様の特定演出では、特別演出の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても、該可変表示の印象を高めることができる。

#### 【3008】

( $S G 2020 - 020$ ) 形態 3 - 18 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 17 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、特徴部 018  $S G$  のパチンコ遊技機 1) であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用  $C P U 120$  が、 $S P$  リーチ演出  $A \sim E$  と、可動体演出と、事後演出  $A$ 、 $B$  と、を実行可能な部分) を備え、前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ (例えば、敵キャラクタ  $X - 1$ ) と特別キャラクタ (味方キャラクタ  $A - 1$ ) とを表示し該特定キャラクタと特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 1 特定演出 (例えば、 $S P$  リーチ演出  $D$ ) と、前記特定キャラクタとは異なる特殊キャラクタ (敵キャラクタ  $X - 2$ ) と前記特別キャラクタ (味方キャラクタ  $A - 1$ ) とを表示し該特殊キャラクタと該特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 2 特定演出 (例えば、 $S P$  リーチ演出  $E$ ) と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記特別演出を実行したときに、該第 1 特定演出にて表示した前記特定キャラクタと前記特別キャラクタとを表示して動作させることにより、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報 (例えば、予定出球数) を報知する第 1 事後演出 (例えば、事後演出  $B$ ) を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 2 特定演出において前記特別演出を実行したときに、該第 2 特定演出にて表示した前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを表示して動作させることにより、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報 (例えば、予定出球数) を報知する第 2 事後演出 (例えば、事後演出  $B$ ) を実行可能であり、

少なくとも前記特別キャラクタの動作態様は、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とで共通である (図 297 - 18、図 297 - 19 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出と事後演出において共通のキャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、特定演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

#### 【3009】

形態 3 - 19 の遊技機は、形態 3 - 18 に記載の遊技機であって、

前記第 2 事後演出の実行期間は、前記第 1 事後演出の実行期間と共通である (例えば、 $S P$  リーチ演出  $D$ 、 $E$  各々に対応する「事後演出  $B$ 」の実行期間 ( $t a 5 \sim t a 7$ ) は全て共通である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行期間を共通化することで、事後演出の制御データ、特に、特別キャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

#### 【3010】

10

20

30

40

50

形態 3 - 20 の遊技機は、形態 3 - 18 または形態 3 - 19 に記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、前記事後演出において発光体を発光させることが可能であって、前記発光体の発光パターンは、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とで共通である（例えば、事後演出 B の予定出球加算パートにおける可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターンは、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E とで共通である（発光パターン L P 4 - 4））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【3011】

形態 3 - 21 の遊技機は、形態 3 - 18 ~ 形態 3 - 20 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事後演出において背景画像を表示可能であって、

前記背景画像は、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とで共通である（例えば、宇宙を表す背景画像 0 1 8 S G 2 8 0 は、S P リーチ演出 D の事後演出 B と S P リーチ演出 E の事後演出 B とで共通である（図 297 - 18 ~ 図 297 - 19 参照））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【3012】

形態 3 - 22 の遊技機は、形態 3 - 18 ~ 形態 3 - 21 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特別キャラクタは、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とで共通である（例えば、味方キャラクタ A - 1 は、S P リーチ演出 D の事後演出 B と S P リーチ演出 E の事後演出 B とで共通である（図 297 - 18 ~ 図 297 - 19 参照））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【3013】

形態 3 - 23 の遊技機は、形態 3 - 18 ~ 形態 3 - 22 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 事後演出において、前記特定キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能であり、

前記第 2 事後演出において、前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能である（例えば、S P リーチ演出 D に対応する事後演出 B において、敵キャラクタ X - 1 と味方キャラクタ A - 1 とが戦う画像が同時期に表示され、S P リーチ演出 E に対応する事後演出 B において、敵キャラクタ X - 2 と味方キャラクタ A - 1 とが戦う画像が同時期に表示される（図 297 - 18 ~ 図 297 - 19 参照））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出の印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【3014】

形態 3 - 24 の遊技機は、形態 3 - 18 ~ 形態 3 - 23 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記事後演出の演出期間は、第 1 演出期間と該第 1 演出期間よりも後の第 2 演出期間とを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 1 演出期間においては、当該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさに関する示唆表示と該示

10

20

30

40

50

唆表示に加算する遊技価値の大きさを示す加算表示とを表示し（例えば、S Pリーチ演出D、Eに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート）、

前記第2演出期間においては、前記加算表示にて示された遊技価値の大きさが前記示唆表示にて示された遊技価値に加算された付与遊技価値を、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさとして報知する（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事後演出において、示唆表示と加算表示が表示されてから有利状態において付与される遊技価値の大きさが報知されるので、事後演出の演出効果を高めることができる。

【3015】

（SG2020-021）形態3-25の遊技機は、形態3-1～形態3-24のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部018SGのパチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、S Pリーチ演出A～Eと、可動体演出と、事後演出A、Bと、を実行可能な部分）を備え、

前記有利状態は、第1有利状態（例えば、低ベース状態では「大当たりA（6R）」/高ベース状態では「大当たりB（6R）」）と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態（例えば、低ベース状態では「大当たりB（6R）」/高ベース状態では「大当たりC（10R）」）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、第1特定演出（例えば、S Pリーチ演出D）と、該第1特定演出とは演出態様が異なる第2特定演出（例えば、S Pリーチ演出E）と、前記第1特定演出及び前記第2特定演出とは演出態様が異なる第3特定演出（例えば、S Pリーチ演出A）と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記特別演出を実行したときに該第1特定演出に関連した演出態様の第1事後演出（例えば、味方A-1と敵X-1とが登場する事後演出B）を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記特別演出を実行したときに該第2特定演出に関連した演出態様の第2事後演出（例えば、味方A-1と敵X-2とが登場する事後演出B）を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記特別演出を実行したときに該第3特定演出に関連した演出態様の第3事後演出（例えば、事後演出A）を実行可能であり、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記第3特定演出のいずれが実行されるかによって異なる（例えば、高ベース状態においてS Pリーチ 大当たり変動パターンが決定されたときに、「大当たりB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は、S Pリーチ演出Dが実行された場合は40%、S Pリーチ演出Eが実行された場合は60%であり、低ベース状態においてS Pリーチ 大当たり変動パターンが決定されたときに、「大当たりA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は、S Pリーチ演出Aが実行された場合は100%である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出により有利状態に制御されることが報知されるだけでなく、いずれの特定演出が実行されるかによって第2有利状態に制御される割合が異なるため

10

20

30

40

50

、特定演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

### 【3016】

形態3-26の遊技機は、形態3-25に記載の遊技機であって、

前記第1事後演出の演出期間と前記第2事後演出の演出期間は共通である一方、

前記第3事後演出の演出期間は、前記第1事後演出及び前記第2事後演出の演出期間と異なる（例えば、SPリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、SPリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通である一方で、「事後演出A」の実行期間（10秒）と「事後演出B」の実行期間（15秒）とは異なる部分）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第1事後演出の演出期間と第2事後演出の演出期間を共通とすることで、第1事後演出と第2事後演出とで演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる第3事後演出を実行することで、事後演出が単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

### 【3017】

形態3-27の遊技機は、形態3-25または形態3-26に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事後演出において前記発光体を発光させることが可能であって、

前記第1事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第2事後演出における前記発光体の発光パターンと共通である一方、

20

前記第3事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第1事後演出と前記第2事後演出における前記発光体の発光パターンと異なる（例えば、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bの予定出球報知パートにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン（発光パターンLP4-5、LP4-6）は共通である一方、SPリーチ演出Aに対応する事後演出Aの可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン（発光パターンLP4-2、LP4-3）と、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン（発光パターンLP4-5、LP4-6）と、は異なる部分。図297-6参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1事後演出の発光パターンと第2事後演出の発光パターンを共通とすることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる第3事後演出を実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

### 【3018】

（特徴部069SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部069SGのパチンコ遊技機1について、図295-1～図295-64に基づいて説明する。尚、本特徴部069SGにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「069SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部069SG、099SG、018SGでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図295-1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

40

### 【3019】

[実施の形態1]

50

以下、特徴部 0 6 9 S G における実施の形態 1 について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、図 2 8 0 にて説明したように、大当り表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、1 ~ 6）のうちのいずれかの設定値に設定可能ではなく、大当り確率が約 1 / 3 1 9 に設定された遊技機として説明する。

#### 【3 0 2 0】

また、遊技機への電源投入後（R A M クリア処理が実行された場合）や、大当り発生後に、低確状態で連続して所定回数（本例では、9 0 0 回）の可変表示が実行されても次の大当りが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態 B（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当りが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本例では「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。

10

#### 【3 0 2 1】

本実施の形態では、複数種類の大当りのうち大当り A に制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態 A（低確 / 高ベース状態）において 1 1 0 回の可変表示が行われるので、時短状態 A の終了後から救済時短到達までの可変表示回数に残り 7 9 0 回となる一方で、複数種類の大当りのうち大当り B または大当り C のいずれかに制御された場合は、確変状態（高確 / 高ベース状態）において 1 1 0 回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数に残り 9 0 0 回となる。また、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が「0」となったことに基づく時短状態 B（低確 / 高ベース状態）における可変表示回数は 1 1 0 0 回である。

20

#### 【3 0 2 2】

本実施の形態では、救済時短到達時の可変表示において、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像（図 2 9 5 - 2 3（B）（C）参照）を表示させることによって、救済時短到達前の可変表示において、背景画像として表示されていた通常状態に対応する第 1 背景画像（図 2 9 5 - 2 3（A）参照）の視認性を低下させた後に、背景画像として救済時短に対応する第 3 背景画像（図 2 9 5 - 2 3（D）参照）を表示させる。

#### 【3 0 2 3】

本実施の形態では、パチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第 1 経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第 2 経路を流下する。

30

#### 【3 0 2 4】

本実施の形態では、特別可変入賞球装置 7 には、遊技球の流下方向に沿って第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とが形成されている。第 1 大入賞口は、ソレノイド 0 6 9 S G 2 A（図 2 9 5 - 2 参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第 2 大入賞口は、ソレノイド 0 6 9 S G 2 B（図 2 9 5 - 3 参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

40

#### 【3 0 2 5】

更に、第 1 大入賞口内には、遊技球を検出可能な第 1 カウントスイッチ 0 6 9 S G 0 2 3 A が設けられており、第 2 大入賞口内には、遊技球を検出可能な第 2 カウントスイッチ 0 6 9 S G 0 2 3 B が設けられている。

#### 【3 0 2 6】

つまり、左遊技領域（第 1 経路）を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域（第 2 経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0、特別可変入賞球装置 7 が形成する第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口、に入賞可能となっていると

50

もに、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

【 3 0 2 7 】

尚、本実施の形態におけるスイッチ回路 1 1 0 には、第 1 カウントスイッチ 0 6 9 S G 0 2 3 A と第 2 カウントスイッチ 0 6 9 S G 0 2 3 B 及び大当り開始ゲート 0 6 9 S G 0 4 2 に内蔵されている大当り開始スイッチ 0 6 9 S G 0 2 4 が接続されている。

【 3 0 2 8 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘が配設されている。このため、左遊技領域を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

10

【 3 0 2 9 】

図 2 9 5 - 2 に示すように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 0 6 9 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 0 6 9 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 0 6 9 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 0 6 9 S G 1 3 1、大当り遊技状態、高確 / 高ベース状態（確変状態）、低確 / 高ベース状態（時短状態）等の遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2、高確 / 高ベース状態（確変状態）であるとき点灯する確変ランプ 0 6 9 S G 1 3 3、高確 / 高ベース状態（確変状態）と低確 / 高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 0 6 9 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

20

【 3 0 3 0 】

図 2 9 5 - 2 に示すように、主基板 1 1 には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。

30

【 3 0 3 1 】

本実施の形態では、第 2 大入賞口内には、V 入賞口と、該 V 入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、V 入賞口の上流側には可変 V 入賞球装置（V フタ）が設けられている。可変 V 入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、第 2 大入賞口内を流下する遊技球は、可変 V 入賞球装置が開放状態であるときに V 入賞口を通過可能であり、可変 V 入賞球装置が閉鎖状態であるときに V 入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

【 3 0 3 2 】

図 2 9 5 - 2 に示すように、主基板 1 1 には、スイッチ回路 1 1 0 を介して、第 2 大入賞口の下流に備えられた V 入賞口を遊技球が通過したことを検出可能な V スwitch 0 6 9 S G 0 2 3 B 1 と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スitch 0 6 9 S G 0 2 3 B 2 と、が設けられている。

40

【 3 0 3 3 】

また、演出制御基板 1 2 には、プッシュボタン 3 1 B に内蔵された振動モータ 6 1 と、可動体 3 2 を動作させるための可動体モータ 2 0 7 とが接続されている。また、ランプ制御基板 1 4 には、右打ち操作を促すための右打ち L E D 0 6 9 S G 0 3 1 と、第 1 特別図柄の可変表示中に点灯する第 1 特図用 L E D 0 6 9 S G 0 3 2 と、第 2 特別図柄の可変表示中に点灯する第 2 特図用 L E D 0 6 9 S G 0 3 3 と、第 1 保留記憶数が 1 ~ 2 の場合に点灯する第 1 保留用 L E D 0 6 9 S G 0 3 4 A と、第 1 保留記憶数が 3 ~ 4 の場合に点灯する第 1 保留用 L E D 0 6 9 S G 0 3 4 B と、第 2 保留記憶数が 1 ~ 2 の場合に点灯する

50

第2保留用LED069SG035Aと、第2保留記憶数が3～4の場合に点灯する第2保留用LED069SG035Bと、プッシュボタン31Bに内蔵されるボタンLED62と、可動体32に内蔵される可動体LED208と、遊技機用枠3に設けられる枠LED9L1～9L12、9R1～9R12と、が接続されている。

【3034】

図295-3(A)は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図295-3(A)に示すように、本実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【3035】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図295-3(A)に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1～MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

20

【3036】

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

【3037】

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

30

【3038】

図295-3(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部069SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

【3039】

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

【3040】

50

本特徴部 069SG における特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

#### 【3041】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部 069SG における特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部 069SG では約  $1/319.68$ ）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部 069SG では約  $1/80.02$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

#### 【3042】

ROM101 が記憶する判定テーブルには、図 280 に示す第 1 特図用表示結果判定テーブルや第 2 特図用表示結果判定テーブルに加えて、図 295-3 (C1) に示す大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、図 295-3 (C2) に示す大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）の他、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

#### 【3043】

尚、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率（出球率）が変わらない構成とされているが、設定値に応じて大当たりの当選確率（出球率）が変わる構成としてもよい。

#### 【3044】

（大当たり種別判定テーブル）

図 295-3 (C1) 及び図 295-3 (C2) は、ROM101 に記憶されている大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図 295-3 (C1) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図 295-3 (C1) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

#### 【3045】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当たりの種別を大当たり A～大当たり C のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

#### 【3046】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図 295-3 (D) を用いて説明する。本実施の形態では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において最大で 110 回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当たり A、大当たり B、大当たり C が設けられている。また、これら大当たり A、大当たり B、大当たり C は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において遊技球が第 2 大入賞口に入賞した後に、V 入賞口に入賞することによって、大当たり遊技の終了後において最大で 110 回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当たりでもある。

## 【3047】

本実施の形態では、可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15秒）とがある。大当りAは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当りB及び大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

## 【3048】

「大当りA」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

10

## 【3049】

「大当りB」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りB」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

20

## 【3050】

「大当りC」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～10ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りC」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

## 【3051】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りA～大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

30

## 【3052】

また、図295-3（C1）に示すように、大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当りAに割り当てられており、150～299までが大当りBに割り当てられている。一方で、図295-3（C2）に示すように、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りBに割り当てられており、100～299までが大当りCに割り当てられている。

## 【3053】

つまり、本実施の形態では、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

40

## 【3054】

本例では、大当りAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当りAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当りBおよび大当りCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられな

50

いことはあり得るものの極めて希有であるので、大当り B および大当り C となった場合には、V 入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

### 【3055】

尚、本実施の形態では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値である MR 2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値である MR 1 を用いて決定してもよい。

### 【3056】

また、本実施の形態では、例えば、第 2 特別図柄用の大当り種別として、大当り遊技状態の終了後に 110 回の確変制御及び時短制御が実行可能な大当り B、C を有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態の終了後に時短制御が 1009 回（確変状態：110 回 + 時短状態 A：899 回）行われる大当り D 等を設けてもよく、このようにすることで、ほぼ次回大当り濃厚であるため興趣向上するとともに、大当り D の終了後、110 回の確変状態において大当りが発生せずに確変制御が終了した場合でも、時短状態 A（低確 / 高ペース状態）で大当りが発生せずに 899 回の可変表示を実行した後、通常状態で 1 回の可変表示を実行するだけでさらに後述する時短状態 B（救済時短状態）に制御されるため、興趣が向上する。

### 【3057】

（時短回数）

図 295 - 4 は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図 295 - 4 に示すように、本例では、大当り A が発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、（1）時短制御が 110 回行われ、且つ、（2）低確制御が 110 回行われる時短状態 A（本例では、時短回数 110 回のバトルラッシュ（BATTLE RUSH）に制御される。また、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（1）時短制御が 110 回行われ、且つ、（2）確変制御が 110 回行われる確変状態（本例では、時短回数 110 回の極バトルラッシュ（極・BATTLE RUSH））に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、（1）時短制御が 1100 回行われ、且つ、（2）低確制御が 1100 回行われる時短状態 B（本例では、時短回数 1100 回の遊・1100 バトルラッシュ（遊・1100 BATTLE RUSH））に制御される。ただし、時短状態 B の終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び 900 回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態 B に制御されることはない。

### 【3058】

尚、通常状態において時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、（1）時短制御が 1100 回行われ、且つ、（2）低確制御が 1100 回行われる時短状態 B（本例では、時短回数 1100 回の遊・1100 バトルラッシュ）に制御されるようにしてもよい。この場合、高ペース状態（確変状態、時短状態）において時短付きはずれ図柄が停止表示されても遊技状態の移行制御は行われない（時短回数 1100 回の時短状態に制御しない）ものである。これは、遊技者の救済度合を低下させないためである。例えば、仮に、大当りとなりやすい確変状態に制御されているときに時短付きはずれ図柄が停止表示されることにもとづいて、時短回数 1100 回の時短状態に制御し直す構成とした場合には、遊技者にとって有利な状態から不利な状態へ制御することとなるため、好ましくない。そこで、時短付きはずれ図柄が停止表示された際に制御されていた遊技状態が通常状態である場合にのみ、時短回数 1100 回の時短状態に制御するよう構成すればよい。

### 【3059】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当り遊技状態に制御されることなく n 回（本例では 900 回）の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率 K は、以下のようにして算出できる。

### 【3060】

$$K = \{ (1 - ML) ^ n \} \times 100$$

( K = 救済時短到達率、 M L = 大当り確率、 n = 可変表示回数 )

【 3 0 6 1 】

具体的には、例えば、本実施の形態における大当り確率 M L が約 1 / 3 1 9 であれば救済時短到達率 K は 5 . 9 % となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当り確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当り確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【 3 0 6 2 】

( 変動パターン )

図 2 9 5 - 5 ~ 図 2 9 5 - 8 は、本実施の形態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【 3 0 6 3 】

図 2 9 5 - 5 は、( A ) は通常状態における保留記憶数が 0 ~ 2 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( B ) は保留記憶数が 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( C ) 保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【 3 0 6 4 】

図 2 9 5 - 5 ( A ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 2 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ B に 9 7 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ A に 2 個の判定値が割り当てられ、S P リーチ B に 1 個の判定値が割り当てられている。また、図 2 9 5 - 5 ( B ) に示すように、保留記憶数が 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ B に 9 7 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ A に 2 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ B に 1 個の判定値が割り当てられている。

【 3 0 6 5 】

一方、図 2 9 5 - 5 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P 非経由 B に 1 0 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ A に 4 0 個の判定値が割り当てられ、S P リーチ B に 5 0 個の判定値が割り当てられている。

【 3 0 6 6 】

また、図 2 9 5 - 6 は、( A ) は確変状態における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( B ) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( C ) 保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【 3 0 6 7 】

図 2 9 5 - 6 ( A ) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 9 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ C に 2 個の判定値が割り当てられ、S P リーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。また、図 2 9 5 - 6 ( B ) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ A に 8 5 個の判定値が割り当てられており、非リーチ A に 1 0 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ C に 2 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。

【 3 0 6 8 】

一方、図 2 9 5 - 6 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P 非経由 A に 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ C に 8 0 個の判定値が割り当てられ、S P リーチ D に 1 5 個の判定値が割り当てられている。

【 3 0 6 9 】

また、図 2 9 5 - 7 は、( A ) は時短状態 A における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( B ) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( C ) 保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動

10

20

30

40

50

パターン判定テーブルの具体例を示している。

【 3 0 7 0 】

図 2 9 5 - 7 ( A ) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 9 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ E に 5 個の判定値が割り当てられている。また、図 2 9 5 - 7 ( B ) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ A に 9 0 個の判定値が割り当てられており、非リーチ A に 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ E に 5 個の判定値が割り当てられている。

【 3 0 7 1 】

一方、図 2 9 5 - 7 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P 非経由 A に 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ E に 9 5 個の判定値が割り当てられている。

【 3 0 7 2 】

また、図 2 9 5 - 8 は、( A ) は時短状態 B ( 救済時短状態 ) における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( B ) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( C ) 保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【 3 0 7 3 】

図 2 9 5 - 8 ( A ) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 9 7 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。また、図 2 9 5 - 8 ( B ) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに 9 7 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。

【 3 0 7 4 】

一方、図 2 9 5 - 8 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P リーチ D に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。

【 3 0 7 5 】

図 2 9 5 - 6 ( A ) ( B ) に示すように、確変状態において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 8 . 2 秒 { ( ( 7 s × 9 5 ) + ( 4 0 s × 2 ) + ( 2 5 s × 3 ) ) ÷ 1 0 0 = 8 . 2 }、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4 . 8 秒 { ( ( 3 s × 8 5 ) + ( 7 s × 1 0 ) + ( 4 0 s × 2 ) + ( 2 5 s × 3 ) ) ÷ 1 0 0 = 4 . 8 } である。

【 3 0 7 6 】

ここで、確変状態が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 1 1 0 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4 . 8 3 秒 { ( 8 . 2 + ( 4 . 8 × 1 0 9 ) ) ÷ 1 1 0 = 4 . 8 3 } となる。

【 3 0 7 7 】

また、図 2 9 5 - 6 ( C ) に示すように、確変状態において保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 1 . 1 秒 { ( ( 2 2 s × 5 ) + ( 5 5 s × 8 0 ) + ( 4 0 s × 1 5 ) ) ÷ 1 0 0 = 5 1 . 1 } であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 1 . 1 秒である。

【 3 0 7 8 】

図 2 9 5 - 7 ( A ) ( B ) に示すように、時短状態 A において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 9 . 1 5 秒 { ( ( 7 s × 9 5 ) + ( 5 0 s × 5 ) ) ÷ 1 0 0 = 9 . 1 5 }、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 . 5 5 秒 { ( ( 3 s × 9 0 ) + ( 7 s × 5 ) + ( 5 0 s × 5 ) ) ÷ 1 0 0 = 5 . 5 5 } である。

## 【3079】

ここで、時短状態 A が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 110 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、時短状態 A において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5.58 秒  $\{ (9.15 + (5.55 \times 109)) \div 110 = 5.58 \}$  となる。

## 【3080】

また、図 295 - 7 (C) に示すように、時短状態 A において保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 62.8 秒  $\{ ((22s \times 5) + (55s \times 95)) \div 100 = 62.85 \}$  である。

## 【3081】

図 295 - 8 (A) (B) に示すように、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 7.54 秒  $\{ ((7s \times 97) + (25s \times 3)) \div 100 = 7.54 \}$ 、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.205 秒  $\{ ((1.5s \times 97) + (25s \times 3)) \div 100 = 2.205 \}$  である。

## 【3082】

ここで、時短状態 B が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 1100 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、時短状態 B において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.2 秒  $\{ (7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985 \}$  となる。

## 【3083】

また、図 295 - 8 (C) に示すように、時短状態 B において保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 40 秒であるため、時短状態 B において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 40 秒である。

## 【3084】

このように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は 3 つ、時短状態 A は 2 つ、時短状態 B は 2 つであり、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は 4 つ、時短状態 A は 3 つ、時短状態 B は 2 つである。

## 【3085】

また、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は 4.83 秒、時短状態 A は 5.58 秒、時短状態 B は 2.2 秒である。

## 【3086】

また、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用変動パターン数は、確変状態は 3 つ、時短状態 A は 2 つ、時短状態 B は 1 つである。

## 【3087】

また、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は 51.1 秒、時短状態 A は 62.8 秒、時短状態 B は 40 秒である。

## 【3088】

すなわち、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数は、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に少なくなり (確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B)、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に短くなる (確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B)。

## 【3089】

また、決定可能な大当り用変動パターンの種別は、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に少なくなり (確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B)、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に短くなる (確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B)。このように、時短状態 B は、確変状態や時短状態 A に比べて、変動パターン種別が少ないとともに、1 の可変表示期間が短い。つまり、単

10

20

30

40

50

調で効率が良い可変表示が行われる。

【3090】

尚、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数や大当り用変動パターンの種別数は、確変状態の方が時短状態Aよりも多い形態を例示したが、時短状態Aの方が確変状態よりも多くてもよいし、確変状態と時短状態Aとで同じであってもよい。

【3091】

また、図295-5～図295-8に示す各種変動パターン判定テーブルは、第1特別図柄と第2特別図柄とで共通に用いられるものである。特に時短状態Bにおいては、図295-8に示す変動パターン判定テーブルが第1特別図柄と第2特別図柄とで共通に用いられることで、時短状態Bにおいて第1始動入賞が発生した場合でも、確変状態や時短状態Aに比べて決定可能な変動パターン種別数が少なく、可変表示時間の平均時間が短いため、単調で効率が良い可変表示が行われる。

10

【3092】

尚、第1特別図柄と第2特別図柄とで異なる変動パターン判定テーブルが用いられるようにしてもよい。

【3093】

尚、「大当りA」による大当り遊技状態においてV入賞が発生した場合は、「大当りB」や「大当りC」と同様に、大当り遊技状態の終了後に確変制御及び時短制御が実行される確変状態に制御されるため、変動パターンについては、図295-6に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。また、「大当りB」や「大当りC」による大当り遊技状態においてV入賞が発生しなかった場合は、「大当りA」と同様に、大当り遊技状態の終了後に時短制御のみが実行される時短状態Aに制御されるため、変動パターンについては、図295-7に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。つまり、変動パターン判定テーブルは、大当り種別に応じた変動パターン判定テーブルが用いられるわけではなく、大当り遊技状態においてイレギュラーな状態が発生することがあるため、大当り遊技状態の終了後の状態に紐づいた変動パターン判定テーブルが用いられる。

20

【3094】

つまり、有利状態（例えば、大当り遊技状態）において特定領域（例えば、V入賞口など）を遊技球が通過したことに基づいて該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御可能な遊技機において、V入賞が可能な大当り遊技状態においてV入賞が発生した場合は該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される一方で、V入賞が可能な大当り遊技状態でV入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第1時短状態に制御され、V入賞が困難な大当り遊技状態においてV入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第2時短状態に制御されるものにおいて、第1時短状態と第2時短状態とは共通の時短状態であって、第1時短状態と第2時短状態とにおける1の可変表示期間は、本実施の形態の時短状態Bにおける1の可変表示期間よりも短いことが好ましい。

30

【3095】

（リーチを伴わない変動パターン）

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターン（「短縮非リーチA、短縮非リーチB」、「超短縮非リーチ」、「非リーチA、非リーチB」、「SP非経由A、SP非経由B」）とは、可変表示が開始された後にリーチが成立せずに可変表示結果が「はずれ」または「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される変動パターンである。「短縮非リーチA、短縮非リーチB」、「超短縮非リーチ」、「非リーチA、非リーチB」、「SP非経由A、SP非経由B」をまとめて単に「非リーチ」または「非リーチ変動パターン」ともいう。尚、「SP非経由A、SP非経由B」は、リーチやSPリーチが成立せずに大当りとなる大当り用の非リーチ変動パターンである。

40

【3096】

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチA」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は7000msであり、「SP非経由A」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は7000+15000msであり、「非リ

50

ーチ B」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 1 2 0 0 0 m s であり、「S P 非経由 B」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 1 2 0 0 0 + 1 5 0 0 0 m s であり、「短縮非リーチ A」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 3 0 0 0 m s であり、「短縮非リーチ B」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 5 0 0 0 m s であり、「超短縮非リーチ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 1 5 0 0 m s である。このうち「超短縮非リーチ」の変動パターンは、時短状態 B でのみ決定可能な変動パターンであり、時短制御が実行される他の遊技状態（時短状態 A、確変状態）に制御されているときに決定される何れの変動パターンよりも可変表示期間が短い。

#### 【 3 0 9 7 】

（スーパーリーチを伴う変動パターン）

本実施の形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「S P リーチ A」、「S P リーチ B」、「S P リーチ C」、「S P リーチ D」、「S P リーチ E」）では、リーチ状態が成立した後に、S P リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するボーリング演出（S P リーチ A）や、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出（S P リーチ B ~ E）が実行され、ボーリング演出やバトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行されるか、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行された後に、味方キャラクタが敵キャラクタに復活勝利する演出（復活演出）が実行される。

#### 【 3 0 9 8 】

尚、「リーチを伴わない変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンである。尚、後述する「リーチ予告」のようなリーチ煽りがあっても、最終的にリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンを含む。また、「スーパーリーチを伴う変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となった後、リーチ演出が発展して S P リーチ演出が実行されてから表示結果が表示される変動パターンである。

#### 【 3 0 9 9 】

また、スーパーリーチ大当り変動パターン（S P リーチ A ~ E）は、飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートと、可変表示パートの勝利演出及び復活演出の終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートと、が含まれる。

#### 【 3 1 0 0 】

可変表示パートの可変表示期間は、S P リーチ A は 4 5 0 0 0 m s、S P リーチ B は 8 0 0 0 0 m s、S P リーチ C は 4 0 0 0 0 m s、S P リーチ D は 2 5 0 0 0 m s、S P リーチ E は 5 0 0 0 0 m s であり、S P リーチ A ~ E の種別ごとに異なっている。一方、事後演出パートの実行期間は、S P リーチ A ~ E で共通の 1 5 0 0 0 m s となっている。本実施の形態では、事後演出パートは、可変表示期間における所定期間（例えば、1 5 0 0 0 m s）が割り当てられているが、S P リーチの種別に応じて所定期間が異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態におけるファンファーレ期間などを事後演出パートに割り当ててもよい。

#### 【 3 1 0 1 】

尚、本実施の形態では、リーチを伴う変動パターンは全てスーパーリーチ変動パターンとされ、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていてもよい。

#### 【 3 1 0 2 】

（演出制御コマンド）

図 2 9 5 - 9 ( A ) は、本実施の形態における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E ( コマンドの分類 ) を示し、2 バイト目は E X T ( コマンドの種類 ) を表す。M O D E データの先頭ビット ( ビット 7 ) は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 2 9 5 - 9 ( A ) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

#### 【 3 1 0 3 】

図 2 9 5 - 9 ( A ) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン ( 変動時間 ) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【 3 1 0 4 】

コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 2 9 5 - 9 ( B ) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか ( 「時短付きははずれ」であるか ) の決定結果 ( 事前決定結果 ) や、可変表示結果が「大当たりとなる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 ( 大当たり種別決定結果 ) に応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【 3 1 0 5 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 2 9 5 - 9 ( B ) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。

#### 【 3 1 0 6 】

コマンド 8 F X X H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の可変表示の停止 ( 確定 ) と、次の可変表示を開始するまでの図柄確定期間を指定する図柄確定指定コマンドである。

#### 【 3 1 0 7 】

図柄確定指定コマンドでは、例えば、図 2 9 5 - 9 ( C ) に示すように、コマンド 8 F 0 0 H は、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が 0 . 5 秒となる図柄確定 A 指定コマンドである。コマンド 8 F 0 1 H は、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が 2 0 秒となる図柄確定 B 指定コマンドである。

#### 【 3 1 0 8 】

本実施の形態では、( i ) R A M クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合と、( i i ) 大当たり後、9 0 0 回の可変表示で救済時短に到達した場合とで、救済時短到達変動において異なる E X T データが設定された図柄確定指定コマンドが送信される。具体的には、( i ) R A M クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合には、救済

10

20

30

40

50

時短到達変動において図柄確定期間が 0.5 秒となる図柄確定 A 指定コマンドが送信される。また、( i i ) 大当り後、900 回の可変表示で救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が 20 秒となる図柄確定 B 指定コマンドが送信される。

【 3 1 0 9 】

コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

10

【 3 1 1 0 】

コマンド E 1 X X H は、救済時短を除いた時短状態（時短状態 A）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンド E 2 X X H は、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

【 3 1 1 1 】

コマンド F 1 0 0 H は、右打ち L E D 0 6 9 S G 0 3 1 の点灯を通知する右打ち L E D 点灯通知コマンドである。コマンド F 1 0 1 H は、右打ち L E D 0 6 9 S G 0 3 1 の消灯を通知する右打ち L E D 消灯通知コマンドである。

【 3 1 1 2 】

コマンド 9 1 X X H は、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を 16 進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 2 9 5 - 9 ( D ) に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値（4 桁の値）の各位（1 桁目、2 桁目、3 桁目、4 桁目）に応じて、異なる E X T データが設定される。

20

【 3 1 1 3 】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 2 9 5 - 9 ( D ) に示すように、コマンド 9 1 0 0 H ~ コマンド 9 1 0 F H は、救済時短回数の値の 1 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 1 コマンドである。コマンド 9 1 1 0 H ~ コマンド 9 1 1 F H は、救済時短回数の値の 2 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 2 コマンドである。コマンド 9 1 3 0 H ~ コマンド 9 1 3 F H は、救済時短回数の値の 3 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 3 コマンドである。コマンド 9 1 4 0 H ~ コマンド 9 1 4 F H は、救済時短回数の値の 4 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 4 コマンドである。

30

【 3 1 1 4 】

コマンド 9 4 X X H は、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126 回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 2 9 5 - 9 ( E ) に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126 回以下の回数）に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 3 1 1 5 】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 2 9 5 - 9 ( E ) に示すように、コマンド 9 4 0 0 H は、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数 A 指定コマンドである。コマンド 9 4 0 1 H は、救済時短に到達するまで残り 1 ~ 125 回であることを指定する救済時短回数 B 指定コマンドである。コマンド 9 4 7 E H は、救済時短に到達するまで残り 126 回であることを指定する救済時短回数 C 指定コマンドである。コマンド 9 4 7 F H は、救済時短に到達するまで残り 127 回以上であることを指定する救済時短回数 D 指定コマンドである。

40

【 3 1 1 6 】

コマンド 9 6 X X H は、救済時短回数 2 指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（100 回単位の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数 2 指定コマンドでは、例えば、救済時短回数 2 指定コマンドの E X T データに救済時短となるまでの残りの可変表示回数（100 回単位の回数）に応じた値がセットされる。

50

例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が100回である場合には、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601Hが送信され、残りの可変表示回数が700回である場合には、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9607Hが送信される。コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。

#### 【3117】

(遊技制御メイン処理)

図295-10は、本実施の形態における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップS1～S7の処理、ステップS8～S9の処理、およびステップS10～S12の処理は、図277で示したそれらの処理と同様である。

#### 【3118】

本例では、ステップS7において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ069SGS0013)。

#### 【3119】

次いで、CPU103は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ069SGS0014)。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が1～125回である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

#### 【3120】

尚、本例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップS7で送信される復旧時のコマンド(例えば、電源投入指定コマンド)のEXTデータに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。

#### 【3121】

また、ステップS3においてRAMクリアが要求されたとき、ステップS4においてバックアップデータがない場合、ステップS5においてバックアップRAMに異常があったときに、ステップS8の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。

#### 【3122】

また、ステップS9において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする(ステップ069SGS0015)。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「900」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された後、900回の可変表示を実行しても大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。尚、本例では、ステップS9において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値(「900」)とが対応しているため、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

#### 【3123】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値(本例では「900」となっている)を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステッ

10

20

30

40

50

ブ 0 6 9 S G S 0 0 1 6 )。

【 3 1 2 4 】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

【 3 1 2 5 】

尚、本例では、遊技機への電源投入時に R A M クリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「 9 0 0 」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、R A M クリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【 3 1 2 6 】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出 (ステップ S 3 ; Y e s ) して R A M クリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、R A M 異常を検出 (ステップ S 4 , S 5 ; N o ) して R A M クリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【 3 1 2 7 】

( 時短フラグ、確変フラグ )

本実施の形態では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグ A と、時短フラグ B とがある。尚、以下の説明において、フラグを消去 (又はクリア) することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

【 3 1 2 8 】

時短フラグ A は、大当り A 経由の時短状態 A に制御されているときにセットされている。この時短フラグ A は、大当り A の大当り遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態 A が終了するとき (時短状態 A 中に大当りとなったタイミング、 1 1 0 回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング) で消去される。

【 3 1 2 9 】

時短フラグ B は、救済時短経由で制御された時短状態 B に制御されているときにセットされている。この時短フラグ B は、R A M クリアから表示結果が大当り図柄とならない 9 0 0 回の可変表示が実行されたとき、又は、大当り遊技状態終了後に低確状態で表示結果が大当り図柄とならない 9 0 0 回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態 B が終了するとき (時短状態 B 中に大当りとなったタイミング、 1 1 0 0 回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等) で消去される。

【 3 1 3 0 】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施の形態では、大当り遊技の 1 ラウンド目に V 入賞した場合に、当該大当り遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング (確変状態中に大当りとなったタイミング、 1 1 0 回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等) で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図 2 9 5 - 1 2 のステップ 0 6 9 S G S 6 9 A で Y E S と判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから 1 1 0 回目であることに基づいて消去される。

【 3 1 3 1 】

( 特別図柄通常処理 )

図 2 9 5 - 1 1 および図 2 9 5 - 1 2 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理 (ステップ S 1 1 0 ) を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、合算保留記憶数の値を確認する (ステップ 0 6 9 S G S 5 1 )。具体的に

10

20

30

40

50

は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ069SGS52)。具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップ069SGS53)。第2保留記憶数が0であれば(すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合)には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップ069SGS54)。

10

#### 【3132】

本実施の形態では、ステップ069SGS52～54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示に対して、第2特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の可変表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の可変表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

#### 【3133】

尚、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球が入賞した順に第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示を実行するように構成してもよい。

#### 【3134】

20

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する(ステップ069SGS55)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

#### 【3135】

30

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ069SGS56)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

#### 【3136】

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

40

#### 【3137】

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

#### 【3138】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数

50

カウンタのカウント値を1減算する(ステップ069SGS57)。尚、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【3139】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し(ステップ069SGS61)、大当り判定モジュールを実行する(ステップ069SGS62)。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理(ステップS101)で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ(低確率状態であれば)、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば(高確率状態であれば)、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

10

【3140】

大当りとすることに決定した場合には(ステップ069SGS63; Yes)、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする(ステップ069SGS64)そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別(大当りA、大当りB、大当りC)を大当りの種別に決定する(ステップ069SGS65)。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理(ステップS101)で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ069SGS70に移行する。一方、大当りとすることに決定しなかった場合には(ステップ069SGS63; No)、ステップ069SGS66に移行する。

20

【3141】

本例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果(大当り、はずれ)にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件(救済時短回数カウンタの値を減算して「0」となること)が発生し得る構成となっている。本例では、大当りAとなったことにもとづいて時短状態Aに、所定回数(本例では、900回)の可変表示を終了しても次の大当りが発生しなかったことにもとづいて時短状態Bに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合には、大当りとなることにもとづく時短状態Aに制御するよう構成されている。

30

【3142】

次いで、CPU103は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する(ステップ069SGS66)。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算し(ステップ069SGS67)、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する(ステップ069SGS68)。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする(ステップ069SGS69)。

40

【3143】

尚、本例では、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ069SGS66~069SGS69を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後、時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「110」をセット(ステ

50

ップ069SGS172参照)した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「111」をセットするように構成してもよい。

#### 【3144】

次いで、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ069SGS69A)。確変フラグがセットされていれば(すなわち、確変状態であれば)、ステップ069SGS84に移行する。本例では、ステップ069SGS69Aの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ069SGS70以降の処理(特にステップ069SGSS71の処理)を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき(本例では、極・バトルラッシュ中)に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ(すなわち、非確変状態であれば)、ステップ069SGSS70に移行する。

10

#### 【3145】

尚、本実施の形態では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGSS70以降の処理が実行されることなく、ステップ069SGS84に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGSS70に移行するものの、ステップ069SGSS71の処理は実行されないようにしてもよい。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドが送信されるようにしてもよい。

20

#### 【3146】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを判定する(ステップ069SGS70; Yes)。救済時短回数カウンタの値が0である場合には(ステップ069SGS70; Yes)、ステップ069SGS84へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が0である場合とは、既に救済時短経由の時短状態(時短状態B)に制御された後のタイミング(時短状態Bに制御されているか、または時短状態Bにおいて1100回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング)であり、救済時短回数カウンタに900がセットされる契機である大当たりが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が0でない場合には(ステップ069SGS70; No)、救済時短回数カウンタの値を1減算する(ステップ069SGS71)。また、本例では、ステップ069SGS71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第2特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

30

#### 【3147】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する(ステップ069SGS72)。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば(ステップ069SGS72; No)、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ069SGS73)。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド947EHを送信する制御を行う。

40

#### 【3148】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する(ステップ069SGS74)。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ069SGS84に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Bに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする(ステップ069

50

S G S 7 5 )。そして、ステップ 0 6 9 S G S 8 4 に移行する。

【 3 1 4 9 】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が 1 2 7 以上であれば ( ステップ 0 6 9 S G S 7 2 ; Y e s )、C P U 1 0 3 は、E X T データとして一律に 7 F H をセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 5 7 F H を演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う ( ステップ 0 6 9 S G S 7 6 )。次いで、C P U 1 0 3 は、救済時短までの残りの可変表示回数が 1 0 0 回単位の回数 ( 本例では、1 0 0 回、2 0 0 回、3 0 0 回、4 0 0 回、5 0 0 回、6 0 0 回、7 0 0 回、又は 8 0 0 回 ) となっているか否かを確認する ( ステップ 0 6 9 S G S 7 7 )。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が 1 0 0 回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が 1 0 0 回単位の回数となっていれば、C P U 1 0 3 は、救済時短回数カウンタの値に応じた値を E X T データにセットして、救済時短回数 2 指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う ( ステップ 0 6 9 S G S 7 8 )。例えば、救済時短回数カウンタの値が 1 0 0 である場合には、C P U 1 0 3 は、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 1 H を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が 8 0 0 である場合には、C P U 1 0 3 は、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 8 H を送信する制御を行う。そして、ステップ 0 6 9 S G S 8 4 に移行する。

10

【 3 1 5 0 】

尚、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ( 具体的には、C P U 1 0 3 ) 側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。

20

【 3 1 5 1 】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定 ( 「 9 0 0 」 をセット ) も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、1 回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドを送信するように構成し、2 回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

30

【 3 1 5 2 】

次いで、C P U 1 0 3 は、大当たり種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する ( ステップ 0 6 9 S G S 8 4 )。この場合、例えば、大当たり A とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「 2 」と決定し、大当たり B とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「 3 」と決定し、大当たり C とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「 7 」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「 - 」と決定する。また、C P U 1 0 3 は、決定した特別図柄の停止図柄を R A M 1 0 2 に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる ( ステップ 0 6 9 S G S 8 5 )。

【 3 1 5 3 】

そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理 ( ステップ S 1 1 1 ) に対応した値に更新する ( ステップ 0 6 9 S G S 8 6 )。

40

【 3 1 5 4 】

( 特別図柄停止処理 )

図 2 9 5 - 1 3 および図 2 9 5 - 1 4 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理 ( ステップ S 1 1 3 ) を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、まず、図柄確定期間タイマの値を 1 減算し ( ステップ 0 6 9 S G S 1 3 1 )、減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっているか否かを確認する ( ステップ 0 6 9 S G S 1 3 2 )。

【 3 1 5 5 】

減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっていなければ ( すなわち、まだ第 1 特別図

50

柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ)、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていれば(すなわち、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば)、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ069SGS133)。大当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグA、時短フラグB、救済時短決定フラグ、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする(ステップ069SGS134)。

#### 【3156】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする(ステップ069SGS135)。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「900」がセットされ、大当り遊技終了後に低確状態において900回の可変表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。

10

#### 【3157】

尚、本例では、ステップ069SGS135の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「900」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定するように構成してもよい。

20

#### 【3158】

次いで、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を開始する制御を行う(ステップ069SGS136)。また、CPU103は、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ069SGS137)。

#### 【3159】

次いで、CPU103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ069SGS138)。次いで、CPU103は、第1大入賞口069SG007Aや第2大入賞口069SG007Bを開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間(ファンファーレ時間)を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする(ステップ069SGS139)。そして、CPU103は、特別図柄プロセフラグの値を大当り開放前処理(ステップS144)に対応した値に更新する(ステップ069SGS140)。

30

#### 【3160】

大当りフラグがセットされていなければ(ステップ069SGS133;No)、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ069SGS170)。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU103は、救済時短決定フラグをリセットし(ステップ069SGS171)、セットされている場合には、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する(ステップ069SGS171A)。そして、時短回数カウンタに「1100」をセットする(ステップ069SGS172)。

40

#### 【3161】

また、CPU103は、時短状態B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ069SGS174)。また、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を開始する制御を行うとともに(ステップ069SGS174A)、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ069SGS174B)。その後、ステップ069SGS175へ移行する。

#### 【3162】

尚、本例では、救済時短となったタイミングでは時短状態Bに制御するだけで救済時短

50

回数カウンタの設定は行わない例を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングで時短状態 B に制御するとともに救済時短回数カウンタの設定（「900」をセット）も行うように構成してもよい。そのような構成によれば、救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当たりが発生するまで時短状態を継続するように構成することができる。

【3163】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「900」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「0」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタを設定する際に「0」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「900」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

10

【3164】

また、本例では、ステップ069SGS172の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの可変表示回数（900回）よりも多い値の1100回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ069SGS172において時短回数カウンタに「900」と同じ値や少ない値をセットしてもよい。

【3165】

20

また、ステップ069SGS172において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「110」をセットし、2回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「1100」をセットするように構成してもよい。

【3166】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ069SGS172において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、10%の確率で110回と決定し、90%の確率で1100回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当たり種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

30

【3167】

また、ステップ069SGS170において救済時短決定フラグがセットされていなければ、CPU103は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS141）。時短終了フラグがセットされていれば、CPU103は、時短終了フラグをリセットする（ステップ069SGS142）。

【3168】

次いで、CPU103は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグA～Bのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ069SGS145）。そして、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を終了する制御を行う（ステップ069SGS150）。また、CPU103は、右打ちLED069SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS151）。また、CPU103は、通常状態指定コマンド（遊技状態指定コマンドの一種）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS152）。そして、ステップ069SGS175に移行する。

40

【3169】

尚、本例では、ステップ069SGS141～S152の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変

50

動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

【3170】

また、ステップ069SGS141において、時短終了フラグがセットされていなければ(ステップ069SGS141; No)、ステップ069SGS175に移行する。

【3171】

ステップ069SGS175では、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS110)に対応した値に更新する(ステップ069SGS175)。

【3172】

(状態遷移)

次に、本実施の形態における状態遷移について説明する。図295-15は、本実施の形態における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【3173】

図295-15に示すように、通常状態(低確/低ベース状態)において、大当たりBが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当たりAが発生した場合には、時短状態A(大当たり経由の時短状態(低確/高ベース状態))に制御される。尚、図示していないが、大当たりBが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態A(大当たり経由の時短状態)に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合((P)(P-1)RAMクリア処理後や、(P-2)確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は(Q)(Q-1)時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合)には時短状態B(救済時短経由の時短状態(低確/高ベース状態))に制御される。

【3174】

また、図295-15に示すように、確変状態(高確/高ベース状態)において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態A(大当たり経由の時短状態)に制御される。

【3175】

また、図295-15に示すように、時短状態A(低確/高ベース状態)において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A(大当たり経由の時短状態)に制御される。また、時短状態Aにおいて、大当たりが発生することなく110回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。

【3176】

また、図295-15に示すように、時短状態B(低確/高ベース状態)において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A(大当たり経由の時短状態)に制御される。また、時短状態Bにおいて、大当たりが発生することなく1100回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合((P)(P-1)RAMクリア処理後や、(P-2)確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は(Q)(Q-1)時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合)には時短状態B(救済時短経由の時短状態)に制御される。

【3177】

10

20

30

40

50

尚、本例では、時短状態 B 中に大当りが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態 A に移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に対応した時短回数（本例では、110回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態 B を継続するように構成してもよい。

【3178】

尚、本例では、時短状態中や確変状態中に第1特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第1特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

【3179】

（遊タイムの説明）

次に、本実施の形態における時短状態 B（救済時短状態）である「遊タイム」の特徴について、図295-16～図295-18に基づいて説明する。図295-16は、（A1）（A2）は「遊タイム」非搭載の場合の一例を示す図、（B1）（B2）は「遊タイム」搭載の場合の一例を示す図である。図295-17は、（A）～（D）は通常状態におけるはずれ変動の一例を示す図である。図295-18は、（E1）（E2）は変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの説明図、（F1）～（F4）は変動効率が通常状態よりも高い本件の遊タイムの説明図である。尚、図295-16～図295-18においては、「遊タイム」の特徴を説明する便宜上、以下において説明する演出画像とは異なる説明用の画像を用いて説明することとする。

【3180】

まず、本実施の形態の「遊タイム」が非搭載のパチンコ遊技機の場合、例えば、図295-16（A1）（A2）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率が約1/300の場合で900回など、大当り確率分母の約3倍）の可変表示が行われた場合でも、「遊タイム」、つまり、時短状態に制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約3倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態（低確／低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【3181】

一方、本実施の形態の「遊タイム」が搭載のパチンコ遊技機の場合、図295-16（B1）（B2）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約2.5～3倍）の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、特定回数（例えば、1100回など、最大で大当り確率分母の約3.8倍など）の可変表示にわたり時短状態 B に制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約3倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「遊タイム」、つまり、時短状態 B に制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【3182】

また、図295-17（A）～（D）に示すように、遊技者は、大当りの終了後から「遊タイム」に制御されるまでの期間にわたり、大当りがない状態で遊技を続けており（「はまっている」）、その期間には様々な予告演出が実行されて煽られ続けている。また、900回の可変表示となると、例えば、大当り終了後から可変表示が第1回数（例えば、105回）実行されたとき（図295-17（A）参照）、可変表示が第2回数（例えば、213回）実行されたとき（図295-17（B）参照）、可変表示が第3回数（例えば、506回）実行されたとき（図295-17（C）参照）、可変表示が第4回数（例えば、882回）実行されたときなど（図295-17（D）参照）、少なくともSPリーチといった大当り期待度の高い演出（例えば、「激熱」のSPリーチ演出など）が所定

10

20

30

40

50

回数実行され、これら S P リーチ演出がことごとくはずれ続けているため、かなり気が滅入っている可能性が高い。

### 【 3 1 8 3 】

よって、図 2 9 5 - 1 8 ( E 1 ) ( E 2 ) に示すように、9 0 0 回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」(時短状態 B)に制御される場合でも、この時短状態 B が、通常状態(低確/低ベース状態)のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、9 0 0 回の可変表示において S P リーチ演出がことごとくはずされてかなり気が滅入っているため、「遊タイム」においても煽り演出が頻発すると遊技意欲が低下してしまう。

### 【 3 1 8 4 】

そこで、図 2 9 5 - 1 8 ( F 1 ) ~ ( F 4 ) に示すように、本実施の形態の「遊タイム」(時短状態 B)は、通常状態(低確/低ベース状態)よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示が特定回数(例えば、1 1 0 0 回など、最大で大当たり確率の約 3 . 8 倍の回数)実行されることで、時短状態 B に制御されている期間に大当たり制御される確率が高い(例えば、約 9 7 % など)ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当たり確率が 1 / 3 1 9 . 9 である場合、1 回の可変表示で大当たりにならない確率は約 9 9 % { ( 3 1 9 . 9 - 1 ) ÷ 3 1 9 . 9 = 0 . 9 9 6 8 7 4 } であり、1 1 0 0 回転以内に大当たりにならない確率は約 3 % ( 0 . 9 9 6 8 7 4 ^ 1 1 0 0 = 0 . 0 3 1 9 3 7 ) になる。よって、1 1 0 0 回転以内に大当たりになる確率は約 9 7 % ( 1 - 0 . 0 3 1 9 3 7 = 0 . 9 6 8 0 6 3 ) である。

### 【 3 1 8 5 】

さらに、「遊タイム」では、選択される変動パターンの可変表示期間が短いので他の時短状態よりも変動効率がいため、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当たりを引く可能性が高いとともに、右打ち遊技により第 2 特図ゲームでの大当たりとなることで、遊技者にとって有利な大当たり(例えば、大当たり B や大当たり C など)が付与される可能性が高い有利な状態である。また、後述するような予告演出や S P リーチ演出などが実行されにくく、はずれ演出で煽られる機会が少ないため、遊技意欲の低下を好適に抑制することができる。つまり、本実施の形態の「遊タイム」は、確変状態や時短状態 A のように、演出などを楽しみながら次の大当たりを待つための遊技状態とは異なり、演出を楽しむことよりもはずれ変動を効率よく消化して次の大当たりを引き当てることを優先する遊技状態である。尚、本実施の形態の「遊タイム」(時短状態 B)の詳細については、以下説明する。

### 【 3 1 8 6 】

#### ( バトルラッシュ )


本実施の形態では、大当たり A 経由の時短状態 A に制御される場合に、演出モードが「バトルラッシュ」に制御される。図 2 9 5 - 1 9 ( A ) は、演出モードが「バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置 5 における演出例を示す図である。

### 【 3 1 8 7 】

図 2 9 5 - 1 9 ( A 1 ) に示すように、遊技状態が低確/高ベース状態(時短状態 A)に制御されており、時短回数カウンタの値が 0 ~ 1 1 0 である場合に、演出モードが「バトルラッシュ」であることに伴って、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第 2 背景画像 0 6 9 S G 3 2 0 が表示されており、画像表示装置 5 の画面上部に「 B A T T L E R U S H 」の文字からなる演出モード表示 0 6 9 S G 2 2 1 が表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左下部に、低確/高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 (本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 1 0 ) が表示されており、画像表示装置 5 の画面右下部に右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字が表示されている。

### 【 3 1 8 8 】

このとき、第 2 特別図柄の可変表示が実行されていることに伴って、アクティブ表示

領域 0 6 9 S G 0 1 3 にアクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 が表示されており、第 2 保留記憶数の値が 4 であることに対応して、第 2 保留表示領域 0 6 9 S G 0 1 2 に第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 が 4 つ表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左上に、第 1 保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第 2 保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「」）を表示するための表示領域 5 S L が設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

### 【3189】

尚、上記第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤー）に表示することで、演出画像が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

### 【3190】

尚、上記小図柄は、第 4 図柄とも言う。第 4 図柄は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される（図 2 9 5 - 1 9（A 1）に示す表示領域 5 S L に表示される小図柄など参照）。第 4 図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 CPU は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。また、演出制御用 CPU は、第 2 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。

### 【3191】

また、第 1 特図用 LED 0 6 9 S G 0 3 2 や第 2 特図用 LED 0 6 9 S G 0 3 3 など、画像表示装置 5 以外の個所（例えば、遊技盤 2 の所定個所である特別可変入賞球装置 7 など）に設けた第 4 図柄表示装置にて表示される図柄を第 4 図柄とも言う。

### 【3192】

次いで、図 2 9 5 - 1 9（A 2）に示すように、遊技状態が時短状態 A に制御されているときの 1 1 0 回目の可変表示が終了した後、低確 / 低ベース状態（通常状態）に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として昼の街の風景をあらわした第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 が表示され、画像表示装置 5 の画面右下部に、低確 / 低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2（本例では、「ゲーム 0 回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置 5 の画面上部の演出モード表示 0 6 9 S G 2 2 1、画像表示装置 5 の画面左下部の時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1（本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 0 0）、画像表示装置 5 の画面右下部の右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字は消去される。

### 【3193】

尚、低確 / 低ベース状態（通常状態）に制御されている場合に、救済時短回数カウンタの値が 3 0 0 以下である場合には、後述するカウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面右下部に特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3（本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の文字、及び三角形のオブジェクト、X X X = 1 ~ 3 0 0）が表示される。

### 【3194】

（遊・1 1 0 0 バトルラッシュ [ 遊タイム ] ）

本実施の形態では、救済時短経由の時短状態 B に制御される場合に、演出モードが「遊

10

20

30

40

50

・ 1 1 0 0 バトルラッシュ」(「遊タイム」ともいう)に制御される。図 2 9 5 - 1 9 ( B ) は、演出モードが「遊・ 1 1 0 0 バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置 5 における演出例を示す図である。

【 3 1 9 5 】

図 2 9 5 - 1 9 ( B 1 ) に示すように、遊技状態が低確 / 高ベース状態 ( 時短状態 B ) に制御されており、時短回数カウンタの値が 0 ~ 1 1 0 0 である場合に、演出モードが「遊・ 1 1 0 0 バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 が表示されており、画像表示装置 5 の画面上部に「遊・ 1 1 0 0 B A T T L E R U S H」の文字からなる演出モード表示 0 6 9 S G 2 2 2 が表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左下部には、低確 / 高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 ( 本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 1 0 0 ) が表示されており、画像表示装置 5 の画面右下部に右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左上に、第 1 保留記憶数 ( 例えば、数字の「 0 」など)、第 2 保留記憶数 ( 例えば、数字の「 4 」など) 及び飾り図柄に対応する小図柄 ( 例えば、矢印「           」) を表示するための表示領域 5 S L が設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

10

【 3 1 9 6 】

尚、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 については、表示態様 ( 例えば、デザイン、フォント、色味など) が確変状態と時短状態 A と時短状態 B とで共通とされていることで、コスト

20

【 3 1 9 7 】

次いで、図 2 9 5 - 1 9 ( B 2 ) に示すように、遊技状態が時短状態 B に制御されているときの 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、低確 / 低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 が表示される。このとき、画像表示装置 5 の画面上部の「遊・ 1 1 0 0 B A T T L E R U S H」の文字、画像表示装置 5 の画面左下部の時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 ( 本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 1 0 0 )、画像表示装置 5 の画面右下部の右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字は消去される。

【 3 1 9 8 】

30

尚、本実施の形態では、時短状態 B において大当たりが発生せずに 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに 9 0 0 回の可変表示が実行されても時短状態 B に制御されることはない。よって、時短状態 A や後述する確変状態において大当たりが発生せずに 1 1 0 回目の可変表示が終了した後に、画像表示装置 5 の画面右下部に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 が表示されるようになっている一方で、時短状態 B において大当たりが発生せずに 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後は、画像表示装置 5 に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 が表示されないようにしている。このようにすることで、時短状態 B において大当たりが発生せずに 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに 9 0 0 回の可変表示が実行されれば時短状態 B に制御されると思わせてしまうことを防止できる。

40

【 3 1 9 9 】

また、本実施の形態では、図 2 9 5 - 1 9 ( B 1 ) に示すように、時短状態 B に制御されている期間において、アクティブ表示領域 0 6 9 S G 0 1 3 にアクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 が表示され、第 2 保留表示領域 0 6 9 S G 0 1 2 に第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B に制御されている期間においては、アクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 や第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 が表示されないようにしてもよい。尚、時短状態 A や確変状態においては、アクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 や第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 が表示されるようにしてもよいし、表示されないようにしてもよい。

【 3 2 0 0 】

50

また、遊技状態が時短状態 A に制御されているときの 1 1 0 回目の可変表示が終了した後、低確 / 低ベース状態に制御される場合に、例えば、「BATTLE RUSH 終了」などの文字を表示してから低確 / 低ベース状態に制御するようにしてもよい。一方、遊技状態が時短状態 B に制御されているときの 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、低確 / 低ベース状態に制御される場合に、上記したような「BATTLE RUSH 終了」などの文字を表示しないようにすることが好ましい。

### 【3201】

また、遊技状態が時短状態 B に制御されているときの 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、低確 / 低ベース状態に制御される場合に、時短状態 B への移行時に行われるシャッター演出（図 295 - 23（B）参照）を行ってから低確 / 低ベース状態に制御するようにしてもよい。

10

### 【3202】

また、遊技状態が時短状態 A に制御されているときの 1 0 1 回目の可変表示が開始したときに、時短回数カウンターが残り 1 0 回であることを示唆するカウントダウン報知を行う一方で、遊技状態が時短状態 B に制御されているときの 1 0 9 1 回目の可変表示が開始してもカウントダウン報知を行わないようにしてもよく、このようにすることで、時短状態 B（遊タイム）が終了しそうなのに煽りを入れてしまうことを防止できる。

### 【3203】

（極・バトルラッシュ）

本実施の形態では、大当り B 又は大当り C 経由の確変状態に制御される場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御される。図 295 - 20 は、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置 5 における演出例を示す図である。

20

### 【3204】

図 295 - 20（A）に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）に制御されており、時短回数カウンタの値が 1 1 ~ 1 1 0 である場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第 4 背景画像 0 6 9 S G 3 4 0 が表示されており、画像表示装置 5 の画面上部に「極・BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示 0 6 9 S G 2 2 3 が表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左下部に、高確 / 高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1（本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 1 1 ~ 1 1 0）が表示されており、画像表示装置 5 の画面右下部に右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左上に、第 1 保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第 2 保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「」）を表示するための表示領域 5 S L が設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

30

### 【3205】

次いで、図 295 - 20（B）に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態に制御されており、時短回数カウンタの値が 0 ~ 1 0 である場合に、画像表示装置 5 の画面左下部に、時短回数カウンタの値が 1 1 ~ 1 1 0 であった場合の時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 よりも拡大した態様の強調時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1（本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 0）が表示されている。尚、強調時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 は、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 を拡大した態様に限らず、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 の表示色を変えたり、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 にエフェクト表示を付加したりしてもよい。また、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 から強調時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 に切り替わるタイミングで、スピーカから専用の効果音を再生出力させてもよい。

40

### 【3206】

また、時短状態 A や時短状態 B においても、確変状態と同じような態様で時短残表示を表示してもよい。また、時短状態 B については、強調時短残表示を行わないようにすることで、遊技者にストレスを与えないようにしてもよい。

50

## 【3207】

次いで、図295-20(C)に示すように、遊技状態が高確/高ベース状態に制御されている場合に、表示結果が「はずれ」となる110回目の可変表示が実行されているときに、画像表示装置5の画面全体にリザルト画像069SG500が表示されている。リザルト画像069SG500には、極・バトルラッシュが終了したことを報知する「極・BATTLE RUSH 終了」の文字と、大当たり回数を示す「BONUS×○回」の文字(○は大当たり回数)と、付与された遊技球の総数を示す「XXXX pt」の文字(XXXXは付与された遊技球の総数)とが含まれている。

## 【3208】

尚、このリザルト画像069SG500に含まれる大当たり回数とは、高確状態での可変表示に基づく大当たりが連続した回数(所謂連荘回数)であり、付与された遊技球の総数とは、連荘回数的大当たりにおいて付与された賞球数を含むものである。

10

## 【3209】

次いで、図295-20(D)に示すように、遊技状態が高確/高ベース状態に制御されているときの110回の可変表示が終了した後に、低確/低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310が表示され、画像表示装置5の画面右下部に低確/低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示069SG202(本例では、「ゲーム0回」の文字)が表示されている。このとき、画像表示装置5の画面上部の演出モード表示069SG223、画像表示装置5の画面左下部の強調時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、X=0~10)、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

20

## 【3210】

尚、遊技状態が確変状態、時短状態A、時短状態Bから通常状態に制御されたときに、時短制御が終了したことに基づいて左打ちを指示する左打ち報知演出を実行してもよい。左打ち報知演出は、画像表示装置5の画面中央部に左打ち報知画像と「左打ち」の文字や矢印画像が表示され、スピーカ8L、8Rから「左打ちしてください」の音声再生出力される。

## 【3211】

また、図295-19(A2)に示すように時短状態Aに制御されているときの110回目の可変表示が終了した後や、図295-19(B2)に示すように時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後や、図295-20(D)に示すように確変状態に制御されているときの110回目の可変表示が終了した後のいずれにおいても、低確/低ベース状態(通常状態)の制御が開始されるときに可変表示回数表示069SG202の可変表示回数を共通の「0回」と表示することで、パチンコ遊技機1の状態(前回大当たりの種別や、時短状態A、時短状態B、確変状態の何れに制御されていたかなど)を容易に把握できないようにし、時短状態Bに制御されることに対する期待感を高めることができる。

30

## 【3212】

尚、低確/低ベース状態(通常状態)の制御が開始されるときに、可変表示回数表示069SG202にて表示する可変表示回数として、時短状態Aの制御が終了した場合は「110回」、時短状態Bの制御が終了した場合は「1100回」、確変状態の制御が終了した場合は「110回」など、各状態において実行された可変表示回数を表示するようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1の状態(前回大当たりの種類、時短状態A、時短状態B、確変状態の何れに制御されていたか)を概ね確認することができ、それによって時短状態Bに制御されるまでの可変表示回数を予測しやすくなるので、遊技意欲の向上につなげることができる。

40

## 【3213】

また、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、共通の楽曲(例えば、楽曲A)がBGMとして固定で再生され、確変状態においては、楽曲Aを含む複数の楽曲(例えば、楽曲A~

50

Xなど)のうちからいずれかが選択可能とされ、選択された楽曲を再生可能となっていて  
もよい。

【3214】

また、時短状態Aと確変状態とにおいて楽曲Aが流れる場合、該楽曲Aに対応した発光  
パターン(楽曲の韻に合わせた発光パターンなど)で遊技効果ランプ9や可動体LED2  
08などが発光されるようにしてもよい。

【3215】

また、時短状態Bにおいて楽曲Aが流れる場合、時短状態A、確変状態において楽曲A  
が流れるときとは異なる発光パターン(背景画像に合わせた発光パターンなど)で遊技効  
果ランプ9や可動体LED208などが発光されるようにしてもよい。

10

また、時短状態Aや確変状態における遊技効果ランプ9や可動体LED208などの発  
光パターン(楽曲の韻に合わせたパターン)の方が、時短状態Bにおける遊技効果ラン  
プ9や可動体LED208などの発光パターン(背景画像に合わせたパターン)よりも発光  
のパターンが強調され、時短状態Bにおける遊技効果ランプ9や可動体LED208など  
の発光パターンは落ち着いた発光パターンとなる。尚、強調される発光パターンは、落  
ち着いた発光パターンよりも輝度が高いパターン、発光データの切り替え間隔が短いパ  
ターン、点滅周期が短いパターン等を含む。このようにすることで、時短状態Bでは、上  
記の流れで説明した通り、遊技者は気が滅入っている可能性があるため、遊技効果ラン  
プ9や可動体LED208などの発光パターンを強調しすぎずに落ち着かせることで、遊技者が  
不満を持つことを抑制できる。

20

【3216】

また、例えば、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、共通の背景画像を表示するが、時  
短状態Bでは、該背景画像の遠近感(視認性)を時短状態Aと異ならせることにより、同  
じ背景画像の流用でも全く異なった状態であることが分かる(異なった印象を与える)よ  
うにしてもよい。

【3217】

また、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、飾り図柄の大きさも異ならせ(例えば、時  
短状態A:普通、時短状態B:大きい)、背景画像を流用していても全く異なった状態  
であることが分かる(印象を与える)ようにしてもよい。

【3218】

30

また、確変突入演出・時短突入演出Aの実行後に、プリペイドカードの取り忘れ防止表  
示や遊技機メーカー表示を行うようにしてもよい。この場合、時短突入演出Bの実行後  
においては、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示は行わないよ  
うにすることが好ましい。このようにすることで、大当りを経由しない時短状態Bの突入  
時において上記表示を行うことにより遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制でき  
る。

【3219】

(可変表示回数表示、特別回数表示)

本実施の形態では、遊技状態が低確/低ベース状態(通常状態)に制御されているとき  
に、画像表示装置5の画面右下部に、低確/低ベース状態に制御されてから実行された可  
変表示の回数に対応した可変表示回数表示069SG202(本例では、「ゲームXXX  
回」の文字等)と、救済時短到達までの可変表示の残り回数に対応した特別回数表示06  
9SG203(本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あと  
XXX回」の文字、及び三角形のオブジェクト等)とが表示可能である。本実施の形態  
では、特別回数表示が表示される演出をカウントダウン演出と称するものとする。

40

【3220】

本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値に応じて、可変表示回数表示と特別回  
数表示のいずれが表示されるかが決定される。また、救済時短回数カウンタの値に  
応じて特別回数表示の表示態様を変化可能である。図295-21は、可変表示回数表示  
又は特別回数表示が表示されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図  
である。

【3221】

50

図 2 9 5 - 2 1 ( A ) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 ~ 9 0 0 である場合には、画像表示装置 5 の画面右下部に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 ( 本例では、「ゲーム X X X 回」の文字、X X X = 0 ~ 6 9 9 など) が表示される。可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 の数字 ( X X X ) は、可変表示が実行されるごとに加算表示される。  
【 3 2 2 2 】

図 2 9 5 - 2 1 ( B ) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 3 1 ~ 3 0 0 である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面右下部に白色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 ( 本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の白色文字、及び白色の三角形のオブジェクト、X X X = 3 1 ~ 3 0 0 ) が表示される。

10

【 3 2 2 3 】

図 2 9 5 - 2 1 ( C ) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 3 0 である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面中央部に赤色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 ( 本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、X X X = 3 0 ) が所定期間 ( 例えば、約 3 秒 ) 拡大表示された後、図 2 9 5 - 2 1 ( D ) に示すように、画像表示装置 5 の画面右下部に移行して縮小表示される。そして、救済時短回数カウンタの値が 1 ~ 3 0 である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面右下部に赤色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 ( 本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、X X X = 1 ~ 3 0 ) が表示される。

20

【 3 2 2 4 】

尚、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が 0 となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示しないものとするが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が 0 となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示してもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値が 1 となる可変表示において、赤色態様の特別回数表示が表示された後に、救済時短回数カウンタの値が 0 となる可変表示が実行されると、金色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 ( 本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと 0 回」の金色文字、及び金色の三角形のオブジェクト等) が表示されてもよい。

30

【 3 2 2 5 】

また、本実施の形態では、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 が表示されている期間においては、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を表示したまま特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を表示し、可変表示に伴い、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 の加算表示と特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の減算表示とを実行するようにしてもよい。尚、この場合、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示態様よりも視認性が低い態様で表示する ( 例えば、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 よりも縮小表示するなど目立たない態様で表示する ) ことが好ましい。

40

【 3 2 2 6 】

また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を開始する契機は、時短状態 B に制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数 ( 例えば、残り 5 0 回など ) となった可変表示が開始されるときなどの一定のタイミングであってもよいし、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示開始抽選を実行して当選したタイミングや、S P リーチはずれの変動パターンが終了したタイミングや、あるいは、時短状態 B に制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数 ( 例えば、残り 5 0 回など ) となったことが残り回数示唆演出などの実行により示唆された場合など、不定期なタイミングであってもよい。また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を開始するときには、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を全画面表示するなどして強調表示するようにしてもよい。また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を表示する代わり

50

に、専用の演出モード（例えば、「リーチしたら激熱」など）に切り替える専用の背景演出を実行可能としてもよい。

### 【3227】

また、救済時短回数カウンタの値が301～900となった場合、救済時短回数カウンタの値が301～900となる前のよりもSPリーチの変動パターンが決定されにくくなる変動パターンテーブルに切り替わるようにしてもよい。このようにすることで、早く救済時短に突入させたい遊技者の意図を汲んだ可変表示にて遊技させることが可能となる。

### 【3228】

また、特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）においては、後述する各種予告演出の実行を制限（例えば、実行しない、または、目立たない態様で表示するなど）してもよい。また、予告演出の実行時期と特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、特別回数表示069SG203を強調表示しない態様で表示したり、後述する先読み予告演出の実行時期と特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、先読み予告演出が終了した後の可変表示が開始されたときに特別回数表示069SG203を表示したり、特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）における所定の可変表示が大当たりとなる場合には、特別回数表示069SG203の表示を制限（例えば、表示しない、または、目立たない態様で表示するなど）するようにしてもよい。

### 【3229】

（救済時短到達時の演出例）

前述したように、（i）RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合（RAMクリア後に1度も大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が0.5秒となる図柄確定A指定コマンドが送信され、（ii）大当たり後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合（1度大当たりし、その後大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が20秒となる図柄確定B指定コマンドが送信される。本実施の形態では、前記（i）の場合と前記（ii）の場合とでは図柄確定期間が異なるため、低確/低ベース状態における救済時短到達変動が終了してから低確/高ベース状態（時短状態B）に制御され救済時短遊技が開始するまでの期間（即ち、図柄確定期間）の演出態様が異なっている。

### 【3230】

次に、（i）RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合の演出例に関して、図295-22～図295-25を用いて説明する。本例では、（i）RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」であるときについて説明する。

### 【3231】

（（i）の場合の演出例）

図295-22は、RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図295-23は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

### 【3232】

まず、図295-23（A）に示すように、遊技状態が通常状態（低確/低ベース状態）に制御されているときに、CPU103が第1特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が1である場合の可変表示）を終了させるタイミングで（図295-22に示すT1のタイミングで）、図柄確定A指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の組合せ（本例では、「146」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せを確定停止させる。

### 【3233】

10

20

30

40

50

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域069SG013内にアクティブ表示069SG003を表示させており、第1保留記憶数が1であることに基づいて、第1保留表示領域069SG011に保留表示069SG001を表示させている。また、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態であることに基づいて、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310を表示させている。

#### 【3234】

また、演出制御用CPU120は、表示領域5SLに、第1保留記憶数が1であるので「1」の文字を表示させ、第2保留記憶数が0であるので「0」の文字を表示させている。また、小図柄表示領域に小図柄の組み合わせ（本例では、「146」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組み合わせを確定停止させる。

10

#### 【3235】

次いで、図295-23(B)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図295-22に示すT2のタイミングで）、演出制御用CPU120は、シャッター演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示させる。

#### 【3236】

次いで、図295-23(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図295-22に示すT3のタイミングで）、図柄確定A指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示領域に最終的な小図柄の組み合わせ（本例では、「234」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組み合わせを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像069SG250が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興味が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像069SG400を表示した後、右打ち報知画像069SG401をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

20

#### 【3237】

次いで、図295-23(D)に示すように、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで（図295-22に示すT4のタイミングで）、遊技状態が時短状態B（低確/高ベース状態）に制御されると、演出制御用CPU120は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第3背景画像069SG330を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222を表示させ、画像表示装置5の画面左下部に時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=1100）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された飾り図柄の組み合わせ（本例では、「234」）を表示させる。また、小図柄表示領域に直前に実行された小図柄の組み合わせ（本例では、「234」）を表示させる。

30

40

#### 【3238】

次に、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合の演出例に関して、図295-24(A)及び図295-25を用いて説明する。本例では、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」であるときについて説明する。

#### 【3239】

((ii)の場合の演出例)

図295-24は、(A)は大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合

50

に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチ B または非リーチ B）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャート、（B）は時短突入演出 B の変形例を示すタイムチャートである。図 295 - 25 は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

#### 【3240】

まず、図 295 - 25（A）及び（B）における演出構成は、図 295 - 23（A）及び（B）に示した、RAM クリア処理後に救済時短に到達した場合の「非リーチ（短縮非リーチまたは非リーチ）はずれ」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

#### 【3241】

次いで、図 295 - 25（C）に示すように、CPU 103 が第 1 特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図 295 - 24（A）に示す T3 のタイミングで）、図柄確定 B 指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示領域において最終的な小図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置 5 の画面右下部におけるシャッター画像 069SG250 の手前側に、右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 069SG400 よりも大きな右打ち報知画像 069SG401 と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像 069SG250 が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまふ興趣が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像 069SG400 を表示した後、右打ち報知画像 069SG401 をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

#### 【3242】

次いで、図 295 - 25（D）に示すように、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20 秒）のうち 0.5 秒が経過したタイミングで（図 295 - 24（A）に示す T4 のタイミングで）、演出制御用 CPU 120 は、シャッター演出を終了し、画像表示装置 5 の画面全体からシャッター画像 069SG250 を消去するとともに、右打ち報知画像 069SG400 を表示したまま右打ち報知画像 069SG401 をフェードアウト表示した後、時短突入演出 B を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に後述する突入画像 069SG473（本例では、「遊・1100 BATTLE RUSH 突入」の文字を含む画像）を表示させる。時短突入演出 B では、「遊・1100 BATTLE RUSH 突入」の文字を含む突入画像 069SG473 を表示することにより遊技状態が時短状態 B（低確 / 高ペース状態）に制御されることを遊技者に報知している。

#### 【3243】

また、突入画像 069SG473 は、時短状態 A 及び確変状態の制御が開始される时候にも共通に表示される突入画像 069SG470 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0 % で表示される「1100」の文字からなる遊タイム用画像 069SG473A と、「遊」の文字からなる遊タイム用画像 069SG473B と、から構成されている。

#### 【3244】

次いで、図 295 - 25（E）に示すように、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20 秒）が経過したタイミングで（図 295 - 24（A）に示す T5 のタイミングで）、遊技状態が時短状態 B（低確 / 高ペース状態）に制御されると、演出制御用 CPU 120 は、演出モードが「遊・1100 バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第 3 背景画像 069SG330 を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面上部に「遊・1100 BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示 069SG222 を表示させ、画像表示装置 5 の画面左下部に時短残表示 069SG201（本例では、「残り XX 回」の文字、XX = 1100）を表示させ、画像表示装置 5 の画面右下部に右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装

10

20

30

40

50

置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「2 3 4」）を表示させる。また、小図柄表示領域において直前に実行された小図柄の組合せ（本例では、「2 3 4」）を表示させる。

【3 2 4 5】

尚、図 2 9 5 - 2 4 (A) 及び図 2 9 5 - 2 5 の例では、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20 秒）が経過して遊技状態が時短状態 B に制御されるタイミングで、演出モードが「遊・1 1 0 0 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 が表示される例を示しているが、このような形態に限らず、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20 秒）が経過して遊技状態が時短状態 B に制御されるタイミングとは異なるタイミングで、演出モードが「遊・1 1 0 0 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 が表示されるようにしてもよい。例えば、遊技状態が時短状態 B に制御された後、(A) 客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B) 時短状態 B に制御された後の 1 回目の可変表示が開始されたタイミングで、演出モードが「遊・1 1 0 0 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 が表示されるようにしてもよい。また、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20 秒）のうち、0.5 秒が経過したタイミング（本例では図柄確定 A 指定コマンドにより指定される図柄確定期間）が経過したタイミング（本例では、T 4 のタイミング）で、時短突入演出 B（図 2 9 5 - 2 5 (D)）が実行されることなく、演出モードが「遊・1 1 0 0 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 が表示されるようにしてもよい。

【3 2 4 6】

また、図 2 9 5 - 2 3 (B) や図 2 9 5 - 2 5 (B) においてシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 を表示するとき、時短状態 B に制御されることを示唆する画像（例えば、「遊」の文字など）を表示してもよい。このようにすることで、時短状態 B に制御されるタイミングと、時短状態 B に制御されるタイミング以外のタイミング（例えば、演出モードが切り替わるタイミングなど）とにおいてシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 を共通に表示する場合において、区別しやすくなる。

【3 2 4 7】

また、本実施の形態では、図 2 9 5 - 2 2 ~ 図 2 9 5 - 2 5 で説明したように、(i) R A M クリア後に救済時短に到達するときと、(i i) 大当り後、900 回の可変表示で救済時短に到達するときとで、演出態様が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記 (i) のときと前記 (i i) のときとで共通の態様の演出が実行されるようにしてもよい。つまり、前記 (i) のときと前記 (i i) のときとで時短突入演出 B を実行するようにしてもよいし、前記 (i) のときと前記 (i i) のときとで時短突入演出 B を実行しないようにしてもよい。また、前記 (i) のときと前記 (i i) のときとで、態様が異なる時短突入演出 B を実行するようにしてもよい。

【3 2 4 8】

また、図 2 9 5 - 2 4 (A) 及び図 2 9 5 - 2 5 の例では、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20 秒）に時短突入演出 B を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時短状態 B に制御されてから時短突入演出 B を開始するようにしてもよい。以下、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングの変形例について、図 2 9 5 - 2 4 (B) 及び図 2 9 5 - 2 6、図 2 9 5 - 2 7 に基づいて説明する。

【3 2 4 9】

図 2 9 5 - 2 4 (B) は、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングを示す変形例としてのタイムチャートである。図 2 9 5 - 2 6 は、救済時短に到達したときに保留記憶数が 0 の場合の演出動作例を示す説明図である。

【3 2 5 0】

先ず、図 2 9 5 - 2 6 (A) における演出構成は、図 2 9 5 - 2 5 (A) に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。次いで、図 2 9 5 - 2 6 (B) に示すように、

C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が 0 となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図 2 9 5 - 2 4（B）に示す T 2 のタイミングで）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示を開始する。

#### 【3 2 5 1】

次いで、図 2 9 5 - 2 6（C）に示すように、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図 2 9 5 - 2 4（B）に示す T 3 のタイミングで）、図柄確定 B 指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「2 3 4」）を確定停止させるとともに、画像表示装置 5 の表示領域 5 S L において、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図 2 9 5 - 2 6（D）に示すように、右打ち L E D 点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ち L E D 0 6 9 S G 0 3 1 を点灯し、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を非表示とし、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きな右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

#### 【3 2 5 2】

次いで、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5 秒）が経過したタイミングで（図 2 9 5 - 2 4（B）に示す T 4 のタイミングで）、時短状態 B の制御が開始され、可変表示が開始可能になるが、保留記憶数が 0 の場合、図 2 9 5 - 2 6（D）に示す右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 の表示が維持される。

#### 【3 2 5 3】

その後、図 2 9 5 - 2 6（E）に示すように、時短状態 B において右打ち遊技が開始されて第 2 始動入賞（第 1 始動入賞でもよい）が発生したことに基づき 1 回目の可変表示が開始されたタイミングで（図 2 9 5 - 2 4（B）に示す T 5 のタイミングで）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 を表示する。尚、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 はシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 の手前側に表示した状態を維持する。

#### 【3 2 5 4】

次いで、図 2 9 5 - 2 6（F）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 回目の可変表示が終了した後、2 回目の可変表示が開始されたタイミングで（図 2 9 5 - 2 4（B）に示す T 6 のタイミングで）シャッター演出を終了し、シャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 と右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 とを非表示とした後、突入画像 0 6 9 S G 4 7 3 を表示して時短突入演出 B を開始する。

#### 【3 2 5 5】

尚、時短突入演出 B は、時短状態 B における 2 回目の可変表示の開始タイミング以外のタイミング（例えば、1 回目の可変表示の途中や 2 回目以降の可変表示の開始時など）で開始されてもよい。また、可変表示の変動パターンとして超短縮変動パターンが決定されるなど可変表示期間が短い（例えば、1 5 0 0 m s など）場合は、複数回の可変表示にわたり継続して実行されるようにしてもよい。この場合、時短突入演出 B の映像は、飾り図柄の可変表示によらず継続的に表示されることが好ましい。また、時短突入演出 B の実行期間中に大当りの可変表示が開始された場合は、実行中の時短突入演出 B を中断または終了し、変動パターンに応じた演出（例えば、S P リーチ演出など）に移行してもよい、変動パターンに応じた演出を経ずに大当り報知演出を実行するようにしてもよい。

#### 【3 2 5 6】

次に、図 2 9 5 - 2 7 は、救済時短に到達したときに保留記憶数が 1 以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

#### 【3 2 5 7】

まず、図 2 9 5 - 2 7（A）～（C）における演出構成は、図 2 9 5 - 2 6（A）～（

10

20

30

40

50

C) に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【3258】

次いで、図295-27(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで(図295-24(B)に示すT3のタイミングで)、図柄確定B指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「234」)を確定停止させるとともに、画像表示装置5の表示領域5SLにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図295-27(D)に示すように、右打ちLED点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちLED069SG031を点灯し、特別回数表示069SG203を非表示とし、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

10

【3259】

ここで、保留記憶数が1以上の場合、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5秒)が経過したタイミングで(図295-24(B)に示すT4のタイミングで)、時短状態Bの制御が開始されるとともに、1回目の可変表示が開始されるため、図295-27(D)に示すように、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。また、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示された状態を維持する。

20

【3260】

その後、図295-27(E)に示すように、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了した後、2回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する。

【3261】

このように、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動の可変表示が終了したときに、右打ちLED点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の表示画面に右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字を表示して右打ち報知を開始するため、時短状態Bの制御が開始されてから可変表示が開始されないことで、時短状態Bの制御が開始されることを示すシャッター演出や時短突入演出Bが開始されない場合でも、時短状態Bに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

30

【3262】

また、上記の実施の形態では、RAMクリア後に救済時短に到達したときは図柄確定期間として0.5秒が設定され、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達したときは図柄確定期間として20秒が設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように、RAMクリア後に救済時短に到達したときと、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達したときとで、共通の図柄確定期間(例えば、0.5秒)が設定されるようにしてもよい。また、このようにした場合でも、右打ち報知や時短突入演出Bを、時短状態Bの制御が開始された後の可変表示が開始されてから実行することで、時短状態Bに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

40

【3263】

上記の実施の形態では、RAMクリア後に救済時短に到達するときに、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5秒)が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示する例を示している。ここで、演出制御用CPU12

50

0 が、図柄確定 A 指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、CPU 103 から送信された図柄確定 A 指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定 A 指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定 A 指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、(A) 客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B) 時短状態 B に制御された後の 1 回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド (例えば、可変表示開始コマンド (第 1 可変表示開始コマンド、第 2 可変表示開始コマンド)、変動パターン指定コマンド等) ) を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像 069SG250 の表示を終了するとともに遊・1100 バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。尚、時短状態 B に制御された後の 1 回目の可変表示に対応する他のコマンド (例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等) を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像 069SG250 の表示を終了するとともに遊・1100 バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。

10

#### 【3264】

また、上記の実施の形態では、大当り後、900 回の可変表示で救済時短に到達するときに、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (20 秒) のうち 0.5 秒が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像 069SG250 の表示を終了するとともに時短突入演出を実行する例を示している。ここで、演出制御用 CPU 120 が、図柄確定 B 指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、CPU 103 から送信された図柄確定 B 指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定 B 指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定 B 指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、(A) 客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B) 時短状態 B に制御された後の 1 回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド (例えば、可変表示開始コマンド (第 1 可変表示開始コマンド、第 2 可変表示開始コマンド)、変動パターン指定コマンド等) ) を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像 069SG250 の表示を終了するとともに時短突入演出 B を実行するようにしてもよい。尚、時短状態 B に制御された後の 1 回目の可変表示に対応する他のコマンド (例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等) を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像 069SG250 の表示を終了するとともに時短突入演出 B を実行するようにしてもよい。

20

30

#### 【3265】

また、図 295 - 22 ~ 図 295 - 25 では、RAM クリア後に救済時短に到達する場合と、大当り後、900 回の可変表示で救済時短に到達する場合とにおいて、変動パターンが「非リーチ (短縮非リーチ B または非リーチ B) はずれ」に決定されたときに実行される各演出について説明したが、特に図示はしないが、変動パターンが「SPリーチ A はずれまたは SPリーチ B はずれ」に決定されたときは、SPリーチ種別に対応する SPリーチ演出 (例えば、SPリーチ A であればボーリング演出、SPリーチ B であればバトル演出) が実行され、ボーリング演出やバトル演出で味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像を表示して可変表示結果がはずれとなることが報知された後に、シャッター演出を開始するとともに、シャッター演出の終了後の図柄確定期間に時短突入演出 B を開始するようにしてもよい。

40

#### 【3266】

また、救済時短回数カウンタの値が 0 となる可変表示 (救済時短到達変動) が大当りである場合、以下の (1) ~ (3) のようにしてもよい。

#### 【3267】

(1) 救済時短回数カウンタの値が 0 となる可変表示において大当り用変動パターン「SPリーチ B (バトル SP)」が決定されていた場合、当該可変表示開始時にシャッター演出が行われ (例えば、図 295 - 23 (B) と同じ)、例えば、SPリーチ演出 B に発展するタイミング (図 297 - 11 (A2) のタイミング参照) でシャッター演出が終了し、その後、SPリーチ演出 B が実行され、大当りが報知されるようにしてもよい。

50

## 【3268】

(2) 救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示において大当り用変動パターン「SPリーチB(バトルSP)」が決定されていた場合、特別回数表示が「1」のままシャッター演出も行われずにSPリーチ演出Bが実行されるといった当確演出を実行してもよい。

## 【3269】

(3) 救済時短回数カウンタの値が0のとき専用の大当り用変動パターン(例えば、シャッター閉じる 飾り図柄が揃った状態でシャッター開く 大当り)を設けてもよい。

## 【3270】

また、救済時短回数カウンタの値が0まで残り特定回数となった場合における後述する先読み演出の実行や、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示における先読み演出の実行を制限するようにすることが好ましい。

10

## 【3271】

(客待ち画面例)

本実施の形態では、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120が受信すると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される客待ちデモ演出が実行される。図295-28(A)は、客待ち状態の画面の一例を示す説明図である。

## 【3272】

図295-28(A)に示すように、このデモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a(本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像)とが含まれている。また、救済時短回数カウンタの値が1~300である場合には、デモ画像069SG700には、前述した各種画像(味方キャラクタ、「デモ映像」の文字等)に加えて、特別回数表示069SG203(本例では、白色態様の特別回数表示)がさらに含まれる。

20

## 【3273】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない(本例では、救済時短回数カウンタの値が300以下である)ことを客待ち状態中に遊技者に報知することができ、稼働を促進することができる。

30

## 【3274】

(客待ち画面の変形例)

図295-28(A)の例では、救済時短回数カウンタの値が1~300である場合に、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、救済時短回数カウンタの値が301以上の場合と、300以下の場合の何れの場合にも、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれないようにしてもよい。

## 【3275】

例えば、図295-28(B)に示すように、客待ちデモ演出が実行されると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される。このとき、デモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a(本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像)とが含まれているものの、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、特別回数表示は含まれていない。

40

## 【3276】

次いで、図295-28(C)に示すように、新たに始動入賞が発生し、第1特別図柄の可変表示が開始したタイミングで、客待ちデモ演出が終了し、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示069SG203が表示される。

## 【3277】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数を客待ち状態中に遊技

50

者に報知しないことにより、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない遊技機ばかりが選択されてしまうことを防止し、遊技機の稼働に過度な偏りが生じることを抑制することができる。

【3278】

尚、電源投入時におけるRAMクリア処理の実行有無にかかわらず、電源投入後に所定回数（例えば50回）の可変表示が実行されるまでは、可変表示回数表示や特別回数表示を非表示としてもよい。

【3279】

例えば、電源投入時にRAMクリア処理が実行されていない場合に、該電源投入時の救済時短回数カウンタの値が301以上のときと、300以下のときの何れのときにも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、救済時短のみを目的とする遊技者の遊技を抑制することができる。また、電源投入時にRAMクリア処理が実行されている場合に、電断時の救済時短回数カウンタの値が301以上のときと、300以下のときの何れのときにも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、遊技者の遊技の敬遠を抑制することができる。

【3280】

このような構成によれば、開店の際の電源投入時にRAMクリア処理が実行されていない場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が少ない遊技機を選択して遊技を行うことを抑制することができる。また、開店の際の電源投入時にRAMクリア処理が実行されている場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が多い遊技機での遊技を敬遠することを抑制することもできる。

【3281】

尚、上記の形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が特定値となった場合には、電源投入後から所定回数の可変表示が実行されていないときであっても、可変表示回数表示や特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【3282】

例えば、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値（例えば50）より少ない特定値（例えば20以下）である場合には、該電源投入後の客待ち状態中や、特別図柄の可変表示が実行されているときに、特別回数表示を表示するようにしてもよい。また、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が特定値とはなっていないものの、該電源投入後に実行された可変表示により救済時短回数カウンタの値が特定値（例えば20以下）となった場合に、救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値となっていないときであっても、特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【3283】

（特徴部069SG変形例1）

次に、特徴部069SG変形例1について説明する。図295-29は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。図295-30は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【3284】

まず、本実施形態における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図295-29（A1）に示すように、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において図柄の可変表示が停止してから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置5にデモ画像069SG700

10

20

30

40

50

を表示して客待ちデモ演出を実行する（図 295 - 29（A2）参照）。その後、始動入賞が発生すると、デモ画像 069SG700 を非表示として可変表示を開始する（図 295 - 29（A3）参照）。

#### 【3285】

次に、救済時短到達後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図 295 - 29（B1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が 0 の場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示の終了に応じて右打ち LED 点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ち LED 069SG031 を点灯し、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 069SG400 よりも大きな右打ち報知画像 069SG401 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5 秒）が経過したタイミングで、時短状態 B の制御が開始される（図 295 - 29（B2）参照）。

10

#### 【3286】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約 3000ms など）が経過したとき、演出制御用 CPU 120 は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置 5 にデモ画像 069SG700 を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像 069SG400、069SG401 を表示した状態を維持する（図 295 - 29（B3）参照）。

20

#### 【3287】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用 CPU 120 は、時短状態 B において右打ち遊技が開始されて第 2 始動入賞（第 1 始動入賞でもよい）が発生したことに基づき 1 回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 069SG250 を表示する。尚、右打ち報知画像 069SG400、069SG401 はシャッター画像 069SG250 の手前側に表示した状態を維持する（図 295 - 29（B4）参照）。

#### 【3288】

そして、演出制御用 CPU 120 は、1 回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像 069SG250 と右打ち報知画像 069SG401 とを非表示とした後、2 回目の可変表示が開始されたタイミングで（図 295 - 24（B）に示す T6 のタイミングで）、突入画像 069SG473 を表示して時短突入演出 B を開始する（図 295 - 29（B5）参照）。

30

#### 【3289】

次に、右打ち報知開始後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図 295 - 29（C1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が 1 以上（例えば、1）の場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示の終了に応じて右打ち LED 点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ち LED 069SG031 を点灯し、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 069SG400 よりも大きな右打ち報知画像 069SG401 と「右打ち」の文字を、シャッター画像 069SG250 よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5 秒）が経過したタイミングで、時短状態 B の制御が開始されるとともに、第 1 保留記憶を消化して 1 回目の可変表示が開始されるため、演出制御用 CPU 120 は、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 069SG250 を表示する。尚、右打ち報知画像 069SG400、069SG401 をシャッター画像 069SG250 の手前側に表示した状態を維持する（図 295 - 29（C2）参照）。

40

50

## 【3290】

その後、1回目の可変表示が終了して第1保留記憶が0になった場合、右打ち報知画像069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する(図295-29(C3)参照)。

## 【3291】

そして、時短状態Bの制御が開始されてから1回目の可変表示において図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間(例えば、約3000msなど)が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する(図295-29(C4)参照)。

10

## 【3292】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞(第1始動入賞でもよい)が発生したことに基づき2回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する(図295-29(C5)参照)。

## 【3293】

このように、特徴部069SG変形例1においては、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間においては、客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行することで、右打ち報知画像069SG400や右打ち報知画像069SG400よりも大きく表示される右打ち報知画像069SG401の表示が消えることがないため、図295-29(A2)に示すように、デモ画像069SG700が表示されることで、時短状態Bに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

20

## 【3294】

また、本変形例では、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において、CPU103が客待ちデモ表示指定コマンドを送信しないことで客待ちデモ演出の実行を制限するようにしてもよい。

30

## 【3295】

次に、救済時短に到達したときの客待ち画面への移行に関する演出動作例のさらに他の変形例について説明する。

## 【3296】

図295-30(D1)に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときにおいて、保留記憶数が0の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5秒)が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始される(図295-30(D2)参照)。

40

## 【3297】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止して時短状態Bに制御されてから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間(例えば、約3000msなど)が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したこ

50

とに基づき、画像表示装置 5 にデモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 を表示して客待ちデモ演出を実行するとともに、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字を表示する（図 2 9 5 - 3 0 ( D 3 ) 参照）。

【 3 2 9 8 】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 B において右打ち遊技が開始されて第 2 始動入賞（第 1 始動入賞でもよい）が発生したことに基づき 1 回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 を表示する。尚、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 はシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 の手前側に表示した状態を維持する（図 2 9 5 - 3 0 ( D 4 ) 参照）。

10

【 3 2 9 9 】

尚、図 2 9 5 - 3 0 ( D 3 ) に示すように、画像表示装置 5 にデモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 を表示して客待ちデモ演出を実行しているときに、遊技者が打球操作ハンドル 3 0 のタッチリングに触れたタイミングで、デモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 を非表示として客待ちデモ演出を終了し、図 2 9 5 - 3 0 ( D 2 ) に示す右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字を表示し、その後 1 回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を開始するようにしてもよい。

【 3 3 0 0 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 と右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 とを非表示とした後、2 回目の可変表示が開始されたタイミングで、突入画像 0 6 9 S G 4 7 3 を表示して時短突入演出 B を開始する（図 2 9 5 - 3 0 ( D 5 ) 参照）。

20

【 3 3 0 1 】

このように、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間において、デモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 を表示して客待ちデモ演出を実行可能としてもよいが、デモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 とともに右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字を表示することで右打ち報知を実行してもよい。このように、画像表示装置 5 にデモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 を表示して客待ちデモ演出を実行する制御については、通常状態と共通とすることで処理負担を軽減する一方で、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字を画像表示装置 5 の画面右下部に表示することで、遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

30

【 3 3 0 2 】

また、例えば、デモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 の手前側に右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きい右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 を重複して表示するなど、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 をデモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 よりも視認性が高い状態で表示するようにしてもよい。

【 3 3 0 3 】

（特徴部 0 6 9 S G 変形例 2）

次に、特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 について説明する。図 2 9 5 - 3 1 は、特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図 2 9 5 - 3 2 は、特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図 2 9 5 - 3 3 は、特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図 2 9 5 - 3 4 は、特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての表示処理を示すフローチャートである。

40

【 3 3 0 4 】

上記実施の形態では、図 2 9 5 - 1 3 及び図 2 9 5 - 1 4 に示すように、特別図柄停止処理内において右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 の点灯・消灯と、演出制御基板 1 2 への右打ち L E D 点灯通知コマンド・右打ち L E D 消灯通知コマンドの送信を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 の点灯・消灯を行う処理や、演出制御基板 1 2 への右打ち L E D 点灯通知コマンド・右打ち

50

L E D 消灯通知コマンドの送信を行う処理は、特別図柄停止処理外にて実行してもよい。また、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄通常処理にて実行し、救済時短に到達したときに救済時短決定フラグをオン状態にする形態を例示したが、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄停止処理にて実行して救済時短決定フラグを用いずに右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 の点灯・消灯と、演出制御基板 1 2 への右打ち L E D 点灯通知コマンド・右打ち L E D 消灯通知コマンドの送信を行うようにしてもよい。

【 3 3 0 5 】

例えば、特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての図 2 9 5 - 3 1 に示すように、遊技制御タイマ割込み処理において C P U 1 0 3 は、遊技用乱数更新処理（ステップ S 2 4）の実行後に右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 を点灯・消灯するための設定処理や、演出制御基板 1 2 への右打ち L E D 点灯通知コマンド・右打ち L E D 消灯通知コマンドの送信処理を含む表示処理（ステップ 0 6 9 S G S 2 4 A）を実行するとともに、普通図柄プロセス処理（ステップ S 2 6）の実行後に表示処理に行った設定処理に従って右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 を点灯・消灯する表示制御処理（ステップ 0 6 9 S G S 2 6 A）を実行すればよい。

【 3 3 0 6 】

特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 では、前述した表示処理（ステップ 0 6 9 S G S 2 4 A）や表示制御処理（ステップ 0 6 9 S G S 2 6 A）を実行するために、C P U 1 0 3 は、図 2 9 5 - 3 2 及び図 2 9 5 - 3 3 に示す特別図柄停止処理を実行する。

【 3 3 0 7 】

図 2 9 5 - 3 2 及び図 2 9 5 - 3 3 に示す特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当たりフラグがセットされている場合は、図 2 9 5 - 1 3 及び図 2 9 5 - 1 4 に示す特別図柄停止処理と同様に、ステップ 0 6 9 S G S 1 3 1 ~ ステップ 0 6 9 S G S 1 3 5 の処理を実行する。そして、C P U 1 0 3 は、右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 の点灯開始や右打ち L E D 点灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ 0 6 9 S G S 1 3 8 及びステップ 0 6 9 S G S 1 3 9 の処理を実行した後に、後述する時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態の記憶をクリアし（ステップ 0 6 9 S G S 1 3 9 a）、ステップ 0 6 9 S G S 1 4 0 の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【 3 3 0 8 】

一方で、C P U 1 0 3 は、大当たりフラグがセットされていない場合は、ステップ 0 6 9 S G S 1 3 1 ~ ステップ 0 6 9 S G S 1 3 3 の処理を実行した後に、そのときの時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態を特定し、これら時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態を更新記憶する（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 0）。また、確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 1）。確変フラグがセットされている場合（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 1 ; Y e s）はステップ 0 6 9 S G S 1 7 4 E に進み、確変フラグがセットされていない場合（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 1 ; N o）は、更に救済時短回数カウンタの値が既に 0 であるか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 2）。

【 3 3 0 9 】

救済時短回数カウンタの値が既に 0 である場合、つまり、既に時短状態 B である場合（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 2 ; Y e s）はステップ 0 6 9 S G S 1 7 4 E に進み、救済時短回数カウンタの値が 0 ではない場合（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 2 ; N o）は、救済時短回数カウンタの値を - 1 し（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 3）、該値を - 1 した後の救済時短回数カウンタの値が 0 となったか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 4）。

【 3 3 1 0 】

救済時短回数カウンタの値が 0 となっていない場合（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 4 ; N o）、C P U 1 0 3 は、ステップ 0 6 9 S G S 1 4 1 ~ ステップ 0 6 9 S G S 1 4 5 の処理を実行した後に、右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 の点灯終了や右打ち L E D 消灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ 0 6 9 S G S 1 5 2 の処理を実行した後に、ステップ 0 6 9 S G S 1 7 4 E に進む。

【 3 3 1 1 】

また、救済時短回数カウンタの値が0となった場合（ステップ069SGS164；Yes）、CPU103は、ステップ069SGS172～ステップ069SGS174の処理を実行した後、右打ちランプ069SG132の点灯開始や右打ちLED開始通知コマンドの送信を実行することなく、可変表示結果が大当たりとなることなく可変表示回数が1100回に到達したことを示す特定回数到達情報を、図示しない外部出力端子からホール管理用コンピュータ等に向けて出力する回数を示す特定回数到達情報出力回数カウンタに特定数（例えば、4）をセットするとともに、該特定回数到達情報の1回あたりの出力期間を示す特定回数到達情報出力期間タイマをセットしてステップ069SGS174Eに進む（ステップ069SGS174C、ステップSGS174D）。

【3312】

10

尚、CPU103は、次の割込み時の情報出力処理（ステップS23）において、特定回数到達情報出力期間タイマにセットされた期間に亘る特定回数到達情報の出力を、特定回数到達情報出力回数カウンタにセットされた回数実行すればよい。

【3313】

そして、CPU103は、ステップ069SGS174Eにおいて、次の割込み時に表示処理（ステップ069SGS24A）内にて右打ちランプ069SG132の点灯・消灯や右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を実行するための移行フラグをセットした後、ステップ069SGS175の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【3314】

20

また、図295-34に示すようにCPU103は、表示処理において、先ず、移行フラグがセットされているか否か、つまり、前回の割込み時に可変表示結果がはずれとなる特別図柄停止処理が実行されたか否かを判定する（ステップ069SGS181）。移行フラグがセットされていない場合（ステップ069SGS181；No）は表示処理を終了し、移行フラグがセットされている場合（ステップ069SGS181；Yes）は、該移行フラグをクリアするとともに（ステップ069SGS182）、記憶されている時短フラグA及び時短フラグBの状態と現在の時短フラグAと時短フラグBの状態を比較し（ステップ069SGS183）、時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態（セットされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ069SGS184）。

【3315】

30

時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Aまたは時短状態Bに制御された場合（ステップ069SGS184；Yes）は、右打ちランプ069SG132及び時短ランプ069SG134の点灯設定を行うとともに、演出制御基板12に対して右打ちLED点灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ069SGS185、ステップ069SGS186）。

【3316】

また、時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態に変化していない場合（ステップ069SGS184；No）は、更に時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態（クリアされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ069SGS187）。時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態に変化していない場合（ステップ069SGS187；N）は表示処理を終了し、時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Aまたは時短状態Bから通常状態に制御された場合（ステップ069SGS187；Yes）は、右打ちランプ069SG132及び時短ランプ069SG134の消灯設定を行うとともに演出制御基板12に対して右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ069SGS188、ステップ069SGS189）。

40

【3317】

尚、CPU103は、表示制御処理（ステップ069SGS16A）において、ステップ069SGS185の点灯設定またはステップ069SGS188の処理の消灯設定に従って右打ちランプ069SG132や時短ランプ069SG134の点灯・消灯を実行

50

すればよい。

【 3 3 1 8 】

更に、演出制御用CPU120は、CPU103から右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置5の画面において右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字の表示を開始し、CPU103から右打ちLED消灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置5の画面中央部における右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字の表示を終了すればよい。

【 3 3 1 9 】

( 特徴部069SG変形例3 )

上記の実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合に、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示を表示することによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する演出構成であったが、このような形態に限らず、特別回数表示とは異なる演出であって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する救済時短示唆演出を実行してもよい。

【 3 3 2 0 】

まず、図295-35(A)及び(B)における演出構成は、図295-21(A)及び(B)に示した可変表示回数表示及び特別回数表示(白色態様)に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。また、図295-35(C)及び(D)における救済時短示唆演出以外の演出構成は、図295-21(C)に示した特別回数表示(赤色態様)に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【 3 3 2 1 】

図295-35(C)に示すように、救済時短回数カウンタの値が11～30であるときに、救済時短示唆演出における第1段階が実行されると、第1示唆画像(本例では、背景画像の上部1/4の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像069SG250に関連した第1示唆画像069SG800A)が第1背景画像069SG310に重畳表示される。第1示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える)画像である。そのため、遊技者からは、第1示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第1示唆画像069SG800Aを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

【 3 3 2 2 】

次いで、図295-35(D)に示すように、救済時短回数カウンタの値が1～10であるときに、救済時短示唆演出における第2段階が実行されると、第2示唆画像(本例では、背景画像の上部1/2の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像069SG250に関連した第2示唆画像069SG800B)が第1背景画像069SG310に重畳表示される。第2示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える)画像である。そのため、遊技者からは、第2示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第2示唆画像069SG800Bを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

【 3 3 2 3 】

本実施の形態では、救済時短示唆演出による示唆画像(第1示唆画像、第2示唆画像)を含む背景画像は、特別図柄の可変表示が実行されていないときも画像表示装置5に背景画像として表示される。このように、特別図柄の可変表示の実行有無にかかわらず画像表示装置5の画面上に表示されているインターフェイス画像の表示態様を、救済時短回数カウンタの値に応じて異ならせることによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆可能であるとともに、興趣を向上できる。

【 3 3 2 4 】

尚、本例では、インターフェイス画像を変化させる画像として、救済時短到達時のシャッター画像に関連する示唆画像(第1示唆画像、第2示唆画像)を背景画像に重畳表示さ

10

20

30

40

50

せる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短到達時のシャッター画像に関連しない画像を背景画像に重畳表示させてもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値に応じて表示領域や表示色が異なるエフェクト画像を重畳表示させるようにしてもよく、救済時短回数カウンタの値が21以上のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域（例えば、画面の25%）であり表示色が青色であるが、救済時短回数カウンタの値が20以下のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域よりも広い第2領域（例えば、画面の50%）となり表示色が赤色となるようにしてもよい。

#### 【3325】

（各種演出の説明）

次に、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出について、図295-36～図295-50に基づいて説明する。図295-36は、各種演出の内容を説明するための図である。図295-37は、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図295-38は、同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図295-39は、保留変化予告の演出動作例を示す図である。図295-40は、図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。図295-41は、エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。図295-42は、（A）～（D）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。図295-43は、（A）～（F）は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図295-44は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図295-45は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図295-46は、（A）はリーチ予告実行決定テーブル、（B）～（E）はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図295-47は、（A）～（D）はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。図295-48は、（A）～（D）は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。図295-49は、（A）～（D）は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。図295-50は、（A）～（C）は遊技状態別の特徴を説明するための図である。

#### 【3326】

図295-36に示すように、演出制御用CPU120は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出として、カウントダウン予告と、保留変化予告と、図柄チャンス目予告と、エフェクト表示予告と、を実行可能である。

#### 【3327】

また、演出制御用CPU120は、可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、可動体予告と、キャラクタ予告と、リーチ予告と、ボタン予告と、を実行可能である。

#### 【3328】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、当否ボタン演出と、可動体演出と、を実行可能である。

#### 【3329】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）に基づく可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートの終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートにて事後演出を実行可能である。

#### 【3330】

また、演出制御用CPU120は、特別状態としての確変状態、時短状態A、時短状態Bのいずれかの制御が開始されるときに、状態開始表示を表示することにより各遊技状態の制御の開始を報知する突入演出を実行可能である。

#### 【3331】

（先読み予告演出）

次に、先読み予告演出について説明する。本実施の形態では、図279におけるステッ

10

20

30

40

50

プ S 1 0 1 の始動入賞判定処理において、C P U 1 0 3 は、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶されるとともに、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドが送信される。

#### 【 3 3 3 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 8 3 の演出制御プロセス処理におけるステップ S 1 6 1 の先読み予告設定処理において、主基板 1 1 から受信した情報に基づいて、R A M 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する先読み予告演出種別（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」のいずれにするか及び各種予告の演出パターン）とを決定する。

10

#### 【 3 3 3 3 】

尚、本実施の形態は、先読み予告演出の実行は、保留記憶数が「4」であることを条件に決定されるようにしているが、保留記憶数が「4」以外である場合にも決定可能としてもよい。また、実行する先読み予告演出の種別は、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告のうちいずれか 1 つに決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の予告を同時に実行可能としてもよい。

20

#### 【 3 3 3 4 】

「カウントダウン予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（以下、ターゲット保留ともいう）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示を開始するごとに、「3」「2」「1」「0」といったカウントダウンを実行する演出である。

#### 【 3 3 3 5 】

本実施の形態では、カウントダウン予告の演出パターンは、カウントダウンを「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンの順に高くなる（期待度：「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」で終了）。

30

#### 【 3 3 3 6 】

例えば、図 2 9 5 - 3 7 ( A ) に示すように、始動入賞の発生に伴い、カウントダウン予告の実行、及び「0」で終了するパターンが決定された場合、当該可変表示が終了した後（図 2 9 5 - 3 7 ( B ) 参照）、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 D と、「3」を示すカウントダウン表示 0 6 9 S G 4 1 1 と、が表示され（図 2 9 5 - 3 7 ( C ) 参照）、当該可変表示が終了する（図 2 9 5 - 3 7 ( D ) 参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 D とは異なるキャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 C と、「2」を示すカウントダウン表示 0 6 9 S G 4 1 2 と、が表示され（図 2 9 5 - 3 7 ( E ) 参照）、当該可変表示が終了する（図 2 9 5 - 3 7 ( F ) 参照）。

40

#### 【 3 3 3 7 】

次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 D、0 6 9 S G 1 0 0 C とは異なるキャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 A と、「1」を示すカウントダウン表示 0 6 9 S G 4 1 3 と、が表示され（図 2 9 5 - 3 8 ( G ) 参照）、当該可変表示が終了する（図 2 9 5 - 3 8 ( H ) 参照）。次いで、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときに、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 D ~ 0 6 9 S G 1 0 0 A とは異なるキャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 B と、「0」を示すカウントダウン表示 0 6 9 S G 4 1 4 と、が表示され（図 2 9

50

5 - 38 (I) 参照)、カウントダウン予告が終了する。

【3338】

尚、特に図示しないが、「3」のパターンが決定された場合は、図295-37(C)でキャラクタ画像069SG100Dと「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「2」のパターンが決定された場合は、図295-37(E)でキャラクタ画像069SG100Cと「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「1」のパターンが決定された場合は、図295-38(G)でキャラクタ画像069SG100Aと「1」を示すカウントダウン表示069SG413と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了する。

10

【3339】

また、カウントダウンの演出パターンは任意であり、5種類以上の演出パターンが設定されていてもよい。また、「3」以外の数字からカウントダウンを開始可能としてもよい。また、「0」「1」「2」「3」といったようにカウントアップとしてもよい。

【3340】

「保留変化予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶(ターゲット保留)の可変表示において大当たりになるか否かが報知されるまでに、該ターゲット保留の保留表示の表示色を変化させる演出である。

【3341】

本実施の形態では、保留変化予告の演出パターンは、保留表示の表示色が最終的に「青色」になるパターン、「緑色」になるパターン、「赤色」になるパターン、「金色」になるパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、保留表示の表示色の変化態様(例えば、始動入賞時、保留記憶消化時、ターゲット保留の可変表示期間などいずれのタイミングで変化させるかや、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」「緑色」「赤色」のように段階的に変化させるかなど)については任意に決定可能である。期待度は「青色」「緑色」「赤色」「金色」の順に高くなる(期待度:「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」)。

20

【3342】

例えば、図295-39(A)に示すように、始動入賞の発生に伴い、保留変化予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、保留変化予告の対象となったターゲット保留の保留表示が白色にて表示された後、当該可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」に変化し(図295-39(B)参照)、可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」から「赤色」に変化し(図295-39(C)参照)、可変表示が終了する。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示(例えば、スーパーリーチ変動パターン)が開始される。

30

【3343】

尚、保留変化予告の演出パターン数は任意であり、5種類以上のパターンを有していてもよい。また、保留変化は、上記のように色が変化するものだけでなく、キャラクタやアイテムなどに変化するようにしてもよい。

40

【3344】

「図柄チャンス目予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶(ターゲット保留)の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示において、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」または「奇数図柄の組合せ」で停止表示される演出である。

【3345】

本実施の形態では、図柄チャンス目予告の演出パターンは、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」(例えば、「264」など)で停止表示されるパターンと、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」(例えば、「135」など)で停止表示されるパターンとがあり、可変表

50

示結果に基づいて、はずれ図柄を「偶数図柄の組合せ」と「奇数図柄の組合せ」のいずれにするかが決定される。また、「偶数図柄の組合せ」や「奇数図柄の組合せ」の図柄組合せが複数種類のうちからいずれかに決定されるようにしてもよい。また、飾り図柄を構成する後述する台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 の表示色が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」よりも「奇数図柄の組合せ」の方が高い。また、台座表示部は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【3346】

例えば、図 2 9 5 - 4 0 (A) に示すように、始動入賞の発生に伴い、図柄チャンス目予告の実行及び演出パターンが決定された場合、当該可変表示が終了して、次の可変表示から図柄チャンス目予告を開始する。

【3347】

はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」に決定され、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が「青色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「2 4 6」の偶数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が「青色」で表示される（図 2 9 5 - 4 0 (B 1) (B 2) 参照）。一方、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」で台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が「赤色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「3 7 5」の奇数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が「赤色」で表示される（図 2 9 5 - 4 0 (C 1) (C 2) 参照）。

【3348】

尚、本実施の形態では、飾り図柄は、「1」～「9」の数字からなる数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 と、数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 と、から構成される。台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 は、数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 に表示される「1」～「9」の数字の周囲を囲むように略四角形状に形成され、所定の表示色（例えば、白色など）にて表示されており、全ての数字（「1」～「9」）に共通な表示態様とされている。

【3349】

尚、図柄チャンス目予告の演出パターン数は任意であり、図柄の組合せ数や台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 の表示色などは 5 種類以上のパターンを有していてもよい。尚、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 には、キャラクタ画像や装飾画像などが表示されていてもよい。また、例えば、数字（「1」～「9」）各々に対応した個別のキャラクタ画像が表示されていてもよい。

【3350】

「エフェクト表示予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示が開始されるときに、画像表示装置 5 の表示画面における可動体 3 2 の下方領域にエフェクト画像が表示される演出である。

【3351】

本実施の形態では、エフェクト表示予告の演出パターンは、エフェクト画像が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、エフェクト画像の表示色の変化態様（例えば、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」「緑色」「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【3352】

例えば、図 2 9 5 - 4 1 (A) に示すように、始動入賞の発生に伴い、エフェクト表示予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、当該可変表示が終了し（図 2 9 5 - 4 1 (B) 参照）、次の可変表示が開始された後（図 2 9 5 - 4 1 (C) 参照）、飾り

10

20

30

40

50

図柄が停止表示されたときに、画像表示装置 5 の表示画面における可動体 3 2 の下方領域に「青色」のエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 が表示される（図 2 9 5 - 4 1（D）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときにエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 が非表示となり（図 2 9 5 - 4 1（E）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置 5 の表示画面における可動体 3 2 の下方領域に「赤色」のエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 が表示される（図 2 9 5 - 4 1（F）参照）。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときにエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 が非表示となる（図 2 9 5 - 4 1（G）参照）。

#### 【3353】

尚、エフェクト表示予告の演出パターン数は任意であり、5 種類以上の演出パターンを有していてもよい。また、期待度に応じてエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 の大きさを異ならせるようにしてもよい。また、エフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 は可変表示の終了時だけでなく、可変表示の開始時やそれ以外の期間に表示されるようにしてもよい。

#### 【3354】

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 が、ステップ S 1 6 1 の先読み予告設定処理において、主基板 1 1 から受信した情報に基づいて、RAM 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合に実行する先読み予告演出種別と、を決定する際に用いる先読み予告演出種別決定テーブル A ~ D について説明する。図 2 9 5 - 4 2 は、（A）は通常状態にて用いる予告演出種別決定テーブル A、（B）は確変状態にて用いる予告演出種別決定テーブル B、（C）は時短状態 A にて用いる予告演出種別決定テーブル C、（D）は時短状態 B にて用いる予告演出種別決定テーブル D である。尚、以下において、各種演出種別決定用の乱数値として 0 ~ 9 9 の乱数値が用いられる。

#### 【3355】

図 2 9 5 - 4 2（A）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル A では、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に 5 0 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 1 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 1 0 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 1 5 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 1 5 個の判定値が割り当てられている。

#### 【3356】

図 2 9 5 - 4 2（B）に示すように、遊技状態が確変状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル B では、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に 6 0 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 5 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 5 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 1 5 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 1 5 個の判定値が割り当てられている。

#### 【3357】

図 2 9 5 - 4 2（C）に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル C では、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に 4 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト

表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に10個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に10個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に10個の判定値が割り当てられている。

【3358】

図295-42(D)に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に30個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に100個の判定値が割り当てられている。

10

【3359】

このように、先読み予告演出は、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」の割合が、通常状態、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に高くなる。つまり、確変状態において最も実行されやすく、時短状態Bにおいては実行されない（最も実行されにくい）。また、「カウントダウン予告」は、時短状態A及び時短状態Bにおいて実行されない予告とされ、「保留変化予告」及び「エフェクト表示予告」は、時短状態Bにおいて実行されない予告とされている。

【3360】

ここで、先読み予告演出種別の決定について、時短制御が実行される3つの遊技状態（確変状態、時短状態A、時短状態B）で比較する。

20

【3361】

まず、可変表示結果が「大当たり」である場合における先読み予告演出の実行割合は、確変状態では80%、時短状態Aでは60%、時短状態Bでは30%とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では40%、時短状態Aでは30%、時短状態Bでは0%（非実行）とされている。

【3362】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「2種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「0種類（非実行）」とされている。

30

【3363】

このように、時短状態Bでは、可変表示結果が「大当たり」となる場合に「図柄チャンス目予告」が実行可能とされているだけで、他の先読み予告演出が実行されることはなく、また、可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない。つまり、時短状態Bでは、確変状態や時短状態Aよりも先読み予告演出の実行割合が低く、かつ、決定可能な演出種別数が少ない。

【3364】

また、時短状態Bにおいて、先読み予告演出として「図柄チャンス目予告」を実行可能としている。これは、時短状態Bでは、可変表示時間が短い変動パターン（例えば、超短縮非リーチなど）が決定されやすいことで、1の可変表示において先読み演出を実行する場合は時間が短くなるため、例えば、「保留変化予告」などの小さな保留表示領域での色の変化を見逃しやすくなる。また、「カウントダウン予告」は複数の可変表示にて実行されるが、1の可変表示においてカウントを表示する期間が短いためカウントの変化に気が付きにくい。これに対し「図柄チャンス目予告」は、複数の可変表示にて実行されるとともに、飾り図柄と台座部の表示色の変化を飾り図柄の停止表示時に好適に見せることができるため、時短状態Bにおいて実行するに適した先読み予告演出であるといえる。

40

【3365】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、

50

時短状態 B において可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合が、確変状態や時短状態 A において可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合よりも低ければ、時短状態 B において可変表示結果が「はずれ」の場合に先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態や時短状態 A よりも少なければ、時短状態 B において 2 種類以上の先読み予告演出が実行可能とされてもよい。

#### 【3366】

次に、演出制御用 CPU 120 が、実行を決定した先読み予告演出の演出パターンを決定する際に用いる演出パターン決定テーブル A ~ F について説明する。図 295 - 43 は、(A) は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブル A、(B) は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブル B、(C) は時短状態 A にて用いる演出パターン決定テーブル C、(D) は時短状態 B にて用いる演出パターン決定テーブル D、(E) は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブル E、(F) は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブル F である。

10

#### 【3367】

図 295 - 43 (A) に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル A では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 50 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 20 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に 65 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 5 個の判定値が割り当てられている。

20

#### 【3368】

図 295 - 43 (B) に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル B では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 50 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 20 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に 65 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 5 個の判定値が割り当てられている。

30

#### 【3369】

図 295 - 43 (C) に示すように、遊技状態が時短状態 A であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル C では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 70 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に 70 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 10 個の判定値が割り当てられている。

40

#### 【3370】

図 295 - 43 (D) に示すように、遊技状態が時短状態 B であるときに図柄チャンス目予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブル D では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「赤色」に 90 個の判定値が割り当てられ、「金色」に 10 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は「図柄チャンス目予告」は実行されないため、いずれの演出パターンにも判定値は割り当てられていない。

#### 【3371】

また、図 295 - 43 (E) に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブル E では

50

、可変表示結果が「大当たり」である場合、「3」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに65個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに10個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられている。

#### 【3372】

図295-43(F)に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルFでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「3」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに50個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに10個の判定値が割り当てられて

10

#### 【3373】

このように、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告における演出パターンは、期待度が「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなるように設定されている（期待度：「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」）。また、カウントダウン予告における演出パターンは、期待度が「3」で終了、「2」で終了、「1」で終了、「0」までの順に高くなるように設定されている（期待度：「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」まで）。

20

#### 【3374】

ここで、各種予告の演出パターンの決定について、時短制御が実行される3つの遊技状態（確変状態、時短状態A、時短状態B）で比較する。

#### 【3375】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「2種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「0種類（非実行）」とされている。

30

#### 【3376】

このように、時短状態Bでは、可変表示結果が「大当たり」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとして「赤色」か「金色」の2種類のうちからいずれかが決定可能とされているだけであり、また、可変表示結果が「はずれ」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとしていずれの決定されない（非実行）。つまり、時短状態Bでは、確変状態や時短状態Aよりも決定可能な演出パターン数が少ない。

40

#### 【3377】

（予告演出）

次に、予告演出について説明する。図295-36に示すように、予告演出としての「可動体予告」と、「キャラクタ予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」とは、非リーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおける所定の時期に実行可能とされ、演出制御用CPU120は、図295-44に示す可変表示開始設定処理において、各種予告演出について実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する予告演出の演出パターンとを決定する。

#### 【3378】

50

「可動体予告」は、可変表示が開始されたときに、可動体 3 2 を上下に振動させることにより大当りに制御されることを示唆する演出である（図 2 9 5 - 5 7（A 1）（B 1）参照）。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動（小）パターン」と、上下の振動幅が振動（小）よりも大きい「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

#### 【 3 3 7 9 】

尚、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 の表示画面上方の原点位置と、表示画面略中央の演出位置と、の間で上下方向に移動可能であり、原点位置から演出位置までは自重により落下可能とされている。可動体予告における振動は、原点位置と、該原点位置と演出位置との間の所定位置との間で可動体 3 2 を上下に振動させる演出とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3 種類以上設定してもよい。

10

#### 【 3 3 8 0 】

「キャラクタ予告」は、可変表示が開始されてから飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるまでの期間に所定のキャラクタが出現し、該キャラクタのセリフが表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R から表示されたセリフの音声が出力されることによりリーチ態様となるか否かを煽る演出である（図 2 9 5 - 5 7（A 2）（B 2）参照）。リーチ予告の演出パターンは、キャラクタのセリフが「リーチ？」の「セリフ A パターン」と、キャラクタのセリフが「リーチかも！！」の「セリフ B パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「セリフ A パターン」、「セリフ B パターン」のいずれかが決定される。セリフ内容は任意であり、上記以外のセリフとしてもよい。

20

#### 【 3 3 8 1 】

尚、キャラクタのセリフパターンは上記に限らず、3 種類以上設定してもよい。また、キャラクタの種別は変わらないが、可変表示結果に応じて複数種類のうちからいずれかのキャラクタを選択可能としてもよい。

#### 【 3 3 8 2 】

「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である（図 2 9 5 - 5 7（A 3 ~ A 5）（B 3 ~ B 5）参照）。

30

#### 【 3 3 8 3 】

具体的には、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、可変表示されている右飾り図柄表示エリア 5 R における停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図 2 9 5 - 5 7（A 4）、（B 4）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され（図 2 9 5 - 5 7（A 5）、（B 5）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される。

40

#### 【 3 3 8 4 】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当り表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「3 3 3」など）のうちの飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

#### 【 3 3 8 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターンが非リーチまたは SP リーチの場合、後述す

50

るステップ069SGS278のリーチ予告実行決定処理において、可変表示結果が大当り表示結果となるか否かにかかわらず、リーチ予告を実行するか否かを抽選により決定し、決定内容に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）をセットする。また、変動パターンが非リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様にはならず、変動パターンがSPリーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様となり、SPリーチ演出が実行される。

#### 【3386】

「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア5Rにおいて左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行される演出である（図295-57（A4）（B4）参照）。具体的には、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

10

#### 【3387】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン31Bの長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン31Bを連打操作させる「連打パターン」と、プッシュボタン31Bの一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、4種類以上設定してもよいし、2種類以下が設定されていてもよい。

20

#### 【3388】

操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「一撃！」となる。

#### 【3389】

（決め演出）

次に、決め演出について説明する。図295-36に示すように、決め演出は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、SPリーチ演出の終盤にて大当りに制御されるか否かを報知する前に実行される演出（図295-58（C4～C8）、図295-59（A10～D3）、（B7～D3）参照）であり、所定の操作有効期間において実行される「当否ボタン演出」と、「当否ボタン演出」の後に実行される「可動体演出」と、がある。

30

#### 【3390】

「当否ボタン演出」は、所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出であり、「放せ！！」や「押せ！！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する（図295-58（C4）、図295-59（A8～A10）、（B7）参照）。

40

#### 【3391】

尚、演出パターンは、ボタンLED62が白色発光し、ボタン画像が白色表示になる「白色パターン」と、ボタンLED62が赤色発光し、ボタン画像が赤色表示になる「赤色パターン」とがあり、後述する「可動体動作パターン決定処理」において、「パターンA-1」、「パターンA-2」、「パターンB-1」、「パターンB-2」が決定された場合は、「白色パターン」が決定され、「パターンB-3」が決定された場合は、「赤色パターン」が決定される。尚、「可動体動作パターン決定処理」によらず、可変表示結果に応じて「白色パターン」、「赤色パターン」のいずれかが決定されるようにしてもよい。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよいし、1種類のみが設定さ

50

れていてもよい。

### 【 3 3 9 2 】

「可動体演出」は、可動体 3 2 を原点位置から演出位置に落下させるか否かにより大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出である。具体的には、「当否ボタン演出」において操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに実行され、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下した場合には大当り遊技状態に制御されることが報知され、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下しない場合には大当り遊技状態に制御されない、つまり、はずれであることが報知される（図 2 9 5 - 5 8（C 6）、図 2 9 5 - 5 9（D 1）参照）。

### 【 3 3 9 3 】

尚、可動体 3 2 が落下したときは、可動体 3 2 に内蔵された可動体 L E D 2 0 8 や遊技効果ランプ 9 が所定態様で点灯するとともに、画像表示装置 5 の表示画面に、敵キャラクタが倒される画像や、可動体 3 2 を強調するエフェクト画像などが表示され、可動体 3 2 が落下しないときは、可動体 L E D 2 0 8 や遊技効果ランプ 9 の点灯、敵キャラクタが倒される画像やエフェクト画像の表示などは実行されない。

### 【 3 3 9 4 】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

### 【 3 3 9 5 】

#### （事後演出）

次に、事後演出について説明する。図 2 9 5 - 3 6 に示すように、事後演出は、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後の事後演出パートにおいて、該大当り遊技状態において付与される予定出球数が特定可能に報知される演出（図 2 9 5 - 6 0（D 4 ~ D 1 0）参照）である。

### 【 3 3 9 6 】

可変表示パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示が開始されてから可変表示結果が報知されるまでの期間であり、事後演出パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示パートの終了後から可変表示が終了するまでの期間とされている。つまり、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間は、可変表示パート期間と事後演出パート期間とを含む。尚、事後演出は、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示において飾り図柄が停止表示された後の図柄確定期間に行うようにしてもよい。

### 【 3 3 9 7 】

事後演出では、S P リーチ演出にて登場した味方キャラクタ及び敵キャラクタと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を示す予定出球数カウンタ表示と、が表示され、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を加えるごとに予定出球数カウンタ表示が増加していく。次いで、所定の操作有効期間において「押せ！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像とが表示され、操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、味方キャラクタが敵キャラクタを倒し、予定出球数カウンタ表示に所定の数字（例えば、1 0 0 0 または 1 5 0 0 など）が表示され、大当り中の予定出球数が報知される。そして、事後演出の終了後、大当り遊技状態が開始される。

### 【 3 3 9 8 】

#### （突入演出）

次に、突入演出について説明する。図 2 9 5 - 3 6 に示すように、突入演出は、「確変突入演出」及び「時短突入演出 A」の開始前に実行される「突入導入演出」と、大当り遊

10

20

30

40

50

技状態の終了後に確変状態の制御が開始されるときに実行される「確変突入演出」と、大当たり遊技状態の終了後に時短状態 A の制御が開始されるときに実行される「時短突入演出 A」と、低確状態において大当たり遊技状態に制御されることなく 900 回の可変表示が実行されたことにより時短状態 B の制御が開始されるときに実行される「時短突入演出 B」と、がある。また、「時短突入演出 B」が実行される救済時短到達変動（救済時短回数カウンタの値が 0 となる場合の可変表示）を開始させるタイミング、つまり、「時短突入演出 B」の実行前に「シャッター演出」（図 295 - 23（B）（C）、図 295 - 25（B）（C）参照）が実行される。

#### 【3399】

具体的には、「確変突入演出」と「時短突入演出 A」は、大当たり遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出 B」は、時短状態 B の制御の開始条件が成立する 900 回目の可変表示（救済時短到達変動）が終了した後の図柄確定期間（例えば、20 秒など）に実行される。

#### 【3400】

「時短突入演出 A」は、突入導入演出（図 295 - 63（A）～（C）参照）が実行された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字が表示されることにより、時短状態 A の制御が開始されることを報知する演出である（図 295 - 63（D）参照）。

#### 【3401】

「確変突入演出」は、突入導入演出（図 295 - 63（A）～（C）参照）が表示された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「極」の文字が表示されることにより、確変状態の制御が開始されることを報知する演出である（図 295 - 63（D）、図 295 - 64（A1～A4）参照）。

#### 【3402】

「時短突入演出 B」は、突入導入演出（図 295 - 63（A）～（C）参照）は表示されることなく、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「遊・1100」の文字が表示されることにより、時短状態 B の制御が開始されることを報知する演出である（図 295 - 63（D）、図 295 - 64（B1～B4）参照）。

#### 【3403】

また、確変突入演出・時短突入演出 B については、「極」や「遊・1100」の文字を表示した後に「BATTLE RUSH 突入！！」の文字を表示するようにしてもよい。

#### 【3404】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御基板 12 の動作を説明する。図 295 - 44 は、図 280 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ 069 S G S 271）。第 1 変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 069 S G S 271；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 069 S G S 272）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

#### 【3405】

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1 - 3」に対応

10

20

30

40

50

付けて格納するようにシフトする。

【3406】

また、ステップ069SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない(オフ状態である)場合は(ステップ069SGS271; No)、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ069SGS273)。第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は(ステップ069SGS273; No)、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ069SGS273; Yes)、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」~「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ069SGS274)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【3407】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

20

【3408】

ステップ069SGS272またはステップ069SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(ステップ069SGS275)。尚、変動パターン指定コマンドは、図279に示すコマンド解析処理(S75)において、該変動パターン指定コマンドの受信に応じて変動パターン指定コマンド格納領域に格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、変動パターン指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【3409】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ069SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。尚、表示結果指定コマンド格納領域には、図279に示すコマンド解析処理(S75)において、表示結果指定コマンドの受信に応じて、該受信した表示結果指定コマンドが格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、表示結果指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

30

【3410】

尚、本特徴部069SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として、「7」以外の偶数図柄の複数の組合せ(例えば「222」、「444」、「666」、「888」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ(例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ(大当たり図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が揃

40

50

いとなる飾り図柄を決定する。

【3411】

また、図283の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理において、演出制御用CPU120が前述した図柄チャンス目予告の実行を決定した場合、ターゲット保留の可変表示が開始されるまでの可変表示の停止図柄を、偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せのいずれに決定する。

【3412】

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

10

【3413】

次いで、演出制御用CPU120は、コマンド格納領域に救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドが格納されているか否か、つまり、当該変動が救済時短到達変動であるか否かを判定する（ステップ069SGS276A）。救済時短到達変動である場合は（ステップ069SGS276A；Yes）、シャッター演出設定処理を実行し（ステップ069SGS276B）、救済時短到達変動でない場合は（ステップ069SGS276A；No）、ステップ069SGS277に進む。シャッター演出設定処理では、シャッター演出開始待ちタイマに演出開始までの期間が設定され、演出開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応するシャッター演出が開始される。

20

【3414】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ069SGS277）。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；Yes）、ステップ069SGS283に進む。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンでない場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；No）、リーチ予告実行決定処理を実行する（ステップ069SGS278）。

30

【3415】

リーチ予告実行決定処理では、例えば、リーチ予告実行決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図295-46（A）に示すリーチ予告実行決定テーブルを用いてリーチ予告の実行の有無を決定する。

【3416】

リーチ予告実行決定テーブルにおいては、図295-46（A）に示すように、「非実行」、「実行」のそれぞれに対して、遊技状態が「通常状態」の場合、「確変状態」の場合、「時短状態A」の場合、「時短状態B」である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図295-46（A）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【3417】

40

具体的には、遊技状態が「通常状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「確変状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態A」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して40個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態B」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して20個の判定値が割り当てられている。

【3418】

このように、リーチ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態

50

、時短状態 A、時短状態 B の順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B）。

【3419】

尚、本実施の形態では、時短状態 B においてリーチ予告が 20 % の確率で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B においてリーチ予告は実行されないようにしてもよい。

【3420】

図 295 - 44 に戻り、ステップ 069SGS279A においては、ステップ 069SGS278 においてリーチ予告の実行を決定したか否かを判定し（ステップ 069SGS279A）、リーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合は（ステップ 069SGS279A；No）、ステップ 069SGS280 に進み、リーチ予告の実行を決定したと判定した場合は（ステップ 069SGS279A；Yes）、リーチ予告に対応する演出制御パターン（プロセステーブル）を選択した後（ステップ 069SGS279B）、ボタン予告パターン決定処理を実行する（ステップ 069SGS279C）。

10

【3421】

ボタン予告パターン決定処理では、例えば、ボタン予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図 295 - 46（B）～（E）に示すように、遊技状態に対応するボタン予告パターン決定テーブル A～D を用いてボタン予告パターンを決定する。

【3422】

ボタン予告パターン決定テーブル A～D においては、図 295 - 46（B）～（E）に示すように、「非実行」、「一撃」、「連打」、「長押し」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「リーチはずれ」の場合、「非リーチはずれ」の場合、のそれぞれに異なる判定値が、図 295 - 46（B）～（E）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

20

【3423】

具体的には、図 295 - 46（B）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブル A では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して 40 個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して 20 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して 15 個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して 5 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して 15 個の判定値が割り当てられている。

30

【3424】

また、図 295 - 46（C）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブル B では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して 40 個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して 20 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して 15 個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して 5 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して 15 個の判定値が割り当てられている。

40

【3425】

また、図 295 - 46（D）に示すように、遊技状態が「時短状態 A」である場合に用

50

いられるボタン予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して10個の判定値が割り当てられている。

10

#### 【3426】

また、図295-46(E)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

#### 【3427】

このように、ボタン予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

20

#### 【3428】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、非リーチまたはSPリーチの変動パターンが決定されるが、リーチ予告の実行割合が低いとともに、リーチ予告の実行された場合でも、ボタン予告は実行されることはない。

#### 【3429】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、リーチ予告が実行されてもボタン予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるボタン予告の実行割合よりも低い割合でボタン予告を実行可能としてもよい。

30

#### 【3430】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、リーチ予告においてボタン予告が5%の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はボタン予告を実行しないようにしてもよい。

#### 【3431】

また、大当たりやリーチはずれの場合、遊技者に一度の操作を促す「一撃」のパターンが実行されることはあるが、実行割合は極めて低く、また、遊技者に所定の操作有効期間にわたり操作を促す「連打」や「長押し」操作、つまり、遊技者に一度の操作を促す「一撃」操作に比べて操作が煩わしい「連打」や「長押し」操作が促進されることはない。

40

#### 【3432】

図295-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいてリーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合（ステップ069SGS279A；No）、またはステップ069SGS279Cにてボタン予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、キャラクタ予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS280）。キャラクタ予告パターン決定処理では、キャラクタ予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図295-47（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応するキャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dを用いてキャラクタ予告パターンを決定す

50

る。

【3433】

キャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図295-47(A)～(D)に示すように、「非実行」、「セリフA(リーチ?)」、「セリフB(リーチかも!!)」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図295-47(A)～(D)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【3434】

具体的には、図295-47(A)に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

10

【3435】

また、図295-47(B)に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

20

【3436】

また、図295-47(C)に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して10個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

30

【3437】

また、図295-47(D)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

【3438】

このように、キャラクタ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている(実行割合: 確変状態>時短状態A>時短状態B)。

40

【3439】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときに可変表示結果が「はずれ」の場合は、非リーチまたはSPリーチの変動パターンが決定されるが、いずれの変動パターンの可変表示においてキャラクタ予告は実行されることはない。

【3440】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、キャラクタ予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれ

50

に限定されるものではなく、確変状態や時短状態 A において保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるキャラクタ予告の実行割合よりも低い割合でキャラクタ予告を実行可能としてもよい。

【3441】

また、時短状態 B において保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、キャラクタ予告が5%の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はキャラクタ予告を実行しないようにしてもよい。

【3442】

図295-44に戻り、ステップ069SGS280においてキャラクタ予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ069SGS281A）。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない場合、つまり、非リーチの変動パターンである場合は（ステップ069SGS281A；No）、ステップ069SGS282に進む。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS281A；Yes）、可動体動作パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS281B）。

【3443】

可動体動作パターン決定処理では、可動体動作パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図295-48（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応する可動体動作パターン決定テーブルA～Dを用いて可動体動作パターンを決定する。

【3444】

可動体動作パターン決定テーブルA～Dにおいては、図295-48（A）～（D）に示すように、可動体予告が非実行で、可動体演出（決め演出）で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-3」、可動体予告が非実行で、決め演出の可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-3」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図295-48（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【3445】

具体的には、図295-48（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【3446】

また、図295-48（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

## 【 3 4 4 7 】

また、図 2 9 5 - 4 8 ( C ) に示すように、遊技状態が「時短状態 A」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブル C では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「パターン A - 1」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 2」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 3」に対して 8 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターン B - 1」に対して 8 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン B - 2」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン B - 3」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられている。

## 【 3 4 4 8 】

また、図 2 9 5 - 4 8 ( D ) に示すように、遊技状態が「時短状態 B」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブル D では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「パターン A - 1」に対して 9 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 2」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 3」に対して 5 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターン B - 1」に対して 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。

## 【 3 4 4 9 】

このように、可変表示結果が大当たりである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く 3 つの遊技状態で比較した場合、可動体予告と可動体演出との双方が実行される「パターン A - 2」、「パターン A - 3」の実行割合は、確変状態及び時短状態 A の方が時短状態 B よりも高い。一方、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターン A - 1」の実行割合は、時短状態 B の方が確変状態及び時短状態 A よりも高い。

## 【 3 4 5 0 】

また、可変表示結果がはずれである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く 3 つの遊技状態で比較した場合、可動体予告のみが実行される「パターン B - 2」、「パターン B - 3」の実行割合は、確変状態及び時短状態 A の方が時短状態 B ( 非実行 ) よりも高い。

## 【 3 4 5 1 】

つまり、時短状態 B の場合、確変状態及び時短状態 A に比べて可動体予告の実行割合が低くなっている ( 可動体予告の実行割合 : 確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B ) 。

## 【 3 4 5 2 】

尚、本実施の形態では、時短状態 B においてスーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示が決定された場合、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターン A - 1」の実行割合は 9 0 % の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態 A においてスーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示が決定された場合の「パターン A - 1」の実行割合よりも高ければ、9 0 % 以下でもよい。また、時短状態 B においてスーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示が決定された場合の実行割合は 1 0 0 % でもよい。

## 【 3 4 5 3 】

図 2 9 5 - 4 4 に戻り、ステップ 0 6 9 S G S 2 8 1 A において変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない、つまり、非リーチの変動パターンであると判定した場合 ( ステップ 0 6 9 S G S 2 8 1 A ; N o ) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体予告パターン決定処理を実行する ( ステップ 0 6 9 S G S 2 8 2 ) 。可動体予告パターン決定処理では、可動体予告パターン決定用乱数 ( 0 ~ 9 9 ) を抽出するとともに、図 2 9 5 - 4 9 ( A ) ~ ( D ) に示すように、遊技状態に対応する可動体予告パターン決定テーブル A ~ D を用いて可動体予告パターンを決定する。

## 【 3 4 5 4 】

可動体予告パターン決定テーブル A ~ D においては、図 2 9 5 - 4 9 ( A ) ~ ( D ) に示すように、「非実行」、「振動 ( 小 )」、「振動 ( 大 )」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、

10

20

30

40

50

図 2 9 5 - 4 9 ( A ) ~ ( D ) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【 3 4 5 5 】

具体的には、図 2 9 5 - 4 9 ( A ) に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブル A では、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して 6 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して 6 0 個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられている。

【 3 4 5 6 】

また、図 2 9 5 - 4 9 ( B ) に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブル B では、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して 6 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して 6 0 個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられている。

【 3 4 5 7 】

また、図 2 9 5 - 4 9 ( C ) に示すように、遊技状態が「時短状態 A」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブル C では、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して 6 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して 2 0 個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられている。

【 3 4 5 8 】

また、図 2 9 5 - 4 9 ( D ) に示すように、遊技状態が「時短状態 B」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブル D では、可変表示結果が「大当り」の場合については、スーパーリーチ変動パターンしか決定されないため、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」に対していずれも判定値が割り当てられていない。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合に非リーチ変動パターンが決定された場合は、「非実行」に対して 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。

【 3 4 5 9 】

このように、可動体予告は、通常状態を除く 3 つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B）。

【 3 4 6 0 】

特に時短状態 B の場合、非リーチの変動パターンが決定された場合、保留記憶数が「0」のときも含め、可動体予告は実行されることはない。

【 3 4 6 1 】

尚、本実施の形態では、時短状態 B において保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、可動体予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態 A において保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合における可動体予告の実行割合よりも低い割合で可動体予告を実行可能としてもよい。

【 3 4 6 2 】

また、時短状態 B において保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告が非実行の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告を実行可能としてもよい。

10

20

30

40

50

## 【3463】

尚、上記したボタン予告パターン決定処理、キャラクタ予告パターン決定処理、可動体予告パターン決定処理においていずれかの演出パターンの実行が決定された場合、各種予告開始待ちタイマに予告開始までの期間が設定され、各種予告開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応する予告が開始される。

## 【3464】

図295-44に戻り、ステップ069SGS277において変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチであった場合、ステップ069SGS281Bの可動体動作パターン決定処理を実行した場合、ステップ069SGS282の可動体予告パターン決定処理を実行した場合は、ステップ069SGS283において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ069SGS284）。

10

## 【3465】

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

## 【3466】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ069SGS285）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

30

## 【3467】

尚、この実施例では、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

## 【3468】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ069SGS286）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ069SGS287）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にして（ステップ069SGS288）、処理を終了する。

40

## 【3469】

（可変表示中演出処理）

次に、図295-45は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの

50

値を - 1 する (ステップ 0 6 9 S G S 3 0 1, ステップ 0 6 9 S G S 3 0 2, ステップ 0 6 9 S G S 3 0 3)。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、各種の演出開始待ちタイマがセットされている (予告演出等を行うことに決定されている) か、または予告演出実行中フラグがオン状態である (予告演出の実行中である) 場合には (ステップ 0 6 9 S G S 3 0 4 ; Y)、各種の演出処理を実行する (ステップ 0 6 9 S G S 3 0 5)。演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ 0 6 9 S G S 3 0 5 の演出処理を実施することなく、ステップ 0 6 9 S G S 3 0 6 に進む。

#### 【 3 4 7 0 】

ステップ 0 6 9 S G S 3 0 6 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う (ステップ 0 6 9 S G S 3 0 7)。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる (ステップ 0 6 9 S G S 3 0 8)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置 (演出用部品) に対する制御状態を変更する (ステップ 0 6 9 S G S 3 0 9 a)。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容 (表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等) に従って演出装置 (演出用部品) の制御を実行する (ステップ 0 6 9 S G S 3 0 9 b)。

#### 【 3 4 7 1 】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 0)。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 0 ; Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左中右の飾り図柄の次表示画面 (前回の飾り図柄の表示切り替え時点から 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面) の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 1)。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 2)。

#### 【 3 4 7 2 】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合 (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 0 ; N)、ステップ 0 6 9 S G S 3 1 2 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 3)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなければ (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 3 ; N o)、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 4)。確定コマンド受信フラグがオン状態でなければ (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 4 ; N o)、当該処理を終了する。

#### 【 3 4 7 3 】

ステップ 0 6 9 S G S 3 1 3 において可変表示時間タイマがタイマアウトしている場合 (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 3 ; Y e s)、またはステップ 0 6 9 S G S 3 1 4 において確定コマンド受信フラグがオン状態である場合は (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 4 ; Y e s)、右打ち L E D 点灯開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 5)。右打ち L E D 点灯開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 5 ; Y e s)、右打ち L E D 0 6 9 S G 0 3 1 の点灯を開始するとともに、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 などを表示して右打ち報知を開始した後 (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 6)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理 (ステップ S 1 7 3) に応じた値に更新し (ステップ 0 6 9 S G S 3 1 9)、当該処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【3474】

また、右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS315；No）、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態であるかを判定する（ステップ069SGS317）。右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS317；Yes）、右打ちLED069SG031の点灯を終了するとともに、右打ち報知画像069SG400などを非表示として右打ち報知を終了した後（ステップ069SGS318）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。また、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS317；No）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。

10

## 【3475】

尚、特に詳細な図示はしないが、ステップ069SGS315～ステップ069SGS318までの処理を実行した後は、確定コマンド受信フラグに基づく図柄確定指定コマンドから特定される図柄確定期間が経過してから演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する。

## 【3476】

また、可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

20

## 【3477】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ069SGS306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

30

## 【3478】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図295-50に基づいて説明する。図295-50は、（A）は遊技状態別の変動動作例を示す図、（B）は遊技状態別の演出動作例を示す図、（C）は時短状態Bの特徴を説明するための図である。

## 【3479】

まず、図295-50（A）に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「A1」～「A5」の内容について比較する。

40

## 【3480】

<項目A1>

CPU103が選択可能なはずれ変動パターンの数について、「時短状態B」では、図295-8（A）（B）に示すように、保留記憶数が0、1～3の場合に「超短縮非リーチ」と「SPリーチD」の「2個」であり、「確変状態」では、図295-6（A）（B）に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチA」、「非リーチA」、「SPリーチC」、「SPリーチD」の「4個」であり、「時短状態A」では、図295-7（A）（B）に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチ」、「非リーチ」、「SPリーチE」の「3個」である。

## 【3481】

50

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターン数（例えば、3 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン数（例えば、4 個）よりも少ない。

#### 【3482】

尚、CPU 103 が決定可能なはずれ変動パターン数は、時短状態 B、時短状態 A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態のうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

#### 【3483】

##### < 項目 A 2 >

CPU 103 が決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態 B」では、図 295 - 8 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 7.54 秒  $\{ (7 \text{ s} \times 97) + (25 \text{ s} \times 3) \} \div 100 = 7.54$ 、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.205 秒  $\{ (1.5 \text{ s} \times 97) + (25 \text{ s} \times 3) \} \div 100 = 2.205$  である。ここで、時短状態 B が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 1100 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、時短状態 B において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.2 秒  $\{ (7.54 + (2.205 \times 1099)) \} \div 1100 = 2.20985$  となる。

#### 【3484】

「確変状態」では、図 295 - 6 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 8.2 秒  $\{ (7 \text{ s} \times 95) + (40 \text{ s} \times 2) + (25 \text{ s} \times 3) \} \div 100 = 8.2$ 、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4.8 秒  $\{ (3 \text{ s} \times 85) + (7 \text{ s} \times 10) + (40 \text{ s} \times 2) + (25 \text{ s} \times 3) \} \div 100 = 4.8$  である。ここで、確変状態が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 110 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4.83 秒  $\{ (8.2 + (4.8 \times 109)) \} \div 110 = 4.83$  となる。

#### 【3485】

「時短状態 A」では、図 295 - 7 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 9.15 秒  $\{ (7 \text{ s} \times 95) + (50 \text{ s} \times 5) \} \div 100 = 9.15$ 、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5.55 秒  $\{ (3 \text{ s} \times 90) + (7 \text{ s} \times 5) + (50 \text{ s} \times 5) \} \div 100 = 5.55$  である。ここで、時短状態 A が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 110 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、時短状態 A において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5.58 秒  $\{ (9.15 + (5.55 \times 109)) \} \div 110 = 5.58$  となる。

#### 【3486】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2.2 秒）は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5.58 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4.83 秒）よりも少ない。

#### 【3487】

また、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 7.54 秒）は、「時短状態 A」において保留記憶数が 0 の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、

約 9 . 1 5 秒) よりも少ないとともに、「確変状態」において保留記憶数が 0 の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間 (例えば、約 8 . 2 秒) よりも少ない。

【 3 4 8 8 】

また、「時短状態 B」において保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間 (例えば、約 2 . 2 0 5 秒) は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間 (例えば、約 5 . 5 5 秒) よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間 (例えば、約 4 . 8 秒) よりも少ない。

【 3 4 8 9 】

項目 ( A 1 ) ( A 2 ) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態 A よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【 3 4 9 0 】

尚、はずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【 3 4 9 1 】

< 項目 A 3 >

C P U 1 0 3 が選択可能な大当り変動パターンの数について、「時短状態 B」では、図 2 9 5 - 8 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に「S P リーチ D」の「1 個」であり、「確変状態」では、図 2 9 5 - 6 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に最大で「S P 非経由」、「S P リーチ C」、「S P リーチ D」の「3 個」であり、「時短状態 A」では、図 2 9 5 - 7 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に最大で「S P 非経由」、「S P リーチ E」の「2 個」である。

【 3 4 9 2 】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合に C P U 1 0 3 が「時短状態 B」において決定可能な大当り変動パターンの数 (例えば、1 個) は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数 (例えば、2 個) よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数 (例えば、3 個) よりも少ない。

【 3 4 9 3 】

尚、C P U 1 0 3 が決定可能な大当り変動パターンの数は、時短状態 B、時短状態 A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【 3 4 9 4 】

< 項目 A 4 >

C P U 1 0 3 が決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態 B」では、図 2 9 5 - 8 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4 0 秒となる。

【 3 4 9 5 】

「確変状態」では、図 2 9 5 - 6 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 1 . 1 秒 { ( ( 2 2 s × 5 ) + ( 5 5 s × 8 0 ) + ( 4 0 s × 1 5 ) ) ÷ 1 0 0 = 5 1 . 1 } であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 1 . 1 秒となる。

【 3 4 9 6 】

「時短状態 A」では、図 2 9 5 - 7 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 6 2 . 8 秒 { ( ( 2 2

10

20

30

40

50

$s \times 5) + (55s \times 95) \div 100 = 62.85 \}$ となる。

【3497】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない。

【3498】

項目(A3)(A4)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態Aよりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

【3499】

尚、大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態B、確変状態、時短状態Aの順に長くなるか、あるいは、時短状態Bの場合が時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【3500】

<項目A5>

CPU103が決定する非リーチはずれ変動パターンの決定割合について、「時短状態B」では、図295-8(A)(B)に示すように、保留記憶数が0、1~3の場合は95%であり、「確変状態」では、図295-6(A)(B)に示すように、保留記憶数が0、1~3の場合は80%であり、「時短状態A」では、図295-7(A)(B)に示すように、保留記憶数が0、1~3の場合は70%である。

20

【3501】

つまり、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97%）は、「時短状態A」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高い。

30

【3502】

項目(A5)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【3503】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は、時短状態Bが97%、確変状態及び時短状態Aがともに95%で、時短状態B、確変状態及び時短状態Aの順に低くなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態B（例えば、97%）、確変状態（例えば、95%）、時短状態A（例えば、94%）の順に低くなってもよいし、あるいは、時短状態Bの場合が時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方より高くなっていれば、上記割合は種々に変更可能である。

40

【3504】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は97%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は100%、つまり、「時短状態B」において可変表示結果が「はず

50

れ」である場合リーチ変動パターンを決定しないようにしてもよい。

【3505】

また、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチA」と、「時短状態A」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチA」と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【3506】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

10

【3507】

次に、図295-50(B)に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「B1」～「B10」の内容について比較する。

【3508】

<項目B1>

保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンの可変表示における大当たり示唆演出としての「可動体予告」、「キャラクタ予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図295-49(D)に示すように、「可動体予告」の実行割合は0%（非実行）、図295-47(D)に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は0%（非実行）であり、「確変状態」では、図295-49(B)に示すように、「可動体予告」の実行割合は40%、図295-47(B)に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は30%であり、「時短状態A」では、図295-49(C)に示すように、「可動体予告」の実行割合は30%、図295-47(C)に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は20%である。

20

【3509】

つまり、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない。

30

【3510】

項目(B1)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が0のときに決定可能な変動パターン（例えば、短縮非リーチ以外の「非リーチ」や「SPリーチ」）の可変表示において、可動体予告やキャラクタ予告によりいたずらに煽られることがないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【3511】

詳しく説明すると、確変状態、時短状態A、時短状態Bの制御が開始される場合、それまでは通常状態での左打ち遊技を行っていたため、第1保留記憶に保留記憶が記憶されていることはあっても、第2保留記憶に保留記憶がないことが考えられる。つまり、初当りで確変状態や時短状態Aが開始されるときや、900回の可変表示の実行により時短状態Bの制御が開始されるときは、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐために、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ変動パターンは、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が25秒や40秒のSPリーチなど）が決定される割合が高い。そして、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターンが決定された場合、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行可能となる。

40

50

## 【 3 5 1 2 】

しかし、時短状態 B の制御が開始される場合、遊技者は、これまでの長い遊技期間において様々なはずれ予告が実行されてきた可能性が高いため、時短状態 B においてもさらに「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されてしまうと煩わしさを与えてしまうため、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を非実行としている。

## 【 3 5 1 3 】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない形態を例示したが、例えば、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合の方が、「確変状態」や「時短状態 A」における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合よりも低くなるようにすることが好ましい。

10

## 【 3 5 1 4 】

また、保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときに「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行される割合は、時短状態 B における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合が、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

20

## 【 3 5 1 5 】

また、時短状態 B では、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当たり変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B においては「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

## 【 3 5 1 6 】

また、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい。このようにすることで、時短状態 B においては「リーチ予告」や「ボタン予告」が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

30

## 【 3 5 1 7 】

また、可変表示結果にもとづいて、第 1 示唆演出（例えば、セリフ A や振動（小））と、該第 1 示唆演出が実行された場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い第 2 示唆演出（例えば、セリフ B や振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であることで、時短状態 B においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

## 【 3 5 1 8 】

## &lt; 項目 B 2 &gt;

可変表示結果がはずれの場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数について、「時短状態 B」では、図 295 - 42（D）に示すように、いずれも決定しないので「0 個」であり、「確変状態」では、図 295 - 42（B）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「4 個」であり、「時短状態 A」では、図 295 - 42（C）に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「3 個」である。

40

## 【 3 5 1 9 】

つまり、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0 個）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれ

50

である場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、４個）よりも少ない。

【3520】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数が０個である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、１種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

10

【3521】

また、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【3522】

<項目B3>

可変表示結果がはずれの場合における「先読み予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図295-42(D)に示すように、いずれも実行しないので「0%」であり、「確変状態」では、図295-42(B)に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合は「40%」であり、「時短状態A」では、図295-42(C)に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合「30%」である。

20

【3523】

つまり、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、0%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、30%）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、40%）よりも低い。

【3524】

30

項目(B2)(B3)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示では、決定可能な先読み予告演出の種別数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【3525】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が0%、つまり、先読み予告を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、先読み予告を実行可能としてもよい。

40

【3526】

また、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【3527】

また、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化

50

予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第1先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0%、図295-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10%、図295-43（C）参照）よりも低いことで、時短状態Bでは第1先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【3528】

また、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90%、図295-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、50~70%、図295-43（C）参照）よりも高いことで、時短状態Bでは第2先読み予告演出が実行されやすいので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【3529】

また、時短状態A及び確変状態において演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）であることで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【3530】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【3531】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態A及び確変状態双方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【3532】

<項目B4>

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図295-46（E）に示すように、大当りの場合は「10%」、はずれの場合は「5%」であり、「確変状態」では、図295-46（C）に示すように、大当りの場合は「80%」、リーチはずれの場合は「30%」であり、「時短状態A」では、図295-46（D）に示すように、大当りの場合は「80%」、はずれの場合は「20%」である。尚、これら実行割合は「リーチ予告」が実行される場合の割合である。

【3533】

つまり、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで10%、はずれで5%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで20%）よりも低いとともに、

10

20

30

40

50

「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで８０％、はずれで３０％）よりも低い。

【３５３４】

項目（Ｂ４）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、１の可変表示において遊技者にプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出であるボタン予告の実行回数が少ないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【３５３５】

また、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」においてボタン予告を実行しない（実行割合０％）としてもよい。

【３５３６】

また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【３５３７】

<項目Ｂ５>

ボタン予告において、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出としての「一撃パターン」と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出としての「連打パターン、長押しパターン」との実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図２９５－４６（Ｅ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当たりの場合は「１０％」、リーチはずれの場合は「５％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当たり、はずれの場合は「０％（非実行）」である。

【３５３８】

「確変状態」では、図２９５－４６（Ｃ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当たりの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「１０％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当たりの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「２０％」である。

【３５３９】

「時短状態Ａ」では、図２９５－４６（Ｄ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当たりの場合は「４０％」、はずれの場合は平均「７．５％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当たりの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「１７．５％」である。

【３５４０】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「確変状態」及び「時短状態Ａ」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない。

【３５４１】

また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当たり、はずれで０％）は、「確変状態」における１の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当たりで４０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当たりで４０％、はずれで１７．５％）よりも低い。

【３５４２】

項目（Ｂ５）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、操作有効期間に亘って遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作し続けなければならない「連打パターン、長押しパターン

10

20

30

40

50

」といった煩わしい操作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【 3 5 4 3 】

尚、本実施の形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、「時短状態 B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態 B」における「一撃パターン」の決定割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における「一撃パターン」の決定割合よりも低ければ、「一撃パターン」を実行可能としてもよい。

【 3 5 4 4 】

また、時短状態 B において、可変表示結果が大当たりである場合に演出制御用 C P U 1 2 0 により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、10%）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 C P U 1 2 0 により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、5%）よりも高いことで、時短状態 B において「ボタン予告」が実行されることに注目させて興味を向上させることができる。

【 3 5 4 5 】

また、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態 B において「一撃」パターンが実行される割合（例えば、10%）は、時短状態 A や確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、40%）よりも低い、時短状態 B において「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態 A や確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B において動作促進演出が実行される場合は「一撃」パターンとなることが多いため、興味を向上させることができる。

【 3 5 4 6 】

また、時短状態 A や確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態 B において「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間）ことで、「ボタン予告」の実行期間を時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【 3 5 4 7 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン 3 1 B がフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態 A や確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態 B において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましく、このようにすることで、開発コストを低減できるとともに、「ボタン予告」が実行されることを好適に報知することができる。

【 3 5 4 8 】

< 項目 B 6 >

大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出としての「可動体予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態 B」では、図 2 9 5 - 4 9 ( D ) に示すように、大当たり、はずれの場合は 0 %（非実行）であり、「確変状態」では、図 2 9 5 - 4 9 ( B ) に示すように、大当たりの場合は 9 0 %、はずれの場合は 4 0 %であり、「時短状態 A」では、図 2 9 5 - 4 9 ( C ) に示すように、大当たりの場合は 9 0 %、はずれの場合は 3 0 %である。

【 3 5 4 9 】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 0 %、はずれ 0 %）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 9 0 %、はずれ 3 0 %）よりも低いとともに、「

10

20

30

40

50

確変状態」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り90%、はずれ40%）よりも低い。

【3550】

項目（B6）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御されることが示唆される可動体予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【3551】

また、本実施の形態では、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が0%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、）は、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、「時短状態B」において「可動体予告」を実行可能としてもよい。

10

【3552】

また、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Bにおいて「可動体予告」が実行される割合（例えば、0%）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Aや確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、90%）よりも低いが、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Bにおいて「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Aや確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Aと確変状態と時短状態Bとで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

20

【3553】

また、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Bにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、0%）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Aや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30%）よりも低いが、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Bにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Aや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30%）よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Aと確変状態と時短状態Bとで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

30

【3554】

<項目B7>

可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「キャラクタ予告」の1の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態B」では、図295-47（D）に示すように、大当りの場合は10%、はずれの場合は5%であり、「確変状態」では、図295-47（B）に示すように、大当りの場合は80%、はずれの場合は30%であり、「時短状態A」では、図295-47（C）に示すように、大当りの場合は80%、はずれの場合は20%である。

40

【3555】

つまり、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り10%、はずれ5%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り80%、はずれ20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り80%、はずれ30%）よりも低い。

【3556】

また、可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「リーチ予告」の1の可変表示あたりの実行割合について、図295-46（A）に示すように、「時短状態B」では20%であり、「確変状態」では50%であり、「時短状態A」では40

50

%である。

【3557】

つまり、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、20%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、40%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、50%）よりも低い。

【3558】

項目（B7）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、リーチが成立するか否かが煽られるリーチ予告やボタン予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

【3559】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態A」や「可動体予告」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合を0%、つまり、実行しないようにしてもよい。また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態A」や「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【3560】

20

<項目B8>

演出制御用CPU120が1の可変表示において実行可能な「可動体予告」と「可動体演出」との可動体動作パターンとして、「可動体予告」と「可動体演出」とを実行する「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」と、「可動体予告」を実行せず、「可動体演出」のみを実行する「パターンA-1（第2演出実行パターン）」と、があるものにおいて、可変表示結果が大当りである場合における「パターンA-1」の実行割合について、「時短状態B」では、図295-48（D）に示すように90%であり、「確変状態」では、図295-48（B）に示すように20%であり、「時短状態A」では、図295-48（C）に示すように10%である。

【3561】

30

つまり、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い。

【3562】

項目（B8）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された場合は、可動体32が落下することにより大当りが報知される可動体演出が実行される前に、可動体予告においていたずらに可動体32が動作されることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

40

【3563】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合は、「時短状態A」や「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合を0%、つまり、実行しないようにしてもよい。

【3564】

また、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、

50

80～90%)は、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当たりである場合に「パターンA-2、A-3、B-2、B-3(第1演出実行パターン)」が実行される割合(例えば、10%)よりも高いことで、時短状態Aや確変状態では、可動体32が動作するか否かに注目させて興趣を向上させることができる。

【3565】

また、時短状態Bにおける「可動体演出」の実行頻度(例えば、約10%)は、時短状態Aや確変状態における「可動体演出」の実行頻度(例えば、80～90%)よりも低いことで、時短状態Bではいたずらに可動体32が動作されることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【3566】

<項目B9>

演出制御用CPU120が、SPリーチ演出にて大当たり遊技状態に制御されることを報知した大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図295-60に示すように「時短状態B」、「確変状態」、「時短状態A」とで共通である。

【3567】

項目(B9)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少なくとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当たり遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態Aと確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【3568】

また、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である(図295-59(D1)参照)ことで、開発コストを低減させることができる。

【3569】

また、時短状態Aや確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データと、時短状態Bにおける「事後演出」に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データと、は共通である(例えば、拡張コマンドD300に基づいて実行される発光制御データ)ことで、開発コストを低減させることができる。

【3570】

また、時短状態Aや確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおける「事後演出」に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、は共通である(例えば、拡張コマンドS300に基づいて実行される振動制御データ)ことで、開発コストを低減させることができる。

【3571】

<項目B10>

演出制御用CPU120が、時短制御が開始されるときに、特別状態開始表示としての突入画像069SG470(例えば、「BATTLE RUSH 突入!!」の文字など)を表示することにより時短制御の開始を報知する特別状態開始演出としての「突入演出」について、確変状態の制御が開始されるときは、確変突入演出において突入画像069SG470を表示し、時短状態Bの制御が開始されるときに、時短突入演出Bにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときに表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473B(例えば、「遊・1100」の文字など)が表示される(図295-63(D)、図295-64(A4)(B4)参照)。

【3572】

10

20

30

40

50

項目（B 1 0）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、突入演出においては、確変状態の制御が開始されるときと共通の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 だけでなく、確変状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示である遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B が表示されるため、時短状態 B の開始を盛り上げることができる。  
【3 5 7 3】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。このようにすることで、「突入演出」を好適に実行することができる。

【3 5 7 4】

次に、図 2 9 5 - 5 0（C）に示すように、「時短状態 B」と、「確変状態」及び「時短状態 A」との違いについて説明する。

【3 5 7 5】

<項目 C 1>

図 2 9 5 - 5 0（A）に示す各項目 A 1 ~ A 5 にて説明したように、CPU 1 0 3 が決定可能なはずれ変動パターンや大当り変動パターンの数は、時短状態 B の場合が最も少なく、また、はずれ変動パターンや大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B の場合が最も短く、かつ、非リーチはずれの決定割合は、時短状態 B の場合が最も高い。よって、時短制御が行われる「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」各々における 1 の可変表示あたりの平均消化時間は、時短状態 B が最も高速であり、確変状態が中速、時短状態 A が低速である。

【3 5 7 6】

このように、時短制御が行われることで通常状態よりも変動効率が高くなる時短状態 B、確変状態及び時短状態 A のうち、確変状態及び時短状態 A は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態を経由して制御されるものであるのに対し、時短状態 B は、低確状態において大当りが発生することなく所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示の実行を経由して制御されるものである。

【3 5 7 7】

また、確変状態や時短状態 A は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数（例えば、1 1 0 回）であるのに対し、時短状態 B は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1 1 0 0 回）である。

【3 5 7 8】

つまり、確変状態や時短状態 A などの時短状態の場合は、遊技者は、通常状態よりも投資を抑えつつ、リーチや種々の演出を楽しみながら次の大当りを期待して待つことができる遊技状態であるのに対し、時短状態 B の場合は、大当りがなく遊技者にとって不利な状態で長期間にわたる遊技を経て制御され、かつ、時短制御の可変表示回数が確変状態や時短状態 A よりも多い時短状態であることを考慮して、上記のように変動効率を高めることにより無駄な打球数を少なくして投資を抑えつつ、演出を楽しむことよりも、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引き当てることを優先することを特徴とすることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【3 5 7 9】

<項目 C 2>

また、図 2 9 5 - 5 0（B）に示す各項目 B 1 ~ B 1 0 にて説明したように、前述した各種予告演出の実行割合は、時短状態 B が最も低く、確変状態が最も高く、時短状態 A が中となっている。

【3 5 8 0】

つまり、時短状態 B に制御されるまでの長期間にわたる遊技において、様々な予告演出が実行されては、はずれ続けていることで、遊技者はかなり気が滅入っている可能性が高いため、時短状態 B においては予告演出の実行割合が他の遊技状態よりも低くなることで、はずれ演出による遊技者の遊技意欲の低下を好適に防止できる。

10

20

30

40

50

## 【 3 5 8 1 】

## &lt; 項目 C 3 &gt;

このように、時短状態 B は、同じように時短制御が行われる他の確変状態や時短状態 A に比べて、変動効率が高く、かつ、予告演出により煽られる機会が少なくなること、追加投資や遊技意欲の低下を抑えつつ、好適に可変表示を消化して大当りを待つことを特徴とする遊技状態である。

## 【 3 5 8 2 】

より詳しくは、時短状態 B は、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）などは他の確変状態や時短状態 A と共通である一方で、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を他の確変状態や時短状態 A よりも短縮させることで変動効率を高めつつ、各種演出の実行頻度を低下させていることで、演出性よりも変動効率を優先させた時短状態である。

10

## 【 3 5 8 3 】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

## 【 3 5 8 4 】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

20

## 【 3 5 8 5 】

また、時短状態 B に制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態 A に制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態 B では確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態 B を提供することができるとともに、時短状態 A では制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

30

## 【 3 5 8 6 】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2 個）は、時短状態 A において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少なく、時短状態 A において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4 個）よりも少ないことで、時短状態 B では決定可能なはずれ変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能なはずれ変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

40

## 【 3 5 8 7 】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な大当り変動パターン（例えば、SPリーチ D）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SPリーチ D）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

## 【 3 5 8 8 】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SP非経由）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能

50

な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【3589】

また、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態Bでは確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態Bを提供することができるとともに、時短状態Aでは制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【3590】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1個）は、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターン数（例えば、2個）よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターン数（例えば、2個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターン数（例えば、3個）よりも少ないことで、時短状態Bでは決定可能な大当り変動パターン数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能な大当り変動パターン数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【3591】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【3592】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【3593】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【3594】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、SP非経由）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【3595】

また、本実施の形態では、時短状態Bでは、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Aよりも低くなる形態を例示したが、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Bに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り100回や50回など）以下になったときに、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出の実行割合を、通常状態において演出制御用CPU120が実行可能な各種演出の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。また、この場合、1の演出の実行割合は、通常状態における実行割合よりも低い、時短状態Bにおける実行割合よりも低くなるようにしてもよい（1の演出の実行割合；通常状態

10

20

30

40

50

(残り回数 101 回以上) > 通常状態 (残り回数 100 回以下) > 時短状態 B)。

### 【3596】

また、通常状態 (低確 / 低ベース状態) において時短状態 B に制御される (救済時短到達変動) までの残り可変表示回数が所定回数 (例えば、残り 100 回や 50 回など) 以下になったときに、上記項目 A1 ~ A5、B1 ~ B10 の内容が、時短状態 B に対応する内容に変化するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B に制御されるまでの煩わしさを抑制することができる。

### 【3597】

また、通常状態 (低確 / 低ベース状態) において時短状態 B に制御される (救済時短到達変動) までの残り可変表示回数が特定回数 (例えば、残り 50 回や 10 回など) 以下となる期間において可変表示結果が大当たりとなる場合に、期待度が低い演出 (例えば、SPリーチ演出 A や、弱パターンの予告演出など) が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

### 【3598】

(図柄の可変表示態様)

次に、飾り図柄及び小図柄の可変表示態様について、図 295 - 51 ~ 図 295 - 55 に基づいて説明する。図 295 - 51 は、(A) は確変状態、時短状態 A のはずれ短縮非リーチ変動パターン、(B) は時短状態 B のはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。図 295 - 52 は、確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 295 - 53 は、確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 295 - 54 は、時短状態 B の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 295 - 55 は、SPリーチ E、SPリーチ D の演出動作例である。

### 【3599】

本実施の形態では、飾り図柄表示エリア 5L、5R、5R にて可変表示される各飾り図柄は、「1」~「9」の数字からなる数字表示部 069SG051 と、数字表示部 069SG051 よりも下位の表示レイヤ (背面側) に表示される台座表示部 069SG052 と、から構成される。一方、画像表示装置 5 の表示画面左上の表示領域 5SL に表示される左小図柄、中小図柄、右小図柄は、それぞれ飾り図柄よりも小さく表示される「1」~「9」の数字のみから構成される。飾り図柄及び小図柄は、特別図柄の可変表示に同期して可変表示される。

### 【3600】

飾り図柄の飾り図柄表示エリア 5L、5R、5R における変動パターン (例えば、非リーチ系のはずれ変動パターンなど) の可変表示態様は、通常状態、確変状態・時短状態 A である場合と、時短状態 B である場合と、で異なっている。以下、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系のはずれ変動パターン (短縮非リーチ A、非リーチ A を含む) に基づく飾り図柄の可変表示態様について、図 295 - 51 (A) のタイミングチャートに基づいて、図 295 - 52 及び図 295 - 53 を参照しながら説明する。尚、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系はずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図 295 - 52 では、確変状態における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

### 【3601】

図 295 - 51 (A) に示すように、確変状態、時短状態 A における短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミング  $t_{a1}$  では、各飾り図柄表示エリア 5L、5R、5R の飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に (一斉に) 開始される (図 295 - 52 (A) 参照)。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「低速」で開始されてから所定時間が経過したタイミング  $t_{a2}$  で「中速」になり、さらに所定時間が経過したタイミング  $t_{a3}$  で最高速度である「高速」になった後は、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミング  $t_{a1}$  から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と

10

20

30

40

50

小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

【3602】

次いで、可変表示の終了が近づくと、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリア5Cの順に、飾り図柄の可変表示速度が「中速」「低速」になる。そして、左飾り図柄表示エリア5Lに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミングta4で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される(図295-52(B)参照)。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示(停止表示アクション)が行われた後(図295-52(C)参照)、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示される(図295-52(D)参照)。

10

【3603】

次に、右飾り図柄表示エリア5Rに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミングta5で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される(図295-52(E)参照)。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示(停止表示アクション)が行われた後(図295-52(F)参照)、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示される(図295-52(G)参照)。

【3604】

次に、中飾り図柄表示エリア5Cに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミングta6で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される(図295-53(H)参照)。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示(停止表示アクション)が行われた後(図295-53(I)参照)、元の大きさに戻ったタイミングta6で飾り図柄が中飾り図柄表示エリア5Cに仮停止表示される(図295-53(J)参照)。尚、特に詳細な図示はしないが、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、仮停止表示されてから図柄確定指定コマンドの受信に基づいて停止表示されるまで仮停止表示態様(例えば、揺動態様など)で表示される。

20

【3605】

そして、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が仮停止表示されたタイミングta6から所定時間が経過したタイミングta7(図柄確定指定コマンドを受信したタイミング)で、左、中、右の小図柄が同時に(一斉に)停止表示される(図295-53(K)参照)。このように、3個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミングta7で、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されていた3つの飾り図柄が同時に停止表示される。

30

【3606】

そして、小図柄が停止表示されたタイミングta7から図柄確定期間(例えば、0.5ms)が経過したタイミングta8にて、次の可変表示が開始可能となる。

【3607】

次に、時短状態Bにおける非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様を、図295-51(B)のタイミングチャートに基づいて、図295-54を参照しながら説明する。尚、時短状態Bにおける非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図295-54では、時短状態Bにおける短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

40

【3608】

図295-51(B)に示すように、時短状態Bにおける超短縮非リーチのはずれの可変表示の開始タイミングtb1では、各飾り図柄表示エリア5L、5R、5Rの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に(一斉に)開始される(図295-54(A)参照)。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「中速」で開始されてから所定時間が経過したタイミングtb2で最高速度である「高速」になった後、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミ

50

ング t b 1 から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

#### 【3609】

次いで、可変表示の終了が近づくと、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C 各々の飾り図柄の可変表示速度が同時に（一斉に）「中速」になり、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C にて飾り図柄が同時に（一斉に）仮停止表示されたタイミング t b 3 で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 295 - 54（B）参照）。尚、飾り図柄の可変表示速度は「高速」から「中速」を経ずに「低速」になってもよい。次いで、台座表示部 069SG052 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）は行われず、各飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t b 3 から所定時間が経過したタイミング t b 4（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図 295 - 54（C）参照）。このように、3 個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミング t b 4 で、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた 3 つの飾り図柄が同時に停止表示される。

10

#### 【3610】

そして、小図柄が停止表示されたタイミング t b 4 から図柄確定期間（例えば、0.5 ms）が経過したタイミング t b 5 にて、次の可変表示が開始可能となる。

#### 【3611】

20

また、本実施の形態では、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が加速時や減速時において「中速」となる期間は、時短状態 B と確変状態と時短状態 A とで共通であるが、時短状態 B の場合の方が確変状態、時短状態 A の場合よりも短くなるようにしてもよい。また、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が「高速」となる期間は、時短状態 B の場合の方が確変状態、時短状態 A の場合よりも短い、時短状態 B と確変状態と時短状態 A とで共通であってもよい。

#### 【3612】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄の停止表示態様が、時短状態 B と確変状態と時短状態 A とで共通（左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態 A とにおいては、左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示する一方で、時短状態 B においては、左、中、右の飾り図柄が上下方向に異なる位置に停止表示されるなど、時短状態 B における飾り図柄の停止表示態様が確変状態や時短状態 A における飾り図柄の停止表示態様と異なるようにしてもよい。

30

#### 【3613】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄の可変表示態様が、時短状態 B と確変状態と時短状態 A とで共通（上下方向に可変表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態 A とにおいては、上下方向に可変表示する一方で、時短状態 B においては左右方向に可変表示されたり、あるいは、飾り図柄の可変表示が表示領域 5 S R などに縮小表示され、表示画面においては味方キャラクタや敵キャラクタなどによる特別演出が継続して表示されるなど、時短状態 B における可変表示態様が確変状態や時短状態 A における可変表示態様と異なるようにしてもよい。

40

#### 【3614】

このように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態 B の方が、確変状態、時短状態 A よりも短い（t b 1 ~ t b 2 < t a 1 ~ t a 3）。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

50

## 【3615】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は左 右 中の順に停止表示され、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

## 【3616】

尚、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C のうち 1 の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

10

## 【3617】

また、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため 3 回であり、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため 1 回である。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

20

## 【3618】

また、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

## 【3619】

また、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない。よって、確変状態、時短状態 A においては特定動作表示で演出効果を高める一方で、時短状態 B においては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

30

## 【3620】

また、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態 A の場合と時短状態 B とで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

## 【3621】

また、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い  $\{t_1(t_{a6} \sim t_{a7}) > t_2(t_{b3} \sim t_{b4})\}$ 。よって、時短状態 B においてスムーズな可変表示を実現することができる。

40

## 【3622】

また、確変状態、時短状態 A において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $t_{a7} \sim t_{a8}$ ）と、時短状態 B において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $t_{b4} \sim t_{b5}$ ）と、は共通である。よって、飾り図柄が完全に停止表示されるま

50

での描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

#### 【3623】

尚、各飾り図柄の特定動作表示は、所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る動作表示である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作態様は上記のものに限定されるものではなく、種々に変更可能である。また、特定動作表示では、台座表示部069SG052のみ特定動作表示が行われ、数字表示部069SG051の特定動作表示は行われなため、識別情報の視認性を担保しつつ特定動作表示により演出効果を高めることができるが、台座表示部069SG052とともに数字表示部069SG051も特定動作表示が行われてもよい。また、数字が異なる各飾り図柄により特定動作態様が異なるようにしてもよい。

10

#### 【3624】

また、上記では、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が異なってもよい。

#### 【3625】

また、時短状態Bにおける飾り図柄について、可変表示開始時と可変表示停止時とで表示位置を異ならせるようにしてもよく、このようにすることで、短い可変表示期間の中でも可変表示を好適に見せることができる。

20

#### 【3626】

また、本実施形態のように、飾り図柄の可変表示速度が最高速度に到達するまでを速めるのではなく、可変表示中は飾り図柄を視認困難な態様（例えば、黒っぽい態様）に変化させ、且つ、飾り図柄の停止時に視認困難な態様から通常の態様に変化させることにより、スピード感のある可変表示を実現するようにしてもよい。

#### 【3627】

次に、リーチ特定動作表示及び大当たり特定動作表示について、図295-55に基づいて説明する。

#### 【3628】

まず、SPリーチEの大当たり変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図295-55（A）参照）、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示された後（図295-55（B）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が減速表示されるとともに、リーチ予告及びボタン予告が実行され（図295-55（C）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が仮停止表示された場合、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとに仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻るリーチ特定動作表示が行われ（図295-55（D）参照）、可変表示態様がリーチ態様となる（図295-55（E）参照）。

30

#### 【3629】

次いで、特に図示しないが、SPリーチ演出を経て大当たり報知が行われた場合、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図295-55（F）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当たり特定動作表示が行われてから（図295-55（G）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図295-55（H）参照）。

40

#### 【3630】

一方、SPリーチDの大当たり変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図295-55（I）参照）、リーチ態様が表示されることなく、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図295-55（F）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に

50

元の大きさに戻る大当たり特定動作表示が行われてから（図 2 9 5 - 5 5（G）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図 2 9 5 - 5 5（H）参照）。

【 3 6 3 1 】

このように、S P リーチ E 変動パターンの場合、可変表示態様がリーチ態様となるときに飾り図柄を特定動作させるリーチ特定動作表示と、飾り図柄を予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄で停止表示するときに該飾り図柄を特定動作させる第 2 特定動作表示と、が実行可能であり、リーチを経由する S P リーチ E の変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当たり特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しない S P リーチ D の変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当たり特定動作表示が実行される。よって、時短状態 B において実行可能な S P リーチ D においては、いたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

10

【 3 6 3 2 】

尚、本実施の形態では、図 2 9 5 - 5 5（I）に示すように可変表示が開始された後、リーチ態様が表示されることなく、図 2 9 5 - 5 5（F）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が開始されてから予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されるまでに、遊技者による操作を介すことなく、可動体 3 2 が落下する「可動体演出」が実行されるようにしてもよい。

【 3 6 3 3 】

20

（非リーチはずれ変動パターンの表示態様）

次に、非リーチはずれ変動パターンについて比較する。図 2 9 5 - 5 6 は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図 2 9 5 - 5 7 は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。尚、以下においては、飾り図柄が停止表示されるときに実行される特定動作表示の詳細な動作例については省略する。

【 3 6 3 4 】

図 2 9 5 - 5 6 に示すように、短縮系の非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、時短状態 B にて決定可能な「超短縮非リーチ」では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 2 9 5 - 5 6（A 1）参照）。飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示される（図 2 9 5 - 5 6（A 2）参照）。一方、確変状態、時短状態 A にて決定可能な「短縮非リーチ A」では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 2 9 5 - 5 6（B 1）参照）。次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が停止表示され（図 2 9 5 - 5 6（B 2）参照）、右飾り図柄表示エリア 5 R に飾り図柄が停止表示され（図 2 9 5 - 5 6（B 3）参照）、中飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄が停止表示される（図 2 9 5 - 5 6（B 4）参照）。

30

【 3 6 3 5 】

このように短縮系の非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態 A では、可変表示時間が「3 秒」の短縮非リーチ A であり、飾り図柄が左、右、中の順に停止表示されるのに対し、時短状態 B では、可変表示時間が「1.5 秒」の超短縮非リーチであり、飾り図柄が左、右、中ともに同時に停止表示される。

40

【 3 6 3 6 】

次に、図 2 9 5 - 5 7 に示すように、非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、確変状態にて決定可能な「非リーチ A」では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される。このとき、可動体 3 2 が上下動する「可動体予告」が実行されることがある（図 2 9 5 - 5 7（A 1）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 C と、例えば「リーチ？」などの文字からなるセリフ表示 0 6 9 S G 4 3 1 とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図 2 9 5 - 5 7（A 2）参照）。

50

## 【3637】

次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示された後（図295-57（A3）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄が減速表示される「リーチ予告」と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG441と、例えば「長押し！」などの操作促進表示069SG442とが表示されてプッシュボタン31Bの操作を促進する「ボタン予告」が実行されることがある（図295-57（A4）参照）。その後、右飾り図柄表示エリア5Rに左図柄とは異なる飾り図柄が停止表示され（図295-57（A5）参照）、リーチ態様とならずに、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する（図295-57（A6）参照）。

## 【3638】

10

また、時短状態Aにて決定可能な「非リーチA」（図295-57（B1）～（B6）参照）は、確変状態にて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（図295-57（A1）～（A6）参照）と流れは同様であるため、説明は省略する。

## 【3639】

一方、時短状態Bにて決定可能な「非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図C1参照）、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する（図295-57（C2）参照）。

## 【3640】

このように非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態A、時短状態Bとで、可変表示時間が「7秒」で共通であるが、確変状態、時短状態Aでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が高いのに対し、時短状態Bでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Aである場合に比べて低い（または実行されない）。

20

## 【3641】

（SPリーチ変動パターンの表示態様）

次に、スーパーリーチ変動パターンについて比較する。図295-58は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図295-59は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図295-60は、スーパーリーチ変動パターンにおける事後演出の演出動作例を比較する図である。

30

## 【3642】

以下、図295-58及び図295-59に基づいて、スーパーリーチ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Aにて決定可能な「SPリーチE」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図295-58（A1）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像069SG100Cと、例えば「リーチかも！！」の文字などからなるセリフ表示069SG431とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図295-58（A2）参照）。

## 【3643】

40

次いで、可変表示態様がリーチ態様となる（図295-58（A3）参照）。尚、特に図示しないが、リーチ態様となるときに、「リーチ予告」や「ボタン予告」などが実行されることがある。

## 【3644】

次いで、キャラクタ画像と「SPリーチ演出E」といった文字表示とからなるリーチタイトル画像069SG440が表示される（図295-58（A4）参照）。また、このとき、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示されていた飾り図柄は、画像表示装置5の表示画面の右上部に設けられた表示領域5SRに縮小表示される。そして、味方キャラクタのキャラクタ画像069SG100Cと敵キャラクタのキャラクタ画像069SG100Xとが対決する「バトル演出」が開始される（図295-58（A5）参照）

50

）。

#### 【 3 6 4 5 】

次いで、バトル演出が開始されてから所定時間が経過し、最後の対決になる（図 2 9 5 - 5 9（A 6）（A 7）参照）。ここでは、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 6 9 S G 4 5 1 と、例えば「チャージ開始！」などの操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 と、ゲージ表示 0 6 9 S G 4 5 3 とが表示され、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作を促進する操作促進演出としての「当否ボタン演出」が実行される（図 2 9 5 - 5 9（A 8）参照）。尚、操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 が表示される操作有効期間内において遊技者による長押し操作が検出された場合、ゲージ表示 0 6 9 S G 4 5 3 のレベルが増加する（図 2 9 5 - 5 9（A 9）参照）。

10

#### 【 3 6 4 6 】

また、当否ボタン演出の演出期間内ないし直前の期間においてプッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 6 9 S G 4 5 1 を表示する前に、事前演出（例えば、光がボタン画像 0 6 9 S G 4 5 1 を表示する位置に集まってくる集光演出など）を実行可能としてもよい。また、このような事前演出は、時短状態 B においては実行されないようにすることが好ましい。

#### 【 3 6 4 7 】

次いで、操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 を開始してから所定時間（例えば、5 秒）が経過したときに、操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 の表示が「放せ！！」に変更されてプッシュボタン 3 1 B の操作開放が促進されるとともに、ゲージ表示 0 6 9 S G 4 5 3 により操作開放用操作時間が表示される（図 2 9 5 - 5 9（A 1 0）参照）。そして、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン 3 1 B の押圧操作の開放が検出されたタイミング、または押圧操作の開放が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃したことを表す画像 0 6 9 S G 4 5 5 が表示されるとともに、可動体 3 2 が原点位置から中間位置付近まで落下する（図 2 9 5 - 5 9（A 1 1）参照）。

20

#### 【 3 6 4 8 】

次いで、可変表示結果が大当りの場合は可動体演出が実行され、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す画像及び可動体 3 2 を強調するためのエフェクト画像からなる可動体演出画像 0 6 9 S G 4 5 6 が表示されるとともに、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下した後（図 2 9 5 - 5 9（D 1）参照）、敵キャラクタが倒されて味方キャラクタがバトルに勝利したことを示す報知画像 0 6 9 S G 4 5 7 が表示され（図 2 9 5 - 5 9（D 2）参照）、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果が大当たりとなったことが報知される（図 2 9 5 - 5 9（D 3）参照）。

30

#### 【 3 6 4 9 】

大当たりが報知された場合、図 2 9 5 - 6 0 に示すように、背景画像が第 5 背景画像 0 6 9 S G 3 5 0 に切り替え表示され、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 C と、大当たり遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 と、が表示されて事後演出が開始される（図 2 9 5 - 6 0（D 4）参照）。

40

#### 【 3 6 5 0 】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示 0 6 9 S G 4 6 1（例えば、「+ 5 0」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されるカウンタ値に加算されていく（図 2 9 5 - 6 0（D 5）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「3 0 0」）になったときに、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 6 9 S G 4 5 1 と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 と、残り操作有効期間を示すゲージ表示 0 6 9 S G 4 5 3 とが表示され、プッシュボタン 3 1 B の単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図 2 9 5 - 6 0（D 6）参照）。

50

## 【3651】

次いで、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示069SG460のカウンタ値が可変表示され(図295-60(D7)参照)、敵キャラクタがフェードアウト表示される(図295-60(D8)参照)。そして、予定出球数カウンタ表示069SG460が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値(例えば、「6R大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「750」など)が停止表示される(図295-60(D9)参照)。

## 【3652】

10

大当りAまたは大当りB(6R大当り)の場合は、予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御され、大当りC(10R大当り)の場合は、予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値(例えば、「1500」など)に更新表示された後(図295-60(D10)参照)、大当り遊技状態に制御される。

## 【3653】

また、可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たらず、可動体32も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクタが倒されずに味方キャラクタがバトルに敗北し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにはずれ図柄の組合せが停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったことが報知される(図295-59(D4)参照)。

20

## 【3654】

図295-58に戻って、確変状態にて決定可能な「SPリーチC」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される(図295-58(B1)参照)。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される(図295-58(B2)参照)。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、図295-58、50(A3~A7)と同様の演出が行われた後(図295-58、50(B3~B6)参照)、図295-59(A8~A9)の演出が行われることなく、図295-59(A10~A11)と同様の演出が行われる(図295-59(B7~B8)参照)。そして、図295-59(D1~D3)及び図295-60(D4~D10)の演出が行われる。

30

## 【3655】

図295-58に戻って、時短状態Bにて決定可能な「SPリーチD」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される(図295-58(C1)参照)。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される(図295-58(C2)参照)。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、また、図295-58(A4)演出が行われることなく、図295-58(A5)と同様の演出が行われた後(図295-58(C3)参照)、図295-59(A8~A9)の演出が行われることなく、図295-59(A10~A11)と同様の演出が行われる(図295-59(C4~C5)参照)。そして、前述した図295-59(D1~D3)及び図295-60(D4~D10)の演出が行われる。

40

## 【3656】

(スーパーリーチ大当り変動パターンの制御動作例)

次に、SPリーチE、C、Dの大当り変動パターンの制御動作例について、図295-61に基づいて比較する。図295-61は、SPリーチE、C、Dにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。

## 【3657】

図295-61(A)~(C)に示すように、SPリーチE、C、Dは、飾り図柄の可

50

変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パートと、から構成される。可変表示パートでは、可変表示が開始されると、前述した「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」、「ボタン予告」等が実行され、リーチ態様となった後、S Pリーチ演出としての「バトル演出」や「ショートバトル演出」が実行される。そして、タイミング t a 1 において「決め演出」において操作促進演出としての「当否ボタン演出」が開始された後、タイミング t a 2 において「可動体演出」が開始される。その後、「バトル演出」や「ショートバトル演出」の結果が報知された後、タイミング t a 3 において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示され、大当り特定動作表示（大当り図柄停止アクション。図 2 9 5 - 5 5 ( G ) 参照）が行われた後、タイミング t a 4 において大当り確定図柄の組合せが仮停止表示されて大当りとなったことが報知される。その後、タイミング t a 5 ~ t a 6 の期間において事後演出が実行される。

10

#### 【 3 6 5 8 】

可変表示パートの可変表示時間（ t a 0 ~ t a 5 ）は、時短状態 A において決定可能な S Pリーチ E では 5 0 秒、確変状態において決定可能な S Pリーチ C では 4 0 秒、時短状態 B において決定可能な S Pリーチ D では 2 5 秒である。一方、事後演出パートの時間（ t a 5 ~ t a 6 ）は、S Pリーチ E、C、D 各々において 1 5 秒で共通である。

#### 【 3 6 5 9 】

つまり、時短状態 A 及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（ 5 0 秒、 4 0 秒 ）と、時短状態 B の可変表示パートの可変表示時間（ 2 5 秒 ）とは異なる一方で、時短状態 A 及び確変状態の事後演出パートの可変表示時間（ 1 5 秒 ）と、時短状態 B の事後演出パートの可変表示時間（ 1 5 秒 ）とは共通であることで、時短状態 A 及び確変状態と時短状態 B とで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、事後演出パートを共通化することで開発コストを低減させることができる。

20

#### 【 3 6 6 0 】

また、時短状態 A 及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（ 5 0 秒、 4 0 秒 ）と、時短状態 B の可変表示パートの可変表示時間（ 2 5 秒 ）とは異なる一方で、時短状態 A 及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（ t a 3 ~ t a 4 ）と、時短状態 B の大当り特定動作表示の表示時間（ t a 3 ~ t a 4 ）とは共通であることで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、大当り特定動作表示の表示時間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

30

#### 【 3 6 6 1 】

尚、「当否ボタン演出」の実行期間（ t a 1 ~ t a 2 ）は、S Pリーチ C、D とで共通とされ、S Pリーチ E のみが異なっている。

#### 【 3 6 6 2 】

また、表示制御部 1 2 3 は、V R A M 領域における画像描画領域に描画された画像を表示画像作成領域にて画像表示装置 5 に表示するための画像データ（表示データ）として生成し、表示画像作成領域の画像データ（表示データ）をビデオ信号として出力する表示処理を行うときに、可動体 3 2 やプッシュボタン 3 1 B などを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンド D X X X、S X X X など（「 X 」は任意の数字））や、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 などを点灯 / 消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンド B X X X など（「 X 」は任意の数字））を生成して、演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。

40

#### 【 3 6 6 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、上記拡張コマンド D X X X、S X X X を受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体 3 2 の可動体モータ 2 0 7 やプッシュボタン 3 1 B を振動させる振動モータ 6 1 の動作制御実行データに基づく動作制御とは別個に、拡張コマンド D X X X、S X X X に対応した動作パターンにて、可動体 3 2 の可動体モータ 2 0 7 やプッシュボタン 3 1 B を振動させる振動モータ 6 1 を動作させる動作制御を開

50

始する。

【3664】

また、演出制御用CPU120は、上記拡張コマンドBXXXなどを受信したことに基  
づいて、プロセスデータに記載された可動体LED208のランプ制御実行データに基づ  
く制御とは別個に、拡張コマンドBXXXなどに対応した点灯パターン（例えば、特徴部  
018SGにおける図297-6（B）に示す発光パターン参照）にて、可動体LED2  
08を点灯／消灯させる制御を開始する。

【3665】

また、これら可動体32やプッシュボタン31Bを動作させるための制御データや、可  
動体LED208を点灯させるための制御データは、ROM121に記憶されている。

10

【3666】

ここで、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体32や  
プッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200など  
の拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体  
演出」で可動体32やプッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D  
100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、  
開発コストを低減させることができる。

【3667】

尚、本実施の形態では、可動体32やプッシュボタン31Bなどを動作させるための可  
動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドDXXX、SXXXなど（  
「X」は任意の数字））と、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～  
9R12などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば  
、拡張コマンドBXXXなど（「X」は任意の数字））とは別個に生成される形態を例示  
したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「可動体演出」などにおいて  
、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12などを点灯／消灯  
させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンドB000に基づいて、可動体LED  
208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の点灯／消灯制御と、可動体32  
やプッシュボタン31Bなどの可動体用制御と、が実行されるようにしてもよい。つまり  
、共通な制御情報（拡張コマンド）を用いて点灯制御と動作制御とが実行されるようにし  
てもよい。

20

30

【3668】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の  
動作に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおいて大当り  
の場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して振動モータ61により実行され  
る振動態様と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【3669】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の  
動作に連動して発光させる可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9  
R12の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御  
データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に  
連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データ（例えば、B000な  
どの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減さ  
せることができる。

40

【3670】

また、拡張コマンドB000を可動体動作制御とLED点灯制御とに共通の拡張コマン  
ドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドと  
を分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用い  
られる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマン  
ドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共  
通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

50

## 【3671】

また、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 32 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 295 - 59（D1）の可動体演出画像 069SG456 参照）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 32 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 295 - 59（D1）の可動体演出画像 069SG456 参照）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

## 【3672】

（スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較）

次に、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較について、図 295 - 62 に基づいて説明する。図 295 - 62 は、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとを比較する図である。

10

## 【3673】

図 295 - 62 に示すように、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（tb0～ta4）は、非リーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（tb0～tb4）よりも長い。

## 【3674】

また、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（tb0～tb3）よりも短いことで、リーチ態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な時短状態 B を提供することができる。

20

## 【3675】

また、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb2）よりも短いことで、所定列の飾り図柄の可変表示が短い期間で終了するため、好適な時短状態 B を提供することができる。

30

## 【3676】

（突入演出）

次に、突入演出の演出動作例について、図 295 - 63 及び図 295 - 64 に基づいて説明する。図 295 - 63 は、（A）～（C）は突入導入演出、（D）は時短突入演出 A の演出動作例を示す図である。図 295 - 64 は、（A1）～（A4）は確変突入演出、（B1）～（B4）は時短突入演出 B の演出動作例を示す図である。

## 【3677】

図 295 - 63（A）～（C）に示すように、「突入導入演出」では、表示画面の中央にエフェクト画像 069SG470A が漸次拡大表示されていくとともに、「BATTLE RUSH 突入！！」を構成する文字画像 069SG470B が、所定数（例えば、1 文字）ずつ画像表示装置 5 の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく。

40

## 【3678】

そして、最大表示されるとともに表示色が変化したエフェクト画像 069SG470A と、表示画面の中央に集まった「BATTLE RUSH 突入！！」なる文字からなる文字画像 069SG470B とからなる突入画像 069SG470 が表示される「時短突入演出 A」が行われることで、時短状態 A の制御が開始されることが報知される。

## 【3679】

また、「確変突入演出」の場合は、図 295 - 63（D）の突入画像 069SG470 が表示された後、図 295 - 64（A1）に示すように、「極」からなる文字とエフェク

50

ト画像とからなる所定の透過率を有する確変用画像 0 6 9 S G 4 7 1 が、突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく（図 2 9 5 - 6 4（A 2 ~ A 3）参照）。

#### 【3 6 8 0】

そして、突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0 % で表示される確変用画像 0 6 9 S G 4 7 1 とからなる突入画像 0 6 9 S G 4 7 2 が表示される「確変突入演出」が行われることで、確変状態の制御が開始されることが報知される（図 2 9 5 - 6 4（A 4）参照）。

#### 【3 6 8 1】

また、「時短突入演出 B」の場合は、図 2 9 5 - 6 3（A）～（C）にて説明した「突入導入演出」は実行されず、時短状態 B の制御の開始条件が成立する 9 0 0 回目の可変表示が終了した後の図柄確定期間（例えば、2 0 秒など）が開始されたときに、図 2 9 5 - 6 3（D）の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 が表示された後、図 2 9 5 - 6 4（B 1）に示すように、「1 1 0 0」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A が、突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく（図 2 9 5 - 6 4（B 2 ~ B 3）参照）。

#### 【3 6 8 2】

そして、突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0 % で表示される「1 1 0 0」の文字からなる遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A と、「遊」の文字からなる遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 B と、からなる突入画像 0 6 9 S G 4 7 3 が表示される「時短突入演出 B」が行われることで、時短状態 B の制御が開始されることが報知される（図 2 9 5 - 6 4（B 4）参照）。

#### 【3 6 8 3】

このように、時短状態 A の制御が開始されるときに、時短突入演出 A において突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 と確変用画像 0 6 9 S G 4 7 1 とからなる突入画像 0 6 9 S G 4 7 2 を表示する一方で、時短状態 B の制御が開始されるときは、時短突入演出 B において、時短状態 A 及び確変状態に突入するときに表示される突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 と共通の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B を表示する。

#### 【3 6 8 4】

よって、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、時短突入演出 B においては、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときと共通の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 だけでなく、確変状態や時短状態 A の制御の開始されるときには表示されない遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 B が表示されるため、時短状態 B の開始を盛り上げることができる。

#### 【3 6 8 5】

##### 〔実施の形態 2〕

次に、特徴部 0 6 9 S G における実施の形態 2 について、図 2 9 5 - 6 5 ~ 図 2 9 5 - 6 9 に基づいて説明する。図 2 9 5 - 6 5 は、特徴部 0 6 9 S G における実施の形態 2 としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。図 2 9 5 - 6 6 は、特徴部 0 6 9 S G における実施の形態 2 としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。図 2 9 5 - 6 7 は、可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。図 2 9 5 - 6 8 は、S P リーチ D の演出動作例である。図 2 9 5 - 6 9 は、遊技状態別の特徴を説明するための図である。尚、本実施の形態 2 では、前記実施の形態 1 のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

#### 【3 6 8 6】

図 2 9 5 - 6 5 は、( A ) は時短状態 B ( 救済時短状態 ) における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( B ) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( C ) 保留記憶数が 0 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例、( B ) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

#### 【 3 6 8 7 】

図 2 9 5 - 6 5 ( A ) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。また、図 2 9 5 - 6 5 ( B ) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。

10

#### 【 3 6 8 8 】

一方、図 2 9 5 - 6 5 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P リーチ E に 1 0 個の判定値が割り当てられ、S P リーチ D に 9 0 個の判定値が割り当てられている。

#### 【 3 6 8 9 】

本実施の形態では、確変状態及び時短状態 A にて S P リーチ D の変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示演出として前記実施の形態 1 で説明した「ショートバトル演出」を実行する一方で、時短状態 B にて S P リーチ D の変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示演出として「ショートバトル演出」ではなく、後述する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する。

20

#### 【 3 6 9 0 】

また、確変状態及び時短状態 A にて決定可能な S P リーチ D の変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様となった後に「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであるのに対し、時短状態 B にて決定可能な S P リーチ D の変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様とならずに「即当り演出」または「全回転演出」が実行される非リーチ変動パターンである。

#### 【 3 6 9 1 】

次に、図 2 9 5 - 6 6 は、図 2 9 5 - 4 4 に示された可変表示開始設定処理を示すフローチャートの一部である。本実施の形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理におけるステップ S 0 6 9 S G S 2 7 1 ~ ステップ S 0 6 9 S G S 2 7 6 の処理を実行した後、ステップ S 0 6 9 S G S 2 7 7 において変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンではないと判定した場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は ( ステップ 0 6 9 S G S 2 7 7 ; N o ) 、ステップ 0 6 9 S G S 2 7 8 のリーチ予告実行決定処理を実行する前に、ステップ 0 6 9 S G S 2 7 7 A ~ ステップ 0 6 9 S G S 2 7 7 D の処理を実行する。

30

#### 【 3 6 9 2 】

具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが S P リーチ D 変動パターンであるか否かを判定し ( ステップ 0 6 9 S G S 2 7 7 A ) 、 S P リーチ D 変動パターンである場合は ( ステップ 0 6 9 S G S 2 7 7 A ; Y e s ) 、遊技状態は時短状態 B であるか否かを判定する ( ステップ 0 6 9 S G S 2 7 7 B ) 。そして、遊技状態が時短状態 B であると判定した場合は ( ステップ 0 6 9 S G S 2 7 7 B ; Y e s ) 、可変表示演出パターン決定処理を実行する ( ステップ 0 6 9 S G S 2 7 7 C ) 。

40

#### 【 3 6 9 3 】

可変表示演出パターン決定処理では、例えば、可変表示演出パターン決定用乱数 ( 0 ~ 9 9 ) を抽出するとともに、図 2 9 5 - 6 7 に示す可変表示演出パターン決定テーブルを用いて可変表示演出パターンを決定する。

#### 【 3 6 9 4 】

50

可変表示演出パターン決定テーブルにおいては、図 2 9 5 - 6 7 に示すように、「即当り演出」、「全回転演出」のそれぞれに対して、大当り種別が「大当り C ( 1 0 R )」の場合、「大当り A、B ( 6 R )」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図 2 9 5 - 6 7 に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【 3 6 9 5 】

具体的には、大当り種別が「大当り C ( 1 0 R )」の場合については、「即当り演出」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して 6 0 個の判定値が割り当てられている。また、大当り種別が「大当り A、B ( 6 R )」の場合については、「即当り演出」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。

10

【 3 6 9 6 】

このように、「即当り演出」と「全回転演出」は、通常状態を除く 3 つの遊技状態で比較した場合、確変状態及び時短状態 A である場合は実行されず、時短状態 B である場合にのみ実行可能な可変表示演出とされており、確変状態及び時短状態 A にて決定可能な S P リーチ D 変動パターンを兼用して実行される。

【 3 6 9 7 】

また、大当り種別が「大当り A、B ( 6 R )」の場合における「即当り演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当り C ( 1 0 R )」の場合における「即当り演出」の実行割合よりも高い一方で、大当り種別が「大当り C ( 1 0 R )」の場合における「全回転演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当り A、B ( 6 R )」の場合における「全回転演出」の実行割合よりも高い。つまり、大当り種別が「大当り A、B ( 6 R )」よりも大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数が多く遊技者にとって有利な「大当り C ( 1 0 R )」の場合は、「即当り演出」よりも「全回転演出」の方が高い割合で実行される。

20

【 3 6 9 8 】

次に、「即当り演出」及び「全回転演出」の演出動作例について説明する。確変状態及び時短状態 A において S P リーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様となった後、バトル演出にて味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことにより可変表示結果が大当りであることが報知される「ショートバトル演出」が実行されるが（図 2 9 5 - 5 8 ~ 図 2 9 5 - 5 9 参照）、時短状態 B において S P リーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様とならずに可変表示結果が大当りであることが報知される「即当り演出」または「全回転演出」が実行される。

30

【 3 6 9 9 】

「即当り演出」は、図 2 9 5 - 6 5 に示すように、S P リーチ D 大当り変動パターンにおいて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図 2 9 5 - 6 8 ( A 1 ) 参照）、所定時間が経過したときに飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図 2 9 5 - 6 8 ( A 2 ) 参照）。その後、「決め演出」において、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する操作促進演出が実行されることなく、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す可動体演出画像 0 6 9 S G 4 5 6 が表示されるとともに、可動体 3 2 が原点位置から中間位置付近まで落下する「可動体演出」が実行される（図 2 9 5 - 6 8 ( A 3 ) 参照）。そして、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に確定飾り図柄が再度仮停止表示される（図 2 9 5 - 6 8 ( A 4 ) 参照）。その後、事後演出パートにおいて、図 2 9 5 - 6 0 ( D 4 ~ D 1 0 ) にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図 2 9 5 - 6 8 ( C 1 ~ C 7 ) 参照）、大当り遊技状態に制御される。

40

【 3 7 0 0 】

「全回転演出」は、図 2 9 5 - 6 5 に示すように、S P リーチ D 大当り変動パターンにおいて、可変表示の開始とともに表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が所定

50

期間にわたり実行された後（図 295 - 68（B1）参照）、第3背景画像069SG330において飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 295 - 68（B2）参照）。そして、所定時間が経過したときに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄が予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で揃った状態で可変表示する全回転表示が開始される（図 295 - 68（B3）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図 295 - 68（B4）参照）。その後、事後演出パート（図柄確定期間）において、図 295 - 60（D4～D10）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図 295 - 68（C1～C7）参照）、大当り遊技状態に制御される。

10

### 【3701】

このように、時短状態Bでは、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始されてからリーチ態様を経由することなく、可変表示結果が大当りであることが報知される可変表示演出として「即当り演出」または「全回転演出」が実行されることで、遊技者は、リーチ演出により煽られることを心配せず、安心してSPリーチ演出を楽しむことができる。

### 【3702】

また、「即当り演出」または「全回転演出」では、前記実施の形態1で説明した「ボタン予告」や「当否ボタン演出」のように、プッシュボタン31Bを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進演出や、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する必要がある操作演出が実行されないため、時短状態Bにおいて遊技者は煩わしい操作の促進や操作を行うことなく、好適に可変表示を消化することができる。

20

### 【3703】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、本実施の形態における時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図 295 - 69に基づいて説明する。図 295 - 69は、遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。以下、図 295 - 69に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「D1」～「D4」の内容について比較する。

30

### 【3704】

<項目D1>

まず、CPU103がリーチ態様を経由しないSPリーチD大当り変動パターンを決定する割合について、「時短状態B」では、図 295 - 65（C）に示すように、保留記憶数が0、1～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SPリーチD（即当り演出または全回転演出）」の決定割合は「90%」であり、「確変状態」では、図 295 - 6（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A（非リーチ）」の決定割合は「5%」であり、「時短状態A」では、図 295 - 7（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A（非リーチ）」の決定割合は「5%」である。

40

### 【3705】

尚、確変状態、時短状態Aでは、「SPリーチD」はリーチ態様を経由して「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであり、リーチ態様を経由しない非リーチ変動パターンではない。

### 【3706】

つまり、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90%）は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高い。

50

## 【3707】

項目(D1)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることなく大当り遊技状態に制御されるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

## 【3708】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン(即当り演出または全回転演出)」が決定される割合は、時短状態Aや確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当りである場合は、リーチ態様を経由しない「SPリーチD変動パターン(即当り演出または全回転演出)」が100%の割合で決定されるようにしてもよい。

## 【3709】

<項目D2>

演出制御用CPU120は、遊技者の動作を促す動作促進演出として、例えば、SPリーチ演出において「当否ボタン演出」を実行可能であり、可変表示結果を報知する特定演出として、例えば、SPリーチ演出において「可動体演出」を実行可能である。

## 【3710】

そして、演出制御用CPU120は、確変状態や時短状態Aにおいては、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、SPリーチDの可変表示における「決め演出」において、「当否ボタン演出」を実行した後に「可動体演出」を実行する第1演出実行パターンを実行する一方で、時短状態Bにおいては、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、SPリーチDの可変表示における「即当り演出」において、「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する第2演出実行パターンを実行する。

## 【3711】

よって、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合において「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合について、「時短状態B」では、図295-65(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合で「90%」であり、「確変状態」では、図295-6(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合で「0%」であり、「時短状態A」では、図295-7(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合で「0%」である。

## 【3712】

つまり、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合(例えば、90%)は、時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合(例えば、0%)よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合(例えば、0%)よりも高い。

## 【3713】

項目(D2)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されたことが報知されるときに、遊技者にプッシュボタン31Bの操作を促すことが少なくなるので、好適な時短状態Bを提供することができる。

## 【3714】

尚、本実施の形態では、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合は、時短状態Aや確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態BにおいてS

10

20

30

40

50

ＰリーチＤ大当たり変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合を１００％としてもよい。

【３７１５】

<項目Ｄ３>

保留記憶数が０の場合にＣＰＵ１０３が短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が１．５秒の「超短縮非リーチ」や３秒の「短縮非リーチＡ」）を決定する割合は、「時短状態Ｂ」では、図２９５－６５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「１００％」であり、「確変状態」では、図２９５－６（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「０％」であり、「時短状態Ａ」では、図２９５－７（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「０％」である。

10

【３７１６】

一方、保留記憶数が０の場合にＣＰＵ１０３が短縮非リーチ変動パターンよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）を決定する割合は、「時短状態Ｂ」では、図２９５－６５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「０％」であり、「確変状態」では、図２９５－６（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「１００％」であり、「時短状態Ａ」では、図２９５－７（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「１００％」である。

【３７１７】

つまり、ＣＰＵ１０３は、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が０の場合に、第２保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が１．５秒の超短縮非リーチ）を決定可能である。

20

【３７１８】

項目（Ｄ３）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が０である場合でも、短縮系の変動パターンよりも可変表示期間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）が決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

30

【３７１９】

<項目Ｄ４>

本実施の形態では、大当たり種別として、６Ｒのラウンド遊技が実行される「大当たりＡ」及び「大当たりＢ」と、「大当たりＡ」及び「大当たりＢ」よりも遊技者にとっての有利度が高い（例えば、ラウンド数、つまり、獲得可能な予定出球数が多い）「大当たりＣ」と、のいずれかを決定可能である（図２９５－３（Ｄ）参照）。

【３７２０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて、ＳＰリーチＤ大当たり変動パターンが決定された場合、大当たり図柄が揃った状態で所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別可変表示パターンとしての「全回転演出」を実行可能である。

40

【３７２１】

また、ＳＰリーチＤ大当たり変動パターンにおいて大当たり種別として「大当たりＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合は、「時短状態Ｂ」では、図２９５－６７に示すように「９０％」であり、「確変状態」では、図２９５－６（Ｃ）に示すように「０％」（「全回転演出」は非実行）であり、「時短状態Ａ」では、図２９５－７（Ｃ）に示すように「０％」（「全回転演出」は非実行）である。

50

## 【3722】

つまり、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、100%)は、時短状態Aにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高い。

## 【3723】

項目(D4)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当りAや大当りBよりもラウンド数が多く遊技者にとっての有利度が高い大当りCに制御することが決定された場合は、通常状態、確変状態、時短状態Aにおいては実行されない(または実行割合が低い)特別な可変表示である「全回転演出」が実行されやすくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

## 【3724】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合が100%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合が、時短状態Aや確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合よりも高ければ、100%未満の割合で実行されるようにしてもよい。また、時短状態Aや確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行可能としてもよい。

20

## 【3725】

(特徴部069SGの変形および応用に関する説明)

前記特徴部069SGでは、「遊技者にとって有利な有利状態」の一例として、大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態、小当り遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。

30

## 【3726】

また、前記特徴部069SGでは、大当り遊技終了後に所定期間にわたり確変状態に制御可能な所謂1種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別が確変大当りである場合に、大当り遊技終了後から次の大当りに制御されるまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよいし、大当り遊技終了後から確変転落抽選に当選するまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよい。また、大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機としてV入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂1種2種の遊技機を適用してもよく、遊技性は種々に変更可能である。

40

## 【3727】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態(例えば、通常状態)よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態として、時短状態A、確変状態、時短状態Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の4種類以上の遊技状態を適用してもよい。

## 【3728】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態(例えば、通常状態、低確/低ベース状態)から制御された有利状態が終了したときに制御される第1特別状態と、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態として、低確高ベースの時短状態A(第1特別状態)と時短状態B(

50

救済時短（第2特別状態））とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高確高ベースの確変状態（第1特別状態）と低確高ベースの時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用してもよい。

【3729】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態または第2特別状態から制御された有利状態が終了したときに制御される第3特別状態として、確変状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、1種2種のパチンコ遊技機であれば、第1特別状態としての時短状態とは異なる時短状態（例えば、第1特別状態よりも時短状態の実行回数が多い（制御期間が長い）時短状態など）を適用してもよい。

【3730】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態、第2特別状態、第3特別状態との少なくとも1の特別状態は、例えば、時短制御の実行回数、可変表示の実行頻度等が異なる複数種類の特別状態を有していてもよい。

【3731】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態として、通常状態（低確／低ベース状態）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別状態よりも可変表示の実行頻度が低い遊技状態であれば、低確／低ベース状態に限定されるものではなく、高確定ベース状態、低確／高ベース状態等であってもよい。

【3732】

また、前記特徴部069SGでは、第2特別状態としての時短状態B（救済時短状態）は、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定回数は種々に変更可能である。また、上記した条件に加えて他の別の条件が成立したときに制御されるものであってもよい。

【3733】

また、前記特徴部069SGでは、時短状態B、時短状態A、確変状態において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）を変えることなく、時短状態Bにおける平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を、確変状態や時短状態Aよりも短縮させる制御を実行することで特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率を向上させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）のうち少なくともいずれか1つを確変状態や時短状態Aとは異ならせることで、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率をさらに向上させるようにしてもよい。

【3734】

また、前記特徴部069SGでは、CPU103は、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第1非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～Eはずれ」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第2非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1非特定可変表示パターンや第2非特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。また、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第1特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～C、E大当り」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第2特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチD（即当りまたは全回転）」、「SP非経由」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特定可変表示パターンや第2特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。

【3735】

10

20

30

40

50

また、「特定態様」とは「リーチ態様」に限定されるものではなく、例えば、「チャンス目態様（例えば、「１３３」など）」、「擬似連態様（例えば、１２２など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」など、種々の態様を含んでいてもよい。

【３７３６】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出であれば、例えば、停止図柄予告、擬似連予告、セリフ予告、操作予告、リーチ予告、先読み予告演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【３７３７】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、保留記憶に記憶されている保留記憶について有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出として、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「連続演出」や「前兆演出」など、種々の作読み予告を含んでいてもよい。

【３７３８】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、遊技者の動作を促す動作促進演出として「ボタン予告」や「当否ボタン演出」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の演出を含んでいてもよい。また、「遊技者の動作」とは、プッシュボタン３１Ｂの操作に限定されるものではなく、プッシュボタン３１Ｂ以外に設けられた他の操作手段（例えば、タッチパネルなど）の操作を促す演出や、操作ではなく遊技者の動作（動き）を促す演出であってもよい。

【３７３９】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、動作促進演出としての「当否ボタン」を実行した後、に特定演出としての「可動体演出」を実行する第１演出実行パターンの一例として「パターンＡ－２、Ａ－３」を適用し、動作促進演出を実行せずに特定演出を実行する第２演出実行パターンの一例として「パターンＡ－１」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作促進演出として「ボタン予告」などの他の操作促進演出を適用してもよいし、特定演出として「可動体演出」以外の演出（例えば、ＳＰリーチ演出におけるバトル結果など）を適用してもよい。

【３７４０】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出として、「一撃」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に一度の押し操作を促進するものでなく、遊技者に一度の引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。

【３７４１】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出として「連打」や「長押し」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の動作期間に亘って引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。また、所定の動作期間にわたる動作は、必ずしも連続して検出される動作に限定されるものではなく、間欠的に行われる操作や所定パターンに応じた操作等を含んでいてもよい。

【３７４２】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出として「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「チャンス目態様（例えば、「１３３」など）」、「擬似連態様（例えば、１２２など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」となることを煽る演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【３７４３】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、事後演出において、特定演出において制御されるこ

10

20

30

40

50

とを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態のラウンド数（例えば、6 R や 10 R など）などが報知されるようにしてもよい。また、確変状態において大当りが発生するなど大当りが連荘している状態においては、今回の大当りにおける予定出球数と、大当り所定の連荘期間において獲得した総出球数と、を加えた予定総出球数などを表示してもよい。

【3744】

また、前記特徴部069SGでは、特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出として、突入導入演出、確変突入演出、時短突入演出A、時短突入演出B、シャッター演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の突入演出を実行可能としてもよい。また、各突入演出の演出態様は上記に限らず、種々に変更可能である。

10

【3745】

また、前記特徴部069SGでは、確変突入演出と時短突入演出Aとを別個の演出とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変突入演出と時短突入演出Aとを共通の1の突入演出としてもよい。

【3746】

また、前記特徴部069SGでは、時短突入演出Bを実行する場合は突入導入演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シャッター演出の代わりに突入導入演出を実行するようにしてもよい。また、時短突入演出Bを実行する場合にも突入導入演出を実行するようにしてもよい。この場合、演出の煩わしさを解消するために、確変突入演出や時短突入演出Aを実行する場合に比べて演出期間が短い突入導入演出とすることが好ましい。

20

【3747】

また、前記特徴部069SGでは、第1有利状態と該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2有利状態との一例として、大当り遊技状態における遊技ラウンド数が異なる大当りA、B（第1有利状態）と大当りC（第2有利状態）とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第2有利状態とは、遊技ラウンド数や獲得可能な予定出球数など、大当り遊技状態における遊技者の有利度が高い大当りだけでなく、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が遊技者に有利となる大当り（例えば、大当り遊技状態後の時短制御が長い大当りや、大当り終了後に小当り遊技状態の実行頻度が高くなる「小当りラッシュ」などに制御される大当りなど）等であってもよい。

30

【3748】

（特徴部099SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部099SGのパチンコ遊技機1について、図296-1～図296-22に基づいて説明する。尚、本特徴部099SGでは、前記特徴部069SGのパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部099SGのパチンコ遊技機1の特徴構成を、前記特徴部069SGのパチンコ遊技機1に適用可能である。

40

【3749】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、図295-1に示したパチンコ遊技機1と同じく、遊技盤2における画像表示装置5の左側に、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。つまり、本特徴部099SGに係るパチンコ遊技機1において、遊技状態が通常状態であることによって発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第1経路を流下し、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれかであることによって発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第2経路を流下する。また、右遊技領域の第2経路を流下する遊技球の一部は、該第2経路上（画

50

像表示装置 5 の右方) に設けられているゲート 4 1 を通過可能となっており、該ゲート 4 1 を通過したことに基づいて普通図柄の可変表示が実行される。そして、普通図柄の可変表示結果が当り(普図当り)となったことにもとづいて第 2 経路上に設けられている第 2 始動入賞口が閉状態から開状態に変化し、該第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。尚、本特徴部 0 9 9 S G では、「可変表示」を「変動」または「変動表示」と記載する場合がある。

#### 【 3 7 5 0 】

図 2 9 6 - 1 ( A ) は、本特徴部 0 9 9 S G における主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 2 9 6 - 1 ( A ) に示すように、本特徴部 0 9 9 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 初期値判定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

#### 【 3 7 5 1 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

#### 【 3 7 5 2 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 0 」 ~ 「 6 5 5 3 5 」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当り A」、「大当り B」、「大当り C」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 0 」 ~ 「 2 9 9 」の範囲の値をとる。

#### 【 3 7 5 3 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 0 」 ~ 「 9 9 」の範囲の値をとる。

#### 【 3 7 5 4 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「 3 」 ~ 「 1 3 」の範囲の値をとる。

#### 【 3 7 5 5 】

M R 4 初期値判定用の乱数値 M R 5 は、乱数値 M R 4 の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、「 3 」 ~ 「 2 3 」の範囲の値をとる。

#### 【 3 7 5 6 】

図 2 9 6 - 1 ( B ) は、R O M 1 0 1 に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 0 9 9 S G では、特図表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

#### 【 3 7 5 7 】

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

10

20

30

40

50

## 【 3 7 5 8 】

本特徴部 0 9 9 S G における特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

## 【 3 7 5 9 】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部 0 9 9 S G における特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部 0 9 9 S G では約  $1 / 319.68$ ）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部 0 9 9 S G では約  $1 / 80.02$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

## 【 3 7 6 0 】

図 2 9 6 - 1 ( C 1 ) 及び図 2 9 6 - 1 ( C 2 ) は、ROM 1 0 1 に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。図 2 9 6 - 1 ( C 1 ) は、第 1 特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当たり種別を大当たり A と大当たり B とから決定するために参照されるテーブルであり、図 2 9 6 - 1 ( C 2 ) は、第 2 特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当たり種別を大当たり B と大当たり C とから決定するために参照されるテーブルである。

## 【 3 7 6 1 】

ここで、本特徴部 0 9 9 S G における大当たり種別について、図 2 9 6 - 1 ( D ) を用いて説明する。本特徴部 0 9 9 S G では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において最大で 1 1 0 回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当たり A、大当たり B、大当たり C が設けられている。また、これら大当たり A、大当たり B、大当たり C は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において遊技球が第 2 大入賞口に入賞した後に、V 入賞口に入賞することによって、大当たり遊技の終了後において最大で 1 1 0 回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当たりでもある。

## 【 3 7 6 2 】

本特徴部 0 9 9 S G では、可変 V 入賞球装置（V フタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0 . 1 秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、1 5 秒）とがある。大当たり A は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において可変 V 入賞球装置がショート開放状態となり、大当たり B 及び大当たり C は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において可変 V 入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

## 【 3 7 6 3 】

「大当たり A」による大当たり遊技状態は、1 ラウンド目に第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2 ラウンド目～6 ラウンド目に第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たり A」では、1 ラウンド目に可変 V 入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球を V 入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当たりとなる。

## 【 3 7 6 4 】

「大当り B」による大当り遊技状態は、1 ラウンド目に第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2 ラウンド目～6 ラウンド目に第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当り B」では、1 ラウンド目に可変 V 入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球を V 入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

## 【 3 7 6 5 】

「大当り C」による大当り遊技状態は、1 ラウンド目に第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2 ラウンド目～10 ラウンド目に第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当り C」では、1 ラウンド目に可変 V 入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球を V 入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

## 【 3 7 6 6 】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当り A～大当り C の 3 種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

## 【 3 7 6 7 】

また、図 296 - 3 ( B 1 ) に示すように、大当り種別判定テーブル ( 第 1 特別図柄用 ) においては、MR 2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～149 までは大当り A に割り当てられており、150～299 までは大当り B に割り当てられている。一方で、図 296 - 3 ( B 2 ) に示すように、大当り種別判定テーブル ( 第 2 特別図柄用 ) においては、MR 2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までは大当り B に割り当てられており、100～299 までは大当り C に割り当てられている。

## 【 3 7 6 8 】

つまり、本特徴部 099SG では、変動特図が第 1 特別図柄である場合は、50% の割合で大当り遊技状態の 1 ラウンド目に遊技球が V 入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第 2 特別図柄である場合は、100% の確率で大当り遊技状態の 1 ラウンド目に遊技球が V 入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

## 【 3 7 6 9 】

本特徴部 099SG では、大当り A となった場合であっても、V フタがショート開放状態となったときに V 入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当り A となった場合には、V 入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当り B および大当り C となった場合であっても、V フタがロング開放状態となったときに V 入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当り B および大当り C となった場合には、V 入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

## 【 3 7 7 0 】

尚、本特徴部 099SG では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値である MR 2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値である MR 1 を用いて決定してもよい。

## 【 3 7 7 1 】

図 296 - 2 ( A ) は、遊技状態が通常状態である場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り ( 普図当り ) とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルであり、図 296 - 2 ( B ) は、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り ( 普図当り ) とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルである。

## 【 3 7 7 2 】

尚、本特徴部 0 9 9 S G における時短状態 B とは、遊技状態が通常状態（確変制御も時短制御も実行されていない低確 / 低ベース状態）において大当り遊技状態に制御されることなく 9 0 0 回の可変表示が実行された場合に制御される遊技状態であって、最大で 1 1 0 0 回の可変表示に亘って時短制御が実行される時短状態 A（低確 / 高ベース状態）である。

## 【 3 7 7 3 】

図 2 9 6 - 2（A）に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値 M R 4 の範囲 3 ~ 1 3 うち、3 が当りに割り当てられているとともに、4 ~ 1 3 がはずれに割り当てられている。一方で、図 2 9 6 - 2（B）に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値 M R 4 の範囲 3 ~ 1 3 のうち、3 ~ 1 2 が当りに割り当てられているとともに、1 3 がはずれに割り当てられている。つまり、本特徴部 0 9 9 S G において、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合の普図当りの割合は、遊技状態が通常状態である場合の普図当りの割合よりも高く設定されている。

10

## 【 3 7 7 4 】

また、図 2 9 6 - 2（C）に示すように、遊技状態が通常状態である場合の普通図柄の変動時間は 6 0 秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合の普通図柄の変動時間は 0 . 1 秒に設定されている。更に、図 2 9 6 - 2（D）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は 0 . 1 秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合に普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は 3 秒に設定されている。

20

## 【 3 7 7 5 】

つまり、本特徴部 0 9 9 S G における時短状態 A、確変状態、時短状態 B は、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間が長いこと」により、第 2 始動入賞口へ遊技球が入賞し易い、すなわち、第 2 特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 A、確変状態、時短状態 B は、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間が長いこと」の少なくともいずれか 1 の条件を満たすことにより第 2 特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されていてもよい。

30

## 【 3 7 7 6 】

本特徴部 0 9 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 は、前記特徴部 0 6 9 S G におけるパチンコ遊技機（図 2 9 5 - 1 参照）と同じく、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者が遊技球を左遊技領域 2 L に向けて打ち出すことにより遊技球が第 1 始動入賞口に入賞可能である一方で第 2 始動入賞口や大入賞口への入賞、ゲート 4 1 の通過等が不可能であるとともに、遊技球が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出すことにより遊技球が第 2 始動入賞口へ入賞可能であるとともにゲート 4 1 を通過可能となっている。尚、遊技状態が大当り遊技状態である場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより、遊技球が第 2 始動入賞口と大入賞口とに入賞可能であるとともにゲート 4 1 を通過可能となっている。

40

## 【 3 7 7 7 】

尚、図 2 9 6 - 1 2（A）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に左遊技領域 2 L に向けて打ち出される遊技球は、遊技盤 2 に配置された複数の釘等によって始動入賞が阻害されるようになっているので、第 1 始動入賞口への遊技球の入賞確率は約 5 . 5 % 程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 の操作による継続的な左遊技領域 2 L への遊技球の打ち出しが条件）。また、遊技状態が通常状態である場合は遊技者が右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出したとしても、遊技球がゲート 4 1 を通過

50

したことによる普通図柄の可変表示時間は60秒と極めて長いとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は0.1秒と極めて短いため（図296-2（C）、図296-2（D）参照）、遊技球の第2始動入賞口への入賞はほぼ発生しない。

【3778】

また、図296-12（B）に示すように、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に右遊技領域2Rに向けて打ち出される遊技球は、ゲート41を通過可能であるとともに、該ゲート41を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は3秒と短いとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は3秒であるため（図296-2（C）、図296-2（D）参照）、第2始動入賞口への遊技球の入賞確率は約55%程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）30の操作による継続的な右遊技領域2Rへの遊技球の打ち出しが条件）。

10

【3779】

図296-3は、本特徴部099SGの特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部099SGでは、図296-3に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合の変動パターンとして、特図変動時間が1500msの超短縮非リーチははずれ、特図変動時間が3000msの短縮非リーチAははずれ、特図変動時間が5000msの短縮非リーチBははずれ、特図変動時間が7000msの非リーチAははずれ、特図変動時間が12000msの非リーチBははずれ、特図変動時間が45000msのスーパーリーチAははずれ、特図変動時間が80000msのスーパーリーチBははずれ、特図変動時間が40000msのスーパーリーチCははずれ、特図変動時間が25000msのスーパーリーチDははずれ、特図変動時間が50000msのスーパーリーチEははずれの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチAははずれ～スーパーリーチEははずれの変動パターンは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンでもある。

20

【3780】

また、可変表示結果が大当たりとなる場合の変動パターンとして、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない7000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が7000ms+15000msである）スーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない12000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が12000ms+15000msである）スーパーリーチ非経由B大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される45000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が45000ms+15000msである）スーパーリーチA大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される80000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が80000ms+15000msである）スーパーリーチB大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される40000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が40000ms+15000msである）スーパーリーチC大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される25000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が25000ms+15000msである）スーパーリーチD大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される50000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が50000ms+15000msである）スーパーリーチE大当たりの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチAの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当たりに当選しているか否かを報知するボーリング演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチEの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当たりに当選しているか否かを報知するバトル演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチDの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチEの変動パターンにおけるバトル演出よりも短いバトルを行うことにより

30

40

50

大当りに当選しているか否かを報知するショートバトル演出を実行する変動パターンである。

【3781】

本特徴部099SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図296-4に示すような遊技制御用データ保持エリア099SG150が設けられている。図296-4に示す遊技制御用データ保持エリア099SG150は、第1特図保留記憶部099SG151Aと、第2特図保留記憶部099SG151Bと、普図保留記憶部099SG151Cと、遊技制御フラグ設定部099SG152と、遊技制御タイマ設定部099SG153と、遊技制御カウンタ設定部099SG154と、遊技制御バッファ設定部099SG155とを備えている。

10

【3782】

第1特図保留記憶部099SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部099SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【3783】

第2特図保留記憶部099SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部099SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

40

【3784】

つまり、本特徴部099SGでは、第1特図保留記憶（第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第2特図保留記憶（第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能となっている。

【3785】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留

50

番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【 3 7 8 6 】

尚、可変表示の実行時において、CPU 103 は、先ず、特別図柄通常処理（図 2 7 9 参照）において第 2 特図保留記憶が存在する場合は、第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B から乱数値 MR 1 ~ MR 3 を読み出した後に第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B の記憶内容をシフトする。つまり、CPU 103 は、第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B の保留番号 1 の保留記憶として乱数値 MR 1 ~ MR 3 の数値が記憶されている場合は、これら保留番号 1 の保留記憶として記憶されている乱数値 MR 1 ~ 乱数値 MR 3 の値を読み出すとともに、該保留番号 1 の保留記憶を消去し、保留番号 2 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 1 の保留記憶、保留番号 3 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 2 の保留記憶、保留番号 4 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 3 の保留記憶として記憶し直す。

10

【 3 7 8 7 】

また、CPU 103 は、第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B に保留記憶が記憶されていない場合は、第 1 特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第 1 特図保留記憶が存在する場合は、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A から乱数値 MR 1 ~ MR 3 を読み出した後に第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A の記憶内容をシフトする。つまり、CPU 103 は、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A の保留番号 1 の保留記憶として乱数値 MR 1 ~ MR 3 の数値が記憶されている場合は、これら保留番号 1 の保留記憶として記憶されている乱数値 MR 1 ~ 乱数値 MR 3 の値を読み出すとともに、該保留番号 1 の保留記憶を消去し、保留番号 2 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 1 の保留記憶、保留番号 3 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 2 の保留記憶、保留番号 4 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 3 の保留記憶として記憶し直す。

20

【 3 7 8 8 】

そして、CPU 103 は、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A または第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B から読み出した乱数値 MR 1 に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当たりとなった場合には乱数値 MR 2 に基づいて大当たり種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図 2 7 9 参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

30

【 3 7 8 9 】

つまり、本特徴部 0 9 9 S G において CPU 103 は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から 1 を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。

【 3 7 9 0 】

普図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 C は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 C は、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて CPU 103 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 MR 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【 3 7 9 1 】

遊技制御フラグ設定部 0 9 9 S G 1 5 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 0 9 9 S G 1 5 2 には、前述の出玉状態フラグを含む複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記

50

憶される。

【 3 7 9 2 】

遊技制御タイマ設定部 0 9 9 S G 1 5 3 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 0 9 9 S G 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 3 7 9 3 】

遊技制御カウンタ設定部 0 9 9 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 9 9 S G 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 0 9 9 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

10

【 3 7 9 4 】

遊技制御カウンタ設定部 0 9 9 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 2 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

20

【 3 7 9 5 】

遊技制御バッファ設定部 0 9 9 S G 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 0 9 9 S G 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 3 7 9 6 】

次に、特別図柄の可変表示を実行する際に用いられる変動パターン判定テーブルについて説明する。図 2 9 6 - 5 ~ 図 2 9 6 - 1 1 に示すように、本特徴部 0 9 9 S G では、特別図柄の可変表示が実行されるときに遊技状態や該特別図柄の可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数の応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能となっている。

30

【 3 7 9 7 】

具体的には、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 ~ 2 個である場合は、図 2 9 6 - 5 ( A ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを、非リーチ B はずれ、スーパーリーチ A はずれ、スーパーリーチ B はずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル A においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 が取り得る数値のうち、9 7 個の数値が非リーチ B はずれの変動パターンに割り当てられており、2 個の数値がスーパーリーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、1 個の数値がスーパーリーチ B はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 ~ 2 個である場合は、変動パターンが 9 7 % の割合で非リーチ B はずれの変動パターンに決定され、2 % の割合でスーパーリーチ A はずれの変動パターンに決定され、1 % の割合でスーパーリーチ B はずれの変動パターンに決定される。

40

【 3 7 9 8 】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、図 2 9 6 - 5 ( B ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを、短縮非リーチ B はずれ、スーパーリーチ A はずれ、スー

50

パーリーチ B はずれの変動パターンとから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル B においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、97 個の数値が短縮非リーチ B はずれの変動パターンに割り当てられており、2 個の数値がスーパーリーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、1 個の数値がスーパーリーチ B はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、変動パターンが 97 % の割合で短縮非リーチ B はずれの変動パターンに決定され、2 % の割合でスーパーリーチ A はずれの変動パターンに決定され、1 % の割合でスーパーリーチ B はずれの変動パターンに決定される。

【3799】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数にかかわらず（保留記憶数が 0 ~ 3 個のいずれかである場合においても共通で）、大当たり用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由 B 大当たり、スーパーリーチ A 大当たり、スーパーリーチ B 大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブル A においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、10 個数値がスーパーリーチ非経由 B 大当たりの変動パターンに割り当てられており、40 個の数値がスーパーリーチ A 大当たりの変動パターンに割り当てられており、50 個の数値がスーパーリーチ B 大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが 10 % の割合でスーパーリーチ非経由 B 大当たりの変動パターンに決定され、40 % の割合でスーパーリーチ A 大当たりの変動パターンに決定され、50 % の割合でスーパーリーチ B 大当たりの変動パターンに決定される。

【3800】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 個である場合は、図 296 - 6 ( A ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル C を用いて変動パターンを、非リーチ A はずれ、スーパーリーチ C はずれ、スーパーリーチはずれ D の変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル C においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、95 個の数値が非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、2 個の数値がスーパーリーチ C はずれの変動パターンに割り当てられており、3 個の数値がスーパーリーチ D はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 個である場合は、変動パターンが 95 % の割合で非リーチ A はずれの変動パターンに決定され、2 % の割合でスーパーリーチ C はずれの変動パターンに決定され、3 % の割合でスーパーリーチ D はずれの変動パターンに決定される。

【3801】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 1 個である場合は、図 296 - 6 ( B ) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを、短縮非リーチ A はずれ、非リーチ A はずれ、スーパーリーチ C はずれ、スーパーリーチ D はずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル D においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、80 個の数値が短縮非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、15 個の数値が非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、2 個の数値がスーパーリーチ C はずれの変動パターンに割り当てられており、3 個の数値がスーパーリーチ D はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 1 個である場合は、変動パターンが 80 % の割合で短縮非リーチ A はずれの変動パターンに決定され、15 % の割合で非リーチ A はずれの変動パターンに決定され、2 % の割合でスーパーリーチ C はずれの変動パターンに決定され、3 % の割合でスーパーリーチ D はずれの変動パターンに決定される。

10

20

30

40

50

## 【 3 8 0 2 】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図296-6(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルEを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルEにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

10

## 【 3 8 0 3 】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図296-6(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルFを用いて変動パターンを短縮非リーチA、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルFにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

20

## 【 3 8 0 4 】

以上のように、確変状態において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける確変状態では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

30

## 【 3 8 0 5 】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図296-7に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチC大当たり、スーパーリーチD大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルBにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、80個の数値がスーパーリーチC大当たりの変動パターンに割り当てられており、15個の数値がスーパーリーチD大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、80%の割合でスーパーリーチC大当たりの変動パターンに決定され、15%の割合でスーパーリーチD大当たりの変動パターンに決定される。

40

## 【 3 8 0 6 】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の

50

保留記憶数が0個である場合は、図296-8(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルGを用いて変動パターンを非リーチAはずれとスーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルGにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【3807】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図296-8(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルHを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルHにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、85個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、10個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが85%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、10%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【3808】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図296-8(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルIを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【3809】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図296-8(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルJを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルJにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【3810】

以上のように、時短状態Aにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Aでは、可変表示結果がはずれとな

10

20

30

40

50

る可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【3811】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図296-9に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチE大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、95個の数値がスーパーリーチE大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、95%の割合でスーパーリーチE大当たりの変動パターンに決定される。

10

【3812】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図296-10(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルKを用いて変動パターンを非リーチBはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが97%の割合で非リーチBはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

20

【3813】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図296-10(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルLを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルLにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが97%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

30

【3814】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図296-10(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルMを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルMにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、99個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが99%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

40

【3815】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の

50

保留記憶数が3個である場合は、図296-10(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルNを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれの変動パターンのみから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルNにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、100個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが100%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定される。

#### 【3816】

以上のように、時短状態Bにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Bでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

10

#### 【3817】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図296-11に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをスーパーリーチD大当たりの変動パターンのみ決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルDにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、100個の数値がスーパーリーチD大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが100%の割合でスーパーリーチD大当たりの変動パターンに決定される。

20

#### 【3818】

ここで、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1における時短状態A、時短状態B、確変状態での期間値について図296-13~図296-23に基づいて説明する。

#### 【3819】

まず、図296-13(A)及び図296-23に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合における1変動の平均変動時間を期間値とすると、該期間値は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される。ここで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合である。尚、本特徴部099SGにおける変動表示結果がはずれとなる変動表示期間は、特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間を指す。

30

40

#### 【3820】

また、図296-13(B)及び図296-23に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合における1変動の平均変動時間を期間値とすると、該期間値は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示

50

結果がはずれとなる平均変動時間、 $f$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 $G$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $g$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 $H$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $h$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の変動表示に占める割合である。

### 【3821】

また、図 296 - 13 (C) 及び図 296 - 23 に示すように、遊技状態が確変状態である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値  $\bar{t}$  とすると、該期間値  $\bar{t}$  は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$  の値により算出される。ここで、 $I$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $i$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 $J$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $j$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 $K$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $k$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 $L$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $l$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合である。

### 【3822】

以上、図 296 - 13 (A) ~ 図 296 - 13 (C) より、各代数  $A \sim L$  及び  $a \sim l$  に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値  $\bar{t}_A$ 、時短状態 B における期間値  $\bar{t}_B$ 、確変状態における期間値  $\bar{t}_V$  を算出すると、期間値  $\bar{t}_V$  は期間値  $\bar{t}_A$  よりも大きい値であり、且つ、期間値  $\bar{t}_V$  は期間値  $\bar{t}_B$  よりも大きい値となる ( $\bar{t}_V > \bar{t}_A$ 、 $\bar{t}_V > \bar{t}_B$ )。

### 【3823】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1 1 0 0 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。図 296 - 14 (A) 及び図 296 - 23 に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合における 1 1 0 0 回の変動の平均変動時間を期間値  $\bar{t}'_A$  とすると、該期間値  $\bar{t}'_A$  は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$  の値により算出される。ここで、 $A$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $a'$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 $B$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $b'$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 $C$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $c'$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 $D$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $d'$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。

### 【3824】

また、図 296 - 14 (B) 及び図 296 - 23 に示すように、遊技状態が時短状態 B である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値  $\bar{t}'_B$  とすると、該期間値  $\bar{t}'_B$  は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$  の値により算出される。ここで、 $E$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $e'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 $F$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変

動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $f'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 $G$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $g'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 $H$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $h'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。

### 【3825】

また、図 296 - 14 (C) 及び図 296 - 23 に示すように、遊技状態が確変状態である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値  $\tau$  とすると、該期間値  $\tau$  は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$  の値により算出される。ここで、 $I$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $i'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 $J$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $j'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 $K$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $k'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 $L$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $l'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。

### 【3826】

以上、図 296 - 14 (A) ~ 図 296 - 14 (C) 及び図 296 - 23 より、各代数  $A \sim L$  及び  $a' \sim l'$  に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値  $\tau_A$ 、時短状態 B における期間値  $\tau_B$ 、確変状態における期間値  $\tau_C$  を算出すると、期間値  $\tau_C$  は期間値  $\tau_A$  よりも大きい値であり、且つ、期間値  $\tau_C$  は期間値  $\tau_B$  よりも大きい値となる ( $\tau_C > \tau_A$ 、 $\tau_C > \tau_B$ )。

### 【3827】

次に、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 回の変動表示を実行する場合に注目する。まず、図 296 - 15 (A) 及び図 296 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $\tau_A$  とすると、該期間値  $\tau_A$  は  $D \times 110$  の値により算出される。ここで、 $D$  は前述したように時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

### 【3828】

また、図 296 - 15 (B) 及び図 296 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $\tau_B$  とすると、該期間値  $\tau_B$  は  $H \times 110$  の値により算出される。ここで、 $H$  は前述したように時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

### 【3829】

また、図 296 - 15 (C) 及び図 296 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $\tau_C$  とすると、該期間値  $\tau_C$  は  $L \times 110$  の値により算出される。ここで、 $L$  は前述したように確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

10

20

30

40

50

## 【3830】

以上、図296-15(A)～図296-15(C)より、各代数D、H、Lに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値、時短状態Bにおける期間値、確変状態における期間値を算出すると、期間値は期間値よりも大きい値であり、且つ、期間値は期間値よりも大きい値となる(  $>$ 、 $>$  )。

## 【3831】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図296-16(A)及び図296-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値'とすると、とすると、該期間値'は $D \times 1100$ の値により算出される。ここで、Dは前述したように時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

10

## 【3832】

また、図296-16(B)及び図296-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値'とすると、とすると、該期間値'は $H \times 1100$ の値により算出される。ここで、Hは前述したように時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

20

## 【3833】

また、図296-16(C)及び図296-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値'とすると、該期間値'は $L \times 1100$ の値により算出される。ここで、Lは前述したように確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

## 【3834】

以上、図296-16(A)～図296-16(C)より、各代数D、H、Lに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値'、時短状態Bにおける期間値'、確変状態における期間値'を算出すると、期間値'は期間値'よりも大きい値であり、且つ、期間値'は期間値'よりも大きい値となる(  $' > '$ 、 $' > '$  )。

30

## 【3835】

また、図296-17(A)及び図296-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間の期間値'とすると、該期間値'は $C \times 110$ の値により算出される。

## 【3836】

また、図296-17(B)及び図296-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間変動表示の実行時に常に第2特図保留記憶数が2個である場合の110回の変動表示の平均変動時間を期間値'とすると、該期間値'は $G \times 110$ の値により算出される。

40

## 【3837】

また、図296-17(C)及び図296-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値'とすると、該期間値'は $K \times 110$ の値により算出される。

## 【3838】

50

以上、図 296 - 17 (A) ~ 図 296 - 17 (C) より、各代数 C、G、K に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値、時短状態 B における期間値、確変状態における期間値を算出すると、期間値は期間値よりも大きい値であり、且つ、期間値は期間値よりも大きい値となる ( $>$ 、 $>$ )。

#### 【3839】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 296 - 18 (A) 及び図 296 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は  $C \times 1100$  の値により算出される。

10

#### 【3840】

また、図 296 - 18 (B) 及び図 296 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は  $G \times 1100$  の値により算出される。

#### 【3841】

また、図 296 - 18 (C) 及び図 296 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は  $K \times 1100$  の値により算出される。

20

#### 【3842】

以上、図 296 - 18 (A) ~ 図 296 - 18 (C) より、各代数 C、G、K に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値'、時短状態 B における期間値'、確変状態における期間値' を算出すると、期間値' は期間値' よりも大きい値であり、且つ、期間値' は期間値' よりも大きい値となる ( $' > '$ 、 $' > '$ )。

#### 【3843】

また、図 296 - 19 (A) 及び図 296 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 とすると、該期間値 は  $B \times 110$  の値により算出される。

30

#### 【3844】

また、図 296 - 19 (B) 及び図 296 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 とすると、該期間値 は  $F \times 110$  の値により算出される。

#### 【3845】

また、図 296 - 19 (C) 及び図 296 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $\mu$  とすると、該期間値  $\mu$  は  $J \times 110$  の値により算出される。

40

#### 【3846】

以上、図 296 - 19 (A) ~ 図 296 - 19 (C) より、各代数 B、F、J に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値、時短状態 B における期間値、確変状態における期間値  $\mu$  を算出すると、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値  $\mu$  は期間値 よりも大きい値となる ( $>$ 、 $\mu >$ )。

#### 【3847】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達し

50

た場合の平均変動時間に注目する。まず、図 296-20(A) 及び図 296-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $\tau'$  とすると、該期間値  $\tau'$  は  $B \times 1100$  の値により算出される。

#### 【3848】

また、図 296-20(B) 及び図 296-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $\tau'$  とすると、該期間値  $\tau'$  は  $F \times 1100$  の値により算出される。

10

#### 【3849】

また、図 296-20(C) 及び図 296-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $\mu'$  とすると、該期間値  $\mu'$  は  $J \times 1100$  の値により算出される。

#### 【3850】

以上、図 296-20(A) ~ 図 296-20(C) より、各代数 B、F、J に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値  $\tau'$ 、時短状態 B における期間値  $\tau'$ 、確変状態における期間値  $\mu'$  を算出すると、期間値  $\tau'$  は期間値  $\mu'$  よりも大きい値であり、且つ、期間値  $\mu'$  は期間値  $\tau'$  よりも大きい値となる ( $\tau' > \mu'$ 、 $\mu' > \tau'$ )。

20

#### 【3851】

また、図 296-21(A) 及び図 296-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $\tau'$  とすると、該期間値  $\tau'$  は  $A \times 110$  の値により算出される。

#### 【3852】

また、図 296-21(B) 及び図 296-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $\tau'$  とすると、該期間値  $\tau'$  は  $E \times 110$  の値により算出される。

30

#### 【3853】

また、図 296-21(C) 及び図 296-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $\mu'$  とすると、該期間値  $\mu'$  は  $I \times 110$  の値により算出される。

#### 【3854】

以上、図 296-21(A) ~ 図 296-21(C) より、各代数 A、E、I に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値  $\tau'$ 、時短状態 B における期間値  $\tau'$ 、確変状態における期間値  $\mu'$  を算出すると、期間値  $\tau'$  は期間値  $\mu'$  よりも大きい値であり、且つ、期間値  $\mu'$  は期間値  $\tau'$  よりも大きい値となる ( $\tau' > \mu'$ 、 $\mu' > \tau'$ )。

40

#### 【3855】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。まず、図 296-22(A) 及び図 296-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $\tau'$  とすると、該期間値  $\tau'$  は  $A \times 1100$  の値により算出される。

#### 【3856】

また、図 296-22(B) 及び図 296-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に

50

継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ' とすると、該期間値 ' は  $E \times 1 1 0 0$  の値により算出される。

### 【 3 8 5 7 】

また、図 2 9 6 - 2 2 ( C ) 及び図 2 9 6 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ' とすると、該期間値 ' は  $I \times 1 1 0 0$  の値により算出される。

### 【 3 8 5 8 】

以上、図 2 9 6 - 2 2 ( A ) ~ 図 2 9 6 - 2 2 ( C ) より、各代数 A、E、I に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 '、時短状態 B における期間値 '、確変状態における期間値 ' を算出すると、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値となる ( ' > '、' > ' )。

### 【 3 8 5 9 】

次に、本特徴部 0 9 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 の試射試験を 1 0 時間行ったときの通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における実射値 ( 発射遊技球数、特図 1 始動口入賞回数、特図 2 始動口入賞回数、特図 1 変動表示回数、特図 2 変動表示回数、合計特図 1 変動時間、合計特図 2 変動時間 ) 及びこれら実射値から得られたパチンコ遊技機 1 の設計値を図 2 9 6 - 2 4 ( A ) 及び図 2 9 6 - 2 4 ( B ) に示す。尚、図 2 9 6 - 2 4 ( A ) に示すように、通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の試射試験時間の合計時間が 1 0 時間に満たないのは、残り時間が大当り遊技状態であるかである。また、通常状態における実射値は、打球操作ハンドル ( 操作ノブ ) 3 0 の操作による継続的な左遊技領域 2 L への遊技球の打ち出しが条件であり、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における実射値は、打球操作ハンドル ( 操作ノブ ) 3 0 の操作による継続的な右遊技領域 2 R への遊技球の打ち出しが条件である。

### 【 3 8 6 0 】

図 2 9 6 - 2 4 ( A ) に示すように、通常状態においては、試射試験時間が 3 4 6 . 0 8 分、発射遊技球数が 3 4 5 8 0 個、特図 1 始動口入賞回数が 1 9 3 9 回、特図 2 始動口入賞回数が 0 回、特図 1 変動表示回数が 1 8 8 3 回、特図 2 変動表示回数が 0 回、合計特図 1 変動時間が 2 3 8 4 0 秒、合計特図 2 変動時間が 0 秒である。また、時短状態 A においては、試射試験時間が 7 7 . 0 0 分、発射遊技球数が 7 6 7 6 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 4 3 7 1 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 6 5 8 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 3 5 4 8 秒である。また、時短状態 B においては、試射試験時間が 1 4 . 9 6 分、発射遊技球数が 1 4 9 4 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 8 2 1 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 5 9 4 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 9 5 4 秒である。また、確変状態においては、試射試験時間が 1 1 6 . 0 0 分、発射遊技球数が 1 1 5 1 5 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 6 5 5 6 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 9 8 7 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 4 3 8 7 秒である。

### 【 3 8 6 1 】

以上の実射値から、本特徴部 0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 における設計値として、図 2 9 6 - 2 4 ( B ) に示すように、通常状態における 1 分あたりの発射遊技球数が 9 9 . 9 個 / 分、特図 1 入賞率が 5 . 6 個 / 分、特図 2 入賞率が 0 個 / 分、平均特図 1 変動時間が 1 2 . 6 6 1 秒、平均特図 2 変動時間が 0 秒と算出されている。また、時短状態 A における 1 分あたりの発射遊技球数が 9 9 . 9 個 / 分、特図 1 入賞率が 0 個 / 分、特図 2 入賞率が 5 6 . 7 個 / 分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 5 . 3 9 3 秒と算出されている。また、時短状態 B における 1 分あたりの発射遊技球数が 9 9 . 9 個 / 分、特図 1 入賞率が 0 個 / 分、特図 2 入賞率が 5 4 . 8 個 / 分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 1 . 6 0 7 秒と算出されている。また、確変状態における 1 分あ

たりの発射遊技球数が 99.9 個 / 分、特図 1 入賞率が 0 個 / 分、特図 2 入賞率が 56.7 個 / 分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 4.445 秒と算出されている。

### 【3862】

尚、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の特図 2 入賞率を比較すると時短状態 B の特図 2 入賞率のみ数値が異なっているが、これは時短状態 B における発射遊技球数が他の 2 状態よりも少ないことにより生じた誤差によるものである。

### 【3863】

ここで、図 296 - 24 に示す設計値から得られた数値に基づいて通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間を実際に算出する。

### 【3864】

まず、図 296 - 25 (A) に示すように、通常状態においては、第 1 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第 1 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第 1 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第 1 特図保留記憶数が 0 ~ 2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 296 - 5 (A) 参照)、 $12000 \text{ (ms)} \times 97 / 100 + 45000 \text{ (ms)} \times 2 / 100 + 80000 \text{ (ms)} \times 1 / 100 = 13340 \text{ (ms)}$  と算出される。また、第 1 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第 1 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 296 - 5 (B) 参照)、 $5000 \text{ (ms)} \times 97 / 100 + 45000 \text{ (ms)} \times 2 / 100 + 80000 \text{ (ms)} \times 1 / 100 = 6550 \text{ (ms)}$  と算出される。

### 【3865】

尚、図 296 - 24 (A) に示した通常状態に基づき第 1 特図保留記憶数が 0 ~ 3 個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図 296 - 25 (B) に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個のときに実行される変動表示の割合が 10%、第 1 特図保留記憶数が 1 個のときに実行される変動表示の割合が 40%、第 1 特図保留記憶数が 2 個のときに実行される変動表示の割合が 40%、第 1 特図保留記憶数が 3 個のときに実行される変動表示の割合が 10% と算出される。

### 【3866】

このため、図 296 - 25 (C) に示すように、通常状態における平均変動時間は、 $13340 \text{ (ms)} \times 10 / 100 + 13340 \text{ (ms)} \times 40 / 100 + 13340 \text{ (ms)} \times 40 / 100 + 6550 \text{ (ms)} \times 10 / 100 = 12661 \text{ (ms)}$  と算出される。

### 【3867】

また、図 296 - 26 (A) に示すように、時短状態 A において、第 2 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 A は、該第 2 特図保留記憶数が 0 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 296 - 8 (A) 参照)、 $7000 \text{ (ms)} \times 95 / 100 + 50000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 = 9150 \text{ (ms)}$  と算出され、第 2 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 B は、該第 2 特図保留記憶数が 1 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 296 - 8 (B) 参照)、 $3000 \text{ (ms)} \times 85 / 100 + 7000 \text{ (ms)} \times 10 / 100 + 50000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 = 5750 \text{ (ms)}$  と算出され、第 2 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 C は、該第 2 特図保留記憶数が 2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 296 - 8 (C) 参照)、 $3000 \text{ (ms)} \times 90 / 100 + 7000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 + 50000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 = 5550 \text{ (ms)}$  と算出され、第 2 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 D は、該第 2 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 296 - 6 (D) 参照)、 $3000 \text{ (ms)} \times 95 / 100 +$

$50000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 = 5350 \text{ (ms)}$ と算出される。

【3868】

尚、図296-24(A)に示した時短状態Aに基づき該時短状態Aにおける110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図296-26(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(a及びa')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(b及びb')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(c及びc')が2.7272727%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(d及びd')が95.4545455%と算出される。

10

【3869】

このため、図296-26(C)に示すように、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間(及び')は、 $9150 \text{ (ms)} \times 0.9090909 + 5750 \text{ (ms)} \times 0.9090909 / 100 + 5550 \text{ (ms)} \times 2.7272727 / 100 + 5350 \text{ (ms)} \times 95.4545455 / 100 = 5393.636 \text{ (ms)}$ と算出される。

【3870】

また、図296-27(A)に示すように、時短状態Bにおいて、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Eは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図296-10(A)参照)、 $5000 \text{ (ms)} \times 97 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 5600 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Fは、該第2特図保留記憶数が1の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図296-10(B)参照)、 $1500 \text{ (ms)} \times 97 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 2205 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Gは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図296-10(C)参照)、 $1500 \text{ (ms)} \times 99 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 1 / 100 = 1735 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Hは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図296-10(D)参照)、 $1500 \text{ (ms)} \times 100 / 100 = 1500 \text{ (ms)}$ と算出される。

20

30

【3871】

尚、図296-24(A)に示した時短状態Bに基づき該時短状態Bにおける110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図296-27(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(e及びe')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(f及びf')が1.8181818%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(g及びg')が24.5454545%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(h及びh')が72.7272727%と算出される。

40

【3872】

このため、図296-27(C)に示すように、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(及び')は、 $5600 \text{ (ms)} \times 0.9090909 + 2205 \text{ (ms)} \times 1.8181818 / 100 + 1735 \text{ (ms)} \times 24.5454545 / 100 + 1500 \text{ (ms)} \times 72.7272727 / 100 = 1607.773 \text{ (ms)}$ と算出される。

【3873】

また、図296-28(A)に示すように、確変状態において、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Iは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図296-6(A)参照)、 $7000 \text{ (ms)} \times 95 / 100 + 40000 \text{ (ms)} \times 2 / 100 + 25$

50

$000 \times 3 / 100 = 8200 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Jは、該第2特図保留記憶数が1の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図296-6(B)参照)、 $3000 \text{ (ms)} \times 80 / 100 + 7000 \text{ (ms)} \times 15 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 5000 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Kは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図296-6(C)参照)、 $3000 \text{ (ms)} \times 90 / 100 + 7000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 + 40000 \text{ (ms)} \times 2 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 4600 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Lは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図296-6(D)参照)、 $3000 \text{ (ms)} \times 95 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 4400 \text{ (ms)}$ と算出される。

10

### 【3874】

尚、図296-24(A)に示した確変状態に基づき該確変状態における110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図296-28(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(i及びi')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(j及びj')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(k及びk')が2.7272727%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(l及びl')が95.4545455%と算出される。

20

### 【3875】

このため、図296-28(C)に示すように、確変状態における1変動の平均変動時間(及び')は、 $8200 \text{ (ms)} \times 0.9090909 + 5000 \text{ (ms)} \times 0.9090909 / 100 + 4600 \text{ (ms)} \times 2.7272727 / 100 + 4400 \text{ (ms)} \times 95.4545455 / 100 = 4445.455 \text{ (ms)}$ と算出される。

### 【3876】

以上から、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1での時短状態A、時短状態B、確変状態における1変動の平均変動時間を比較すると、図296-29に示すように、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(及び')は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間(及び')よりも短く(>及び'>')また、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(及び')は、確変状態における1変動の平均変動時間(及び')よりも短く設定されている(>及び'>')。

30

### 【3877】

続いて、時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を算出する。

40

### 【3878】

図296-30(A)及び図296-35に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値とすると、該期間値は、(または') $\times 110 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 110 = 593299.63 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値とすると、該期間値は、(または') $\times 110 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 110 = 176855.03 \text{ (ms)}$ と算出される。また、確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値とすると、該期間値

50

は、 $(\text{または } ' ) \times 110 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 110 = 489000.05 \text{ (ms)}$ と算出される。

【3879】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているとともに、該期間値は、確変状態における1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されている( > 且つ > )。

【3880】

更に、図296-31(A)及び図296-36に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値'とすると、該期間値'は、 $(\text{または } ' ) \times 1100 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 1100 = 5932996.3 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値'とすると、該期間値'は、 $(\text{または } ' ) \times 1100 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 1100 = 1768550.3 \text{ (ms)}$ と算出される。また、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値'とすると、該期間値'は、 $(\text{または } ' ) \times 1100 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 1100 = 4890000.5 \text{ (ms)}$ と算出される。

【3881】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に1100を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値'よりも小さく設定されているとともに、該期間値'は、確変状態における1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値'よりも小さく設定されている( ' > ' 且つ ' > ' )。

【3882】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図296-31(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値は $D \times 110 = 5350 \text{ (ms)} \times 110 = 588500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値は $H \times 110 = 1500 \text{ (ms)} \times 110 = 165000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値は $L \times 110 = 4400 \text{ (ms)} \times 110 = 484000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図296-15に示したように、期間値は期間値よりも大きい値であり、且つ、期間値は期間値よりも大きい値となる( > 、 > )。

【3883】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図296-31(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値'は $D \times 1100 = 5350 \text{ (ms)} \times 1100 = 5885000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値'は $H \times 1100 = 1500 \text{ (ms)} \times 1100 = 1650000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値'は $L \times 1100 = 4400 \text{ (ms)} \times 1100 = 4840000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図296-16に示したように、期間値'は期間値'よりも大きい値であり、且つ、期間値'は期間値'よりも大きい 50

値となる（ $\quad' > \quad'$ 、 $\quad' > \quad'$ ）。

【3884】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 296 - 32 (A) に示すように、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は  $C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110 = 610500 \text{ (ms)}$  と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は  $G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110 = 190850 \text{ (ms)}$  と算出される。そして、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は  $K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110 = 506000 \text{ (ms)}$  と算出される。つまり、本特徴部 099SG においては、図 296 - 17 に示したように、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値 は期間値 よりも大きい値となる（ $>$ 、 $>$ ）。

10

【3885】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 296 - 32 (B) に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100 = 6105000 \text{ (ms)}$  と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100 = 1908500 \text{ (ms)}$  と算出される。そして、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100 = 5060000 \text{ (ms)}$  と算出される。つまり、本特徴部 099SG においては、図 296 - 18 に示したように、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値となる（ $>$ 、 $>$ ）。

20

【3886】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 296 - 33 (A) に示すように、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は  $B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110 = 632500 \text{ (ms)}$  と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は  $F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110 = 242550 \text{ (ms)}$  と算出される。そして、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値  $\mu$  は  $J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110 = 550000 \text{ (ms)}$  と算出される。つまり、本特徴部 099SF においては、図 296 - 19 に示したように、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値  $\mu$  は期間値 よりも大きい値となる（ $>$ 、 $\mu >$ ）。

30

40

【3887】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 296 - 33 (B) に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100 = 6325000 \text{ (ms)}$  と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100 = 2425500 \text{ (ms)}$  と算出される。そして、確変状態において 1100 回

50

の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 $\mu'$ は $J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100 = 5500000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SFにおいては、図296-20に示したように、期間値 $\mu'$ は期間値 $\mu$ よりも大きい値であり、且つ、期間値 $\mu'$ は期間値 $\mu$ よりも大きい値となる( $\mu' > \mu$ )。

### 【3888】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図296-34(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 $\mu$ は $B \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110 = 1006500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 $\mu$ は $E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110 = 616000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 $\mu$ は $I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110 = 902000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SEにおいては、図296-21に示したように、期間値 $\mu$ は期間値 $\mu$ よりも大きい値であり、且つ、期間値 $\mu$ は期間値 $\mu$ よりも大きい値となる( $\mu > \mu$ )。

### 【3889】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図296-34(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 $\mu'$ は $B \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100 = 10065000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 $\mu'$ は $E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100 = 6160000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 $\mu'$ は $I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100 = 9020000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SEにおいては、図296-22に示したように、期間値 $\mu'$ は期間値 $\mu'$ よりも大きい値であり、且つ、期間値 $\mu'$ は期間値 $\mu'$ よりも大きい値となる( $\mu' > \mu'$ )。

### 【3890】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動表示に要する時間を比較すると、図296-30(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時短状態Bが最も短く設定されている( $\mu < \mu$ )。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図296-30(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間も時短状態Bが最も短く設定されている( $\mu' < \mu'$ )。

### 【3891】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図296-34(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている( $\mu < \mu$ )。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図296-34(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている( $\mu' < \mu'$ )。

### 【3892】

10

20

30

40

50

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 296 - 33 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ( $\mu > \mu'$ )。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 296 - 33 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ( $\mu' > \mu''$ )。

#### 【3893】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 296 - 32 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ( $\mu > \mu'$ )。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 296 - 32 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ( $\mu' > \mu''$ )。

#### 【3894】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 296 - 31 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ( $\mu > \mu'$ )。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 296 - 31 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ( $\mu' > \mu''$ )。

#### 【3895】

つまり、本特徴部 099SG における時短状態 A、時短状態 B、確変状態においては、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く (1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く) 設定されている。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において遊技者が第 2 特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合 (図 296 - 26 (B)、図 296 - 27 (B)、図 296 - 28 (B) に示す割合で各保留記憶数での変動表示を 110 回または 1100 回行う場合) においても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く (1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く) 設定されている。

#### 【3896】

以上、本特徴部 099SG におけるパチンコ遊技機 1 においては、従来のパチンコ遊技機における時短状態 (時短状態 A) と確変状態に加えてこれら時短状態 A や確変状態よりも特別図柄の変動効率が高い時短状態 B に制御可能となっていることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑えることが可能となっている。

#### 【3897】

例えば、従来のパチンコ遊技機においては、大当りの終了後、低確状態 (例えば、通常状態 (低確 / 低ベース状態)) で大当りに制御されることなく所定回数 (例えば、大当り確率が約  $1/300$  の場合で 900 回など、大当り確率分母の約 3 倍) の可変表示が行われた場合でも、本特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 のように時短状態 B に制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約 3 倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが

10

20

30

40

50

発生するまではこの通常状態（低確／低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【3898】

一方、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1のように時短状態Bに制御可能である場合は、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約2.5～3倍）の可変表示が行われた場合に時短状態Bに制御され、特定回数（例えば、1100回など、最大で大当り確率分母の約3.8倍など）の可変表示にわたり時短状態Bに制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約3倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、時短状態Bに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

10

【3899】

特に特徴部099SGでは、遊技状態が時短状態Bに制御された時点で遊技者は多大な時間と投資を要しているため、該時短状態Bでは、はずれの可変表示を極力短い変動時間にて実行することによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮するための、言わば遊技者を救済するための遊技状態として機能する。

【3900】

また、特徴部099SGでは、保留記憶数が0～3のいずれの状態でも固定して消化しても、時短状態Bの場合が時短状態Aや確変状態よりも変動効率が最も高いことに加え、前記特徴部069SGの図295-36（及び該図295-36に係る特徴点の記載された図面）にて説明した各種演出（例えば、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告などの先読み予告演出や、可動体予告、キャラクタ予告、リーチ予告、ボタン予告などの予告演出など）の実行割合が、時短状態Aや確変状態における各種演出の実行割合よりも低い（特徴部099SGにおける各種演出の実行割合は、前記特徴部069SGの図295-36にて説明した各種演出の実行割合と同じである）。よって、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続け、投資も嵩んで気が滅入っていたとしても、時短状態Bに制御された場合、保留記憶数が0～3のいずれの状態でも固定して、または保留記憶数が0～3のいずれの状態でも変動を消化したとしても、無駄な煽りが少ない状態で効率よく変動を消化することができるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

20

30

【3901】

また、本特徴部099SGでは、図296-15、図296-17、図296-19、図296-21に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間に110を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Bの1100回の変動表示のうち、110回の変動表示の消化時間（110回の変動表示の合計時間）が時短状態Aや確変状態における110回の変動表示の消化時間よりも短いということを示している。仮に、時短状態Bにおける110回の変動表示の消化時間が時短状態Aや確変状態における110回の変動表示の消化時間と同一（または略同一）の期間であると、時短状態Bの1100回の変動表示の消化時間は時短状態Bの110回の変動表示の消化時間の数倍を要してしまうことにより、遊技状態が時短状態Bに制御されると消化時間の長期化により遊技者に不快感や不満感を与えてしまうことが考えられる。そこで本発明は、時短状態Bにおける変動効率を時短状態Aや確変状態よりも高めることによって遊技者が時短状態Bに制御されたときに不満感を与えてしまうことを防止し、結果として好適に遊技状態を時短状態Bに制御可能なパチンコ遊技機1を提供することを目的とした発明となっている。

40

【3902】

更に、本特徴部099SGでは、図296-16、図296-18、図296-20、図296-22に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間に1100を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Aや確変状態に複数

50

回制御されることにより、時短状態 A や確変状態での変動表示を時短状態 B での最大変動表示回数と同数である 1 1 0 0 回実行させて、これら時短状態 A における 1 1 0 0 回分の変動時間、時短状態 B における 1 1 0 0 回分の変動時間、確変状態における 1 1 0 0 回分の変動時間を比較することで時短状態 B が最も変動効率が高いことを示し、変動表示が遊技者に不満感を与えないよう好適に時短状態 B に制御可能であることを示す為である。

【 3 9 0 3 】

これは、時短状態 A や確変状態に複数回制御されることにより、時短状態 A や確変状態での変動表示が時短状態 B での最大変動表示回数と同数である 1 1 0 0 回実行された場合に、時短状態 B が最も変動効率が高いように設計することで、時短状態 A や確変状態と比較されたとしても時短状態 B が最も変動効率が高いことを示す。よって、時短状態 B での変動に不満を与えないようにし、結果として、好適に時短状態 B に制御していることとなる。

10

【 3 9 0 4 】

また、図 2 9 6 - 3 0 ( A ) に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 よりも小さく、且つ期間値 は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 よりも小さく設定されているので、時短状態 B の変動効率が時短状態 A や確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態 B における遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態 B を提供することができる。特に本特徴部 0 9 9 S G では、前述したように時短状態 B では時短状態 A や確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態 A や確変状態（時短状態 B よりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態 A や確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

20

【 3 9 0 5 】

また、図 2 9 6 - 3 0 ( B ) に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく、且つ期間値 ' は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく設定されているので、時短状態 B の変動効率が時短状態 A や確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態 B における遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態 B を提供することができる。特に本特徴部 0 9 9 S G では、前述したように時短状態 B では時短状態 A や確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態 A や確変状態（時短状態 B よりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態 A や確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

30

40

【 3 9 0 6 】

また、図 2 9 6 - 2 1 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 よりも小さく設定されているとともに、該期間値 は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を

50

向上できる。

【3907】

また、図296-22に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 $\mu'$ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 $\mu$ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 $\mu'$ は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 $\mu$ よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

10

【3908】

また、図296-19に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 $\mu'$ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 $\mu$ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 $\mu'$ は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 $\mu$ よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

20

【3909】

また、図296-20に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 $\mu'$ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 $\mu$ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 $\mu'$ は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 $\mu$ よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

30

【3910】

また、図296-17に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 $\mu'$ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 $\mu$ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 $\mu'$ は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 $\mu$ よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

40

【3911】

また、図296-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 $\mu'$ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおけ

50

る 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【 3 9 1 2 】

また、図 2 9 6 - 1 5 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 よりも小さく設定されているとともに、該期間値 は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【 3 9 1 3 】

また、図 2 9 6 - 1 6 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【 3 9 1 4 】

また、本特徴部 0 9 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 は、特別図柄の変動表示に加えて普通図柄の変動表示を実行可能であり、該普通図柄の変動表示結果が当り（普図当り）となることによって閉状態から開放状態に変化した第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となっている。更に、パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第 1 特別図柄の変動表示を実行可能であるとともに、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第 2 特別図柄の変動表示を実行可能であり、未だ実行されていない特別図柄の変動表示の情報を保留記憶として記憶可能な第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B を有している。これら第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A と第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B とでは、最大保留記憶数がどちらも 4 個に設定されており、該最大保留記憶数の上限値は遊技状態に応じて変化することはない。

【 3 9 1 5 】

更に、図 2 9 6 - 2 ( B )、図 2 9 6 - 2 ( D ) に示すように、普通図柄の変動表示において普図当りが発生する確率は遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで共通であるとともに、普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで共通の 3 秒間に設定されており、遊技状態が時短状態 A や時短状態 B である場合は、発射装置により右遊技領域の第 2 経路に向けて打ち出された遊技球がゲート 4 1 や第 2 始動入賞口に入賞（進入）可能となっている。このため、本特徴部 0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 では、遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで遊技性の多くを共通化することができるので、時短状態 A と時短状態 B とで遊技性が大きく異なることにより遊技者が混乱してしまうこと

10

20

30

40

50

を防止できる。

【3916】

また、本特徴部099SGでは、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれかである場合について、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく変動表示の終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出してもよい。このようにすることによって、各遊技状態における期間値を計測により適切に得ることが可能となる。

10

【3917】

また、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず4個であり、図296-13に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が110回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

20

【3918】

特に、遊技状態が時短状態Aであり、該時短状態Aにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を とすると、該期間値 は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$  の値により算出される。ここで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Aの期間値 を得ることができる。

30

【3919】

また、遊技状態が時短状態Bであり、該時短状態Bにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を とすると、該期間値 は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$  の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変

40

50

動表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 B の期間値を得ることができる。

### 【3920】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を  $\text{ }^{\circ}$  とすると、該期間値  $\text{ }^{\circ}$  は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$  の値により算出される。ここで、I は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、i は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、J は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、j は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、K は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、k は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、L は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、l は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値  $\text{ }^{\circ}$  を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値  $\text{ }^{\circ}$  を得ることができる。

10

### 【3921】

また、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B において記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず 4 個であり、図 2 9 6 - 1 4 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

20

### 【3922】

特に、遊技状態が時短状態 A であり、該時短状態 A において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を  $\text{ }^{\circ}$  とすると、該期間値  $\text{ }^{\circ}$  は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$  の値により算出される。ここで、A は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、a' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、B は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、b' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、C は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、c' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、D は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、d' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値  $\text{ }^{\circ}$  を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 A の期間値  $\text{ }^{\circ}$  を得ることができる。

30

40

### 【3923】

また、遊技状態が時短状態 B であり、該時短状態 B において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を  $\text{ }^{\circ}$  とすると、該期間値  $\text{ }^{\circ}$  は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$  の値により算出される。ここで、E は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、e' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、F は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、f' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、G は時短状態 B において第 2 特図

50

保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $g'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 $h'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $h'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値  $'$  を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 B の期間値  $'$  を得ることができる。

#### 【 3 9 2 4 】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を  $'$  とすると、該期間値  $'$  は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$  の値により算出される。ここで、 $I$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $i'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 $J$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $j'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 $K$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $k'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 $L$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $l'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値  $'$  を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値  $'$  を得ることができる。

#### 【 3 9 2 5 】

以上のように、本特徴部 0 9 9 S G における時短状態 A、時短状態 B、確変状態においては、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で 1 1 0 回または 1 1 0 0 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で 1 1 0 回または 1 1 0 0 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で 1 1 0 回または 1 1 0 0 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で 1 1 0 回または 1 1 0 0 回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く（1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において遊技者が第 2 特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図 2 9 6 - 2 6（B）、図 2 9 6 - 2 7（B）、図 2 9 6 - 2 8（B）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を 1 1 0 回または 1 1 0 0 回行う場合）においても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く（1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

#### 【 3 9 2 6 】

また、本特徴部 0 9 9 S G では、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間、確変状態における 1 の変動の平均変動時間のそれぞれで 1 1 0 または 1 1 0 0 を乗算して得た値を比較して時短状態 B の変動効率が最も高いことを示す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間、確変状態における 1 の変動の平均変動時間のそれぞれに乘算する値は、1 0 9 や 1 0 9 9 等、1 1 0 や 1 0 9 9 以外の値であってもよい。尚、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間、確変状態における 1 の変動の平均変動時間のそれぞれに 1 0 9 や 1 0 9 9 を乗算する理由は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の最初の変動はほぼ必ず保留記憶数が 0 で変動が開始されるためである。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の 3 状態、または、時短状態 A と確変状態の 2 状態の最終 5 変動を他の変動よりも高い割合で特図変動時間が長い変動とする場合については、各状態の最初の変動及び最後の 5 変動の計 6 変動を除いた 1 0 4 や 1 0 9 4 等を乗算する値としてもよい。

#### 【 3 9 2 7 】

( 特徴部 0 1 8 S G に関する説明 )

次に、特徴部 0 1 8 S G における実施の形態について、図 2 9 7 - 1 ~ 図 2 9 7 - 2 3 に基づいて説明する。図 2 9 7 - 1 は、特徴部 0 1 8 S G における変動パターンの具体例を示す説明図である。図 2 9 7 - 2 は、( A ) は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、( B ) は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。尚、本特徴部 0 1 8 S G では、前記特徴部 0 6 9 S G、0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部 0 1 8 S G のパチンコ遊技機 1 の特徴構成を、前記特徴部 0 6 9 S G や特徴部 0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

10

【 3 9 2 8 】

図 2 9 7 - 1 は、本特徴部 0 1 8 S G における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン(「非リーチはずれ変動パターン」ともいう)と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(「リーチはずれ変動パターン」ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

20

【 3 9 2 9 】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...の各ノーマルリーチ変動パターンの大当たり期待度(大当たり信頼度)が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチとスーパーリーチとを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく 1 種類のみとしてもよい。

30

【 3 9 3 0 】

図 2 9 7 - 1 に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチの変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチはずれの変動パターンの可変表示期間(45秒)よりも長い期間(80秒)とされている。一方、スーパーリーチはずれの変動パターンについては、後述するように高ベース用のはずれの変動パターンであるため、可変表示期間がスーパーリーチはずれの変動パターンの可変表示期間(45秒)よりも短い期間(40秒)とされている。

40

【 3 9 3 1 】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 M R 3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別

50

を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【3932】

図297-2(A)は、遊技状態が通常状態(低ベース状態)である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。通常状態(低ベース状態)において可変表示結果が「大当たり」である場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ 大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ 大当たりの変動パターン)とから決定する。大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に97個の判定値が割り当てられ、PB1-2に600個の判定値が割り当てられ、PB1-3に300個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が低ベース状態で可変表示結果が「大当たり」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの順に決定割合が高くなっている。

10

【3933】

一方、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1(非リーチはずれの変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-2(スーパーリーチ はずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチ はずれの変動パターン)とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1に600個の判定値が割り当てられ、PA2-1に300個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

20

【3934】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2(非リーチはずれの短縮変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-2(スーパーリーチ はずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチ はずれの変動パターン)とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2に700個の判定値が割り当てられ、PA2-1に200個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

30

【3935】

図297-2(B)は、遊技状態が、時短状態(高ベース状態)である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。時短状態(高ベース状態)において可変表示結果が「大当たり」である場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-4(スーパーリーチ 大当たりの変動パターン)とから決定する。大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に197個の判定値が割り当てられ、PB1-4に800個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が高ベース状態で可変表示結果が「大当たり」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチの順に決定割合が高くなっている。

40

【3936】

一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4(非リーチはずれの変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-4(スーパーリーチ はずれの変動パターン)とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-4に97個の判定値が割り当てられている。

【3937】

50

(各種演出について)

次に、スーパーリーチ演出にて実行される各種演出について、図297-3～図297-5に基づいて説明する。図297-3は、スーパーリーチ、  
、の大当たり変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図297-4は、スーパーリーチ、  
、のはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図297-5は、(A)は各種演出の内容を説明するための図、(B)はキャラクタ種別を説明するための図である。

【3938】

演出制御用CPU120は、特に図示しないが、ノーマルリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出(以下、「Nリーチ演出」と略称する)を実行する。その後、スーパーリーチ演出(以下、「SPリーチ演出」と略称する)に発展することなく飾り図柄の可変表示を終了する。

10

【3939】

一方、図297-3及び図297-4に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始したタイミングta0から所定期間が経過するまでの期間(ta0～ta1)では飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおいて飾り図柄の可変表示が行われる(図297-9(N1)参照)。尚、この期間(ta0～ta1)における遊技効果ランプ9や可動体LED208発光パターンとして、低ベース状態では、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンとされ、高ベース状態では、複数種類の楽曲に応じた発光パターンとされており、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンや複数種類の楽曲に応じた発光パターンそれぞれに、各種SPリーチ演出に応じた発光パターンを組み合わせることで、多様な発光パターンによって演出効果を高めることができる。

20

【3940】

可変表示を開始したタイミングta0から所定期間が経過したタイミングta1で可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とし、所定期間(ta1～ta2)にわたり可変表示演出としての「Nリーチ演出」を実行する。その後、タイミングta2で可変表示態様をスーパーリーチ表示態様とし、所定期間(ta2～ta5)にわたり可変表示演出としての「SPリーチ演出」を実行する。

30

【3941】

このように「Nリーチ演出」は、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンの双方において実行される共通な演出であり、ノーマルリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展せずに終了し、スーパーリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展する。よって、遊技者は、ノーマルリーチ変動パターンの場合でも、「Nリーチ演出」が実行されることにより後述する「SPリーチ演出A～E」に発展することを期待できるようになる。

【3942】

図297-3及び図297-4に示すように、「SPリーチ演出A～E」は、可変表示結果が「大当たり」となるか否か、つまり、「大当たり」または「はずれ」であることを報知する演出であり、SPリーチ演出期間においては、後述する「決め演出」が所定期間(ta3～ta4)にわたり実行される。そして、図297-3に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合は、「SPリーチ演出A～E」の終了後において、後述する「事後演出」が所定期間(ta5～ta7)にわたり実行された後、可変表示が終了する。このように、SPリーチ、  
、のスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示は、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パート(ta0～ta5)と、該可変表示パートの終了後に大当たり遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パート(ta5～ta7)と、から構成される。

40

【3943】

また、図297-4に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合は、「SPリーチ

50

演出 A ～ E」の終了とともに可変表示が終了する。尚、はずれの報知が終了した後は ( t a 5 ～ t a 5 A )、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せの確定飾り図柄が仮停止表示された状態 ( 揺れた状態 ) で通常背景画面に戻り、図柄確定期間となるまで仮停止表示される。

【 3 9 4 4 】

次に、スーパーリーチ変動パターンにて実行される各種演出について説明する。図 2 9 7 - 5 ( A ) に示すように、変動パターンがスーパーリーチ 変動パターンである場合、S P リーチ演出として「 S P リーチ演出 A 」が実行され、変動パターンがスーパーリーチ 変動パターンである場合、S P リーチ演出として「 S P リーチ演出 B 」または「 S P リーチ演出 C 」が実行され、変動パターンがスーパーリーチ 変動パターンである場合、S P リーチ演出として「 S P リーチ演出 D 」または「 S P リーチ演出 E 」が実行される。

10

【 3 9 4 5 】

また、図 2 9 7 - 5 ( B ) に示すように、「 S P リーチ演出 A 」以外の「 S P リーチ演出 B ～ E 」においては、味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 1 とは異なる味方キャラクタ A - 2 と、敵キャラクタ X - 1、敵キャラクタ X - 1 とは異なる敵キャラクタ X - 2 とが登場可能とされている。尚、味方キャラクタや敵キャラクタの種別数は上記に限られるものではなく、上記以外の味方キャラクタや敵キャラクタが登場可能としてもよい。また、同一キャラクタであっても、表示態様に応じて期待度が異なるようにしてもよい。

【 3 9 4 6 】

「 S P リーチ演出 A 」は、遊技状態が通常状態 ( 低ベース状態 ) であるときに S P リーチ 変動パターンが決定された場合に実行され、ボーリングチャレンジを行う動画像が表示される演出であり、ピンが全て倒れることで「大当たり」が報知され、ピンが全て倒れないことで「はずれ」が報知される。尚、ボーリングチャレンジの動画像において、味方キャラクタ A - 1、A - 2 や敵キャラクタ X - 1、X - 2 は表示されない。

20

【 3 9 4 7 】

「 S P リーチ演出 B 」は、遊技状態が通常状態 ( 低ベース状態 ) であるときに S P リーチ 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが街で対決する「バトル A」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

30

【 3 9 4 8 】

「 S P リーチ演出 C 」は、遊技状態が通常状態 ( 低ベース状態 ) であるときに S P リーチ 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタ A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とが街で対決する「バトル A」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタ A - 2 が敵キャラクタ X - 2 を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタ A - 2 が敵キャラクタ X - 2 を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【 3 9 4 9 】

「 S P リーチ演出 D 」は、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれか ( 高ベース状態 ) であるときに S P リーチ 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが荒野で対決する「バトル B」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

40

【 3 9 5 0 】

「 S P リーチ演出 E 」は、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれか ( 高ベース状態 ) であるときに S P リーチ 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが荒野で対決する「バトル B」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 2 を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 2 を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

50

## 【 3 9 5 1 】

尚、スーパーリーチ の変動パターンよりもスーパーリーチ の変動パターンの方が大当たり期待度は高いので、S Pリーチ演出 A よりも S Pリーチ演出 B や S Pリーチ演出 C の方が大当たり期待度は高い（大当たり期待度：S Pリーチ演出 A < S Pリーチ演出 B < S Pリーチ演出 C）。

## 【 3 9 5 2 】

「決め演出」は、S Pリーチ演出 A ~ E を開始してから所定期間が経過したタイミング（例えば、S Pリーチ演出の終了間際においてボーリングやバトルの最終対決が始まるタイミング t a 3 など）から所定期間（例えば、t a 3 ~ t a 5）にわたり実行される演出である。具体的には、押しボタン 3 1 B の操作を有効に検出する操作有効期間において、遊技者に対し押しボタン 3 1 B の操作を促進する「当否ボタン演出」と、操作有効期間において押しボタン 3 1 B の操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで実行される「可動体演出」と、を含む。

10

## 【 3 9 5 3 】

「可動体演出」は、可変表示結果が大当たりである場合においてのみ実行され、操作有効期間において押しボタン 3 1 B の操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下する演出である。可変表示結果がはずれである場合には、操作有効期間において押しボタン 3 1 B の操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングでは実行されない。

20

## 【 3 9 5 4 】

また、可動体演出の実行（可動体 3 2 の落下）に応じて、画像表示装置 5 の表示画面には、可動体 3 2 の動作に関連したエフェクト画像が表示されるとともに、可動体 L E D 2 0 8 や遊技効果ランプ 9 などを所定の発光色で点灯（例えば、虹色（レインボー）点灯）させる発光演出と、振動モータ 6 1 を所定期間（例えば、約 1 0 秒間など）にわたり駆動させて押しボタン 3 1 B を振動させる振動演出と、所定の効果音を出力する音演出と、が行われる。

## 【 3 9 5 5 】

また、S Pリーチ演出 A では、ボーリング対決において味方キャラクタや敵キャラクタは表示されないで、可動体演出においてもキャラクタは表示されない一方で、S Pリーチ演出 B ~ E では、バトル対決において味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、可動体演出においてもバトル対決で表示されていた敵キャラクタが表示される。

30

## 【 3 9 5 6 】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当たりである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当たり報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

## 【 3 9 5 7 】

「事後演出 A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が大当たりとなる場合に、S Pリーチ演出 A ~ C において大当たり遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、S Pリーチ演出 A ~ C において、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当たり確定報知が行われた後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示が実行される再抽選変動パート（t a 5 ~ t a 6）と、再抽選変動パートにて再可変表示が実行された後に飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に確定飾り図柄が停止表示されることで表示結果が報知される再抽選結果パート（t a 6 ~ t a 7）と、から構成される。尚、事後演出 A の実行期間（t a 5 ~ t a 7）は「1 0 秒」とされている。

40

50

## 【3958】

尚、本実施の形態では、S Pリーチ演出A～Cにおいては偶数図柄の組合せ（例えば、666など）からなる確定飾り図柄が仮停止表示され、再抽選変動パートにて再可変表示が開始された後、再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄または奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示される。再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示された場合は、大当り遊技状態の終了後に時短状態Aに制御される「大当りA」であることが報知され、奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示（図柄昇格）された場合は、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「大当りB」であることが報知される。

## 【3959】

10

また、S Pリーチ演出Aの事後演出Aでは、S Pリーチ演出Aにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Aにおいてもキャラクタは登場しない。また、S Pリーチ演出B、Cの事後演出Aでは、S Pリーチ演出B、Cにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Aにおいてキャラクタは登場しない。このようにすることで、キャラクタが登場しないS Pリーチ演出Aが実行されたときにも、キャラクタが登場しない態様で事後演出Aが実行されるので、演出効果を高めることができる。

## 【3960】

「事後演出B」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態B（高ベース状態）において可変表示結果が大当りとなる場合に、S Pリーチ演出D、Eにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、S Pリーチ演出D、Eにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当り確定報知が行われた後、S Pリーチ演出D、Eに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート（ta5～ta6）と、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート（ta6～ta7）と、から構成される。尚、事後演出Bの実行期間（ta5～ta7）は、事後演出Aの実行期間よりも長い「15秒」とされている。

20

## 【3961】

また、図297-3及び図297-4に示すように、S Pリーチにおける可変表示パート期間ta0～ta5（ta5A）は45秒であり、S Pリーチにおける可変表示パート期間ta0～ta5（ta5A）は80秒であり、S Pリーチにおける可変表示パート期間ta0～ta5（ta5A）は40秒である。つまり、可変表示パート期間は、S Pリーチ、S Pリーチ、S Pリーチの順に短くなっている（可変表示パートの期間ta0～ta5（ta5A）；S Pリーチ＞S Pリーチ＞S Pリーチ）。

30

## 【3962】

また、S Pリーチ、において可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間（ta0～ta1）は異なっており、S Pリーチにおいて可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間（ta0～ta1）は、S Pリーチ、において可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間（ta0～ta1）よりも短い（ta0～ta1；S Pリーチ＜S Pリーチ、）。

40

## 【3963】

また、S Pリーチ、におけるNリーチ演出の実行期間（ta1～ta2）は異なっており、S PリーチにおけるNリーチ演出の実行期間（ta1～ta2）は、S Pリーチ、におけるNリーチ演出の実行期間（ta1～ta2）よりも短い（ta1～ta2；S Pリーチ＜S Pリーチ、）。

## 【3964】

また、S Pリーチ、におけるS Pリーチ演出A～Eの実行期間（ta2～ta5）は異なっており、S Pリーチ（S Pリーチ演出D、E）、S Pリーチ（S Pリーチ演出A）、S Pリーチ（S Pリーチ演出B、C）の順に長くなっている{ta2～t

50

$a5$  ; S P リーチ ( S P リーチ演出 D、E ) < S P リーチ ( S P リーチ演出 A ) < S P リーチ ( S P リーチ演出 B、C ) }。

### 【 3 9 6 5 】

また、S P リーチ の可変表示パート期間 ( 4 0 秒 ) は、S P リーチ の可変表示パート期間 ( 4 5 秒 ) 及び S P リーチ の可変表示パート期間 ( 8 0 秒 ) よりも短い一方で ( 可変表示期間 ; S P リーチ > S P リーチ > S P リーチ )、S P リーチ ( S P リーチ演出 D、E ) において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出 B の実行期間 (  $t a 5 \sim t a 7$  ) は、S P リーチ ( S P リーチ演出 A ) 及び S P リーチ ( S P リーチ演出 B、C ) において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出 A の実行期間 (  $t a 5 \sim t a 7$  ) よりも長い (  $t a 5 \sim t a 7$  ; S P リーチ ( 1 5 秒 ) > S P リーチ ( 1 0 秒 ) )。

10

### 【 3 9 6 6 】

また、S P リーチ演出 A ~ E における「決め演出」の実行期間 (  $t a 3 \sim t a 5$  ) は、S P リーチ演出 A ~ E において共通とされている (  $t a 3 \sim t a 5$  ; S P リーチ演出 A = S P リーチ演出 B = S P リーチ演出 C = S P リーチ演出 D = S P リーチ演出 E )。よって、S P リーチ演出 A ~ E における可動体 3 2 や可動体 L E D 2 0 8 などの制御データを共通化できるので、製造コストの低減化を図ることができる。尚、「決め演出」における「当否ボタン演出」の実行期間、及び「可動体演出」の実行期間も、S P リーチ演出 A ~ E において共通とされている。

20

### 【 3 9 6 7 】

また、S P リーチ 、 における「事後演出 A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間 (  $t a 0 \sim t a 7$  ) において、S P リーチ演出 A ~ E の大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング  $t a 5$  から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される ( 可変表示が終了する ) タイミング  $t a 7$  まで (  $t a 5 \sim t a 7$  ) とされていることで、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるとともに、事後演出 A、B に対する注目を高めることができるようにした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されてから開始される図柄確定期間や大当りのファンファーレ期間などにおいて「事後演出 A、B」を実行可能としてもよい。

30

### 【 3 9 6 8 】

また、高ベース用の S P リーチ の可変表示期間は、低ベース用の S P リーチ の可変表示期間よりも短く (  $t a 0 \sim t a 7$  : S P リーチ < S P リーチ )、S P リーチ において「可動体演出」が終了したタイミング  $t a 4$  から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング  $t a 7$  までの期間 (  $t a 4 \sim t a 7$  ) は、S P リーチ において「可動体演出」が終了したタイミング  $t a 4$  から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング  $t a 7$  までの期間 (  $t a 4 \sim t a 7$  ) よりも長い (  $t a 4 \sim t a 7$  ; S P リーチ > S P リーチ )。このようにすることで、短い可変表示期間において実行される S P リーチ では、「可動体演出」の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても該可変表示の印象を高めることができる。

40

### 【 3 9 6 9 】

また、S P リーチ演出 A ~ C 各々に対応する「事後演出 A」の実行期間 (  $t a 5 \sim t a 7$  ) は全て共通であり、S P リーチ演出 D、E 各々に対応する「事後演出 B」の実行期間 (  $t a 5 \sim t a 7$  ) は全て共通である。このようにすることで、事後演出 A、B の制御データ、特に事後演出 B はキャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、製造コストの低減化を図ることができる。

### 【 3 9 7 0 】

50

また、S Pリーチ演出 A ~ C 各々に対応する「事後演出 A」の実行期間 ( t a 5 ~ t a 7 ) は全て共通であり、S Pリーチ演出 D、E 各々に対応する「事後演出 B」の実行期間 ( t a 5 ~ t a 7 ) は全て共通である一方で、「事後演出 A」の実行期間 ( 1 0 秒 ) と「事後演出 B」の実行期間 ( 1 5 秒 ) とは異なることで、S Pリーチ演出 A ~ C 各々に対応する事後演出 A の演出期間を共通とすることで、演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる事後演出 B を実行することで、事後演出 A、B が単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

#### 【 3 9 7 1 】

( S Pリーチ演出 A ~ E 及び事後演出 A、B の動作態様 )

10

次に、可変表示結果が大当たりである場合の S Pリーチ演出 A ~ E 及び事後演出 A、B の動作態様について、図 2 9 7 - 6 に基づいて説明する。図 2 9 7 - 6 は、( A ) は S Pリーチ演出 A ~ E におけるキャラクタの表示態様を示す図、( B ) は S Pリーチ演出 A ~ E における L E D の点灯パターンを示す図、( C ) は S Pリーチ演出 A ~ E における B G M や効果音の出力パターンを示す図である。

#### 【 3 9 7 2 】

図 2 9 7 - 6 ( A ) に示すように、S Pリーチ演出 A ~ E におけるキャラクタの表示態様について説明すると、S Pリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間 ( t a 2 ~ t a 3 ) において、S Pリーチ演出 A では、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出 B では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S Pリーチ演出 C では、味方キャラクタ A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とが表示され、S Pリーチ演出 D では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S Pリーチ演出 E では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが表示される。このように、S Pリーチ演出 A はキャラクタが表示されない演出であるのに対し、S Pリーチ演出 B ~ E はキャラクタが表示される演出とされている。

20

#### 【 3 9 7 3 】

また、S Pリーチ演出における決め演出の「当否ボタン演出」の実行期間において、S Pリーチ演出 A ~ E ではいずれもキャラクタは表示されない一方で、「可動体演出」の実行期間において、S Pリーチ演出 A では、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出 B では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X - 1 が表示され、S Pリーチ演出 C では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X - 2 が表示され、S Pリーチ演出 D では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X - 1 が表示され、S Pリーチ演出 E では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X - 2 が表示される。

30

#### 【 3 9 7 4 】

また、S Pリーチ演出における大当たり確定報知の実行期間 ( t a 4 ~ t a 5 ) において、S Pリーチ演出 A では、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出 B では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S Pリーチ演出 C では、味方キャラクタ A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とが表示され、S Pリーチ演出 D では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S Pリーチ演出 E では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが表示される。

40

#### 【 3 9 7 5 】

また、S Pリーチ演出 A ~ C に対応する事後演出 A における再抽選変動パート ( t a 5 ~ t a 6 ) と再抽選結果パート ( t a 6 ~ t a 7 ) とにおいて、S Pリーチ演出 A では、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出 B では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とは表示されず、S Pリーチ演出 C では、味方キャラクタ A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とは表示されない。

#### 【 3 9 7 6 】

また、S Pリーチ演出 D、E に対応する事後演出 B における予定出球加算パート ( t a 5 ~ t a 6 ) と予定出球報知パート ( t a 6 ~ t a 7 ) とにおいて、S Pリーチ演出 D では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S Pリーチ演出 E では、

50

味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが表示される。

【3977】

このように、S P リーチ演出 A では、ボーリング対決においてキャラクタが表示されないため、可動体演出や事後演出 A でもキャラクタが表示されない一方で、S P リーチ演出 B ~ E では、バトル対決において味方キャラクタと対決する敵キャラクタが、可動体演出や事後演出 A、B でも表示される。

【3978】

つまり、S P リーチ演出 A では、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、ボーリング対決に関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、S P リーチ演出 B ~ E では、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、バトル対決に関連した態様の画像（対決していた敵キャラクタの画像）が表示されるので、S P リーチ演出 A ~ E と、該 S P リーチ演出 A ~ E の演出期間に実行される可動体演出と、の関連性を高めることができる。

【3979】

また、S P リーチ演出 A では、事後演出 A において、S P リーチ演出 A に関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、S P リーチ演出 D、E では、事後演出 B において、S P リーチ演出 D、E に関連した態様の画像（対決していた味方キャラクタと敵キャラクタの画像）が表示されるので、S P リーチ演出 A、D、E と、該 S P リーチ演出 A、D、E の終了後に実行される事後演出 A、B と、の関連性を高めることができる。

【3980】

次に、図 297 - 6 (B) に示すように、S P リーチ演出 A ~ E における可動体 L E D 208 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 12, 9 R 1 ~ 9 R 12 の発光パターンについて説明する。尚、各パターンの括弧内の数値（例えば、B 100 など）は、特徴部 069 S G にて説明した拡張コマンドを示している。また、以下に説明する各種発光パターンは、発光色、輝度、点灯タイミング、点灯時間、消灯タイミング、消灯時間、点滅の周期など複数の要素のうち少なくともいずれか 1 つが他の発光パターンと異なっているものであり、各発光パターンは種々に変更可能である。

【3981】

S P リーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（t a 2 ~ t a 3）において、S P リーチ演出 A では、拡張コマンド B 100 に基づき発光パターン L P 1 - 1 にて点灯され、S P リーチ演出 B、C では、拡張コマンド B 101 に基づき発光パターン L P 1 - 2 にて点灯され、S P リーチ演出 D、E では、拡張コマンド B 102 に基づき発光パターン L P 1 - 3 にて点灯される。

【3982】

また、S P リーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、拡張コマンド B 200 ~ B 203 に基づき、S P リーチ演出 A ~ E で共通の発光パターン L P 2 - 1 ~ 4 のうちからいずれかにて点灯される。尚、発光パターン L P 2 - 2 ~ 4 については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、発光パターン L P 2 - 2、L P 2 - 3、L P 2 - 4 の順に期待度が高くなっている。

【3983】

また、S P リーチ演出における「可動体演出」及び「大当たり報知」の実行期間において、S P リーチ演出 A ~ E では、拡張コマンド B 000 に基づき共通の発光パターン L P 3 - 1 にて点灯される。また、S P リーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、S P リーチ演出 A ~ E では、拡張コマンド B 300 に基づき共通の発光パターン L P 3 - 1 にて点灯される。

【3984】

また、事後演出 A における再抽選変動パート及び事後演出 B における予定出球加算パート（t a 5 ~ t a 6）において、S P リーチ演出 A ~ C では、拡張コマンド B A 00 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 1 にて点灯され、S P リーチ演出 D、E では、拡張コマンド B B 00 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 4 にて点灯される。

## 【 3 9 8 5 】

また、事後演出 A における再抽選結果パート及び事後演出 B における予定出球報知パート ( t a 6 ~ t a 7 ) において、 S P リーチ演出 A ~ C では、拡張コマンド B A 0 1 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 2 にて点灯、または、拡張コマンド B A 0 2 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 3 にて点灯され、 S P リーチ演出 D、 E では、拡張コマンド B B 0 1 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 5 にて点灯、または、拡張コマンド B B 0 2 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 6 にて点灯される。

## 【 3 9 8 6 】

尚、上記発光パターン L P 1 - 1 ~ 3、 L P 2 - 1 ~ 4、 L P 3 - 1 ~ 2、 L P 4 - 1 ~ 6 は、それぞれ後述する発光制御データに基づき、異なる発光態様にて発光するパターンとされており、以下において各発光パターンの概略を説明する。尚、各発光パターンに対応するカッコ内は拡張コマンドを示す。

## 【 3 9 8 7 】

図 2 9 7 - 7 ( A ) に示すように、「ボーリングノバトル」において、発光パターン L P 1 - 1 ( B 1 0 0 ) は、リーチタイトル導入、ボーリング対決の動画像に合わせて枠 L E D ( 枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、 9 R 1 ~ 9 R 1 2 ) 及び盤面上 L E D ( 可動体 L E D 2 0 8 ) が発光するパターンであり ( 図 2 9 7 - 1 0 参照 )、発光パターン L P 1 - 2 ( B 1 0 1 ) は、リーチタイトル導入、街背景の色味をベースとした発光色で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光し、さらに味方 A - 1 / A - 2、敵 X - 1 / X - 2 のアクション ( 攻撃動作とか ) に合わせて枠 L E D 及び遊技盤面上の L E D が発光するパターンであり ( 図 2 9 7 - 1 1 ( A 2 )、 ( A 3 ) 参照 )、発光パターン L P 1 - 3 ( B 1 0 2 ) は、タイトル導入、荒野背景の色味をベースとした発光色で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光し、さらに味方 A - 1、敵 X - 1 / X - 2 のアクション ( 攻撃動作とか ) に合わせて枠 L E D 及び遊技盤面上の L E D が発光するパターンである ( 図 2 9 7 - 1 2 ( A 4 )、 ( A 5 ) 参照 )。

## 【 3 9 8 8 】

「当否ボタン演出」において、発光パターン L P 2 - 1 ( B 2 0 0 ) は、「ボタンを押し続けてパワーを溜める！」に合わせて枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光した後、デフォルトの白色で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光するパターンであり ( 図 2 9 7 - 1 3 参照 )、発光パターン L P 2 - 2 ( B 2 0 1 ) は、ボタン操作時パワーアップ ( 1 段階目 ) 用で、「青色」で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光するパターンであり ( 図 2 9 7 - 1 3 参照 )、発光パターン L P 2 - 3 ( B 2 0 2 ) は、ボタン操作時パワーアップ ( 2 段階目 ) 用で、「緑色」で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光であり ( 図 2 9 7 - 1 3 参照 )、発光パターン L P 2 - 4 ( B 2 0 3 ) は、ボタン操作時パワーアップ ( 3 段階目 ) 用で、「赤色」で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光するパターンである ( 図 2 9 7 - 1 3 参照 )。尚、発光パターン L P 2 - 2 ~ 4 は、遊技者の長押し操作 ( ゲージ表示の溜まり具合 ) に応じて段階的に青色、緑色、赤色 ( M A X ) に変化する発光パターンとされている。

## 【 3 9 8 9 】

「はずれ報知」において、発光パターン L P 3 - 1 ( B 3 0 0 ) は、結果報知で「はずれ」が報知されるときに、輝度の低い白色で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光し、表示画面が通常背景に戻っても次変動が開始されるまで継続するパターンである ( 図 2 9 7 - 1 6 参照 )。

## 【 3 9 9 0 】

「可動体演出 & 大当たり報知」において、発光パターン L P 3 - 2 ( B 0 0 0 ) は、結果報知で「大当たり」が報知されるときに、可動体演出 ( 第 1 期間 ) においては可動体演出時の背景に合わせた色味で、可動体演出 ( 第 2 期間 ) においては可動体演出時の背景画像とエフェクト表示に合わせて枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光し、大当たり報知において虹色で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光するパターンである ( 図 2 9 7 - 1 4、図 2 9 7 - 1 5 参照 )。尚、拡張コマンド ( B 0 0 0 ) は、他の拡張コマンドとは異なり、可

10

20

30

40

50

動体 3 2 を動作させるため動作制御データ（モーター駆動に係る s t e p 数、速度、時間を設定）と、枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D を発光させるための階調制御データと、の両方が設定されている。

#### 【 3 9 9 1 】

また、拡張コマンド B 0 0 0 を可動体動作制御と L E D 点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドと L E D 点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドと L E D 点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

10

#### 【 3 9 9 2 】

また、「可動体演出」と「大当たり報知」とで拡張コマンドを分けずに、1つの拡張コマンドで可動体動作制御や L E D 点灯制御を行うことで、演出に応じて拡張コマンドを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に「可動体演出」と「大当たり報知」とで拡張コマンドが分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に「可動体演出」と「大当たり報知」とを行うことができる。

#### 【 3 9 9 3 】

「再抽選変動 / 予定出球加算」において、発光パターン L P 4 - 1 ( B A 0 0 ) は、背景の動画像（ぐるぐる）に合わせて枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光するパターンであり（図 2 9 7 - 1 7 ( F 1 ) 参照）、発光パターン L P 4 - 4 ( B B 0 0 ) は、宇宙背景の色味をベースとした発光色で枠 L E D 及び遊技盤面上 K E D が発光し、さらに味方 A - 1 のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠 L E D 及び遊技盤面上の L E D が発光するパターンである（図 2 9 7 - 1 8 参照）。

20

#### 【 3 9 9 4 】

「再抽選結果 / 予定出球報知」において、発光パターン L P 4 - 2 ( B A 0 1 ) は、偶数図柄の組合せ（例えば、6 6 6 など）が停止表示されたときに、枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光するパターンであり（図 2 9 7 - 1 7 ( F 2 ) 参照）、発光パターン L P 4 - 3 ( B A 0 2 ) は、奇数図柄の組合せ（例えば、3 3 3 など）が停止表示されたときに、発光パターン L P 4 - 2 よりも輝度高め、階調周期速めで枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光するパターンであり（図 2 9 7 - 1 7 ( F 3 ) 参照）、発光パターン L P 4 - 5 ( B B 0 1 ) は、予定出球報知「7 5 0」用で、「7 5 0」の表示に合わせて枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光し、「7 5 0」が表示されるまでは「1 5 0 0」と共通の階調制御データが用いられるパターンであり（図 2 9 7 - 1 9 ( G 1 - 3 ) ~ ( G 3 ) 参照）、発光パターン L P 4 - 6 ( B B 0 2 ) は、予定出球報知「1 5 0 0」用で、「1 5 0 0」の表示に合わせて「7 5 0」が表示されるときよりも輝度高め、階調周期速めで枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光し、「1 5 0 0」が表示されるまでは「7 5 0」と共通の階調制御データが用いられるパターンである（図 2 9 7 - 1 9 ( G 1 - 4 ) ~ ( G 4 ) 参照）。

30

#### 【 3 9 9 5 】

また、S P リーチ演出 A ~ E の実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当たり確定報知を実行可能であり、大当たり確定報知においては、S P リーチ演出 A ~ E の種類によらず、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 及び可動体 L E D 2 0 8 の発光パターンが共通である（例えば、発光パターン L P 3 - 2）ことで、S P リーチ演出 A ~ E の種類によらず共通の発光パターンにて大当たり確定報知が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

40

#### 【 3 9 9 6 】

尚、S P リーチ演出 A ~ E の種類に応じて発光パターンを異ならせてもよい。例えば、S P リーチ演出 A の大当たり確定報知に対応する発光パターン L P 3 - 1 を、図 2 9 7 - 2 1 に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）とし、S P リーチ演出 B、C

50

の大当り確定報知に対応する発光パターンLP3-2を、図297-22に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）とし、SPリーチ演出D、Eの大当り確定報知に対応する発光パターンLP3-3を、図297-22に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）から図297-21に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）に変化するものとしてもよい。

#### 【3997】

また、事後演出Bの予定出球加算パートにおける可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターンは、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eとで共通である（発光パターンLP4-4）ことで、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

10

#### 【3998】

また、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bの予定出球報知パートにおける可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターン（発光パターンLP4-5、LP4-6）は共通である一方、SPリーチ演出Aに対応する事後演出Aの可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターン（発光パターンLP4-2、LP4-3）と、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおける可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターン（発光パターンLP4-5、LP4-6）と、は異なることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる事後演出Aを実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

20

#### 【3999】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターンLP3-2である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる発光パターンで可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が発光するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより発光態様を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

30

#### 【4000】

また、図297-6(B)に示すように、SPリーチ演出におけるLED発光パターンについて、SPリーチ演出B、Cで発光パターンLP1-2を共通に使用しているが、例えば、SPリーチ演出Bでは発光パターンLP1-2-1（B200：街背景カラー+敵キャラクタX-1のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用し、SPリーチCでは発光パターンLP1-2-2（B200：街背景カラー+敵キャラクタX-2のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用することで、SPリーチ演出B、CのLED発光パターンの一部（街背景カラー部分）の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタX-1、X-2に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

40

#### 【4001】

SPリーチ演出D、Eで発光パターンLP1-3を共通に使用しているが、例えば、SPリーチ演出Dでは発光パターンLP1-3-1（B300：荒野背景カラー+敵キャラクタX-1のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用し、SPリーチEでは発光パターンLP1-3-2（B300：荒野背景カラー+敵キャラクタX-2のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用することで、SPリーチ演出D、EのLED発光パターンの一部（街背景カラー部分）の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタX-1、X-2に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

50

## 【4002】

また、低ベース状態のS Pリーチ演出B、Cと、高ベース状態のS Pリーチ演出D、Eとのうち一方（例えば、S Pリーチ演出D、E）を共通の発光パターンとし、他方（例えば、S Pリーチ演出B、C）を異なる発光パターンとしてもよい。このようにすることで、一方の製造コストの低減化を図りつつ、他方においては演出の違いを好適に見せることができる。

## 【4003】

（階調制御データ）

ここで、発光演出を実現するための制御データについて簡単に説明する。図297-21は、枠LEDをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。図297-22は、枠LEDをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

## 【4004】

図297-21に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、40msec間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、なめらかレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

## 【4005】

また、図297-22に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、20msecの消灯に対応する輝度のデータが30msec間隔の七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータの合間に指定されている。演出制御用CPU120は、フラッシュレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色で激しく点灯させる。

## 【4006】

演出制御基板12のROM121には、演出制御用CPU120が各LEDの発光制御を行うために用いる発光制御用テーブルが記憶されている。発光制御用テーブルには、例えば、発光パターン（発光パターンLP1-1~2、LP2-1、LP3-1~3、LP4-1~4など）と、ドライバIDと、出力端子番号と、電気部品と、発光制御生成用データと、が対応付けて定められている。

## 【4007】

例えば、発光パターンと対応づけられるドライバIDには、発光体ドライバを識別するための識別情報としてのIDが記憶され、出力端子番号には、該発光体ドライバ出力端子の番号が記憶され、電気部品には、該発光体ドライバ及び該出力端子番号に対応する電気部品（例えば、枠LED9L1~9L12、9R1~9R12、可動体LED208など）が記憶され、発光制御生成用データには、該発光体ドライバに適用するシリアル-パラレル変換回路を制御するためのデータであって、制御データフォーマットに基づく発光制御データを生成するために用いられるデータが記憶される。

## 【4008】

各発光制御生成用データには、例えば、データ名と、フォーマット種別と、アドレスと、データ送信周期と、単位発光時間と、発光制御周期と、フォーマット用データと、が含まれる。例えば、データ名には、発光制御用テーブルの発光パターンに対応するフォーマット生成用データのデータ名が記憶され、フォーマット種別には、基本フォーマット（EX=0）及び拡張フォーマット（EX=1）のうちのいずれのフォーマットを適用するかを識別情報（「基本」又は「拡張」）が記憶され、アドレスには、該発光体ドライバに適用するシリアル-パラレル変換回路に設定するアドレスが記憶され、データ送信周期には、演出制御基板12からランプ基板14の発光体ドライバに発光制御データを送信する周期が記憶され、単位発光時間には、該発光体ドライバに対応するLED9に発光を行わせる単位時間が記憶される。本実施形態では、データ送信周期を10ms（ミリ秒）として説明する。

10

20

30

40

50

## 【 4 0 0 9 】

発光制御周期には、1 周期分の発光の制御単位とする時間（以下、この周期を「発光制御周期」という。）が記憶される。この発光制御周期は、発光種別に応じて異なる。具体的には、発光種別が「連続」や「点滅」である場合には「1 0 0 m s」といった時間を定めておくことができ、発光種別が「切替」（複数色の変化に伴う特別発光色（虹色）の発光等）である場合には「1 8 0 0 m s」といった時間を定めておくことができる。

## 【 4 0 1 0 】

フォーマット用データには、該フォーマット種別のフォーマットを適用して発光制御データに含める時系列のQデータが記憶される。具体的には、フォーマット用データには、発光順序と、該発光順序に対応するR G B値に対応するQデータと、が対応付けて定めら

10

## 【 4 0 1 1 】

本実施の形態では、1 6進数で表現されるQデータ（カラー1 6進数、R G Bカラー値）によって、枠L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2の発光を制御することとして説明する。カラー1 6進数では、R G Bそれぞれを2桁ずつ合計6桁の1 6進数（0 ~ F）で表現することで「1 6 × 1 6 = 2 5 6 階調」を表すが、本明細書では、R G Bそれぞれの2桁の数値を同じ値とし、R G Bそれぞれを1桁ずつの合計3桁に省略した表記として図示・説明する。また、簡明化のため、1 6進数を表す「0 x」の表記は省略して図示・説明する。

## 【 4 0 1 2 】

また、Qデータには、アドレスに対応する発光体ドライバを構成するシリアル - パラレル変換回路に出力するQデータとして、グループ1を対象とするQデータと、グループ2を対象とするQデータと、グループ3を対象とするQデータとが含まれる。各グループを対応するQデータには、該グループに含まれる4つの出力端子Qから出力させるR G B値が格納される。

20

## 【 4 0 1 3 】

具体的に説明する。例えば、データ送信周期が「1 0 m s」であれば、演出制御基板1 2から発光体ドライバに対して1 0 m s毎にデータを送信することが定められている。また、単位発光時間が「1 0 0 m s」であれば、対象となるL E Dに1 0 0 m sの単位発光時間で発光を行わせることが定められている。また、発光制御周期は「1 0 0 m s」であれば、該発光パターンの発光種別は「連続」であり、特定色の連続発光を行わせるため、単位発光時間と同じ時間が発光制御周期として定められている。

30

## 【 4 0 1 4 】

また、例えば、フォーマット用データにおいて、発光順序には「1」~「N」までの順序が定められており、発光順序「1」~「N」それぞれについて、各グループのQデータ（R G B値）として「0、0、F」が定められていれば、全ての発光順序について、QデータのうちのR値及びG値が「0」とされ、B値が「F」とされているため、青色の連続発光が実現される。

## 【 4 0 1 5 】

次に、L E Dを階調制御して、混色による発光を実現するための制御データについて説明する。ここで説明する階調制御データにおけるQデータ（R G B値）は、上記の発光制御生成用データに含まれるフォーマット用データのQデータにそのまま適用することが可能である。

40

## 【 4 0 1 6 】

図2 9 7 - 2 2は、枠L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2における虹色の点滅（フラッシュレインボー発光、発光パターンL P 3 - 2などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。尚、枠L E D 9 R 1 ~ 9 R 1 2の階調制御データは枠L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2と対象であるため図示は省略する。この階調制御データにおいて、左欄には、切替単位発光時間  $t_n$ を示し、その右欄には、各グループ（グループ1（9 L 1）、グループ2（9 L 2）、グループ3（9 L 3）、

50

グループ 4 ( 9 L 4 )、・・・) に対応する Q データ ( R G B 値 ) を 1 6 進数で表現している。

【 4 0 1 7 】

また、図 2 9 7 - 2 2 に示す階調制御データの発光順序 2 では、切替単位発光時間  $t_n$  は 2 0 m s であり、グループ 1 ~ 1 2 ( 9 L 1 ~ 9 L 1 2 ) の Q データ ( R G B 値 ) が「 0、0、0」とすることで、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 において消灯を実現している。

【 4 0 1 8 】

また、図 2 9 7 - 2 2 に示す階調制御データの発光順序 1 では、切替単位発光時間  $t_n$  は 3 0 m s であり、グループ 1、2 の Q データ ( R G B 値 ) が「 0、4、F」、グループ 3 の Q データ ( R G B 値 ) が「 0、8、F」、グループ 4 の Q データ ( R G B 値 ) が「 0、C、F」、グループ 5 の Q データ ( R G B 値 ) が「 0、F、D」、グループ 6 の Q データ ( R G B 値 ) が「 0、F、9」、グループ 7 の Q データ ( R G B 値 ) が「 0、F、5」、グループ 8 の Q データ ( R G B 値 ) が「 0、F、1」、グループ 9 の Q データ ( R G B 値 ) が「 2、F、0」、グループ 1 0 の Q データ ( R G B 値 ) が「 6、F、0」、グループ 1 1 の Q データ ( R G B 値 ) が「 A、F、0」、グループ 1 2 の Q データ ( R G B 値 ) が「 F、F、0」とすることで、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 においてそれぞれ異なる発光色 ( 発光順序 3 の発光色とも異なる ) の発光を実現している。

【 4 0 1 9 】

このように、短い切替単位発光時間  $t_s$  で、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御するとともに、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 を消灯させる制御を間に挟むことで、人間の視覚的に、虹色で点滅しているかのように視認させることができる。なお、間に挟む態様は消灯に限らず、例えば、虹色を構成しない白色であってもよく、白色で発光させる場合には、虹色を構成する色の認識を阻害しないために「 1、1、1」など輝度の低い R G B 値を設定してもよい。

【 4 0 2 0 】

図 2 9 7 - 2 1 は、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 における虹色の点灯 ( なめらかレインボー発光、発光パターン L P 3 - 1 などに対応 ) を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。

【 4 0 2 1 】

図 2 9 7 - 2 1 に示す階調制御データでは、図 2 9 7 - 2 1 に示す階調制御データとは異なり、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 を消灯させる制御が間に挟み込まれていない。そのため、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。階調制御データの発光順序 1 では、切替単位発光時間  $t_n$  は 4 0 m s であり、階調制御データの発光順序 2 と同じ発光色の発光を実現している。また、階調制御データでも、短い切替単位発光時間  $t_s$  で枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御することで、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。

【 4 0 2 2 】

次に、図 2 9 7 - 6 ( C ) に示すように、S P リーチ演出 A ~ E における B G M や効果音の出力パターンについて説明する。また、以下に説明する各種音パターンは、音量、音質、リズム、テンポ、楽曲など複数の要素のうち少なくともいずれか 1 つが他の音パターンと異なっているものであり、各音パターンは種々に変更可能である。

【 4 0 2 3 】

S P リーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間 (  $t_{a2} \sim t_{a3}$  ) において、S P リーチ演出 A では、音パターン B P 1 - 1 にて B G M や効果音出力され、S P リーチ演出 B では、音パターン B P 1 - 2 にて B G M や効果音出力され、S P リーチ演出 C では、音パターン B P 1 - 3 にて B G M や効果音出力され、S P リーチ演出 D では、音パターン B P 1 - 4 にて B G M や効果音出力され、S P リーチ演出 E では、音パターン B P 1 - 5 にて B G M や効果音出力される。

【 4 0 2 4 】

10

20

30

40

50

また、S Pリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、S Pリーチ演出A～Eで共通の音パターンB P 2 - 1～4にて出力される。尚、音パターンB P 2 - 2～4については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、音パターンB P 2 - 2、B P 2 - 3、B P 2 - 4の順に期待度が高くなっている。

【4025】

また、S Pリーチ演出における「可動体演出」及び「大当たり報知」の実行期間において、S Pリーチ演出A～Eでは、音パターンB P 0 - 1～3にてB G Mや効果音が出力される。また、S Pリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、S Pリーチ演出A～Eでは、共通の音パターンB P 3 - 1～3にて点灯される。

【4026】

また、事後演出Aにおける再抽選変動パート及び事後演出Bにおける予定出球加算パート(t a 5～t a 6)において、S Pリーチ演出A～Cでは、音パターンB P 4 - 1にて出力され、S Pリーチ演出D、Eでは、音パターンB P 4 - 4にてB G Mや効果音出力される。

【4027】

また、事後演出Aにおける再抽選結果パート及び事後演出Bにおける予定出球報知パート(t a 6～t a 7)において、S Pリーチ演出A～Cでは、音パターンB P 4 - 2、または、音パターンB P 4 - 3にてB G Mや効果音出力され、S Pリーチ演出D、Eでは、音パターンB P 4 - 5、または、音パターンB P 4 - 6にてB G Mや効果音出力される。

【4028】

尚、上記音パターンB P 1 - 1～4、B P 2 - 1～4、B P 0 - 1～3、B P 3 - 1～3、B P 4 - 1～4は、それぞれ音制御データに基づき、異なる態様にて音を出力させるパターンとされており、以下において各音パターンの概略を説明する。

【4029】

図297-7(B)に示すように、「ボーリング/バトル」において、音パターンB P 1 - 1は、S Pリーチ演出A用のリーチタイトル導入時のボイス、「ピンを倒せ!」のボイス、S Pリーチ演出AのB G Mが出力されるパターンであり(図297-10参照)、音パターンB P 1 - 2は、S Pリーチ演出B用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t!」のボイス、「次で決着だ!」の味方A - 1のボイス、S Pリーチ演出BのB G M、バトル効果音出力されるパターンであり(図297-11(A2)参照)、音パターンB P 1 - 3は、S Pリーチ演出C用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t!」のボイス、「次で決着だ!」の味方A - 2のボイス、S Pリーチ演出CのB G M、バトル効果音出力されるパターンであり(図297-11(A3)参照)、音パターンB P 1 - 4は、S Pリーチ演出D用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t!」のボイス、「次で決着だ!」の味方A - 1のボイス、S Pリーチ演出DのB G M、バトル効果音出力されるパターンであり(図297-12(A4)参照)、音パターンB P 1 - 5は、S Pリーチ演出E用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t!」のボイス、「次で決着だ!」の味方A - 1のボイス、S Pリーチ演出EのB G M、バトル効果音出力されるパターンである(図297-12(A5)参照)。

【4030】

「当否ボタン演出」において、音パターンB P 2 - 1は、「ボタンを押し続けてパワーを溜める」のボイス、パワーレベル0の効果音出力されるパターンであり、(図297-13参照)、音パターンB P 2 - 2は、パワーレベル1の効果音出力されるパターンであり、音パターンB P 2 - 3は、パワーレベル2の効果音出力されるパターンであり、音パターンB P 2 - 4は、パワーレベル3(M A X)のボイス、パワーレベル3(M A X)の効果音出力されるパターンである。

【4031】

「はずれ報知」において、音パターンB P 3 - 1は、失敗の効果音出力されるパターンであり(図297-16(H1)参照)、音パターンB P 3 - 2は、味方A - 1の敗北

10

20

30

40

50

(残念)ボイス、バトル敗北のBGMが出力されるパターンであり(図297-16(H2)(H4)(H5)参照)、音パターンBP3-3は、味方A-2の敗北(残念)ボイス、バトル敗北のBGMが出力されるパターンである(図297-16(H3)参照)。

【4032】

「可動体演出&大当り報知」において、音パターンBP0-1は、可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のBGMが出力されるパターンであり(図297-15(E1)参照)、音パターンBP0-2は、可動体演出の効果音、味方A-1の勝利ボイス、バトル勝利のBGMが出力されるパターンであり(図297-15(E2)(E4)(E5)参照)、音パターンBP0-3は、可動体演出の効果音、味方A-2の勝利ボイス、バトル勝利のBGMが出力されるパターンである(図297-15(E3)参照)。

10

【4033】

「再抽選変動/予定出球加算」において、音パターンBP4-1は、再抽選変動のBGMが出力されるパターンであり(図297-17(F1)参照)、音パターンBP4-4は、予定出球加算のBGM、予定出球加算の効果音(攻撃)、味方A-1の予定出球加算用ボイス、「押せ!」のボイスが出力されるパターンである(図297-18参照)。

【4034】

「再抽選結果/予定出球報知」において、音パターンBP4-2は、偶数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGMが出力されるパターンであり(図297-17(F2)、音パターンBP4-3は、奇数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGMが出力されるパターンであり(図297-17(F3)参照)、音パターンBP4-5は、予定出球報知のBGM、750の効果音が出力されるパターンであり(図297-19(G1-3)~(G3)参照)、音パターンBP4-6は、予定出球報知のBGM、1500の効果音、MAXのボイスが出力されるパターンである(図297-19(G1-4)~(G4)参照)。

20

【4035】

また、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のSPリーチ演出A~Eでも共通である(音パターンBP0-1~3)ことで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【4036】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンBP2-1~4である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる音パターンで効果音が出力されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより効果音を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

30

【4037】

(SPリーチ演出A~Eの流れ)

次に、SPリーチ演出A~Eの流れについて、図297-8に基づいて説明する。図297-8は、SPリーチ演出A~Eの流れを示す樹形図である。

40

【4038】

図297-8に示すように、SPリーチ、において、Nリーチ演出から発展してSPリーチ演出が発展されると、SPリーチ演出Aの場合は、(A1)に示すようにボーリングの開始画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、(A2)に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とのバトルAの開始画像が表示され、SPリーチ演出Cの場合は、(A3)に示すように味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とのバトルAの開始画像が表示され、SPリーチ演出Dの場合は、(A4)に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とのバトルBの開始画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、(A5)に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2との

50

バトルBの開始画像が表示される。このように、S Pリーチ演出A～Eにおける前半の演出態様は、S Pリーチ演出A～E各々で異なる。

【4039】

次いで、S Pリーチ演出の終盤における所定タイミングで当否ボタン演出が開始される。具体的には、(B1)に示すように、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する第1操作促進演出が開始された後、該第1操作促進演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、(B2)に示すように、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作を促進する第2操作促進演出が開始される。このように、当否ボタン演出における演出態様は、S Pリーチ演出A～Eで共通とされている。

【4040】

次いで、可変表示結果が大当たりとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、(C)に示すように、ボーリングでは最後の一投、バトルでは最後の一撃を示す画像が表示される。

【4041】

次いで、S Pリーチ演出Aの場合は、(D1)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、ボールがピンに当たったことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出Bの場合は、(D2)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-1が攻撃されたことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出Cの場合は、(D3)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-2が攻撃されたことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出Dの場合は、(D4)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-1が攻撃されたことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出Eの場合は、(D5)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-2が攻撃されたことを示す画像が表示される。このように、可動体演出の演出態様は、S Pリーチ演出Aと、S Pリーチ演出B、Dと、S Pリーチ演出C、Eとで異なる。

【4042】

次いで、S Pリーチ演出Aの場合は、(E1)に示すように、ピンが倒れたことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Bの場合は、(E2)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Cの場合は、(E3)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Dの場合は、(E4)に示すように、バトルBに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Eの場合は、(E5)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、S Pリーチ演出A～E各々で異なる。

【4043】

次いで、S Pリーチ演出A～Cの場合は、事後演出Aが開始され、(F1)に示す再抽選変動パートにおいて、(E1～E3)において仮停止表示された飾り図柄が再可変表示する画像が表示された後、(F2)(F3)に示す再抽選結果パートにおいて、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。

【4044】

また、S Pリーチ演出Dの場合は、事後演出Bが開始され、(G1)に示す予定出球加算パートにおいて、(A4)において表示されていた味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を攻撃して予定出球が加算される画像が表示され、S Pリーチ演出Eの場合は、事後演出Bが開始され、(G2)に示す予定出球加算パートにおいて、(A5)において表示されていた味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を攻撃して予定出球が加算される画像が表示される。次いで、S Pリーチ演出D、Eの場合は、(G3)(G4)に示す予定出球報知パートにおいて、予定出球数が表示される。

10

20

30

40

50

## 【 4 0 4 5 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてブッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、ブッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、( C ) ( D 1 ~ D 5 ) に示す画像は表示されず、S P リーチ演出 A の場合は、( H 1 ) に示すように、ストライクに失敗したことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 B の場合は、( H 2 ) に示すように、バトル A に敗北したことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 C の場合は、( H 3 ) に示すように、バトル A に敗北したことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 D の場合は、( H 4 ) に示すように、バトル B に敗北したことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 E の場合は、( H 5 ) に示すように、バトル A に敗北したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、S P リーチ演出 A と、S P リーチ演出 B、D と、S P リーチ演出 C、E とで異なる。

10

## 【 4 0 4 6 】

次いで、S P リーチ演出 A ~ E の場合は、( I 1 ) に示すように、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチはずれ」ともいう)の確定飾り図柄が停止表示される。

## 【 4 0 4 7 】

( S P リーチ演出 A ~ E の演出動作例 )

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する S P リーチ演出 A ~ E の演出動作例について、図 2 9 7 - 9 ~ 図 2 9 7 - 2 0 に基づいて説明する。図 2 9 7 - 9 は、S P リーチ、の可変表示が開始されてから S P リーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図 2 9 7 - 1 0 は、S P リーチ演出 A の演出動作例を示す図である。図 2 9 7 - 1 1 は、S P リーチ演出 B、C の演出動作例を示す図である。図 2 9 7 - 1 2 は、S P リーチ演出 D、E の演出動作例を示す図である。図 2 9 7 - 1 3 は、当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。図 2 9 7 - 1 4 は、可動体演出の演出動作例を示す図である。図 2 9 7 - 1 5 は、S P リーチ演出 A ~ E の大当たり報知の演出動作例を示す図である。図 2 9 7 - 1 6 は、S P リーチ演出 A ~ E のはずれ報知の演出動作例を示す図である。図 2 9 7 - 1 7 は、事後演出 A の演出動作例を示す図である。図 2 9 7 - 1 8 は、事後演出 B の演出動作例を示す図である。図 2 9 7 - 1 9 は、事後演出 B の演出動作例を示す図である。

20

## 【 4 0 4 8 】

尚、以下の説明において、S P リーチ演出 A ~ E のうち共通に実行される演出動作についてはまとめて説明し、異なる演出動作については個別に説明するものとする。また、各コマに付された番号(例えば、A ~ I)の一部は、図 2 9 7 - 8 に示すコマに付された番号と対応しているものとする。

30

## 【 4 0 4 9 】

図 2 9 7 - 9 ( N 1 ) に示すように、始動入賞の発生に伴い変動パターンとして S P リーチ、のいずれかが決定されたことに基づいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が開始される。

## 【 4 0 5 0 】

尚、以下において、特徴部 0 6 9 S G のアクティブ表示領域 0 6 9 S G 0 1 3 に対応するアクティブ表示領域 0 1 8 S G 0 1 3 には、アクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 に対応するアクティブ表示 0 1 8 S G 0 0 3 が表示され、第 1 保留表示領域 0 6 9 S G 0 1 1 に対応する第 1 保留表示領域 0 1 8 S G 0 1 1 には、保留表示 0 6 9 S G 0 0 1 に対応する保留表示 0 1 8 S G 0 0 1 が表示され、第 2 保留表示領域 0 6 9 S G 0 1 2 に対応する第 2 保留表示領域 0 1 8 S G 0 1 2 には、保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 に対応する保留表示 0 1 8 S G 0 0 2 が表示されるものとする。

40

## 【 4 0 5 1 】

可変表示が開始された後、図 2 9 7 - 9 ( N 2 ) に示すように、可変表示態様がリーチ態様となった場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出が開始される。図 2 9 7 - 9 ( N 3 ) に示すように、リーチ態様となってから所定時間が経過したタイミ

50

ングにおいて、飾り図柄表示エリア 5 C に、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に停止表示されている飾り図柄とは異なる数字の飾り図柄が仮停止表示した後、図 2 9 7 - 9 ( N 4 ) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 C の可変表示が再開されることで、S P リーチ演出に発展する。

【 4 0 5 2 】

図 2 9 7 - 1 0 ( A 1 ) に示すように、S P リーチ演出 A に発展した場合、表示画面の中央に表示されていた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 A を開始することを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 A が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 A は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0 (例えば、S P リーチ演出 A ) と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1 (例えば、星の数など) と、ボーリングを表す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。

10

【 4 0 5 3 】

次いで、図 2 9 7 - 1 0 ( A 1 - 1 ) に示すように、ボーリングのレーンにピンが並べられ、チャレンジが開始されることを示す画像 0 1 8 S G 1 0 3 が表示され、図 2 9 7 - 1 0 ( A 1 - 2 ) に示すように、ボールがピンに当たって倒された画像 0 1 8 S G 1 0 4 が表示された後、図 2 9 7 - 1 0 ( A 1 - 3 ) に示すように、ボーリングのレーンにピンが 1 本残る画像と、「残り 1 本！」の文字と、を有し、次の一投が最後の一投となることを示す画像 0 1 8 S G 1 0 5 が表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 1 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 1 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

20

【 4 0 5 4 】

図 2 9 7 - 1 1 ( A 2 ) に示すように、S P リーチ演出 B に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 B が開始されることを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 B が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 B は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0 (例えば、S P リーチ演出 B ) と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1 (例えば、星の数など) と、味方キャラクタ A - 1 を示す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 2 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 2 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

30

【 4 0 5 5 】

次いで、図 2 9 7 - 1 1 ( A 2 - 1 ) に示すように、街を表す背景画像 0 1 8 S G 2 0 1 と、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 0 1 8 S G 2 0 2 が表示され、図 2 9 7 - 1 1 ( A 2 - 2 ) に示すように、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが戦っている画像 0 1 8 S G 2 0 3 が表示された後、図 2 9 7 - 1 1 ( A 2 - 3 ) に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 0 1 8 S G 2 0 4 が表示される。

40

【 4 0 5 6 】

図 2 9 7 - 1 1 ( A 3 ) に示すように、S P リーチ演出 C に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 C が開始されることを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 C が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 C は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0 (例えば、S P リーチ演出 C ) と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1 (例えば、星の数など) と、味方キャラクタ A - 2 を示す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 2 に基づいて

50

可動体 L E D 2 0 8 や 枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 3 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

【 4 0 5 7 】

次いで、図 2 9 7 - 1 1 ( A 3 - 1 ) に示すように、街を表す背景画像 0 1 8 S G 2 0 1 と、味方キャラクタ A - 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 2 と、敵キャラクタ X - 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 0 1 8 S G 2 1 2 が表示され、図 2 9 7 - 1 1 ( A 3 - 2 ) に示すように、味方キャラクタ A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とが戦っている画像 0 1 8 S G 2 1 3 が表示された後、図 2 9 7 - 1 1 ( A 3 - 3 ) に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 2 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 0 1 8 S G 2 1 4 が表示される。

10

【 4 0 5 8 】

図 2 9 7 - 1 2 ( A 4 ) に示すように、S P リーチ演出 D に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 D が開始されることを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 D が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 D は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0 (例えば、S P リーチ演出 D) と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1 (例えば、星の数など) と、味方キャラクタ A - 1 を示す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 3 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や 枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 4 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

20

【 4 0 5 9 】

次いで、図 2 9 7 - 1 2 ( A 4 - 1 ) に示すように、荒野を表す背景画像 0 1 8 S G 2 2 1 と、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 0 1 8 S G 2 2 2 が表示され、図 2 9 7 - 1 2 ( A 4 - 2 ) に示すように、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが戦っている画像 0 1 8 S G 2 2 3 が表示された後、図 2 9 7 - 1 2 ( A 4 - 3 ) に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 0 1 8 S G 2 2 4 が表示される。

30

【 4 0 6 0 】

図 2 9 7 - 1 2 ( A 5 ) に示すように、S P リーチ演出 E に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 E が開始されることを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 E が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 E は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0 (例えば、S P リーチ演出 E) と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1 (例えば、星の数など) と、味方キャラクタ A - 1 を示す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 3 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や 枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 5 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

40

【 4 0 6 1 】

次いで、図 2 9 7 - 1 2 ( A 5 - 1 ) に示すように、荒野を表す背景画像 0 1 8 S G 2 2 1 と、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X - 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 0 1 8 S G 2 3 2 が表示され、図 2 9 7 - 1 2 ( A 5 - 2 ) に示すように、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが戦っている画像 0 1 8 S G 2 3 3 が表示された後、図 2 9 7 - 1 2 ( A 5 - 3 ) に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクタ画

50

像 0 1 8 S G X 2 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 0 1 8 S G 2 3 4 が表示される。

【 4 0 6 2 】

次に、図 2 9 7 - 1 3 ( B 1 ) に示すように、当否ボタン演出が開始されると、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 1 8 S G 2 4 1 と、例えば「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」などの操作促進表示 0 1 8 S G 2 4 2 と、が表示され、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作を促進する操作促進演出が開始される。また、発光演出として、発光パターン L P 2 - 1 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 2 - 1 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

10

【 4 0 6 3 】

次いで、図 2 9 7 - 1 3 ( B 1 - 1 ) に示すように、操作促進表示 0 1 8 S G 2 4 2 が「チャージ開始！」に切替表示され、パワーレベルを表すゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 とエフェクト画像 0 1 8 S G 2 4 4 とが表示され、長押し操作が検出されると、ゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 とエフェクト画像 0 1 8 S G 2 4 4 の表示態様が変化していく。また、発光演出として、発光パターン L P 2 - 2 ~ 4 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 2 - 2 ~ 4 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

【 4 0 6 4 】

図 2 9 7 - 1 3 ( B 1 - 2 ) に示すように、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合は、ゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 が M A X になり、操作促進表示 0 1 8 S G 2 4 2 が「パワー M A X !」に切替表示される。尚、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合でも、可変表示結果に応じてゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 が M A X にならないようにしてもよい。また、可変表示結果に応じて、パワーレベルの変化態様が異なるようにしてもよい。

20

【 4 0 6 5 】

そして、当否ボタン演出を開始してから所定時間が経過したとき、図 2 9 7 - 1 3 ( B 1 - 3 ) に示すように、操作促進表示 0 1 8 S G 2 4 2 が「放せ！」に切替表示され、遊技者にプッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除が促されるとともに、ゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 が、残り操作有効期間を示すゲージに切替表示される。また、図 2 9 7 - 1 3 ( B 1 ) ~ 図 2 9 7 - 1 3 ( B 1 - 3 ) の演出動作は S P リーチ演出 A ~ E で共通である。

30

【 4 0 6 6 】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図 2 9 7 - 1 3 ( B 1 ) ~ 図 2 9 7 - 1 3 ( B 1 - 2 ) に示すように、パワーを溜めるための操作促進表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記操作促進表示は実行されなくてもよい。

【 4 0 6 7 】

そして、当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図 2 9 7 - 1 4 に示す可動体演出が開始される。

40

【 4 0 6 8 】

可動体演出が開始されてから所定時間（例えば、1 ~ 3 秒など）が経過するまでの第 1 期間では、図 2 9 7 - 1 4 ( C ) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下するとともに、最後の一投や最後の一撃を示す攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 が表示される。尚、攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 は、プッシュボタン 3 1 B の球状の操作部を模した物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、物体が画面奥側に移動している様子を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、からなる。また、可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動に応じて、発光演出として、発光パターン L P 3 - 2 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が背景に合わせた色味で点灯し、音演出として、音パターン B P 0 - 1 ~ 3 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から効果音が出力され、振動

50

演出として、振動モータ 6 1 によりプッシュボタン 3 1 B が振動する。

【 4 0 6 9 】

上記のように、可動体演出の第 1 期間では、S P リーチ演出 A ~ E で共通の態様の演出が実行されるが、第 1 期間が終了した後の第 2 期間では、以下のように、S P リーチ演出 A ~ E で異なる態様の演出が実行される。

【 4 0 7 0 】

図 2 9 7 - 1 4 ( D 1 ) に示すように、S P リーチ演出 A の場合、第 2 期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B とを有し、物体が何かに当たった衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 が表示される。

10

【 4 0 7 1 】

尚、本実施の形態では、衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 では物体（ボール）が衝突した被衝突物（例えば、ピン）が表示されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 においてボーリングのピンを示す画像を表示してもよい。

【 4 0 7 2 】

また、図 2 9 7 - 1 4 ( D 2 ) ( D 4 ) に示すように、S P リーチ演出 B 及び S P リーチ演出 D の場合、第 2 期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、敵キャラクタ X 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 と、を有し、攻撃が敵キャラクタ X - 1 に当たったことを示す衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 2 が表示される。

20

【 4 0 7 3 】

また、図 2 9 7 - 1 4 ( D 3 ) ( D 5 ) に示すように、S P リーチ演出 C 及び S P リーチ演出 E の場合、第 2 期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、敵キャラクタ X 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、を有し、攻撃が敵キャラクタ X - 2 に当たったことを示す衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 3 が表示される。

【 4 0 7 4 】

また、図 2 9 7 - 1 4 ( D 1 ) ~ ( D 5 ) に示す可動体演出の第 2 期間においては、共通の表示演出、発光演出、音演出、振動演出が行われる。詳しくは、可動体 3 2 の振動に応じて、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B の表示と非表示とが交互に行われ（可動体 3 2 が上方に移動したとき非表示、下方に移動したとき表示など）、発光演出として、発光パターン L P 3 - 2 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が基本的に可動体の背景及びエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B に合わせて、オレンジ色や赤色が可動体 L E D 2 0 8 から枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の順に外側方向に流れていく発光パターンで発光するとともに、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B が表示されるときに激しく白でフラッシュする発光パターンで発光し、音演出として、音パターン B P 0 - 1 ~ 3 に基づいて、所定の効果音がスピーカ 8 L、8 R から出力され、振動演出として、振動モータ 6 1 によりプッシュボタン 3 1 B が振動する。尚、図 2 9 7 - 1 4 ( D 1 ) ~ ( D 5 ) において、導光板表示装置を用いた表示等を行うようにしてもよい。

30

40

【 4 0 7 5 】

尚、図 2 9 7 - 1 4 ( D 2 ~ D 5 ) において、可動体 3 2 の振動に応じて表示されるエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B は、同時期に表示されているキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1、0 1 8 S G X 2 の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている。このようにすることで、敵キャラクタを示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1、0 1 8 S G X 2 とエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【 4 0 7 6 】

そして、可動体演出が終了した後は、図 2 9 7 - 1 5 に示すように、大当たりとなること

50

が報知される。具体的には、S Pリーチ演出Aの場合は、図297-15(E1)に示すように、倒れたボーリングのピンを示す画像018SG261と、「成功！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、ボーリングチャレンジに成功したことを示すリザルト画像018SG260Aが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-1に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【4077】

また、S Pリーチ演出Bの場合は、図297-15(E2)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1Zと、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Bが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX1Zは、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX1Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【4078】

また、S Pリーチ演出Cの場合は、図297-15(E3)に示すように、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Cが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-3に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX2Zは、倒された敵キャラクタX-2がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX2Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【4079】

また、S Pリーチ演出Dの場合は、図297-15(E4)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Dが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音出力され、振動演出は終了する。

【4080】

また、S Pリーチ演出Eの場合は、図297-15(E5)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Eが表示され、可動体32が演

出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【4081】

そして、リザルト画像018SG260A~018SG260Eが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像018SG260A~018SG260Eが非表示となり、図297-15(E6)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄(例えば、666など)が仮停止表示されるとともに、「大当り」の文字が表示されることにより、大当りが確定したことを示す大当り確定報知が実行される。

10

【4082】

一方、図297-13(B1)~図297-13(B1-3)に示す当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、可動体演出は実行されず、図297-16に示すように、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【4083】

具体的には、図297-16(H1)に示すように、SPリーチ演出Aの場合、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、倒れずに残ったボーリングのピンを示す画像018SG271と、「失敗・・・」を示す文字表示018SG272と、を有し、ボーリングチャレンジに失敗したことを示すリザルト画像018SG270Aが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-1に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音出力され、振動演出は終了する。

20

【4084】

また、SPリーチ演出B及びSPリーチ演出Dの場合は、図297-16(H2)(H4)に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018SG270Bが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音出力され、振動演出は終了する。

30

【4085】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図297-16(H3)に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018SG270Cが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-3に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音出力され、振動演出は終了する。

40

【4086】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図297-16(H5)に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「敗北・・・

50

・」を示す文字表示 0 1 8 S G 2 6 2 と、を有し、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 2 とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像 0 1 8 S G 2 7 0 E が表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 3 - 1 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターン B P 3 - 2 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

#### 【 4 0 8 7 】

そして、リザルト画像 0 1 8 S G 2 7 0 A ~ 0 1 8 S G 2 7 0 E が表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像 0 1 8 S G 2 7 0 A ~ 0 1 8 S G 2 7 0 E が非表示となり、図 2 9 7 - 1 6 ( H 6 ) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に  
10  
、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチはずれ」ともいう)の確定飾り図柄(例えば、6 7 6 など)が停止表示されることにより、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

#### 【 4 0 8 8 】

次に、S P リーチ演出 A ~ C において大当たり確定報知が実行された場合は、図 2 9 7 - 1 7 に示す事後演出 A が実行される。

#### 【 4 0 8 9 】

具体的には、大当たり確定報知において、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、6 6 6 など)が仮停止表示された後は、図 2 9 7 - 1 7 ( F 1 ) に示す再抽選変動パートにおいて、飾り図柄表示エリア 5 L  
20  
、5 C、5 R にて飾り図柄の再可変表示が開始される。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 1 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 1 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

#### 【 4 0 9 0 】

そして、図 2 9 7 - 1 7 ( F 2 ) に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たり A (非確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、偶数図柄の組合せ(例えば、6 6 6 など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターン L P  
30  
4 - 2 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 2 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

#### 【 4 0 9 1 】

また、図 2 9 7 - 1 7 ( F 3 ) に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たり B (確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、奇数図柄の組合せ(例えば、3 3 3 など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターン L P 4 -  
40  
3 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 3 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

#### 【 4 0 9 2 】

次に、S P リーチ演出 D、E において大当たり確定報知が実行された場合は、図 2 9 7 - 1 8 に示す事後演出 B が実行される。

#### 【 4 0 9 3 】

具体的には、大当たり確定報知において、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、6 6 6 など)が仮停止表示された後は、図 2 9 7 - 1 8 ( G 1 - 1 ) に示す予定出球加算パートにおいて、宇宙を表す背景画像 0 1 8 S G 2 8 0 と、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、予定出球数を表示する大当たり遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 と、が表示されて事後演出 B が開始される。また、発光演出  
50

として、発光パターンLP4-4に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-4に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【4094】

次いで、SPリーチ演出Dの場合は、図297-18(G1)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示018SG282(例えば、「+50」など)が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値に加算されていく。

10

【4095】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図297-18(G2)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示018SG282(例えば、「+50」など)が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【4096】

そして、図297-18(G1-2)に示すように、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値が所定値(例えば、「300」)になったときに、プッシュボタン31Bを模したボタン画像018SG283と、例えば「押せ!!」などの操作促進表示018SG284と、残り操作有効期間を示すゲージ表示018SG285とが表示され、プッシュボタン31Bの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される。

20

【4097】

次いで、SPリーチ演出Dの場合は、図297-19(G1-3)に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンLP4-5に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-5に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMや効果音が出力される。

30

【4098】

一方、SPリーチ演出Eの場合は、図297-19(G1-4)に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX2とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンLP4-6に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-6に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMや効果音やボイスが出力される。

40

【4099】

そして、図297-19(G1-5)に示すように、キャラクタ画像018SGA1と、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZと、が表示されるとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値(例えば、「6R大当たり」の場合に獲得できる予定出球数である「750」など)が停止表示される。

【4100】

50

図 2 9 7 - 1 9 ( G 3 ) に示すように、大当り B ( 6 R 大当り ) の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御される。

【 4 1 0 1 】

また、図 2 9 7 - 1 9 ( G 4 ) に示すように、大当り C ( 1 0 R 大当り ) の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値 ( 例えば、「 1 5 0 0 」など ) に更新表示された後、大当り遊技状態に制御される。

【 4 1 0 2 】

( S P リーチ演出種別決定テーブル )

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 2 8 0 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 ( ステップ S 1 7 1 ) において、決定された変動パターンが S P リーチ変動パターンである場合に実行する S P リーチ演出種別決定処理において、S P リーチ演出種別を決定する際に用いる S P リーチ演出種別決定テーブルについて説明する。図 2 9 7 - 2 0 は、( A ) は S P リーチ演出種別決定テーブル A、( B ) は S P リーチ演出種別決定テーブル B、( C ) は S P リーチ演出種別決定テーブル C を示す図である。

【 4 1 0 3 】

S P リーチ演出種別決定処理では、例えば、S P リーチ演出種別決定用乱数 ( 0 ~ 9 9 ) を抽出するとともに、図 2 9 7 - 2 0 に示す S P リーチ演出種別決定テーブル A ~ C のいずれかをを用いて S P リーチ演出種別を決定する。

【 4 1 0 4 】

S P リーチ演出種別決定テーブルにおいては、図 2 9 7 - 2 0 ( A ) ~ ( C ) に示すように、「大当り C ( 1 0 R )」、「大当り B ( 6 R )」、「大当り A ( 6 R )」、「はずれ」のそれぞれに対して、S P リーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図 2 9 7 - 2 0 ( A ) ~ ( C ) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【 4 1 0 5 】

変動パターンが S P リーチ である場合は、図 2 9 7 - 2 0 ( A ) に示す S P リーチ演出種別決定テーブル A が用いられる。具体的には、「大当り B ( 6 R )」の場合については、「パターン P A - 1」に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。「大当り A ( 6 R )」の場合については、「パターン P A - 1」に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターン P A - 2」に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。

【 4 1 0 6 】

変動パターンが S P リーチ である場合は、図 2 9 7 - 2 0 ( B ) に示す S P リーチ演出種別決定テーブル B が用いられる。具体的には、「大当り B ( 6 R )」の場合については、「パターン P B - 1」に 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P C - 1」に 7 0 個の判定値が割り当てられている。「大当り A ( 6 R )」の場合については、「パターン P B - 1」に 7 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P C - 1」に 3 0 個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターン P B - 2」に 7 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P C - 2」に 3 0 個の判定値が割り当てられている。

【 4 1 0 7 】

つまり、低ベース状態において S P リーチ 大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当り A ( 6 R )」よりも遊技者にとって有利な「大当り B ( 6 R )」のときは、S P リーチ演出 C が S P リーチ演出 B よりも高い割合で決定される。

【 4 1 0 8 】

また、変動パターンが S P リーチ である場合は、図 2 9 7 - 2 0 ( C ) に示す S P リーチ演出種別決定テーブル C が用いられる。具体的には、「大当り C ( 1 0 R )」の場合については、「パターン P D - 1」に 4 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P E - 1」に 6 0 個の判定値が割り当てられている。「大当り B ( 6 R )」の場合については、「パターン P D - 1」に 6 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P E - 1」に 4 0 個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターン P D - 2」に

10

20

30

40

50

60個の判定値が割り当てられ、「パターンPE-2」に40個の判定値が割り当てられている。

【4109】

つまり、高ベース状態においてSPリーチ 大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りB(6R)」よりも遊技者にとって有利な「大当りC(10R)」のときは、SPリーチ演出EがSPリーチ演出Dよりも高い割合で決定される。

【4110】

(作用・効果)

以上説明したように、演出制御用CPU120は、敵キャラクタX-1を表示して該敵キャラクタX-1を用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出(例えば、SPリーチ演出B)と、敵キャラクタを表示することなく大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出(例えば、SPリーチ演出A)と、を実行可能であり、SPリーチ演出において大当りが報知される場合に、該SPリーチ演出の実行期間において特別演出としての「可動体演出」を実行可能であり、SPリーチ演出Bにおける可動体演出の実行期間において、可動体32の動作に関連したエフェクト画像018SG250Bとともにキャラクタ画像018SGX1が表示され、SPリーチ演出Aにおける可動体演出の実行期間において、SPリーチ演出Bと共通の態様のエフェクト画像018SG250Bが表示される一方でキャラクタ画像018SGX1が表示されず、可動体演出における可動体LED208の発光パターンは、SPリーチ演出Bにおいて可動体演出が実行される場合とSPリーチ演出Aにおいて可動体演出が実行される場合とで共通の発光パターンLP3-2である。

【4111】

このようにすることで、敵キャラクタが表示されるSPリーチ演出Bと敵キャラクタが表示されないSPリーチ演出Aとで、可動体演出における可動体32の動作態様と可動体LED208の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、可動体演出の実行期間における敵キャラクタの表示の有無によってSPリーチ演出と可動体演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【4112】

より詳しくは、演出態様が異なるSPリーチ演出BとSPリーチ演出Aにおいて、SPリーチ演出中に行われる可動体演出については、実行タイミングや可動体32の動作態様については共通とする一方で、エフェクト画像018SG250Bについては、各SPリーチ演出に対応する表示態様とすることで、SPリーチ演出の流れが可動体演出により分断されてしまうことを抑制することができる。

【4113】

尚、本実施の形態では、第1特定演出としてSPリーチ演出Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SPリーチ演出C~Eのいずれかについても適用可能である。

【4114】

また、可動体演出の実行期間は、第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とを含み、第1期間における演出態様はSPリーチ演出B~EとSPリーチ演出Aとで共通である一方で(図297-14(C)の攻撃画像018SG250は共通)、第2期間における演出態様はSPリーチ演出B~EとSPリーチ演出Aとで異なる(図297-14(D1)に示す画像と、図297-14(D2~D5)に示す画像とは異なる)。このようにすることで、第1期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第1期間まではSPリーチ演出B~EとSPリーチ演出Aのいずれであるのが不明となるので、SPリーチ演出の演出興趣を向上できる。

【4115】

また、SPリーチ演出として、敵キャラクタX-1とは異なる敵X-2を表示するSPリーチ演出Eを実行可能であり、大当り状態に制御される割合は、SPリーチ演出Bが実行されたときとSPリーチ演出Eが実行されたときとで異なる。つまり、低ベース状態に

において可変表示結果が大当たりである場合においてS Pリーチ演出Bを実行可能なS Pリーチ 変動パターンの決定割合は300 / 997であり、高ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてS Pリーチ演出Eを実行可能なS Pリーチ 変動パターンの決定割合は800 / 997である。そして、S Pリーチ演出Cにおいては、大当たりが報知される場合に実行される可動体演出の実行期間において可動体32の動作に応じたS Pリーチ演出Bと共通のエフェクト画像018SG250Bが表示されるとともに敵キャラクタX2を示すキャラクタ画像018SGX2が表示され、S Pリーチ演出Cで実行される可動体演出における可動体LED208の発光パターンは、S Pリーチ演出Bで実行される可動体演出における可動体LED208の発光パターンと共通の発光パターンLP3 - 2である。

10

#### 【4116】

このようにすることで、可動体演出における可動体32の動作態様と可動体LED208の発光パターンとを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、大当たり状態に制御される割合が異なるS Pリーチ演出を増やすことができ、いずれのS Pリーチ演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【4117】

また、S Pリーチ演出Bで実行される可動体演出において表示される敵キャラクタX1は、エフェクト画像に類似した態様で表示されることで、敵キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

#### 【4118】

20

また、演出制御用CPU120は、敵キャラクタを表示し該敵キャラクタを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出を、第1態様（例えば、S Pリーチ演出B）と第2態様（例えば、S Pリーチ演出D）とで実行可能であり、S Pリーチ演出B、Dの実行期間（ta2～ta5のうちのta3～ta4）において可動体演出を実行可能であり、可動体演出の実行期間において、S Pリーチ演出BとS Pリーチ演出Dのいずれにおいても、可動体32の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像018SG250B）とともにキャラクタ画像018SGX1が表示され、S Pリーチ演出Bの場合、S Pリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX - 1を用いた事後演出Bではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Aが実行される一方で（図297 - 17参照）、S Pリーチ演出Dの場合、S Pリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX - 1を用いた事後演出B（図297 - 18、図297 - 19参照）が実行される。

30

#### 【4119】

このようにすることで、S Pリーチ演出BとS Pリーチ演出Dとで、敵キャラクタや可動体演出における可動体32の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の敵キャラクタX - 1を異なる演出で表示することで、S Pリーチ演出B、Dと可動体演出及びS Pリーチ演出B、Dと事後演出A、Bとの関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

#### 【4120】

より詳しくは、S Pリーチ演出で大当たり確定報知が行われた後の事後演出においても、S Pリーチ演出にて表示されていたキャラクタを用いて飾り図柄の再変動結果報知や予定出球数報知が行われるので、S Pリーチ演出の種別によらず、再変動結果報知や予定出球数報知などの報知を共通に行う一方で、表示内容はS Pリーチ演出の種別に対応させることで、S Pリーチ演出から事後演出までを一連の演出として見せることが可能となる。

40

#### 【4121】

また、演出制御用CPU120は、S Pリーチ演出で実行される可動体演出の後において、敵キャラクタX - 1を特殊態様に変化させる特殊演出（例えば、敵キャラクタが消える態様の演出）を実行可能であり、S Pリーチ演出Bでは、事後演出Aの前の大当たり報知において、倒された敵キャラクタX - 1がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像018SGX1Zが表示され（図297 - 15（E2）参照）、S Pリーチ演出Dでは、事後演出Bにおいて、攻撃された敵キャラクタX - 2が飛ばされた後に消えて星

50

となる特殊画像 018SGXZ が表示される（図 297-19（G1-5）参照）。このようにすることで、SPリーチ演出の種別に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

#### 【4122】

尚、本実施の形態では、特殊演出として、倒された敵キャラクタ X-1 がフェードアウト表示により非表示となる演出や、攻撃された敵キャラクタ X-2 が飛ばされた後に消えて星となる演出等を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、敵キャラクタがフレームアウト表示により非表示となる演出や、非表示となったことを示す画像（例えば、星やエフェクト画像など）を表示する演出であってもよい。また、キャラクタが非表示となるものでなく、透過率が高まるものや、輝度が低下するものや、画像が変形するもの等、非表示とならなくても態様が変化する演出であれば種々に変更可能である。

10

#### 【4123】

また、低ベース状態において SPリーチ 大当り変動パターンが決定されたときに SPリーチ演出 B が実行された場合、「大当り A（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当り B（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は 30% であり、高ベース状態において SPリーチ 大当り変動パターンが決定されたときに SPリーチ演出 D が実行された場合、「大当り B（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当り C（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は 40% である。このようにすることで、SPリーチ演出 B、D のいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

#### 【4124】

また、演出制御用 CPU 120 は、敵キャラクタ X-1 と味方キャラクタ A-1 とを表示し該敵キャラクタ X-1 と味方キャラクタ A-1 とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出（例えば、SPリーチ演出 D）と、敵キャラクタ X-1 とは異なる敵キャラクタ X-2 と味方キャラクタ A-1 とを表示し該敵キャラクタ X-2 と味方キャラクタ A-1 とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出（例えば、SPリーチ演出 E）と、を実行可能であり、SPリーチ演出 D において可動体演出を実行したときに、該 SPリーチ演出 D にて表示した敵キャラクタ X-1 と味方キャラクタ A-1 とを表示して動作させることにより、該 SPリーチ演出 D において制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出 B を実行可能であり、SPリーチ演出 E において可動体演出を実行したときに、該 SPリーチ演出 E にて表示した敵キャラクタ X-2 と味方キャラクタ A-1 とを表示して動作させることにより、該 SPリーチ演出 E において制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出 B を実行可能であり、少なくとも味方キャラクタ A-1 の動作態様は、SPリーチ演出 D に対応する事後演出 B と SPリーチ演出 E に対応する事後演出 B とで共通である（図 297-18～図 297-19 参照）。

30

#### 【4125】

このようにすることで、SPリーチ演出と事後演出において共通の味方キャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、SPリーチ演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

40

#### 【4126】

また、宇宙を表す背景画像 018SG280 は、SPリーチ演出 D の事後演出 B と SPリーチ演出 E の事後演出 B とで共通である（図 297-18～図 297-19 参照）ことで、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

#### 【4127】

また、味方キャラクタ A-1 は、SPリーチ演出 D の事後演出 B と SPリーチ演出 E の事後演出 B とで共通である（図 297-18～図 297-19 参照）ことで、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

#### 【4128】

50

また、S Pリーチ演出Dに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX - 1と味方キャラクタA - 1とが戦う画像が同時期に表示され、S Pリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX - 2と味方キャラクタA - 1とが戦う画像が同時期に表示される（図297 - 18～図297 - 19参照）ことで、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出Bの印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【4129】

また、演出制御用CPU120は、事後演出として、S Pリーチ演出Dにおいて可動体演出を実行したときに該S Pリーチ演出Dに関連した演出態様の第1事後演出（例えば、事後演出B）と、S Pリーチ演出Eにおいて可動体演出を実行したときに該S Pリーチ演出Eに関連した演出態様の第2事後演出（例えば、事後演出B）と、S Pリーチ演出Aにおいて可動体演出を実行したときに該S Pリーチ演出Aに関連した演出態様の第3事後演出（例えば、事後演出A）を実行可能であり、第2有利状態に制御される割合は、S Pリーチ演出DとS Pリーチ演出EとS Pリーチ演出Aのいずれが実行されるかによって異なる。

10

【4130】

つまり、高ベース状態においてS Pリーチ 大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は、S Pリーチ演出Dが実行された場合は40%、S Pリーチ演出Eが実行された場合は60%であり、低ベース状態においてS Pリーチ 大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は、S Pリーチ演出Aが実行された場合で100%である。

20

【4131】

このようにすることで、S Pリーチ演出により大当りが報知されるだけでなく、いずれのS Pリーチ演出が実行されるかによって第2有利状態に制御される割合が異なるため、S Pリーチ演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【4132】

尚、前記実施の形態では、第1特定演出に関連した演出態様の第1事後演出として、S Pリーチ演出Dにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第1事後演出が第1特定演出に関連し、第2特定演出に関連した演出態様の第2事後演出として、S Pリーチ演出Eにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第2事後演出が第2特定演出に関連し、S Pリーチ演出Aと事後演出Aとで味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されないことで、第3事後演出が第3特定演出に関連する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第3特定演出に関連した演出態様の第3事後演出として、S Pリーチ演出にて表示されていたキャラクタが表示されることで、第3事後演出が第3特定演出に関連するようにしてもよい。

30

【4133】

つまり、特定演出に関連した事後演出とは、特定演出における表示態様と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であれば、共通する演出態様は、キャラクタが表示されることまたはキャラクタが表示されないことが共通すれば、特定演出と事後演出とで表示されるキャラクタ種別は異なってもよい。また、4種類以上の特定演出及び事後演出を有してもよい。

40

【4134】

また、本実施の形態では、第1特定演出と第2特定演出は低ベース状態において実行可能であり、第3特定演出は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特定演出と第2特定演出と第3特定演出とは、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、第1特定演出と第2特定演出と第3特定演出とは、遊技状態によらず決定可能な演出であればよい。

50

## 【 4 1 3 5 】

また、第3特定演出として、高ベース状態にて行われるS Pリーチ演出F（例えば、敵キャラクタX - 1、X - 2とは異なる敵キャラクタX - 3とのバトル演出など）を実行可能としてもよく、このようにした場合、大当りC（10R）に制御される割合は、S Pリーチ演出F（50%）> S Pリーチ演出E（35%）> S Pリーチ演出D（15%）としてもよい。尚、S Pリーチ演出Fにおいて大当りが報知された際に行われる事後演出C（第3事後演出）は、事後演出A、Bよりも演出期間が長くてよい。

## 【 4 1 3 6 】

また、上記S Pリーチ演出Fにおいては、例えば、図297-6（B）に示す可動体演出の発光パターンは、S Pリーチ演出A～Eと共通の発光パターンLP3-2であり、図297-6（C）に示す可動体演出の音パターンは、S Pリーチ演出A～Eと共通の音パターンBP0-1～3であることが好ましい。

## 【 4 1 3 7 】

また、前記実施の形態では、第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態として、例えば、第1有利状態よりも大当り遊技状態が有利となる有利状態（例えば、予定出球数が多い10R大当りC）や、第1有利状態よりも大当り遊技状態後の制御状態が有利となる有利状態（例えば、大当り終了後に確変状態に制御される大当りBや大当りCなど）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2有利状態とは、第1有利状態よりも出球数、遊技ラウンド数、確変状態や時短状態や小当り状態の制御期間、確率変動の転落率などが有利となる状態等を含んでいてもよい。また、大当り遊技状態や大当り遊技状態の終了後の演出態様が遊技者に有利となる有利状態等であってもよい。

## 【 4 1 3 8 】

また、特徴部018SGのパチンコ遊技機1を、特徴部069G、099Gのパチンコ遊技機1に適用する場合、例えば、特徴部018SGにおけるS Pリーチ演出Aを特徴部069G、099GのS PリーチA、Bに適用し、特徴部018SGにおけるS Pリーチ演出B、Cを特徴部069G、099GのS PリーチCに適用し、特徴部018SGにおけるS Pリーチ演出D、Eを特徴部069G、099GのS PリーチDに適用することが可能である。

## 【 4 1 3 9 】

（特徴部018SGの変形および応用に関する説明）

前記特徴部018SGでは、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態、時短状態（高ベース状態）、確変状態などを適用してもよい。

## 【 4 1 4 0 】

また、前記特徴部018SGでは、可動体の一例として可動体32を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤に設けられた可動体32以外の可動体や、遊技機用枠3に設けられた可動体等を適用してもよい。

## 【 4 1 4 1 】

また、前記特徴部018SGでは、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出として、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知するS Pリーチ演出A～Eを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出や事後演出等を適用してもよい。

## 【 4 1 4 2 】

また、前記特徴部018SGでは、特定キャラクタや特殊キャラクタとして、味方キャラクタA - 1、A - 2と対決する敵キャラクタX - 1、X - 2を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の敵キャラクタや、味方キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

## 【 4 1 4 3 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、特別キャラクタとして敵キャラクタ X - 1、X - 2 と対決する味方キャラクタ A - 1、A - 2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の味方キャラクタや、敵キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【 4 1 4 4 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、キャラクタが表示される特定演出として、特別キャラクタ（味方キャラクタ）と特定キャラクタや特殊キャラクタ（敵キャラクタ）とが対決する S P リーチ演出 A ~ E を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別キャラクタ、特定キャラクタ、特殊キャラクタは、対決せずに互いに共闘する複数の味方キャラクタまたは敵キャラクタまたは対決などしない複数のキャラクタを適用してもよい。

10

【 4 1 4 5 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、可動体を動作させるとともに発光体を発光させる特別演出として可動体演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 3 2 以外の可動体を動作させる演出を適用してもよい。また、可動体 3 2 の動作態様は種々に変更可能である。

【 4 1 4 6 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、可動体演出の実行時期は、S P リーチ演出 A ~ E の後段における大当たり確定報知の前とされていたが、S P リーチ演出 A ~ E の中段等、種々に変更可能である。また、可動体演出は、遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作に応じて開始可能であったが、操作によらず所定のタイミングで開始されるものでもよい。

20

【 4 1 4 7 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、可動体演出において、可動体 3 2 の動作に応じて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が発光し、効果音が出力され、プッシュボタン 3 1 B が振動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 3 2 の動作に応じて、導光板装置を用いた導光板発光演出を実行可能としてもよい。この場合、導光板装置の発光パターンは、L E D の発光パターンと同様に S P リーチ演出 A ~ E において共通とすることが好ましい。

【 4 1 4 8 】

30

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、可動体 3 2 の動作に関連したエフェクト画像として、「衝撃」を表すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体 3 2 の動作態様（例えば、振動）に関連した態様（例えば、衝撃を表す態様など）のエフェクト画像であってもよいし、振動している可動体 3 2 を強調する態様のエフェクト画像などであってもよい。

【 4 1 4 9 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、特別演出としての可動体演出の後に実行される事後演出として、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示を実行する事後演出 A と、S P リーチ演出に登場していた味方キャラクタや敵キャラクタを用いて報知された大当たり遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出 B と、を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別演出の後に実行される演出であれば上記事後演出に限定されるものではなく、例えば、大当たり遊技状態にて実行される大当たり中演出や小当たり遊技状態にて実行される小当たり中演出などを適用可能としてもよい。

40

【 4 1 5 0 】

具体的には、前記実施の形態では、可変表示が終了する前に、報知された大当たり遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出 B を実行していたが、大当たり遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、遊技ラウンドの間のラウンドインターバルなどに、報知された大当たり遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出を実行可能としてもよい。

50

## 【 4 1 5 1 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、事後演出 B において、S P リーチ演出 D、E によって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として、大当りにて付与される予定出球数が特定可能に報知される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技ラウンド数などを報知するようにしてもよい。

## 【 4 1 5 2 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、事後演出 B において、S P リーチ演出 D、E によって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当りが所定回数（例えば、2 回）以上連荘した場合に、上記予定出球数に替えて、または、予定出球数に加えて、最初の大当り遊技状態から現時点までに獲得した総出球数を報知してもよい。さらに、事後演出 B における予定出球加算パートにて加算しているときや、予定出球報知パートにて予定出球数を報知したときに、総出球数が所定数（例えば、2 5 0 0 球、5 0 0 0 球、7 5 0 0 球、1 0 0 0 0 球など）を超えたときに、総出球数が所定数を超えたことを報知可能としてもよい。

10

## 【 4 1 5 3 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、S P リーチ演出 A ~ E において、対決する味方キャラクタや敵キャラクタの種別が異なる一方で、可動体演出における可動体 3 2 の動作態様やエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B の表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、S P リーチ演出 A ~ E における背景画像、チャンスアップなどの各種予告演出の種別や実行割合、バトル対決期間、キャラクタの動作態様や表示態様などを、可変表示結果に応じて異ならせてもよく、このようにした場合でも、可動体演出における可動体 3 2 の動作態様やエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B の表示態様が共通とすることが好ましい。

20

## 【 4 1 5 4 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、S P リーチ演出 D、E とで、事後演出 B における予定出球加算パート及び予定出球報知パートの実行期間は共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別、つまり、予定出球数の大きさに応じて予定出球加算パートや予定出球報知パートの実行期間を異ならせてもよい。

30

## 【 4 1 5 5 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、S P リーチ演出 A ~ C は低ベース状態において実行可能であり、S P リーチ演出 D、E は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記した各種特定演出（S P リーチ演出）は、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、いずれの種別の遊技状態において実行可能とされていてもよい。

## 【 4 1 5 6 】

以上、本発明の実施の形態における特徴部 0 6 9 S G、0 9 9 S G、0 1 8 S G を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

40

## 【 4 1 5 7 】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

## 【 4 1 5 8 】

50

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【 4 1 5 9 】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【 4 1 6 0 】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

【 4 1 6 1 】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、5 画像表示装置、5 C , 5 L , 5 R 飾り図柄表示エリア、6 A 入賞球装置、6 B 可変入賞球装置、8 L , 8 R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、15 中継基板、9020 特図LED基板、21 ゲートスイッチ、22 A 第1始動口スイッチ、22 B 第2始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、24 V入賞スイッチ、30 打球操作ハンドル、31 A スティックコントローラ、31 B プッシュボタン、32 可動体、35 A コントローラセンサユニット、35 B プッシュセンサ、41 通過ゲート、9050 第4図柄ユニット、81 , 82 , 83 ソレノイド、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101 , 121 ROM、102 , 122 RAM、104 , 124 乱数回路、106 RTC、110 スイッチ回路、111 出力回路、123 表示制御部。

10

20

30

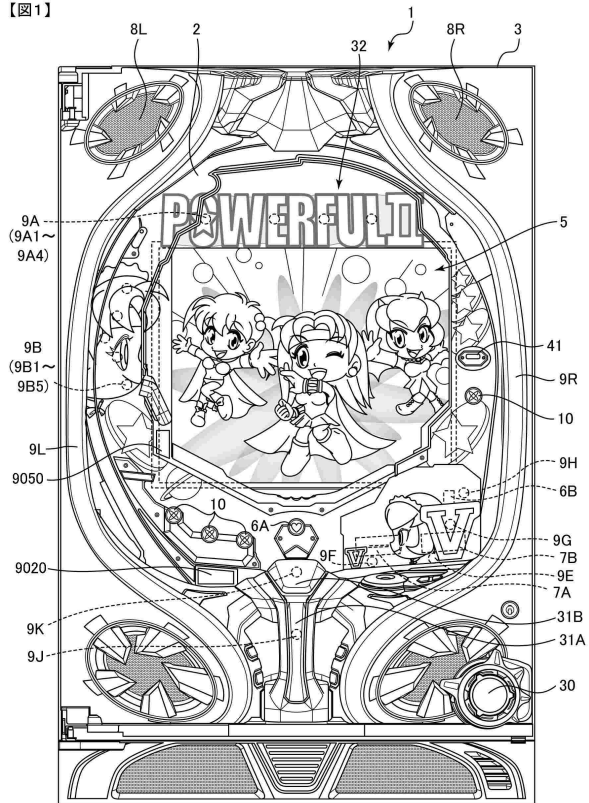
40

50

【図面】

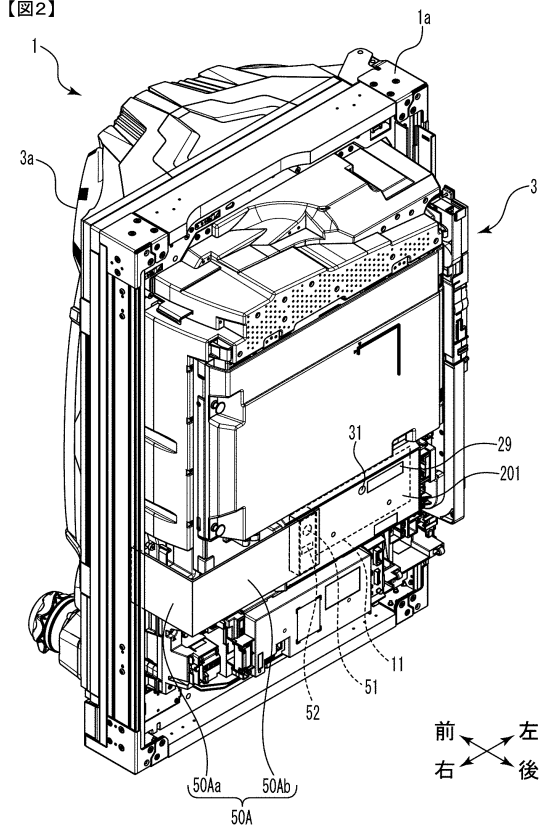
【図 1】

【図1】



【図 2】

【図2】



前  
右  
左  
後

10

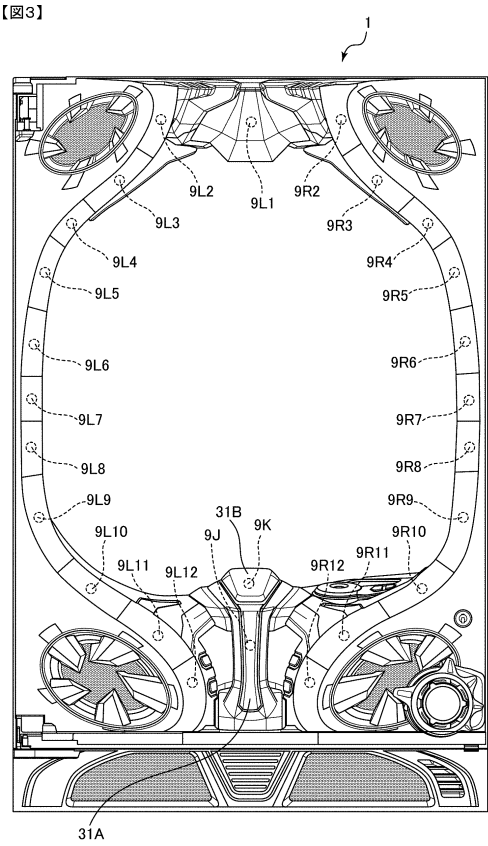
20

30

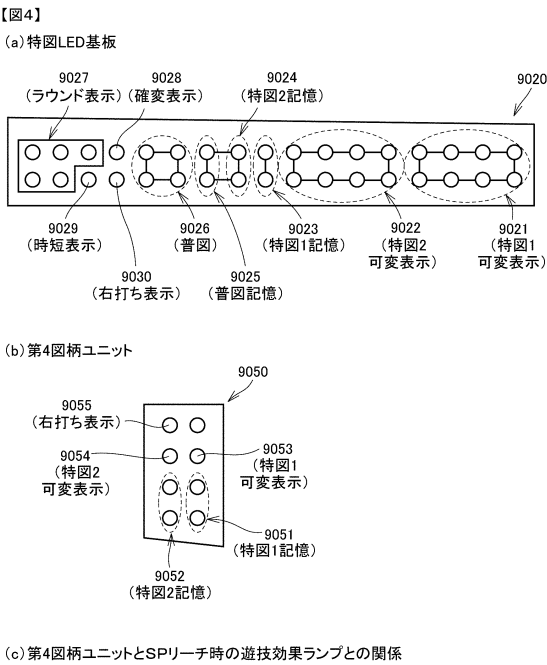
40

50

【図3】



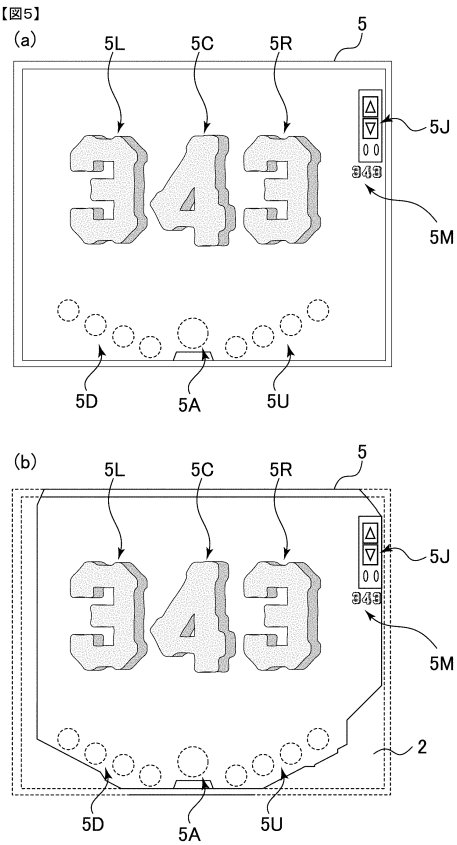
【図4】



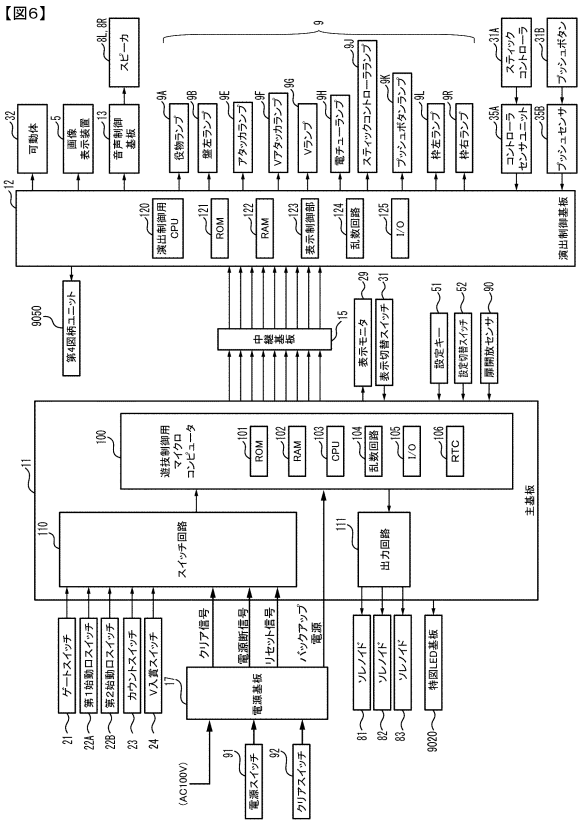
10

20

【図5】



【図6】



30

40

50

【 図 7 】

【図7】

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベ ース (変動50回まで)	3
通常大当り2	低確率	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り1	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り2	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り3	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り4	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り5	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	3
確変大当り6	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	5
確変大当り7	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	7
確変大当り8	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	10
確変大当り9	高確率 (変動100回まで)	高ベ ース (変動100回まで)	10

【 図 8 】

【図8】

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当り判定 (通常時、確変時共通)	65536
ランダム2	大当り種類判定 (第1特図、第2特図共通)	100
ランダム3	後変動パターン判定 (ハズレ時)	65519
ランダム4	後変動パターン判定 (当り時)	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄大当り判定	201

10

20

【 図 9 】

【図9】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数 (最大判定値65536)	大当り確率	ハズレ確率
通常時	205	約1/320	約319/320
確変時	789	約1/83	約82/83

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	37
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

【 図 1 0 】

【図10】

演出制御コマンド			
MODE	EXT	名称	内容
B0	××	前変動パターン××指定	図柄の前変動パターンを指定(××=前変動パターン番号)
B1	01	第1特別図柄の可変表示の開始を指定	第1特別図柄の可変表示を開始を指定
B1	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示を開始を指定
B4	××	後変動パターン××指定	図柄の後変動パターンを指定(××=後変動パターン番号)
BC	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
BC	02	表示結果2指定(通常大当り1指定)	通常大当り1に決定されていることの指定
BC	03	表示結果3指定(通常大当り2指定)	通常大当り2に決定されていることの指定
BC	04	表示結果4指定(確変大当り1指定)	確変大当り1に決定されていることの指定
BC	05	表示結果5指定(確変大当り2指定)	確変大当り2に決定されていることの指定
BC	06	表示結果6指定(確変大当り3指定)	確変大当り3に決定されていることの指定
BC	07	表示結果7指定(確変大当り4指定)	確変大当り4に決定されていることの指定
BC	08	表示結果8指定(確変大当り5指定)	確変大当り5に決定されていることの指定
BC	09	表示結果9指定(確変大当り6指定)	確変大当り6に決定されていることの指定
BC	10	表示結果10指定(確変大当り7指定)	確変大当り7に決定されていることの指定
BC	11	表示結果11指定(確変大当り8指定)	確変大当り8に決定されていることの指定
BC	12	表示結果12指定(確変大当り9指定)	確変大当り9に決定されていることの指定
BD	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定(第1図柄図柄の変動開始指定)
BD	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定(第2図柄図柄の変動開始指定)
BF	00	図柄確定完了	図柄の変動が終了することの指定
90	00	初懸け指定(電算投入指定)	電算投入時の初懸け画面を表示することの指定
92	00	停電復帰指定	停電復帰画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	遊技終了表示指定	遊技終了メッセージを表示に移行することの指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当り1を開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	通常大当り2を開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	確変大当り1を開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	確変大当り2を開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	確変大当り3を開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	確変大当り4を開始することの指定
A0	07	大当り開始7指定	確変大当り5を開始することの指定
A0	08	大当り開始8指定	確変大当り6を開始することの指定
A0	09	大当り開始9指定	確変大当り7を開始することの指定
A0	10	大当り開始10指定	確変大当り8を開始することの指定
A0	11	大当り開始11指定	確変大当り9を開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01H→0FH)
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01H→0FH)
A3	01	大当り終了1指定	通常大当り1を終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当り2を終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	確変大当り1を終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	確変大当り2を終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	確変大当り3を終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	確変大当り4を終了することの指定
A3	07	大当り終了7指定	確変大当り5を終了することの指定
A3	08	大当り終了8指定	確変大当り6を終了することの指定
A3	09	大当り終了9指定	確変大当り7を終了することの指定
A3	10	大当り終了10指定	確変大当り8を終了することの指定
A3	11	大当り終了11指定	確変大当り9を終了することの指定
A0	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1抽動入賞指定	第1抽動入賞があったことの指定
B2	00	第2抽動入賞指定	第2抽動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄判定コマンド	抽動入賞時の入賞判定結果(表示結果)を指定
C6	××	変動種別コマンド	抽動入賞時の入賞判定結果(変動パターン種別)を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	b64=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	b64=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

30

40

50

【図 1 1】

【図11】

前変動パターン(メイン側)

前変動 番号	前変動パターン コマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(SP後半発展)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(SP後半orSP前半)	41500	1246
8	80	07	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(SP後半orSP前半)	41500	1246
9	80	08	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)	62000	1861
11	80	0A	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(SP後半orSP前半)	62000	1861
12	80	0B	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図 1 2】

【図12】

後変動パターン(メイン側)

後変動 番号	前変動パターン コマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	疑似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

【図 1 3】

【図13】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個、保留1個→0個用

後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
後変動番号	内容	
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
後変動番号	内容	
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図 1 4】

【図14】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1.2、確変大当り1.2,5,6,7,8用

後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

10

20

30

40

50

【 図 1 5 】

【図15】

### 前定動パターン判定

(b) 試験問題番号 5 用			
前次動作番号	前動作(パターン)	内容	プログラム5特定演数 (最大判定定数25)
1	通常変動		25

(c) 試験問題番号 6 用			
前次動作番号	前動作(パターン)	内容	プログラム5特定演数 (最大判定定数25)
2	短縮変動		25

(d) 試験問題番号 7 用			
前次動作番号	前動作(パターン)	内容	プログラム5特定演数 (最大判定定数25)
3	短縮後変動		25

(e) 試験問題番号 8 用			
前次動作番号	前動作(パターン)	内容	プログラム5特定演数 (最大判定定数25)
1	通常変動		25

(f) 試験問題番号 9 用			
前次動作番号	前動作(パターン)	内容	プログラム5特定演数 (最大判定定数25)
4	ノーマルルーチン(SP後半)		125
7	【短縮2】短縮1→ノーマルルーチン→ノーマルSP(前半)		125

(g) 試験問題番号 10 用			
前次動作番号	前動作(パターン)	内容	プログラム5特定演数 (最大判定定数25)
4	ノーマルルーチン(SP後半)		191
7	【短縮2】短縮1→ノーマルルーチン→ノーマルSP(前半)		56
10	【短縮2】短縮1→短縮2→ノーマルルーチン→ノーマルSP(前半)		125

(h) 試験問題番号 7 用			
前次動作番号	前動作(パターン)	内容	プログラム5特定演数 (最大判定定数25)
5	ノーマルルーチン(SP後半 失敗)		31
8	【短縮2】短縮1→ノーマルルーチン(SP後半 失敗)		170
11	【短縮2】短縮1→短縮2→ノーマルルーチン(SP後半 失敗)		170

(i) 試験問題番号 11 用			
前次動作番号	前動作(パターン)	内容	プログラム5特定演数 (最大判定定数25)
5	ノーマルルーチン(SP後半 失敗)		21
8	【短縮2】短縮1→ノーマルルーチン(最終リターン 失敗)		60
11	【短縮2】短縮1→短縮2→ノーマルルーチン(最終リターン 失敗)		180

(j) 試験問題番号 8 用			
前次動作番号	前動作(パターン)	内容	プログラム5特定演数 (最大判定定数25)
6	ノーマルルーチン(最終リターン 失敗)		60
9	【短縮2】短縮1→ノーマルルーチン(最終リターン 失敗)		190
12	【短縮2】短縮1→短縮2→ノーマルルーチン(最終リターン 失敗)		190

(k) 試験問題番号 12 用			
前次動作番号	前動作(パターン)	内容	プログラム5特定演数 (最大判定定数25)
6	ノーマルルーチン(最終リターン 失敗)		60
9	【短縮2】短縮1→ノーマルルーチン(最終リターン 失敗)		200
12	【短縮2】短縮1→短縮2→ノーマルルーチン(最終リターン 失敗)		200

【 図 1 6 】

【図16】

メイン要綱番号		前駆変動(パターン)			後駆変動(パターン)			
要綱番号	前駆変動番号	内容	変動時間 [ms]	フレーム数	後駆変動番号	内容	変動時間 [ms]	フレーム数
1	1	流注変動	12700	381	1	1S変動(非リーチハズレ)	300	9
2	2	流注変動	6700	201	2	7S変動(非リーチハズレ)	300	9
3	3	流注変動	2700	81	3	3S変動(非リーチハズレ)	300	9
4	1	流注変動	12700	381	4	線状変動(非リーチハズレ)	9300	279
5	4	ノーマルリーチ(ノーマルSP増半)	21000	620	5	ノーマルリーチ(ノーマルSP増半)	1700	51
6	7	【変動2】増速(ノーマルリーチ(ノーマルSP増半))	41500	1246	5	ノーマルリーチ(ノーマルSP増半)	1700	51
7	4	ノーマルリーチ(ノーマルSP増半)	21000	620	6	SP増半(ハズレ)	37400	1123
8	7	【変動2】増速(ノーマルリーチ(ノーマルSP増半))	41500	1246	6	SP増半(ハズレ)	37400	1123
9	10	【変動2】増速(ノーマルリーチ(ノーマルSP増半))	62000	1861	6	SP増半(ハズレ)	37400	1123
10	5	ノーマルリーチ(SP増半)	21000	620	7	SP増半(ハズレ)	76900	2209
11	8	【変動2】増速(ノーマルリーチ(SP増半))	41500	1246	7	SP増半(ハズレ)	76900	2209
12	11	【変動3】増速(ノーマルリーチ(SP増半))	62000	1861	7	SP増半(ハズレ)	76900	2209
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ増速)	21000	620	8	SP増半(ハズレ)	127700	3634
14	9	ノーマルリーチ(最終リーチ増速)	41500	1246	8	SP増半(ハズレ)	127700	3634
15	12	【変動3】増速(ノーマルリーチ(最終リーチ増速))	62000	1861	8	SP増半(ハズレ)	127700	3634
16	4	ノーマルリーチ(ノーマルSP増半)	21000	620	9	ノーマルリーチ(増速)	16400	492
17	7	【変動2】増速(ノーマルリーチ(ノーマルSP増半))	41500	1246	9	ノーマルリーチ(増速)	16400	492
18	4	ノーマルリーチ(ノーマルSP増半)	21000	620	10	SP増半(増速)	93300	2801
19	7	【変動2】増速(ノーマルリーチ(ノーマルSP増半))	41500	1246	10	SP増半(増速)	93300	2801
20	10	【変動3】増速(ノーマルリーチ(ノーマルSP増半))	62000	1861	10	SP増半(増速)	93300	2801
21	5	ノーマルリーチ(SP増半)	21000	620	11	SP増半(ノーマル増速)	99900	3000
22	8	【変動2】増速(ノーマルリーチ(SP増半))	41500	1246	11	SP増半(ノーマル増速)	99900	3000
23	11	【変動3】増速(ノーマルリーチ(SP増半))	62000	1861	11	SP増半(ノーマル増速)	99900	3000
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ増速)	21000	620	12	SP増半(ハズレ)	142800	4288
25	9	ノーマルリーチ(最終リーチ増速)	41500	1246	12	SP増半(ハズレ)	142800	4288
26	12	【変動3】増速(ノーマルリーチ(最終リーチ増速))	62000	1861	12	SP増半(ハズレ)	142800	4288

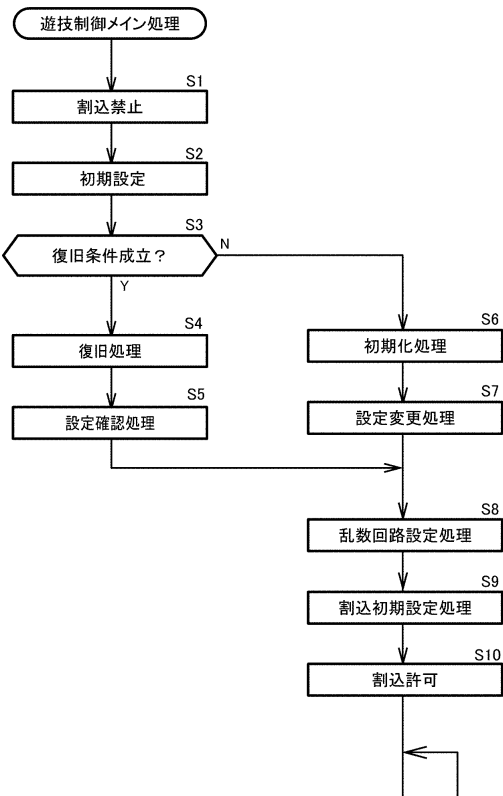
## 【 図 1 7 】

【図17】

【メイン側】	【サブ側】
変動パターンコマンドの出力	演出パターンの抽選
メイン変動番号7~9	SP前半リーチA(ハズレ) or SP前半リーチB(ハズレ)
メイン変動番号18~20	SP前半リーチA(当り) or SP前半リーチB(当り)
メイン変動番号10~12	SP後半リーチA(ハズレ) or SP後半リーチB(ハズレ)
メイン変動番号21~23	SP後半リーチA(当り) or SP後半リーチB(当り)

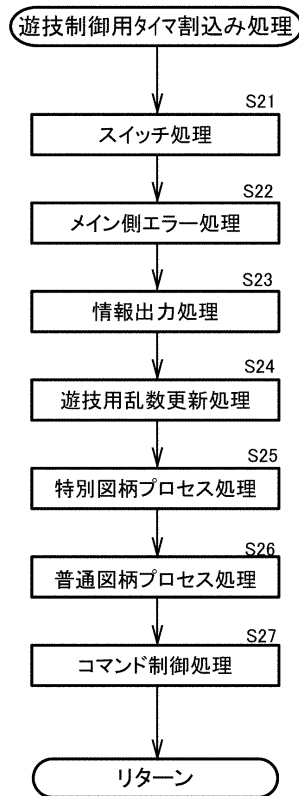
【 図 1 8 】

【図18】



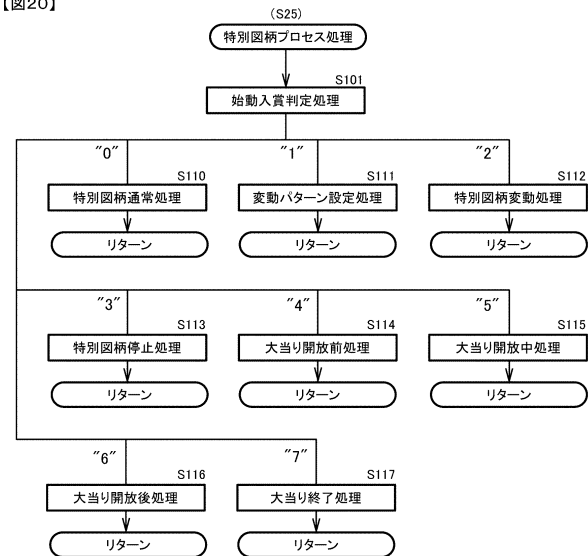
【図 19】

【図19】



【図 20】

【図20】

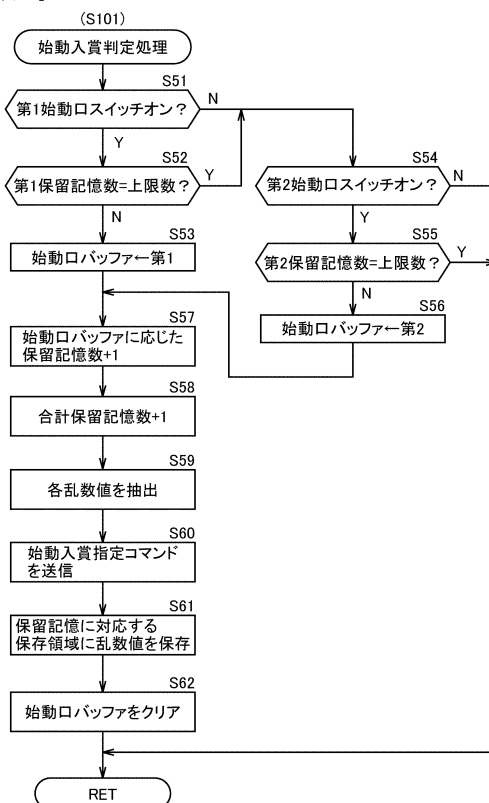


10

20

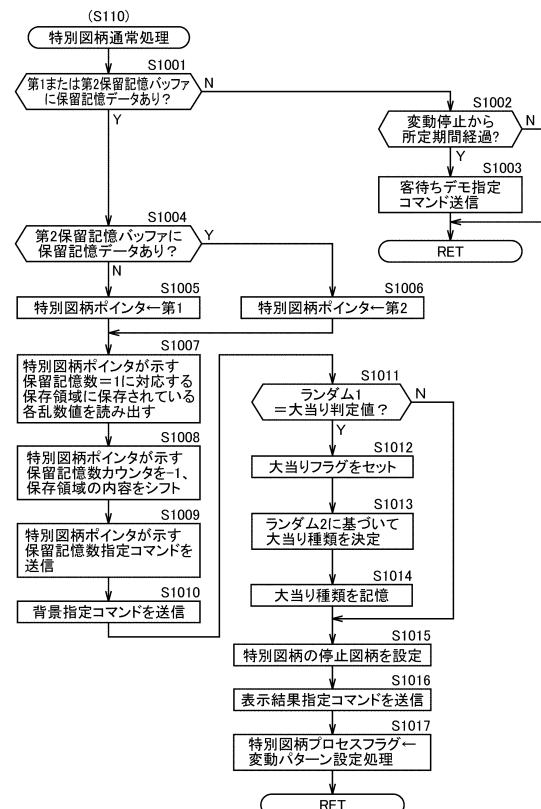
【図 21】

【図21】



【図 22】

【図22】



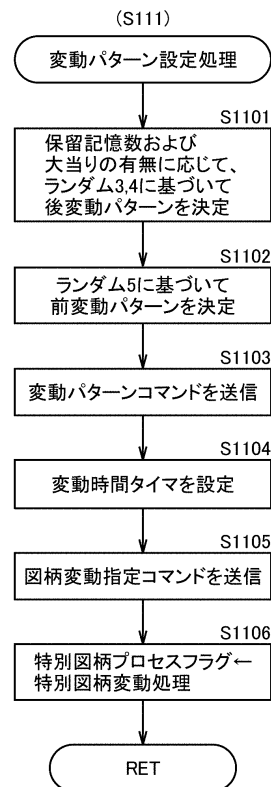
30

40

50

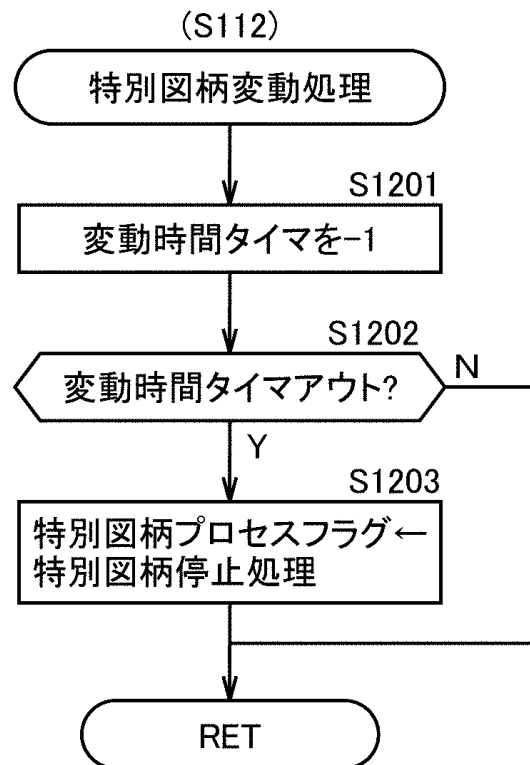
【図 2 3】

【図23】



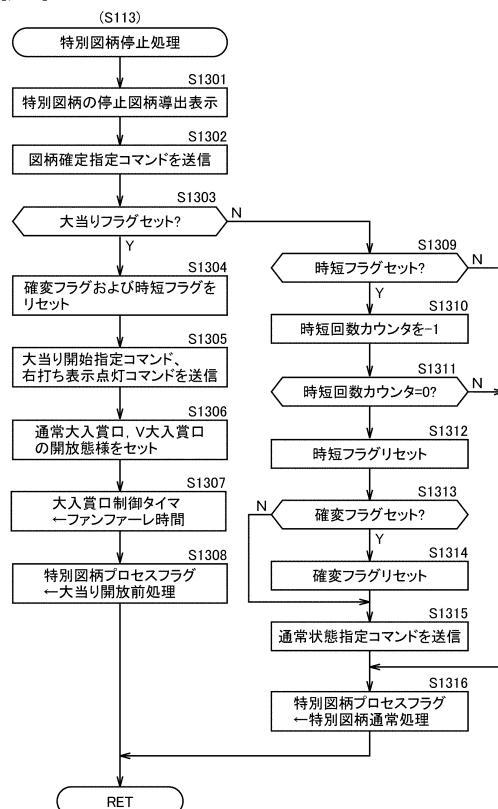
【図 2 4】

【図24】



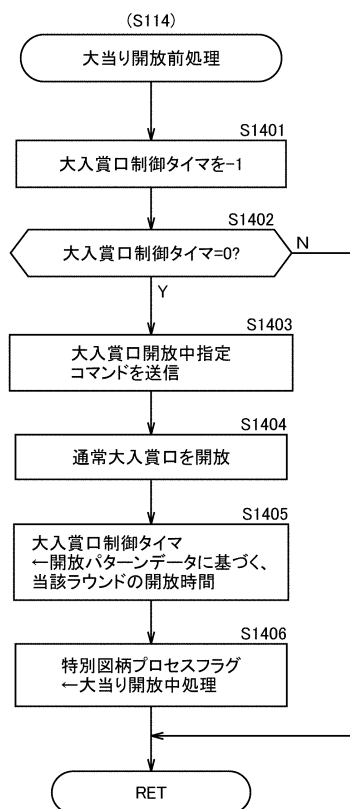
【図 2 5】

【図25】



【図 2 6】

【図26】



10

20

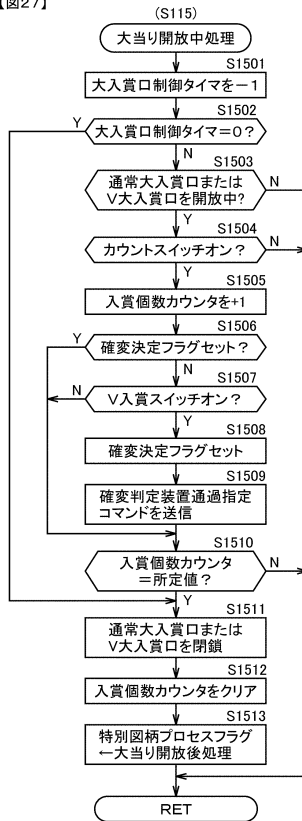
30

40

50

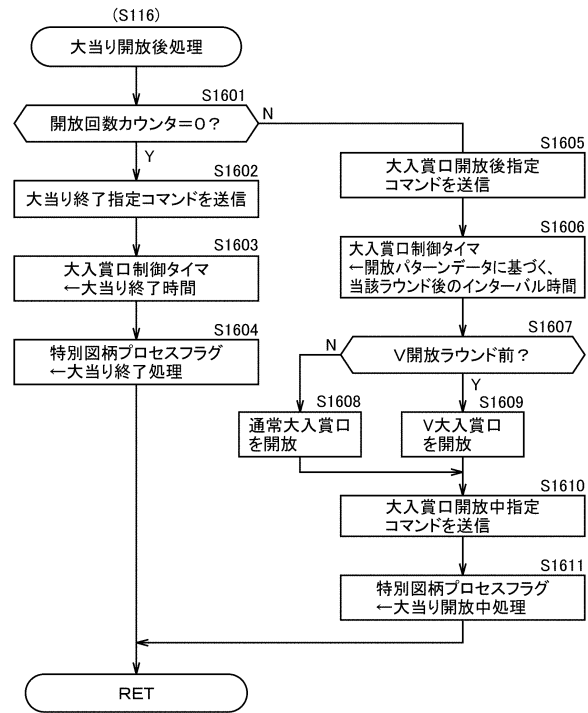
【図 27】

【図27】



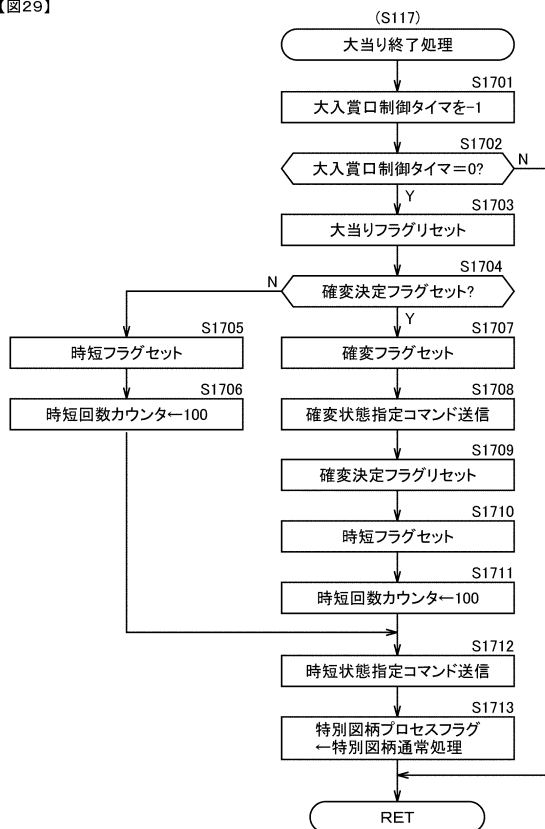
【図 28】

【図28】



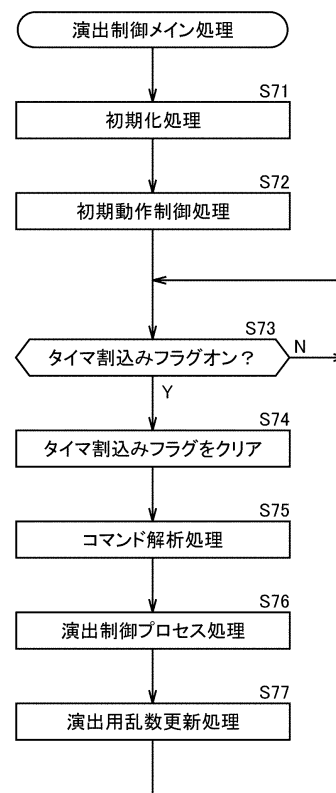
【図 29】

【図29】



【図 30】

【図30】



10

20

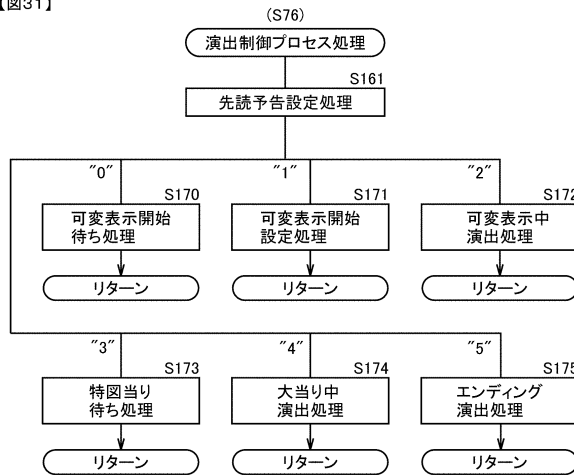
30

40

50

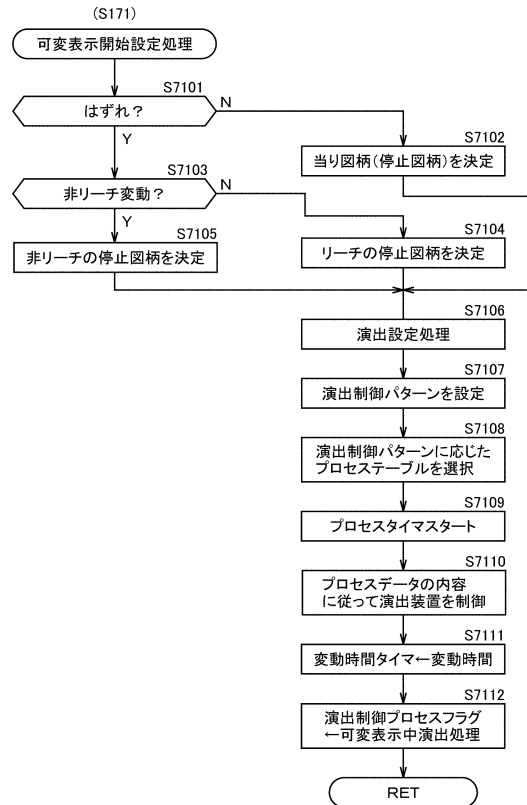
【図 3 1】

【図31】



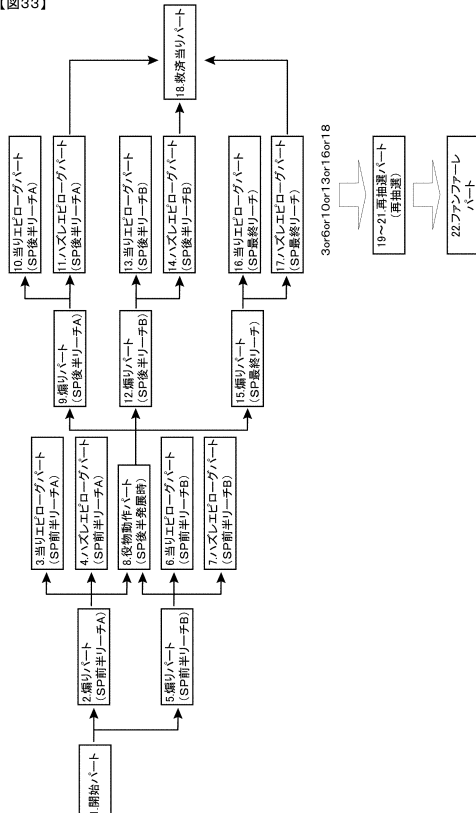
【図 3 2】

【図32】



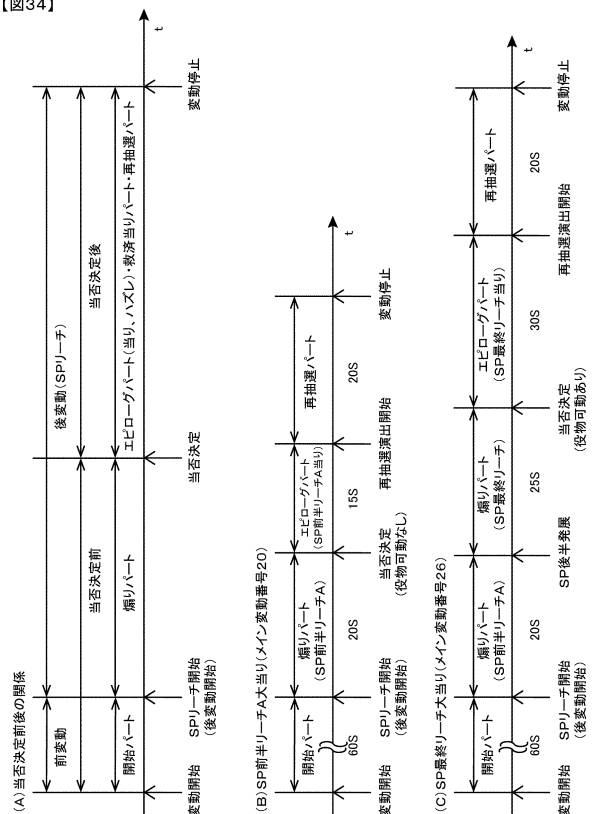
【図 3 3】

【図33】



【図 3 4】

【図34】



10

20

30

40

50

## 【図 3 5】

【図35】

1. 開始パート			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
a1	ta1	変動開始	背景黄点灯
a2	ta2	next停止	赤点滅
a3	ta3	×2表示	白点滅(2回)
a4	ta4	再変動	背景黄点灯
a5	ta5	next停止	赤点滅
a6	ta6	×3表示	白点滅(2回)
a7	ta7	再変動	背景黄点灯
a8	ta8	リーチテンノバイ	赤点滅
a9	ta9	背景暗転開始	赤点灯
a10	ta10	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a11	ta11	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a12	ta12	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a13	ta13	シャッター閉まる	赤点灯(輝度低下で維持)
a14	ta14	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a15	ta15	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a16	ta16	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a17	ta17	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a18	ta18	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a19	ta19	シャッター開く(SP前半リーチAの画面)	消灯

## 【図 3 6】

【図36】

2. 煽りパート (SP前半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
b1	tb1	タイトル表示	消灯
b2	tb2	タイトル消える	赤点滅
b3	tb3	敵キャラ登場	赤点灯
b4	tb4	対峙	左: 緑点灯、右: 赤点灯
b5	tb5	対峙	左: 緑点滅、右: 赤点灯
b6	tb6	対峙	左: 緑点灯、右: 赤点滅
b7	tb7	夢夢アップ	緑点滅
b8	tb8	夢夢追っかけ	緑点滅
b9	tb9	爆チュー逃げる	赤点滅
b10	tb10	部屋背景	黄点灯(長)
b11	tb11	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
b12	tb12	夢夢追っかけ	左: 緑点灯、右: 赤点灯
b13	tb13	爆チュー逃げる	赤点滅
b14	tb14	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
b15	tb15	爆チューアップ	赤点灯
b16	tb16	夢夢アップ	緑点灯
b17	tb17	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
b18	tb18	当否決定前	白点灯

## 【図 3 7】

【図37】

3. 当りエピソードパート (SP前半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
c1	tc1	爆チュー捕まえる	白点滅(tb18より明るめ)
c2	tc2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
c3	tc3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
c4	tc4	図柄出し	白点滅
c5	tc5	図柄出し	白点滅
c6	tc6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

4. ハズレエピソードパート (SP前半リーチA)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
d1	td1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tb18より暗め)
d2	td2	残念	白点灯(td1より暗め)
d3	td3	画面暗転	消灯
d4	td4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

## 【図 3 8】

【図38】

5. 煽りパート (SP前半リーチB)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
e1	te1	タイトル表示	消灯
e2	te2	タイトル消える	緑点滅
e3	te3	対戦キャラ登場	緑点灯
e4	te4	対峙	左: 緑点灯、右: クリーム点灯
e5	te5	対峙	左: 緑点滅、右: クリーム点灯
e6	te6	対峙	左: 緑点灯、右: クリーム点滅
e7	te7	夢夢のターン	緑点滅
e8	te8	バック表示	白点滅(2回)
e9	te9	ポインゴ防ぐ	クリーム点灯
e10	te10	バック宙を舞う	左: 緑点灯、右: クリーム点灯
e11	te11	ポインゴターン	クリーム点滅
e12	te12	バック表示	白点滅(3回)
e13	te13	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e14	te14	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e15	te15	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e16	te16	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e17	te17	当否決定前	白点灯

10

20

30

40

50

## 【図 39】

【図39】

## 6. 当りエピソードパート(SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
f1	tf1	夢夢攻撃	白点滅(te17より明るめ)
f2	tf2	ポイント攻撃受ける	レインボー点灯(なめらか)
f3	tf3	夢夢勝利	レインボー点灯(なめらか)
f4	tf4	静止画	レインボー点灯(なめらか)
f5	tf5	図柄出し	白点滅
f6	tf6	図柄出し	白点滅
f7	tf7	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec  
(10分データ)

## 7. ハズレエピソードパート(SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
g1	tg1	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g2	tg2	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g3	tg3	残念	白点灯(tg1, tg2より暗め)
g4	tg4	画面暗転	消灯
g5	tg5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データを  
ループ

## 【図 41】

【図41】

## 9. 爆りパート(SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
i1	ti1	タイトル表示	黄点灯(短)
i2	ti2	対峙	左: 白点灯、右: 赤点灯
i3	ti3	対峙	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i4	ti4	対峙	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i5	ti5	対峙	左: 白点灯、右: 赤点滅
i6	ti6	ジャム表示	紫点滅
i7	ti7	夢夢表示	緑点滅
i8	ti8	爆チュー表示	赤点滅
i9	ti9	ジャム追っかけ	紫点滅
i10	ti10	爆チュー逃げる	赤点滅
i11	ti11	部屋背景	黄点灯(長)
i12	ti12	ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i13	ti13	ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i14	ti14	ジャムジャンプ	白点滅(3回)
i15	ti15	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i16	ti16	爆チュー捕まえられず	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i17	ti17	夢夢字幕	緑点滅
i18	ti18	夢夢追っかけ	緑点滅
i19	ti19	爆チュー逃げる	赤点滅
i20	ti20	部屋背景	黄点灯(中)
i21	ti21	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i22	ti22	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i23	ti23	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
i24	ti24	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i25	ti25	爆チュー捕まえられず	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i26	ti26	味方2人表示	左: 紫点滅、右: 緑点滅
i27	ti27	夢夢アップ	緑点灯
i28	ti28	夢夢とジャムアップ	左: 紫点灯、右: 緑点灯
i29	ti29	2人で追っかけ	左: 白点灯、右: 赤点灯
i30	ti30	2人で追っかけ	左: 白点灯、右: 赤点灯
i31	ti31	ジャムアップ	紫点灯
i32	ti32	ジャムジャンプ	紫点滅
i33	ti33	夢夢アップ	緑点灯
i34	ti34	夢夢ジャンプ	緑点滅
i35	ti35	2人ジャンプ	白点滅(3回)
i36	ti36	2人ジャンプ(静止画1)	白点滅
i37	ti37	2人ジャンプ(静止画2)	白点滅
i38	ti38	2人ジャンプ(静止画3)	白点滅
i39	ti39	当否決定前(静止画4)	白点灯

1130msec

1560msec

210msec

150msec

1330msec

210msec

150msec

210msec

1000msec

600000msec  
(10分データ)

SP前半より長い  
3000msec  
表示維持

## 【図 40】

【図40】

## 8. 役物動作パート(SP後半発展時)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
h1	th1	役物落下	赤点滅
h2	th2	役物落下	赤点滅
h3	th3	役物落下	赤点滅

7000msec

## 【図 42】

【図42】

## 10. 当りエピソードパート(SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
j1	tj1	爆チュー捕まえる	白点滅(tj39より明るめ)
j2	tj2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
j3	tj3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
j4	tj4	図柄出し	白点滅
j5	tj5	図柄出し	白点滅
j6	tj6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec  
(10分データ)

## 11. ハズレエピソードパート(SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
k1	tk1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tk39より暗め)
k2	tk2	爆チューアップ	白点灯(tk1より暗め)
k3	tk3	残念	白点灯(tk1より暗め)
k4	tk4	画面暗転	消灯
k5	tk5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データを  
ループ

10

20

30

40

50

## 【図 4 3】

【図43】

12. 煽りパート (SP後半リーチB)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
n1	tn1	タイトル表示	黄点灯(短)
n2	tn2	対峙	左: 白点滅、右: 赤点灯
n3	tn3	カニ攻撃	白点滅(2回)
n4	tn4	2人逃げる	白点滅(3回)
n5	tn5	2人ジャンプ	黄点灯(短)
n6	tn6	ビームが通過	黄点灯(長)
n7	tn7	2人が安堵	左: 紫点滅、右: ピンク点灯
n8	tn8	ジャムアップ	紫点滅
n9	tn9	ジャム攻撃	紫点滅
n10	tn10	カニダメージ受ける	赤点滅
n11	tn11	対峙	左: 白点灯、右: 赤点灯
n12	tn12	カニ攻撃	白点滅(2回)
n13	tn13	2人逃げる	白点滅(3回)
n14	tn14	ビーム	黄点灯(中)
n15	tn15	2人がダメージ受ける	白点滅(3回)
n16	tn16	2人が立ち上がる	左: 紫点灯、右: ピンク点灯
n17	tn17	ナナアップ	ピンク点灯
n18	tn18	ナナ折り	ピンク点滅
n19	tn19	カニ混乱	白点滅(3回)
n20	tn20	カニ怒る	赤点灯
n21	tn21	カニ攻撃	赤点滅
n22	tn22	ナナダメージ受ける	白点滅(3回)
n23	tn23	ジャムリモコン操作	紫点滅
n24	tn24	ジャムリモコン操作	紫点灯
n25	tn25	天から手が出る	白点滅(2回)
n26	tn26	カニを捕まえに行く	白点滅(2回)
n27	tn27	当否決定前	白点灯維持

SP前半より長い  
3000msec  
表示維持

## 【図 4 4】

【図44】

13. 当りエピソードパート (SP後半リーチB)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
o1	to1	カニ捕まえる	白点滅(tn27より明るめ)
o2	to2	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)
o3	to3	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)
o4	to4	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)
o5	to5	静止画	レインボー点灯(なめらか)
o6	to6	図柄出し	白点滅
o7	to7	図柄出し	白点滅
o8	to8	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec  
(10分データ)

14. ハズレエピソードパート (SP後半リーチB)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
p1	tp1	カニ捕まえられず	白点灯(tn27より暗め)
p2	tp2	カニ逃げる	白点灯(tp1より暗め)
p3	tp3	残念	白点灯(tp1より暗め)
p4	tp4	画面暗転	消灯
p5	tp5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データを  
ループ

## 【図 4 5】

【図45】

15. 煽りパート (SP最終リーチ)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
r1	tr1	タイトル表示	黄点灯(短)
r2	tr2	対峙	左: 白点滅、右: 赤点灯
r3	tr3	対峙	左: 白点灯、右: 赤点滅
r4	tr4	AD表示	オレンジ点滅
r5	tr5	メイドA表示	青点滅
r6	tr6	メイドB表示	ハワイアンブルー点滅
r7	tr7	ナナ表示	ピンク点滅
r8	tr8	ジャム表示	紫点滅
r9	tr9	夢夢表示	緑点滅
r10	tr10	爆チュー表示	赤点滅
r11	tr11	メイドA追っかけ	青点滅
r12	tr12	AD&メイドA追っかけ	左: オレンジ点滅、 右: 青点滅
r13	tr13	爆チュー逃げる	赤点滅
r14	tr14	爆チュー逃げる	赤点灯
r15	tr15	街背景	黄点灯(長)
r16	tr16	ナナ追っかけ	ピンク点滅
r17	tr17	メイドB&ナナ追っかけ	左: ハワイアンブルー点滅、 右: ピンク点滅
r18	tr18	爆チュー逃げる	赤点滅
r19	tr19	街背景	黄点灯(中)
r20	tr20	夢夢追っかけ	緑点滅
r21	tr21	夢夢&ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 緑点滅
r22	tr22	街背景	黄点灯(中)
r23	tr23	爆チュー逃げる	赤点滅
r24	tr24	ADアップ	オレンジ点灯

1130msec

1560msec

1330msec

1330msec

## 【図 4 6】

【図46】

15. 煽りパート (SP最終リーチ)			
r25	tr25	ADジャンプ	オレンジ点滅
r26	tr26	メイドAアップ	青点灯
r27	tr27	メイドAジャンプ	青点滅
r28	tr28	メイドBアップ	ハワイアンブルー点灯
r29	tr29	メイドBジャンプ	ハワイアンブルー点滅
r30	tr30	ナナアップ	ピンク点灯
r31	tr31	ナナジャンプ	ピンク点滅
r32	tr32	ジャムアップ	紫点灯
r33	tr33	ジャムジャンプ	紫点滅
r34	tr34	夢夢アップ	緑点灯
r35	tr35	夢夢ジャンプ	緑点滅
r36	tr36	味方6人アップ	白点滅(2回)
r37	tr37	味方6人アップ	白点灯
r38	tr38	爆チュー表示	赤点灯
r39	tr39	爆チューアップ	赤点滅
r40	tr40	爆チューアップ+ボタン表示	白点滅(3回)
r41	tr41	カットイン	赤点灯or緑点灯
r42	tr42	カットイン捌ける	白点灯
r43	tr43	味方6人表示	白点灯
r44	tr44	爆チュー表示	赤点灯
r45	tr45	味方6人表示	白点灯
r46	tr46	爆チュー表示	赤点灯
r47	tr47	味方6人表示	白点滅(3回)
r48	tr48	爆チュー表示⇄味方6人表示	赤点灯
r49	tr49	トリガ表示中央へ	赤点灯
r50	tr50	トリガ表示中央へ	赤点灯
r51	tr51	当否決定前(引け表示)(静止画1)	赤点滅
r52	tr52	当否決定前(引け表示)(静止画2)	赤点滅
r53	tr53	当否決定前(引け表示)(静止画3)	赤点滅
r54	tr54	当否決定前(引け表示)(静止画4)	赤点滅

150msec

210msec

210msec

10

20

30

40

50

【図 4 7】

【図47】

16. 当りエピソードパート (SP最終リーチ)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
s1	ts1	役物落下	レインボー点滅
s2	ts2	役物落下	レインボー点滅
s3	ts3	役物落下	レインボー点滅
s4	ts4	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s5	ts5	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s6	ts6	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
s7	ts7	静止画	レインボー点灯(なめらか)
s8	ts8	図柄出し	白点滅
s9	ts9	図柄出し	白点滅
s10	ts10	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

10000msec

5000msec

600000msec  
(10分データ)

17. ハズレエピソードパート (SP最終リーチ)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
u1	tu1	爆チュー逃げる	白点灯(tr54より暗め)
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)
u3	tu3	画面暗転	消灯
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

3900msec

輝度データを  
ループ

【図 4 8】

【図48】

18. 救済当りパート			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
v1	tv1	救済演出	赤点灯 (td4, tg5, tk5, tp5, tu4より明るめ)
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯
v3	tv3	図柄出し	白点滅
v4	tv4	図柄出し	白点滅
v5	tv5	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

19800msec

700msec

5000msec

600000msec  
(10分データ)

10

【図 4 9】

【図49】

各リーチの当りエピソードパートの最終部分			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
A1	ta1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A2	ta2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A3	ta3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A4	ta4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A5	ta5	図柄出し(2図柄通常サイズ)	レインボー点灯(なめらか)

19. 再抽選パート (操作前)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
A6	ta6	再抽選演出スタート(2図柄揺れ)	消灯
A7	ta7	2図柄揺れ	消灯
A8	ta8	2図柄揺れ	消灯
A9	ta9	再抽選演出による動き始め(2図柄縮小)	赤点滅
A10	ta10	2図柄縮小	赤点滅
A11	ta11	2図柄→3図柄へ	赤点滅(高速)
A12	ta12	3図柄表示	赤点滅(高速)
A13	ta13	3図柄→4図柄へ	赤点滅(高速)
A14	ta14	4図柄表示	赤点滅(高速)
A15	ta15	4図柄→5図柄へ	赤点滅(高速)
A16	ta16	5図柄表示	赤点滅(高速)
A17	ta17	5図柄→6図柄へ	赤点滅(高速)
A18	ta18	6図柄表示	赤点滅(高速)
A19	ta19	6図柄→7図柄へ	赤点滅(高速)
A20	ta20	7図柄表示	赤点滅(高速)
A21	ta21	7図柄→1図柄へ	赤点滅(高速)
A22	ta22	1図柄表示	赤点滅(高速)
A23	ta23	1図柄→2図柄へ	赤点滅(高速)
A24	ta24	2図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A25	ta25	2図柄→3図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A26	ta26	3図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A27	ta27	3図柄→4図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A28	ta28	4図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A29	ta29	4図柄→5図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A30	ta30	5図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A31	ta31	5図柄→6図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A32	ta32	6図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A33	ta33	6図柄→7図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A34	ta34	7図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A35	ta35	7図柄→1図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A36	ta36	1図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A37	ta37	1図柄→2図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A38	ta38	2図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A39	ta39	2図柄→3図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A40	ta40	3図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A41	ta41	3図柄→4図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A42	ta42	4図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A43	ta43	4図柄→5図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A44	ta44	5図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)
A45	ta45	5図柄→6図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A46	ta46	6図柄→ボタン表示	赤点滅(高速)

【図 5 0】

【図50】

20. 再抽選パート (操作促進後に奇数図柄導出)			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
B1	tb1	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B2	tb2	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B3	tb3	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B4	tb4	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B5	tb5	3図柄通常サイズ	レインボー点滅
B6	tb6	3図柄揺れ	レインボー点滅
B7	tb7	通常背景揺れ	レインボー点滅
B8	tb8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅
B9	tb9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅

600000msec  
(10分データ)

22. ファンファーレパート			
番号	t	表示内容または期間	ランプ
D1	td1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
D2	td2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec  
(10分データ)

20

30

40

50

【 図 5 1 】

【図51】

## 21. 再抽選パート(操作促進後に偶数図柄導出)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
C1	tC1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C2	tC2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C3	tC3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C4	tC4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C5	tC5	2図柄通常サイズ	レインボー点灯
C6	tC6	2図柄揺れ	レインボー点灯
C7	tC7	通常背景揺れ	レインボー点灯(なめらか)
C8	tC8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)
C9	tC9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)

600000msec  
(10分データ)

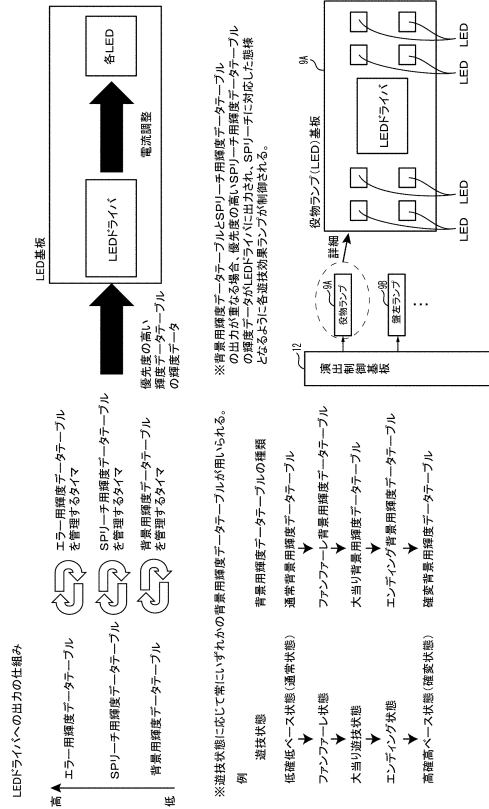
## 22. ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
E1	tE1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
E2	tE2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec  
(10分データ)

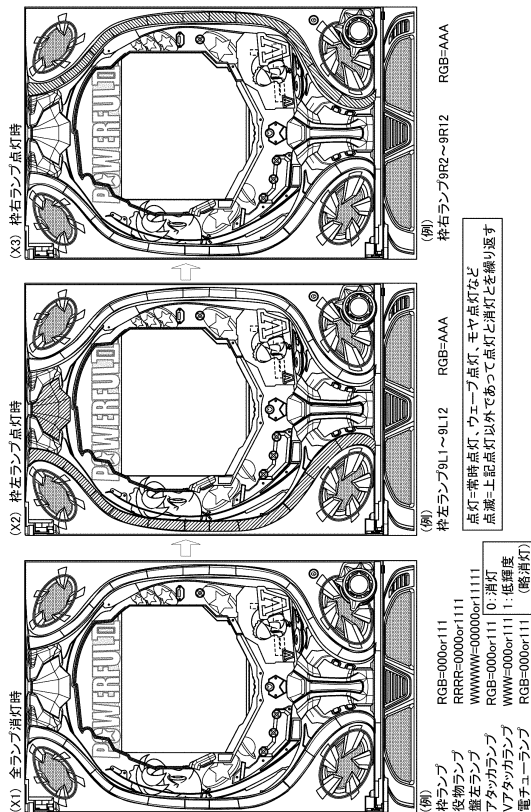
【 図 5 2 】

【図52】



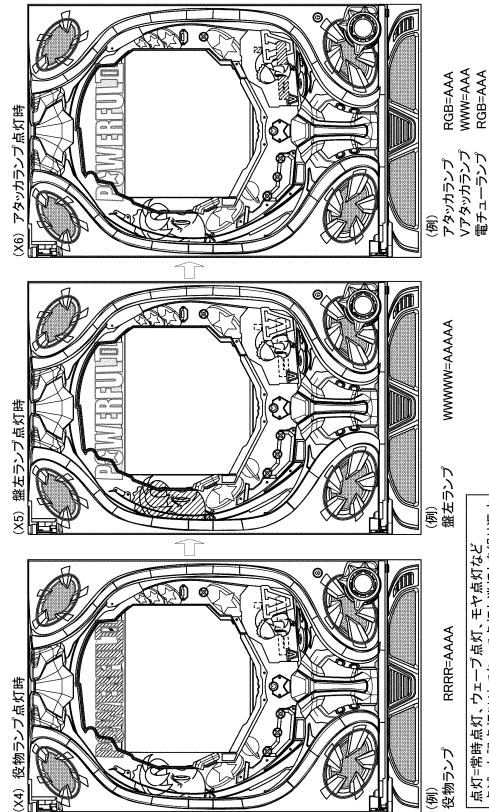
【 図 5 3 】

【図53】



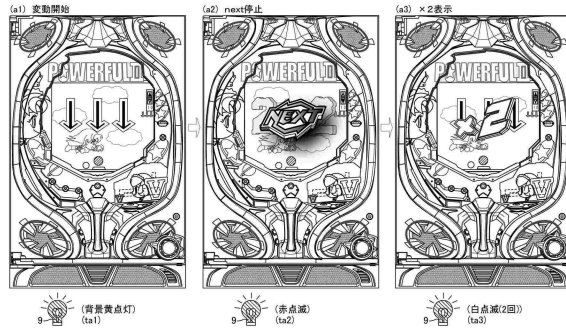
【 図 5 4 】

【図54】



## 【図 5 5】

【図55】



## 【図 5 6】

【図56】



10

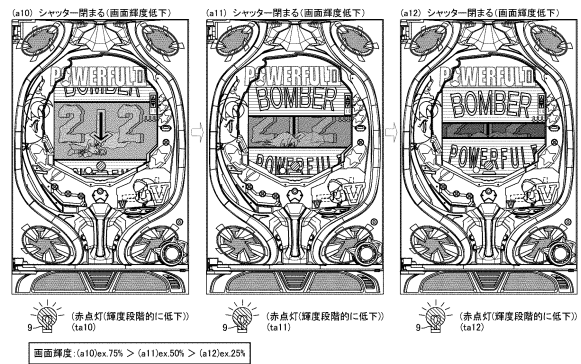
## 【図 5 7】

【図57】



## 【図 5 8】

【図58】



20

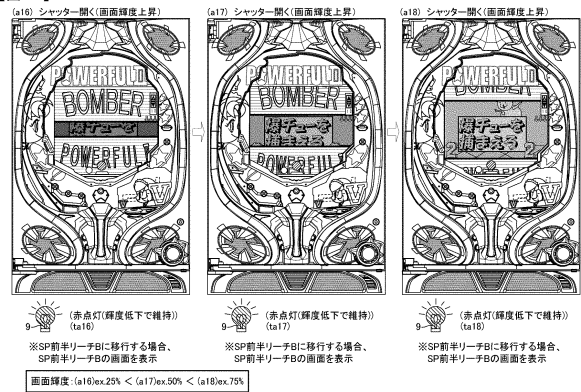
## 【図 5 9】

【図59】



## 【図 6 0】

【図60】



30

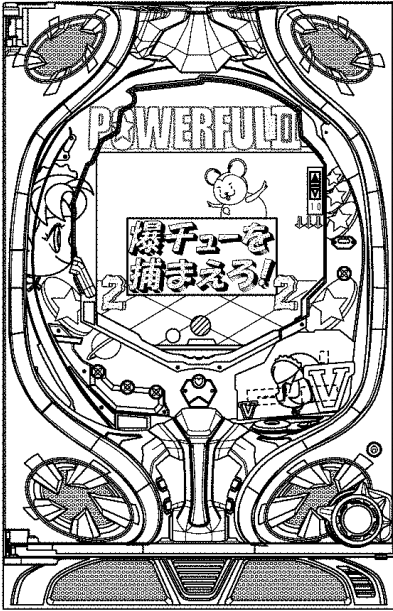
40

50

【図 6 1】

【図61】

(a19) シャッター開く(SP前半リーチAの画面)



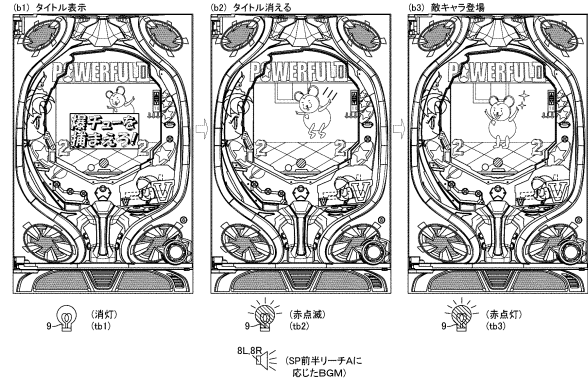
9 (消灯)  
(ta19)

※SP前半リーチBに移行する場合、  
SP前半リーチBの画面を表示

↓  
SP前半リーチA:(b1)へ  
SP前半リーチB:(e1)へ

【図 6 2】

【図62】

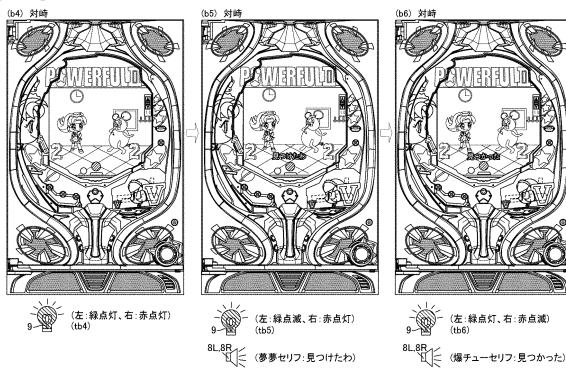


10

20

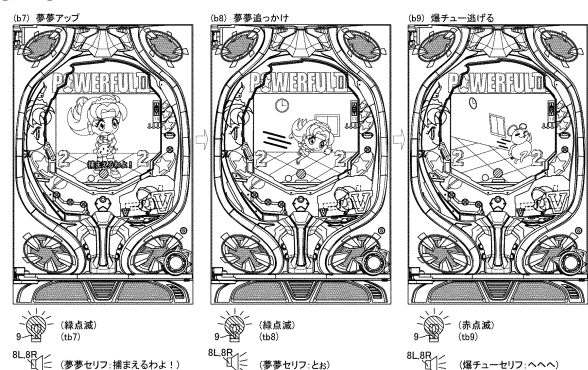
【図 6 3】

【図63】



【図 6 4】

【図64】



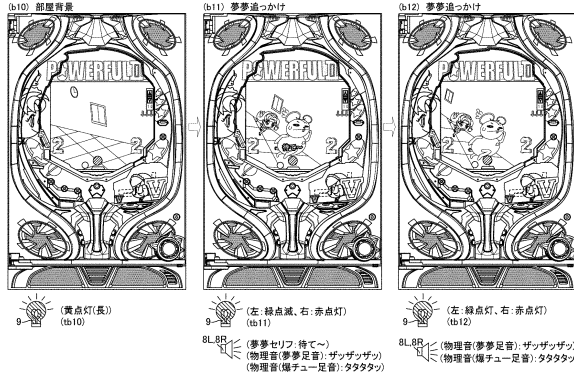
30

40

50

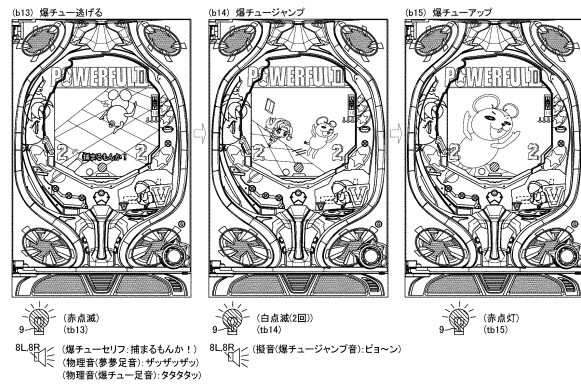
## 【図 65】

【図65】



## 【図 66】

【図66】



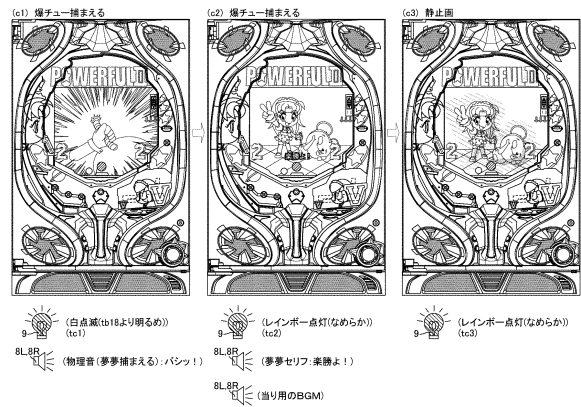
## 【図 67】

【図67】



## 【図 68】

【図68】



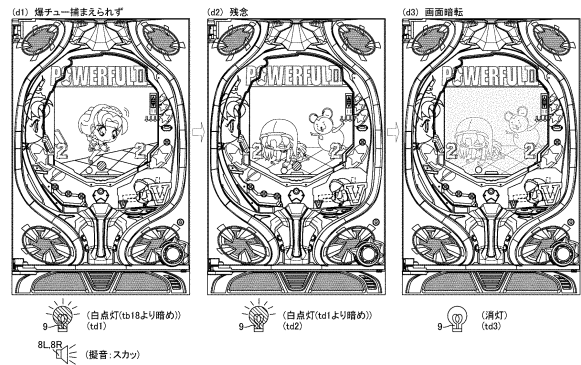
## 【図 69】

【図69】



## 【図 70】

【図70】



10

20

30

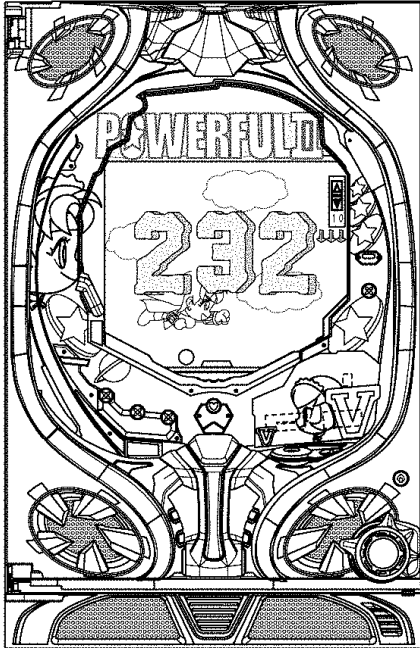
40

50

【図 7 1】

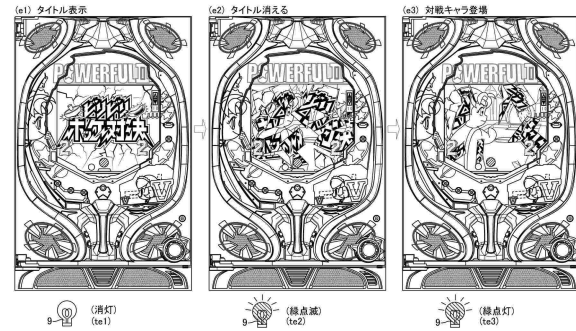
【図 71】

(d4) 通常背景

(背景黄点灯(ta1と共通))  
(td4)

【図 7 2】

【図 72】

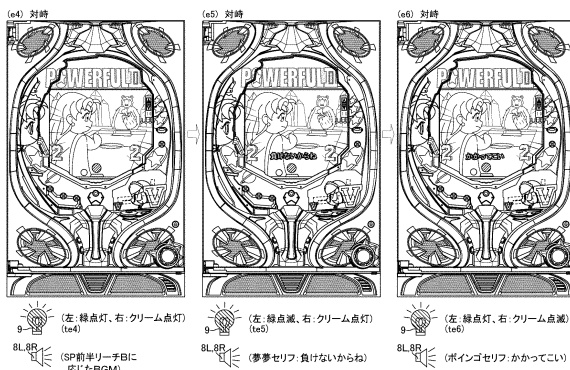


10

20

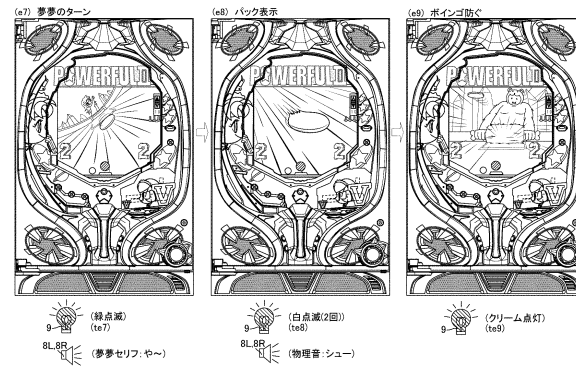
【図 7 3】

【図 73】



【図 7 4】

【図 74】



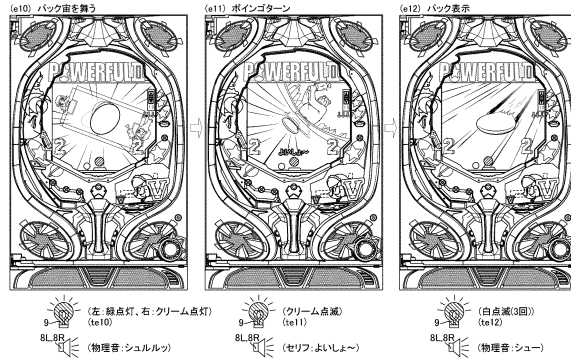
30

40

50

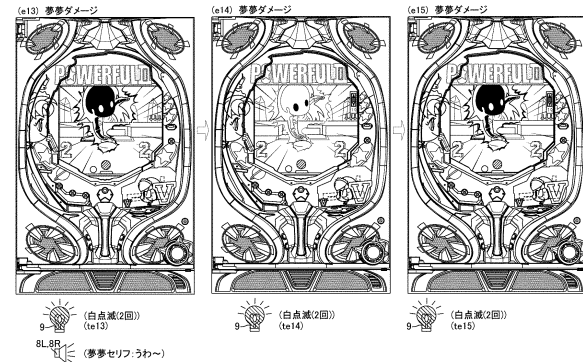
## 【図 75】

【図75】



## 【図 76】

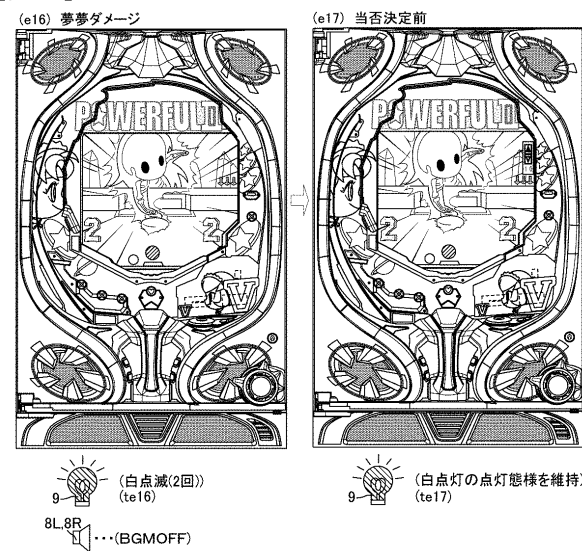
【図76】



10

## 【図 77】

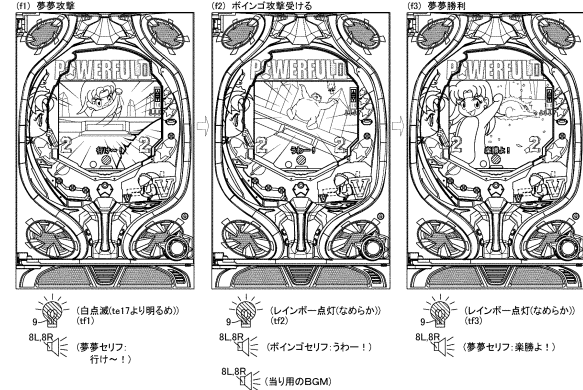
【図77】



大当り時: (f1)へ  
ハズレ時: (g1)へ  
後半発展時: (h1)へ

## 【図 78】

【図78】



20

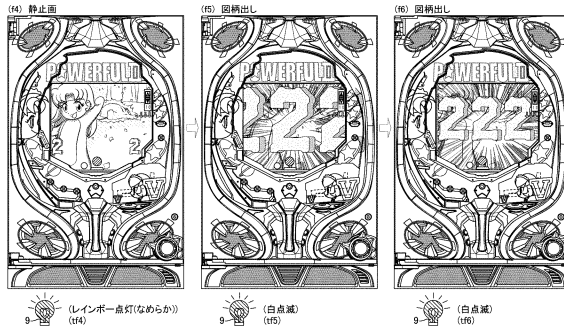
30

40

50

## 【図79】

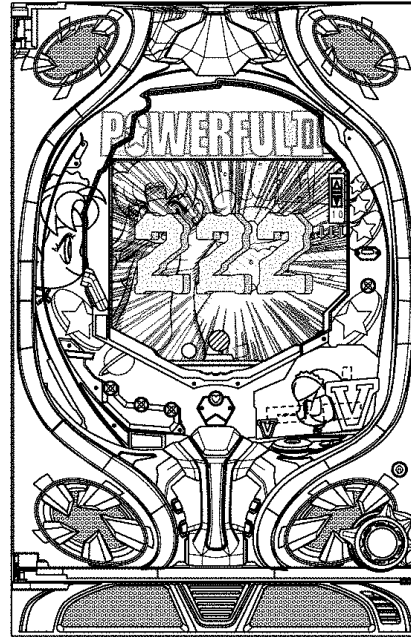
【図79】



## 【図80】

【図80】

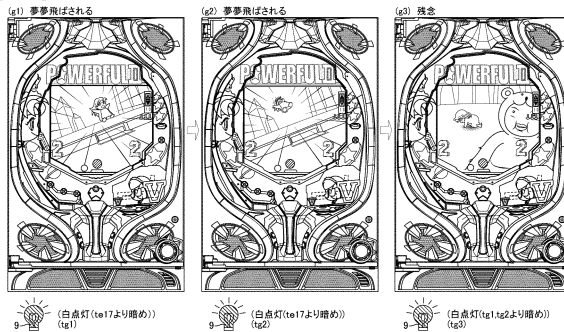
(f7) 2図柄(通常サイズ)



9 (レインボー点灯(なめらか)  
の点灯態様を維持)  
(tf7)

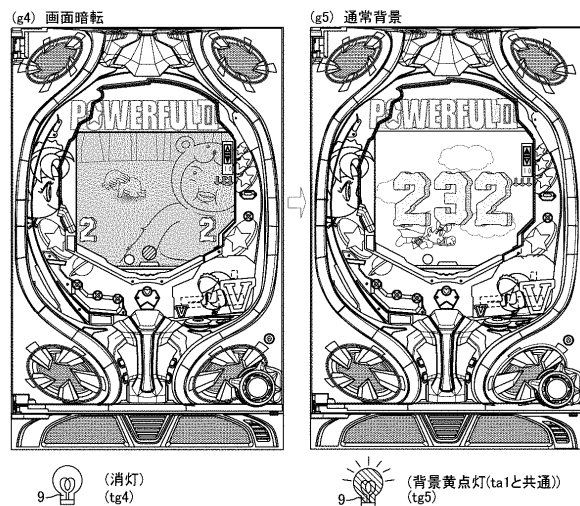
## 【図81】

【図81】



## 【図82】

【図82】



10

20

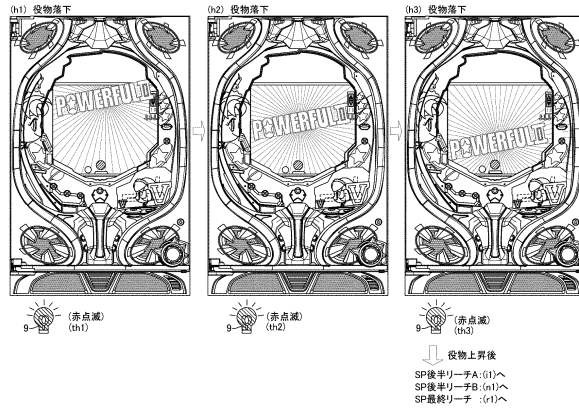
30

40

50

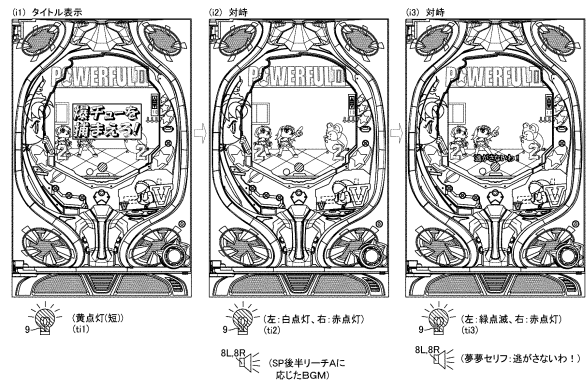
## 【図 8 3】

【図83】



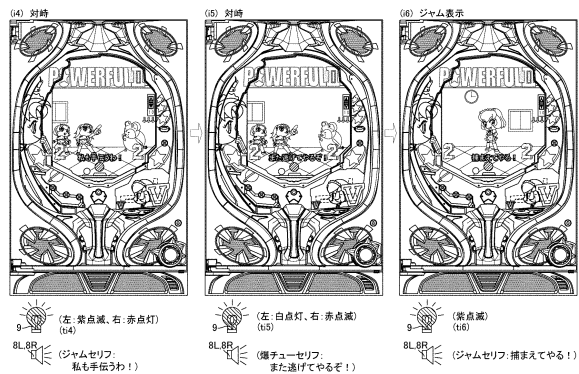
## 【図 8 4】

【図84】



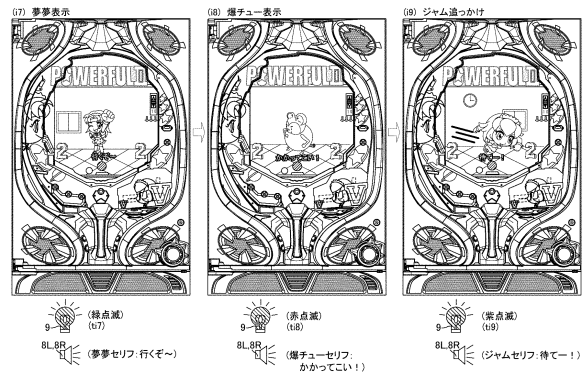
## 【図 8 5】

【図85】



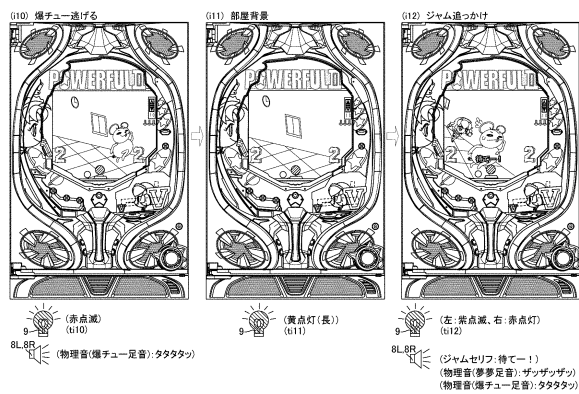
## 【図 8 6】

【図86】



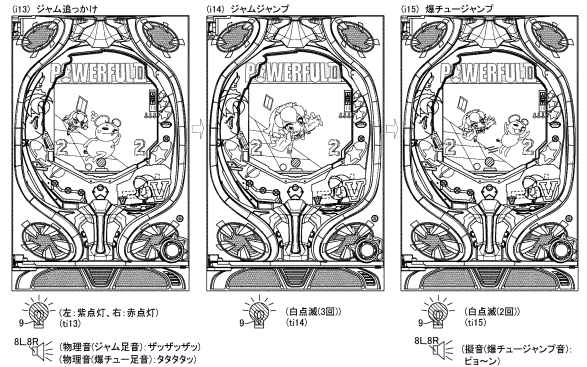
## 【図 8 7】

【図87】



## 【図 8 8】

【図88】



10

20

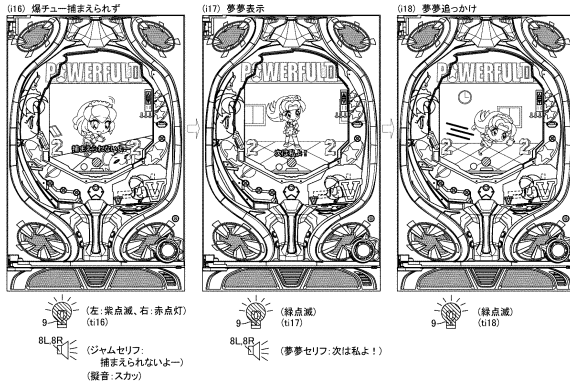
30

40

50

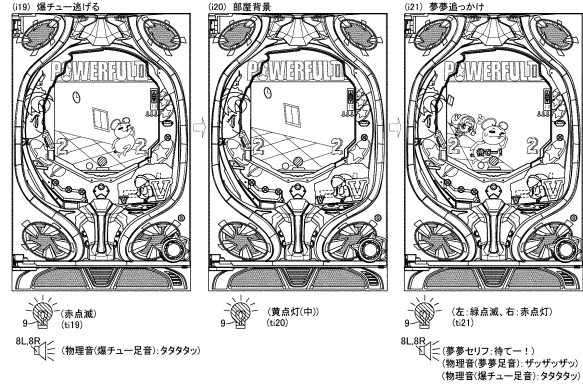
## 【図 89】

【図89】



## 【図 90】

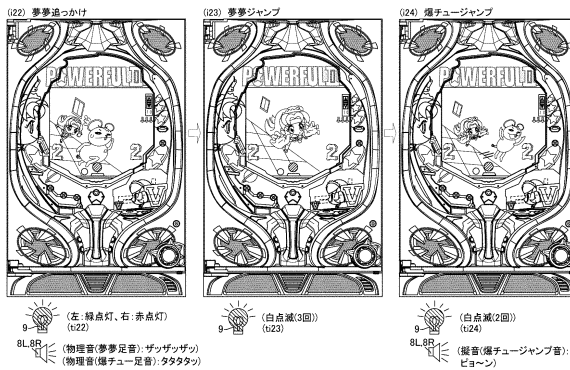
【図90】



10

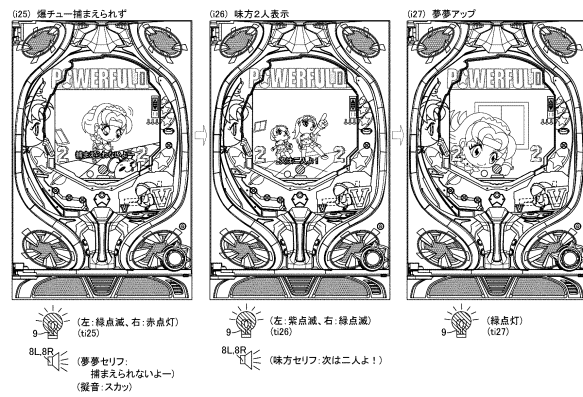
## 【図 91】

【図91】



## 【図 92】

【図92】



20

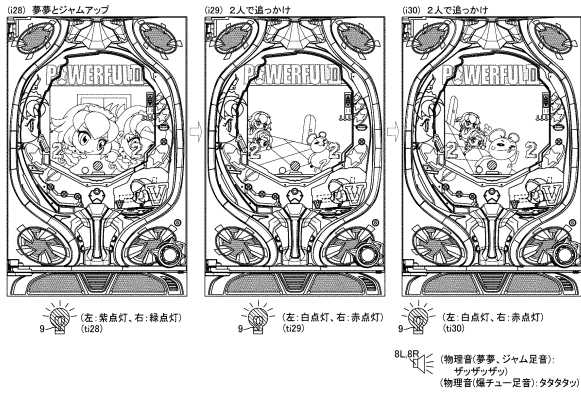
30

40

50

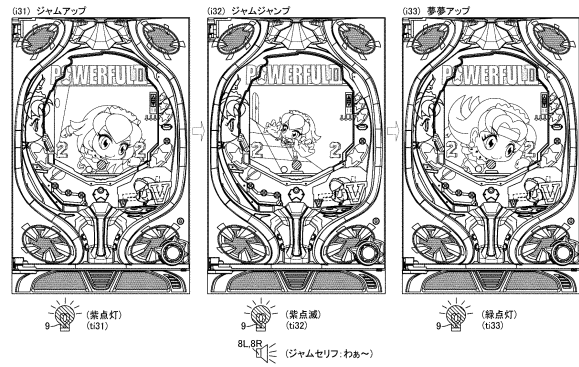
## 【図 9 3】

【図93】



## 【図 9 4】

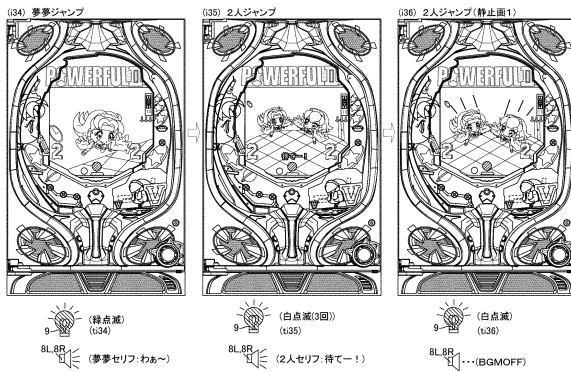
【図94】



10

## 【図 9 5】

【図95】



## 【図 9 6】

【図96】



20

30

40

50

## 【図 97】

【図97】



## 【図 98】

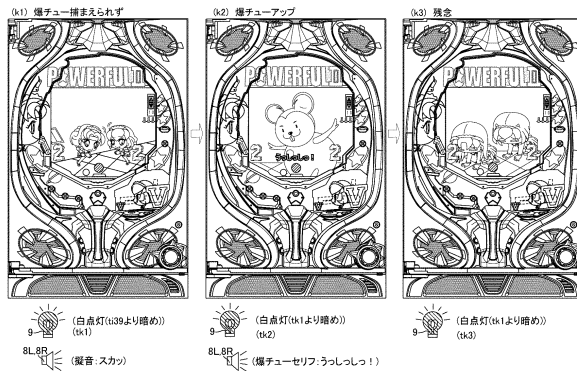
【図98】



10

## 【図 99】

【図99】



## 【図 100】

【図100】



20

30

40

50

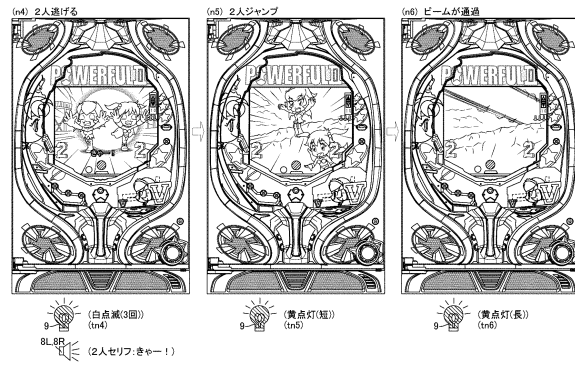
## 【図101】

【図101】



## 【図102】

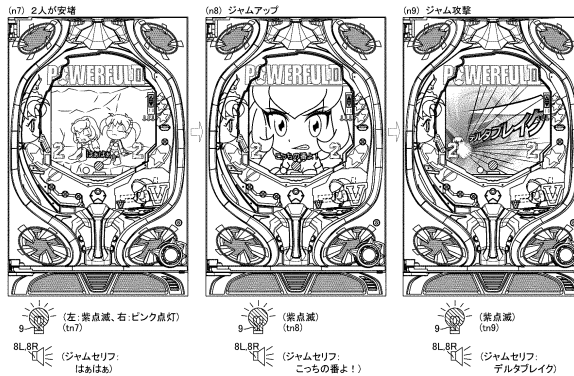
【図102】



10

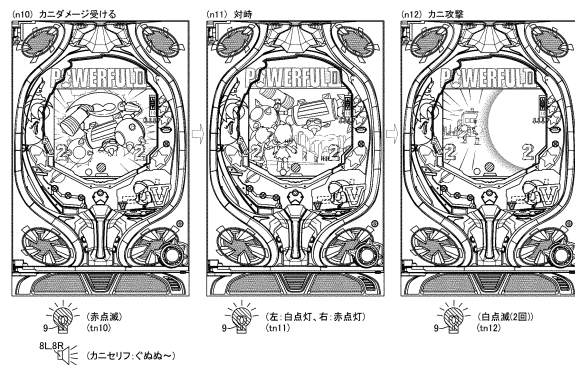
## 【図103】

【図103】



## 【図104】

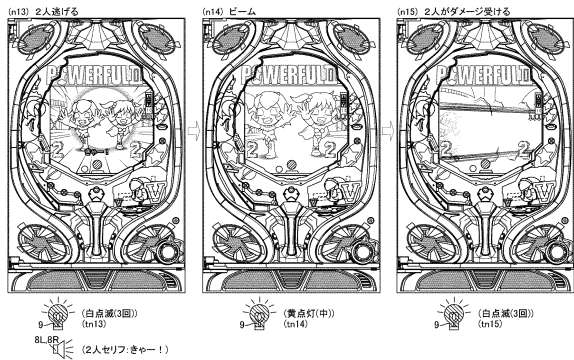
【図104】



20

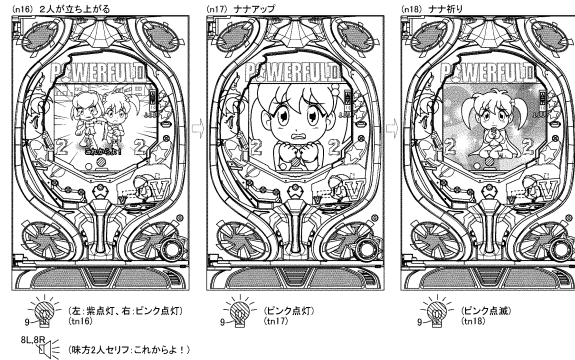
## 【図105】

【図105】



## 【図106】

【図106】



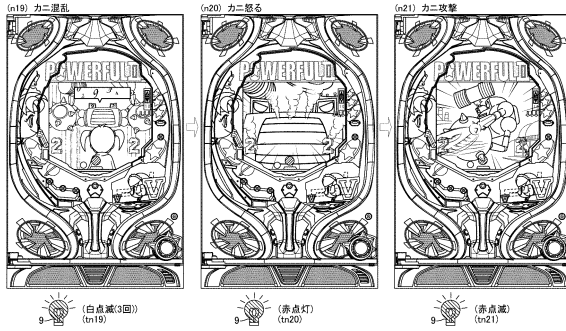
30

40

50

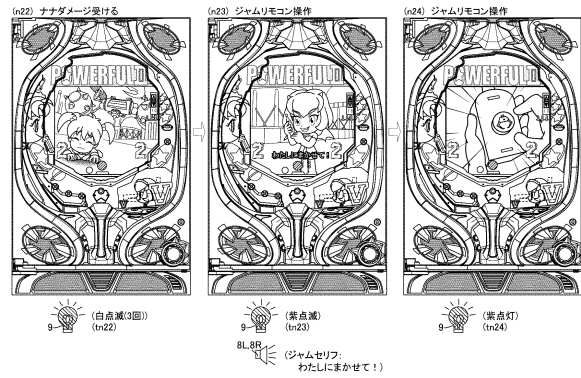
## 【図107】

【図107】



## 【図108】

【図108】



10

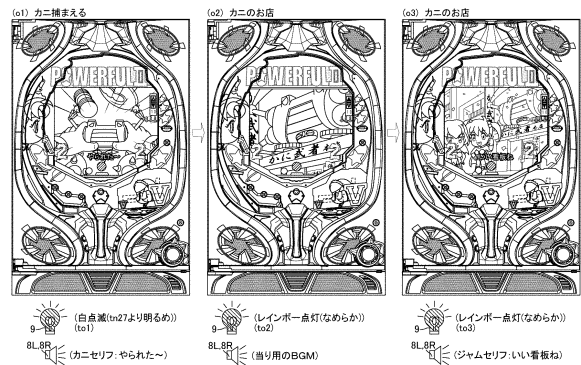
## 【図109】

【図109】



## 【図110】

【図110】



20

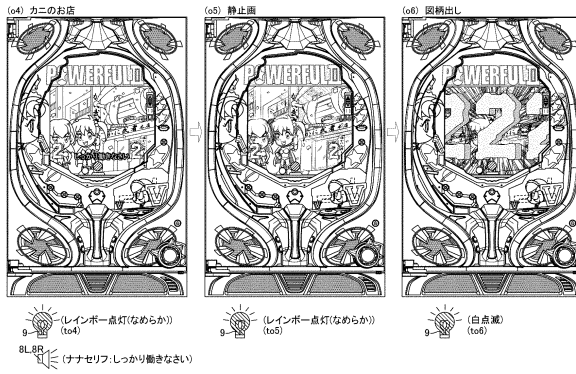
30

40

50

【図 1 1 1】

【図111】



【図 1 1 2】

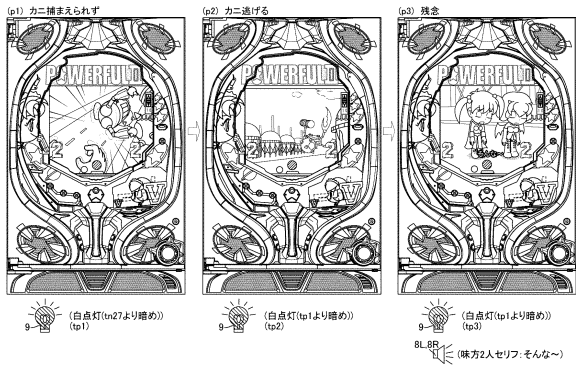
【図112】



10

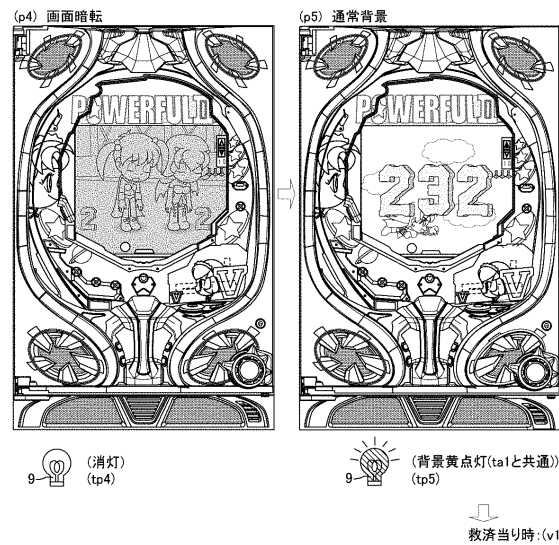
【図 1 1 3】

【図113】



【図 1 1 4】

【図114】



20

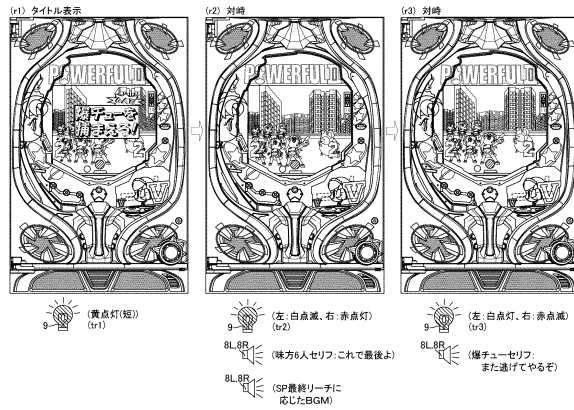
30

40

50

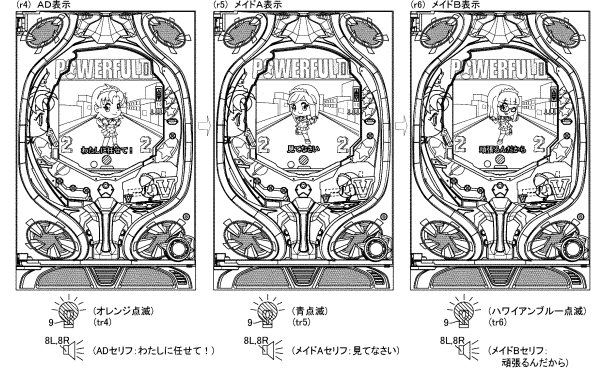
## 【図 115】

【図115】



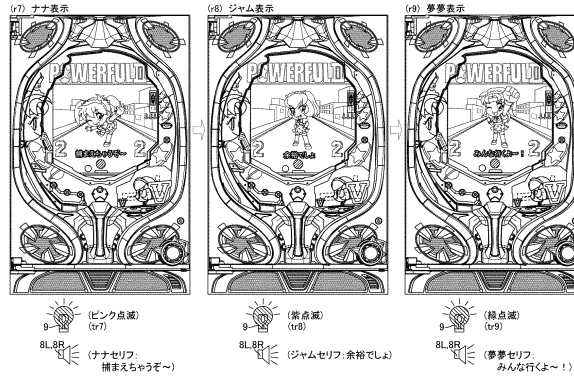
## 【図 116】

【図116】



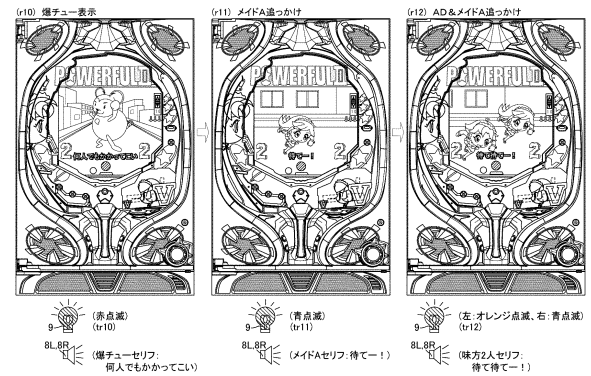
## 【図 117】

【図117】



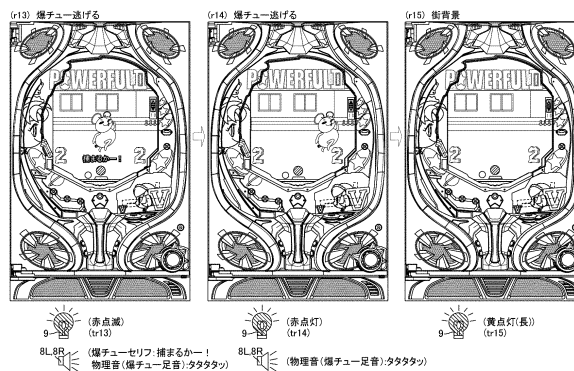
## 【図 118】

【図118】



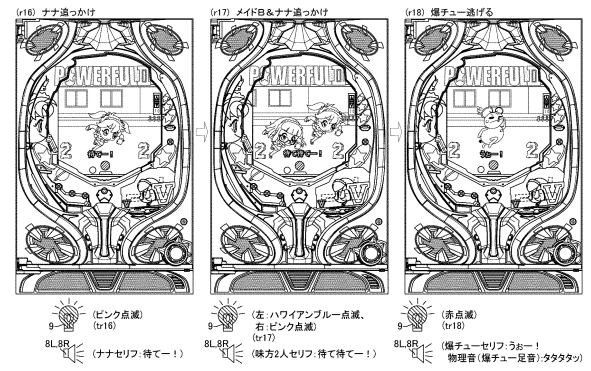
## 【図 119】

【図119】



## 【図 120】

【図120】



10

20

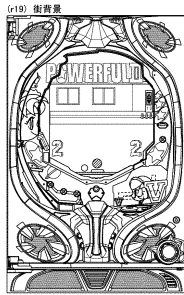
30

40

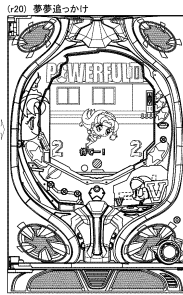
50

## 【図121】

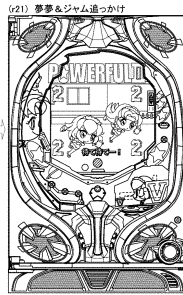
【図121】



(r18) 街景  
9 (黄点灯(中))  
(r19)



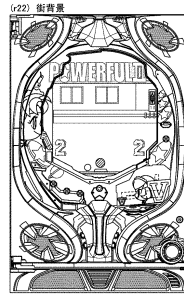
(r20) 夢夢っかけ  
9 (緑点滅)  
(r20)  
8L 8R (夢夢セリフ: 待てー！)



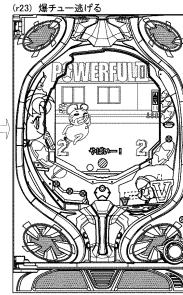
(r21) 夢夢るジャムっかけ  
9 (左: 紫点滅, 右: 緑点滅)  
(r21)  
8L 8R (味方2人セリフ: 待て待てー！)

## 【図122】

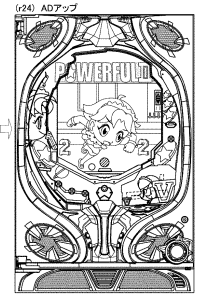
【図122】



(r22) 街景  
9 (黄点灯(中))  
(r22)



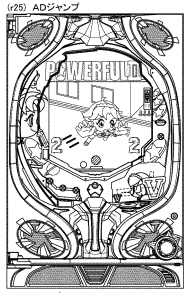
(r23) 機チューさげる  
9 (赤点滅)  
(r23)  
8L 8R (機チューセリフ: やばいー！  
物理音(機チュー足音): タタタッ)



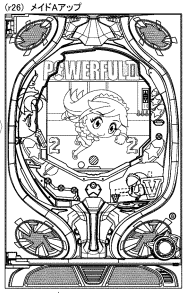
(r24) ADアップ  
9 (オレンジ点灯)  
(r24)

## 【図123】

【図123】



(r25) ADジャンプ  
9 (オレンジ点滅)  
(r25)  
8L 8R (ADセリフ: あいー！)



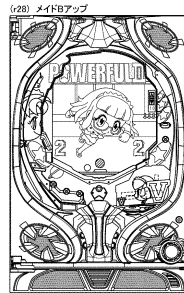
(r26) メイドAアップ  
9 (青点灯)  
(r26)



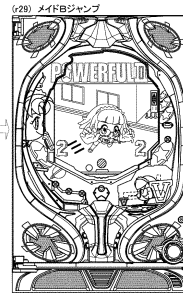
(r27) メイドAジャンプ  
9 (青点滅)  
(r27)  
8L 8R (メイドAセリフ: とお！)

## 【図124】

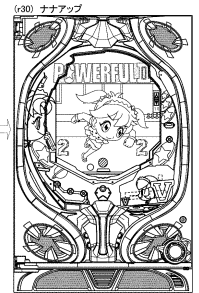
【図124】



(r28) メイドBアップ  
9 (ハワイアンブルー点灯)  
(r28)



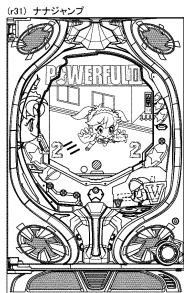
(r29) メイドBジャンプ  
9 (ハワイアンブルー点滅)  
(r29)  
8L 8R (メイドBセリフ: とお！)



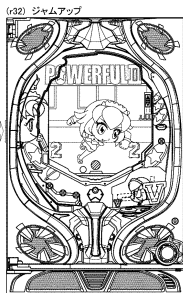
(r30) ナナアップ  
9 (ピンク点灯)  
(r30)

## 【図125】

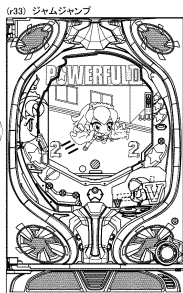
【図125】



(r31) ナナジャンプ  
9 (ピンク点滅)  
(r31)  
8L 8R (ナナセリフ: ていや！)



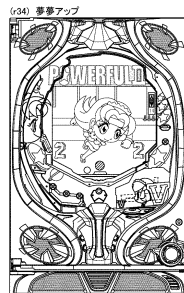
(r32) ジャムアップ  
9 (紫点灯)  
(r32)



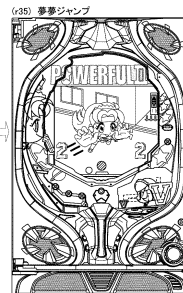
(r33) ジャムジャンプ  
9 (紫点滅)  
(r33)  
8L 8R (ジャムセリフ: とりやー！)

## 【図126】

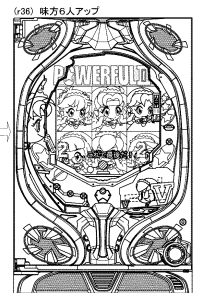
【図126】



(r34) 夢夢アップ  
9 (緑点灯)  
(r34)



(r35) 夢夢ジャンプ  
9 (緑点滅)  
(r35)  
8L 8R (夢夢セリフ: おりやー！)



(r36) 味方6人アップ  
9 (白点滅(2回))  
(r36)  
8L 8R (6人セリフ: これで最後だ！)

10

20

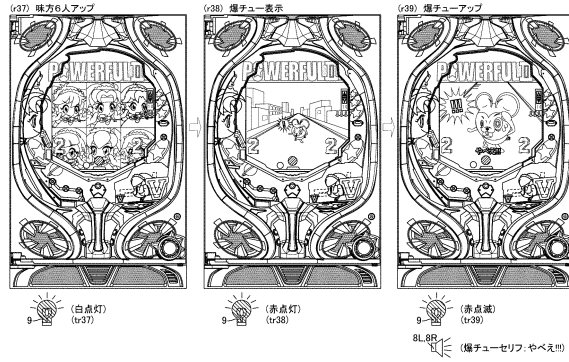
30

40

50

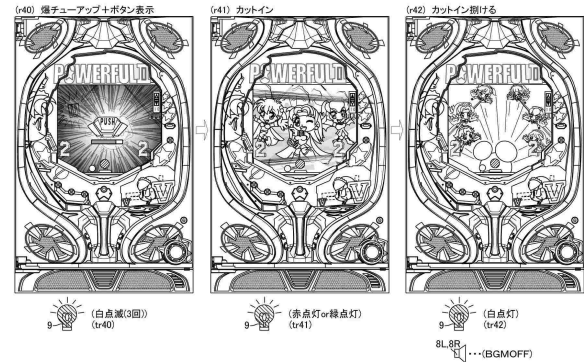
## 【図127】

【図127】



## 【図128】

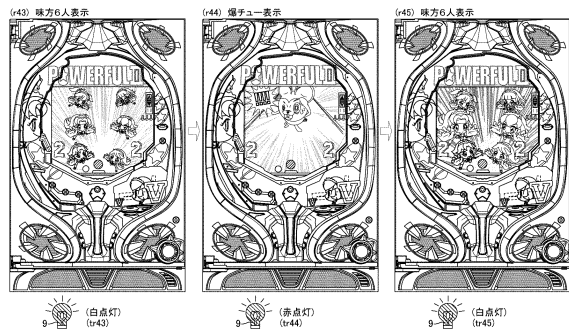
【図128】



10

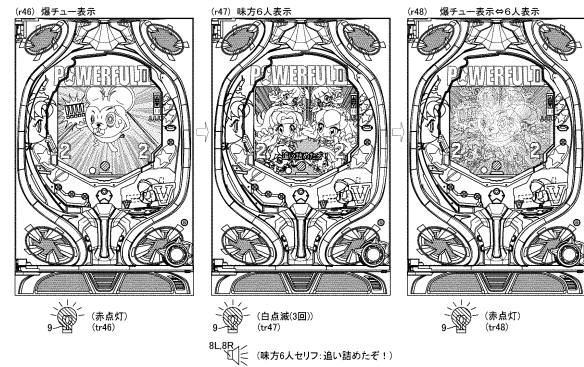
## 【図129】

【図129】



## 【図130】

【図130】



20

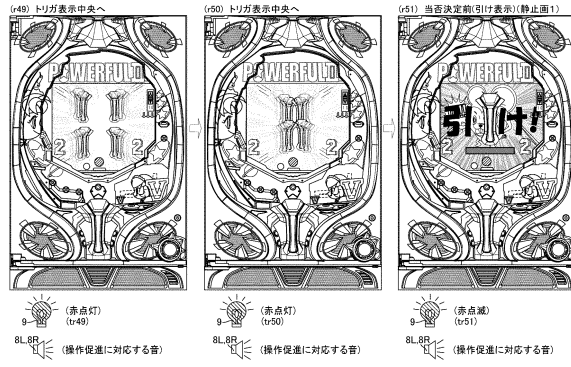
30

40

50

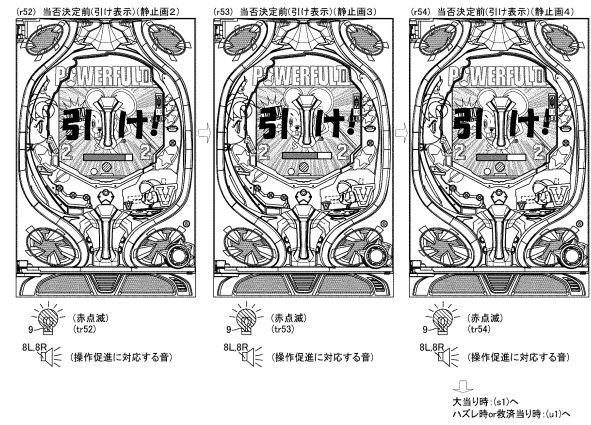
## 【図131】

【図131】



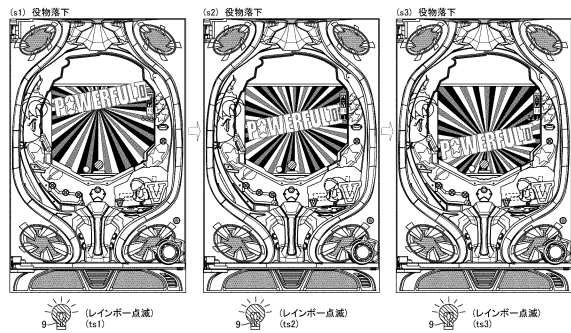
## 【図132】

【図132】



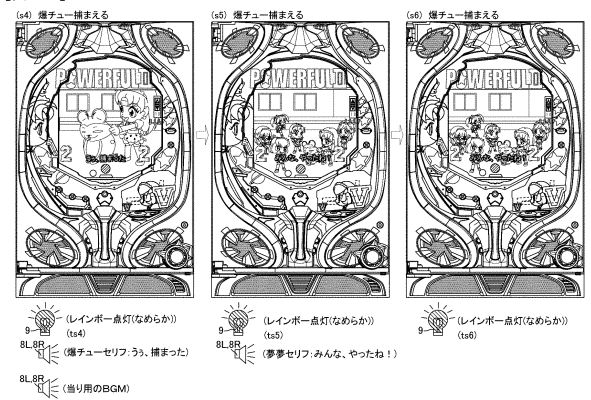
## 【図133】

【図133】



## 【図134】

【図134】



10

20

30

40

50

## 【図135】

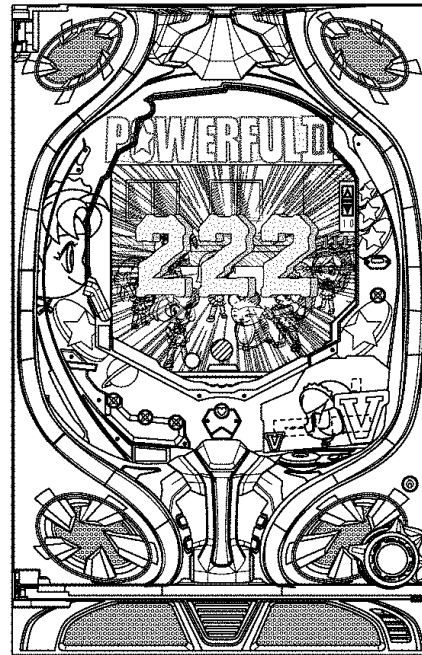
【図135】



## 【図136】

【図136】

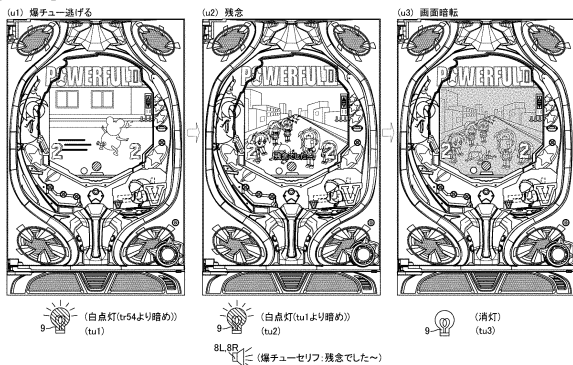
(s10) 2図柄(通常サイズ)



(レインボー点灯(なめらか)  
の点灯態様を維持)  
(ts10)

## 【図137】

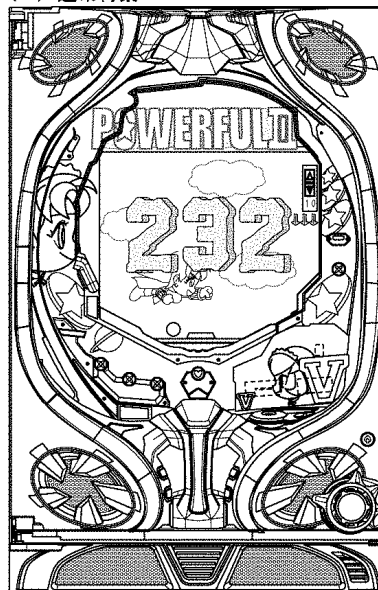
【図137】



## 【図138】

【図138】

(u4) 通常背景



(背景黄点灯(ta1と共通))  
(tu4)

↓  
救済当り時:(v1)へ

10

20

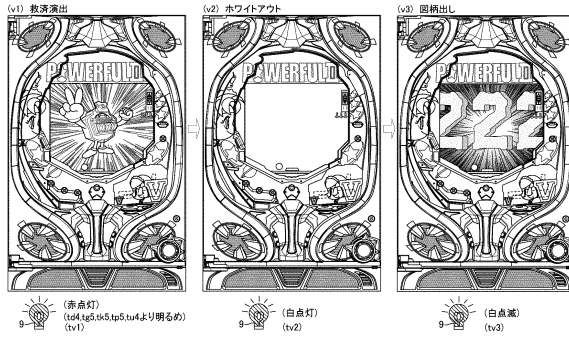
30

40

50

## 【図139】

【図139】



## 【図140】

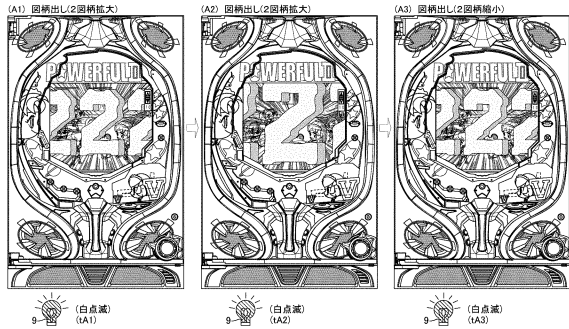
【図140】



10

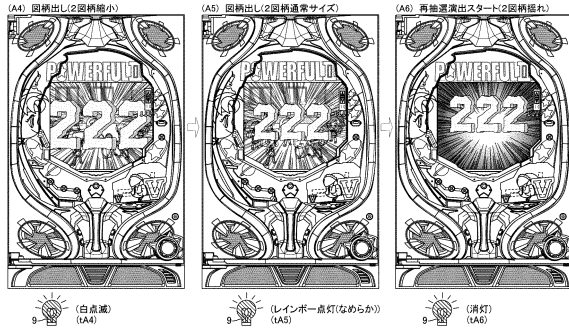
## 【図141】

【図141】



## 【図142】

【図142】



20

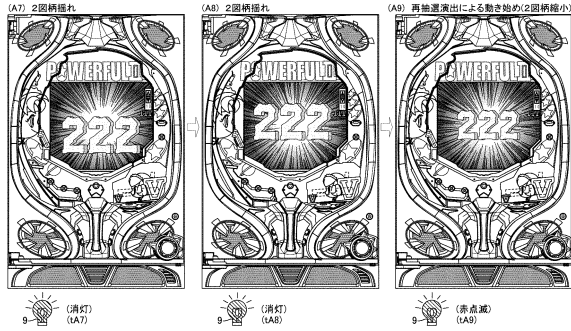
30

40

50

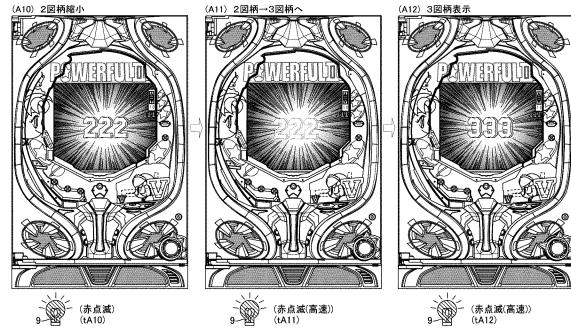
## 【図143】

【図143】



## 【図144】

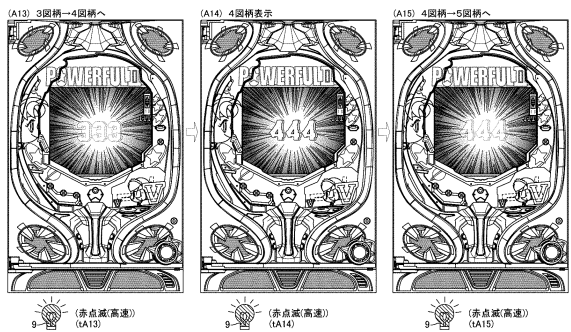
【図144】



10

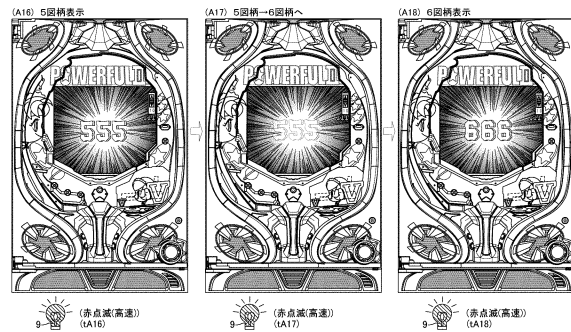
## 【図145】

【図145】



## 【図146】

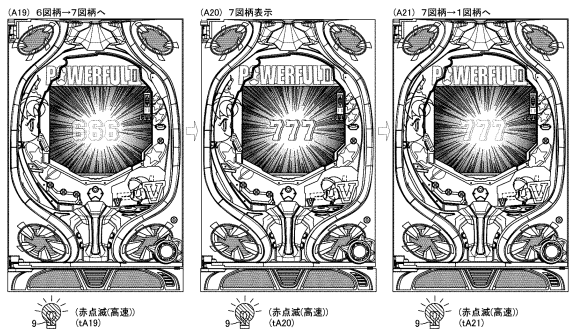
【図146】



20

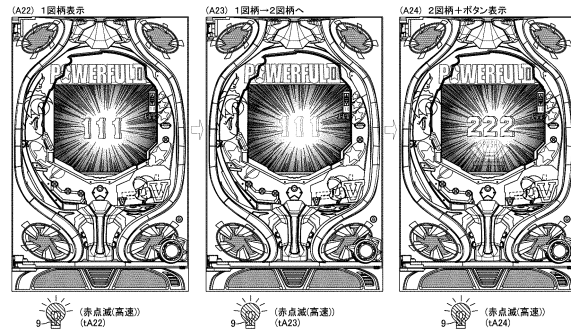
## 【図147】

【図147】



## 【図148】

【図148】



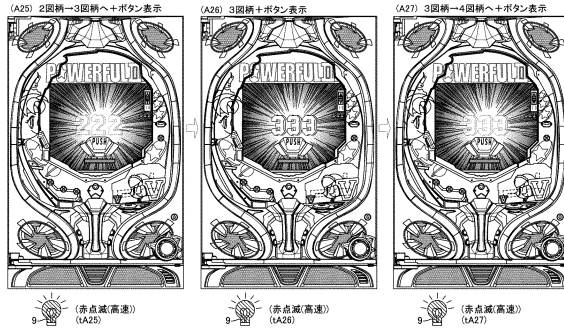
30

40

50

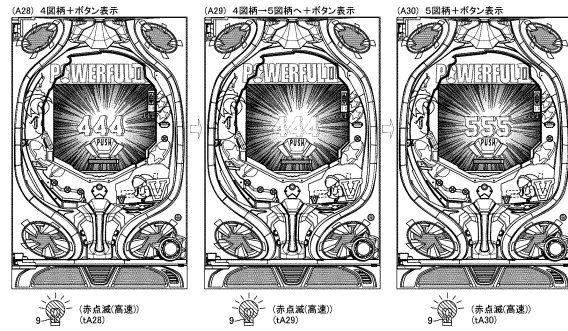
## 【図149】

【図149】



## 【図150】

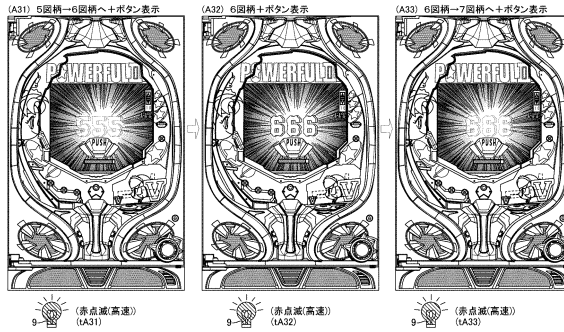
【図150】



10

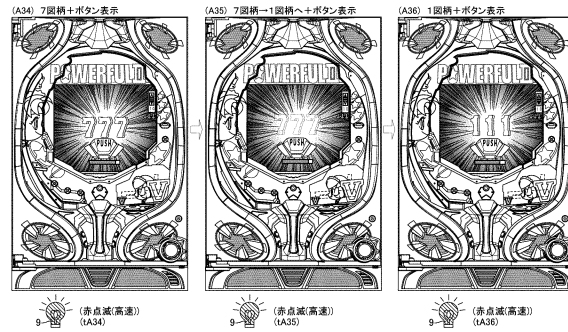
## 【図151】

【図151】



## 【図152】

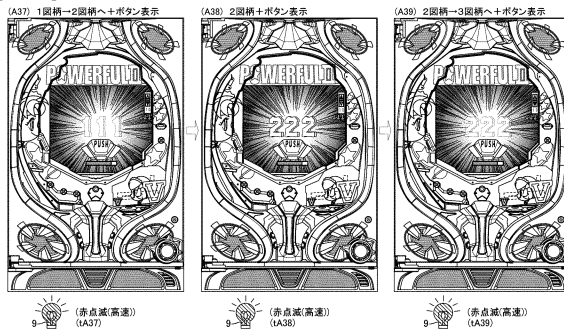
【図152】



20

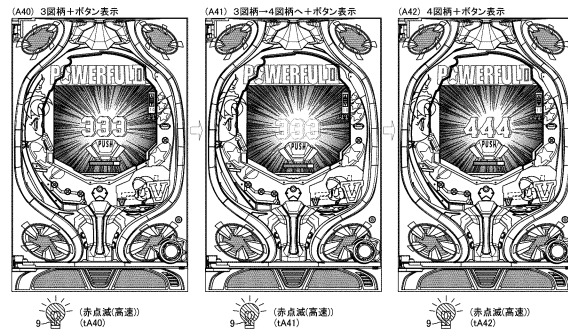
## 【図153】

【図153】



## 【図154】

【図154】



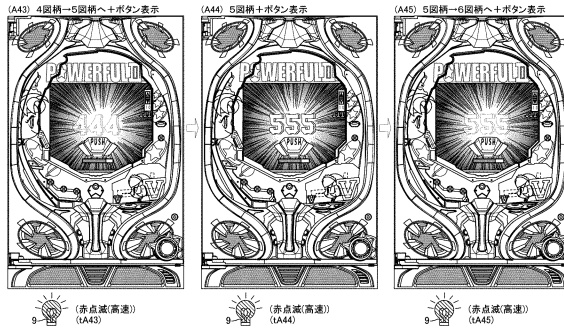
30

40

50

## 【図155】

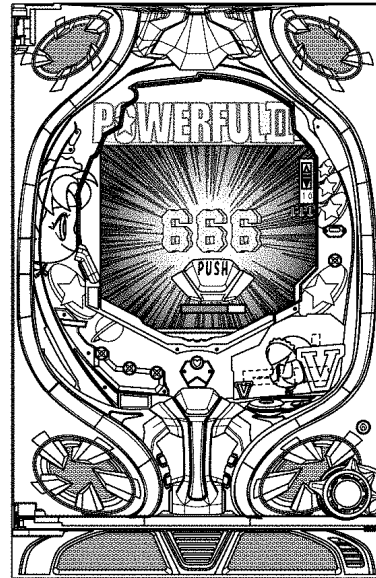
【図155】



## 【図156】

【図156】

(A46) 6図柄+ボタン表示

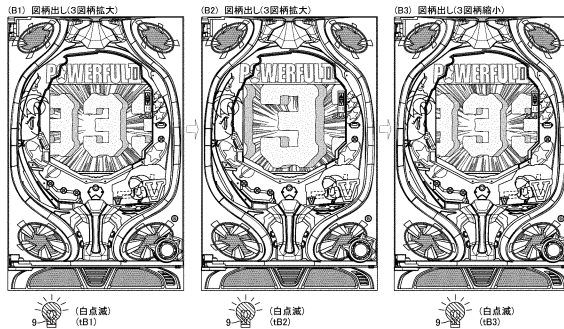


(赤点減(高速))  
(tA46)

奇数図柄導出時:(B1)へ  
偶数図柄導出時:(C1)へ

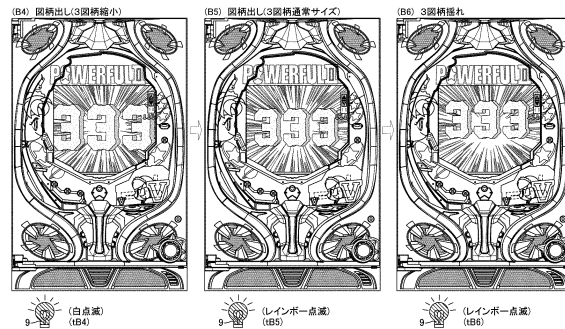
## 【図157】

【図157】



## 【図158】

【図158】



10

20

30

40

50

## 【図159】

【図159】



## 【図160】

【図160】



10

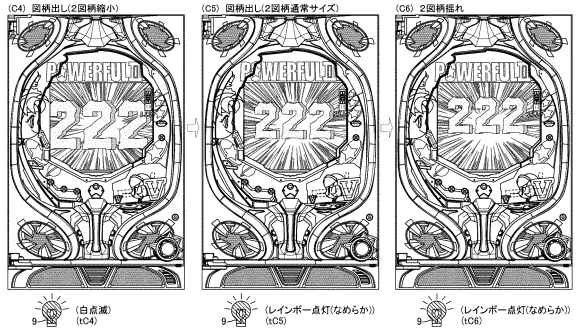
## 【図161】

【図161】



## 【図162】

【図162】



20

30

40

50

【図163】

【図163】



【図164】

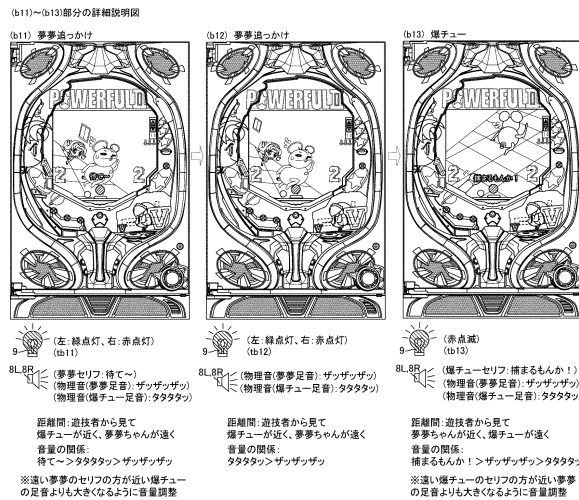
【図164】



10

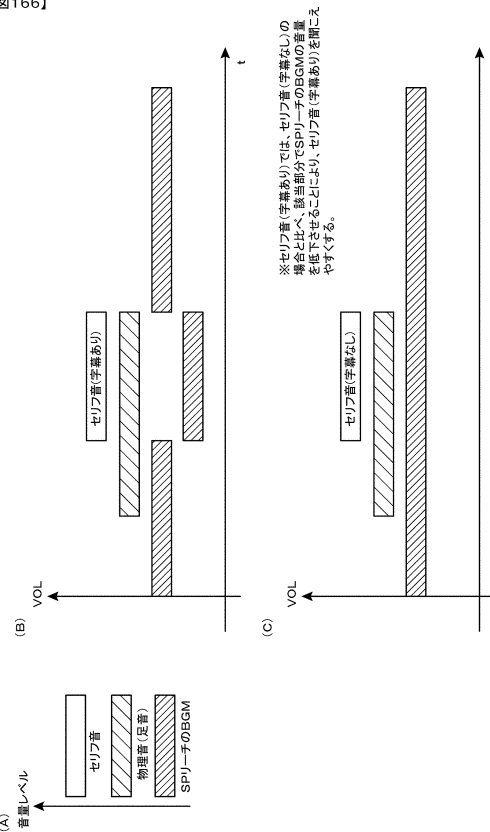
【図165】

【図165】



【図166】

【図166】



20

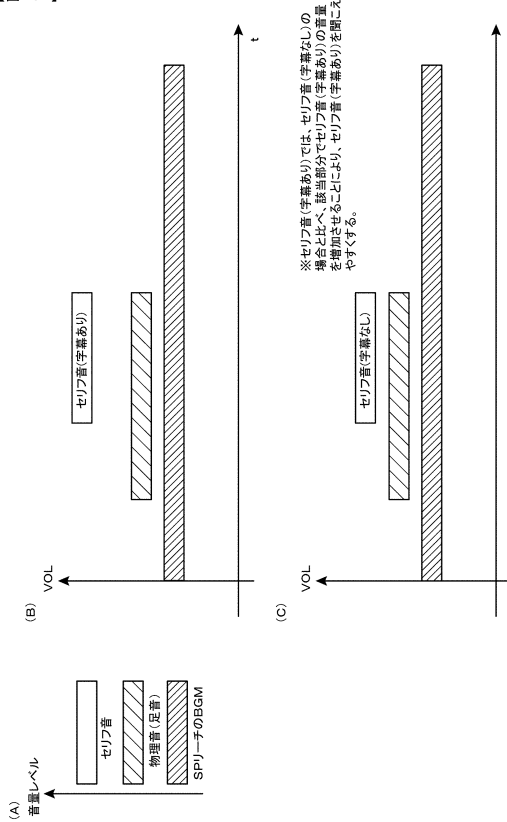
30

40

50

## 【図167】

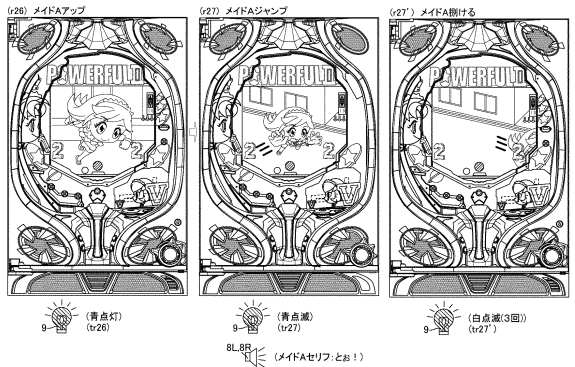
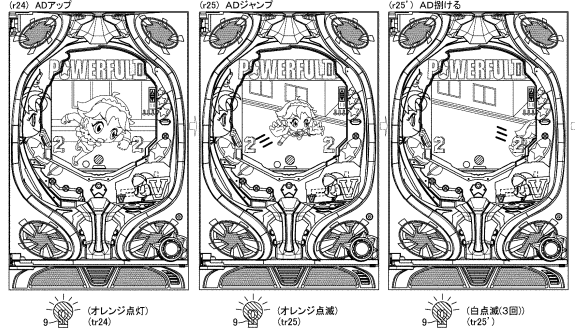
【図167】



## 【図168】

【図168】

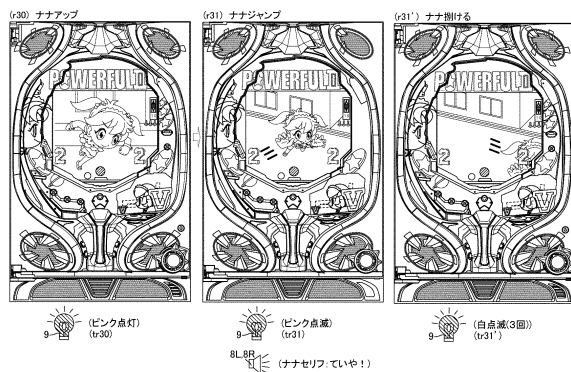
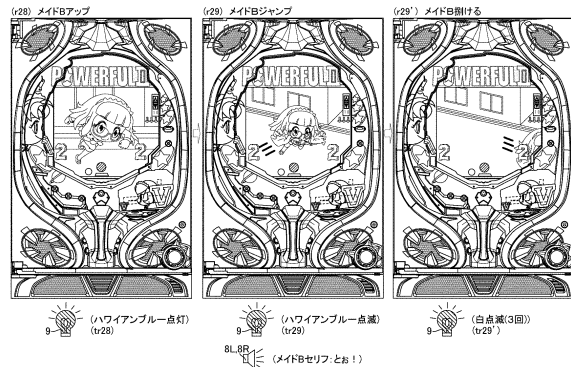
(r24)~(r27)部分の詳細説明図



## 【図169】

【図169】

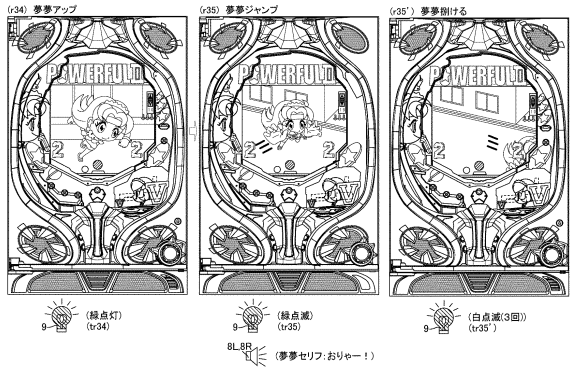
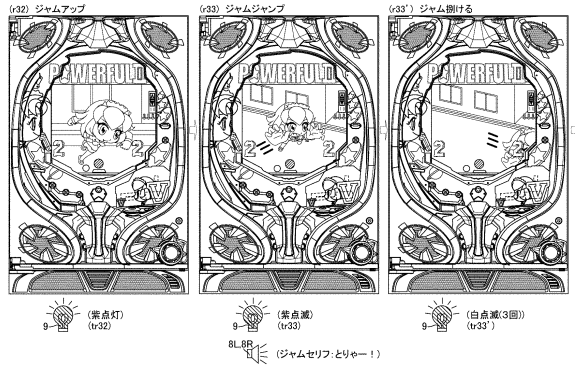
(r28)~(r31)部分の詳細説明図



## 【図170】

【図170】

(r32)~(r35)部分の詳細説明図



10

20

30

40

50

## 【図 171】

【図171】

(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図



## 【図 172】

【図172】

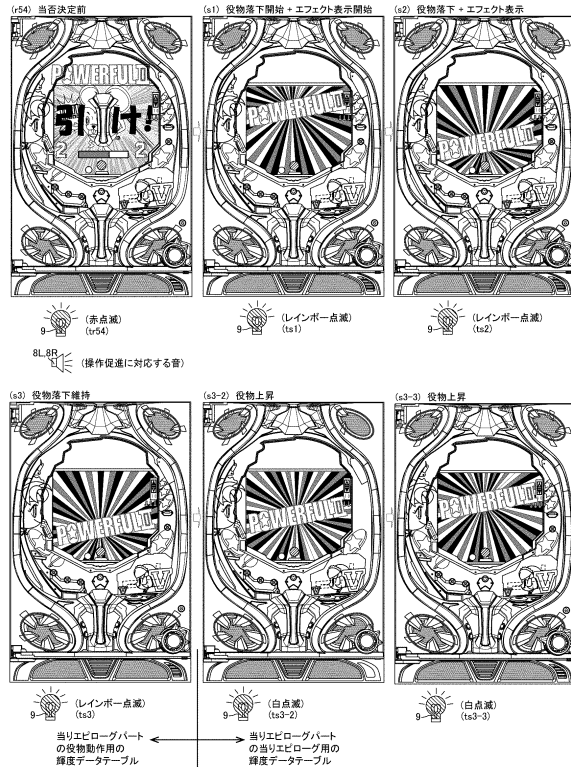
(b18)～(i1)における役物動作の詳細説明図



## 【図 173】

【図173】

(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図



## 【図 174】

【図174】

(r54)～(s4)における役物動作の詳細説明図



10

20

30

40

50

【 図 1 7 5 】

【図175】

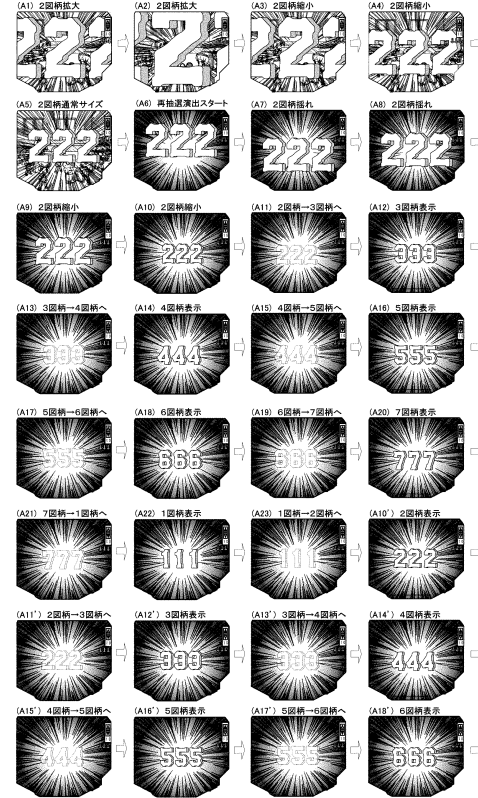
## 字幕数とセリフ数との関係

SPリーチ種類	字幕数/セリフ数	エピソードの種類	字幕数/セリフ数
SP前半リーチA	5/8	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	0/0
SP前半リーチB	3/5	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	0/0
SP後半リーチA	14/16	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	1/1
SP後半リーチB	7/9	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	1/1
SP最終リーチ	19/27	当りエピソード	2/2
		ハズレエピソード	1/1

【 図 1 7 6 】

【图176】

(A1)～(A23)部分の詳細説明図  
(A1)の図解抜き



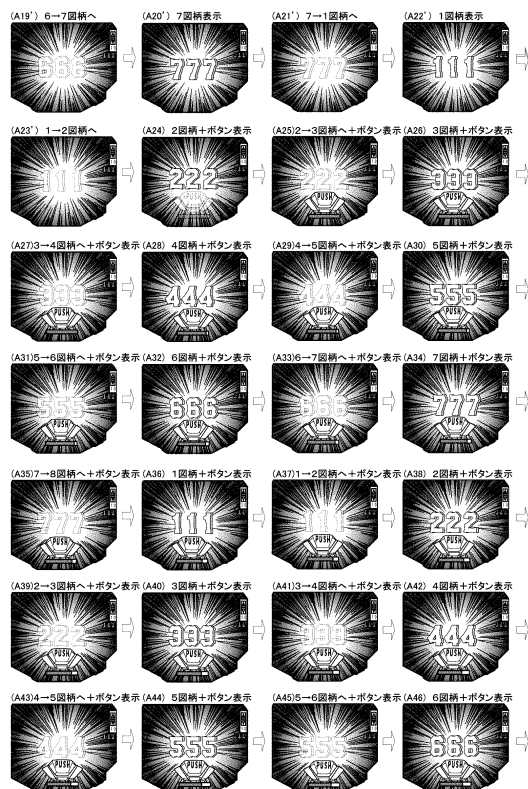
10

20

【 図 1 7 7 】

【图177】

(A24)～(A46)部分の詳細説明図



【 図 1 7 8 】

【图178】

(A) (b4)~(b6)部分の詳細説明図



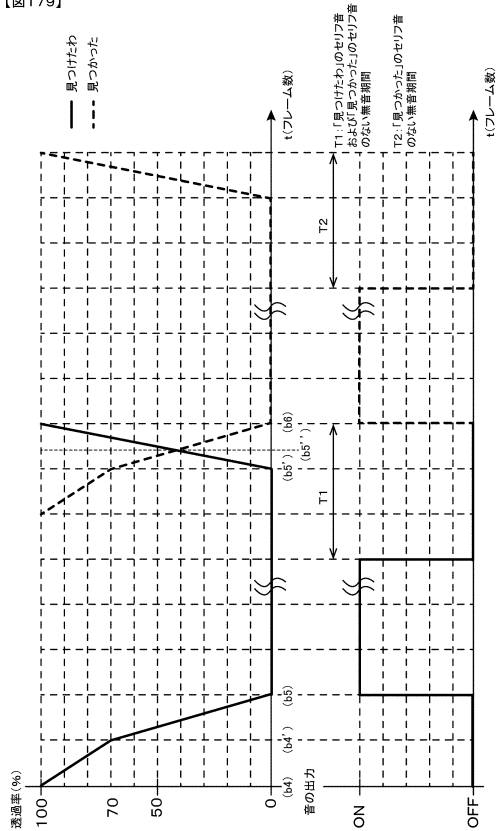
※大当りラウンド中は、フェード効果を付さずに楽曲の歌詞字幕を表示する。

30

40

## 【図179】

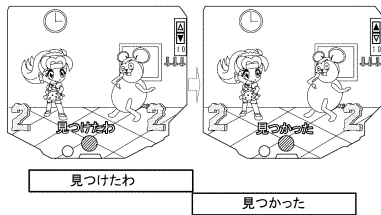
【図179】



## 【図181】

【図181】

(A) 比較例1



※似たような字幕表示が空白期間無しで切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難い。

(B) 比較例2

見つけたわ 見つけたわ 見つけた

※フェードをかけずに字幕表示を重ねると見難い。

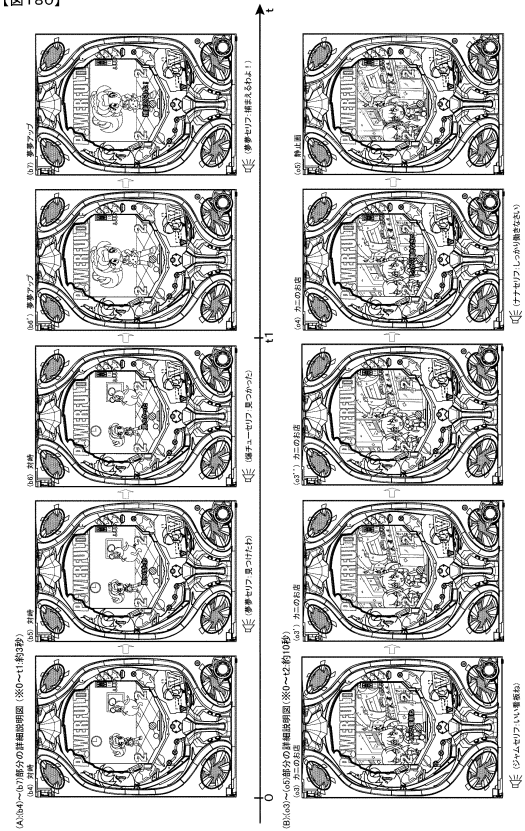
(C) 比較例3



※字幕表示を2段にすると演出の妨げとなる。

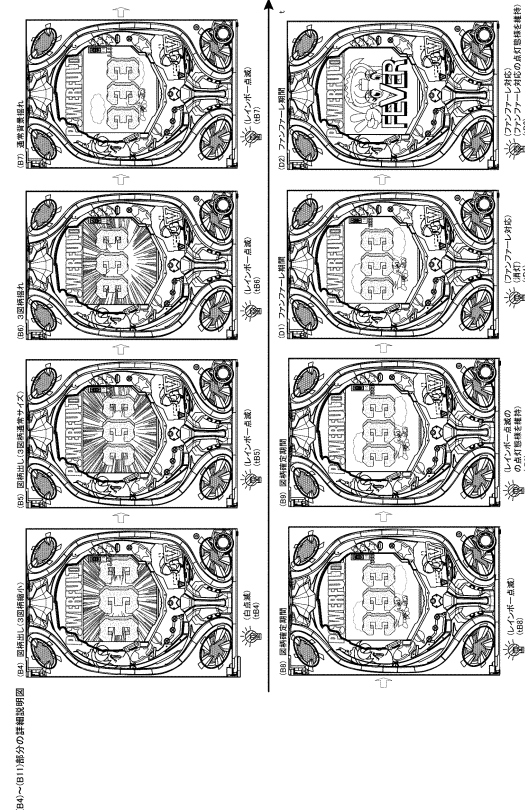
## 【図180】

【図180】



## 【図182】

【図182】



10

20

30

40

50

## 【図183】

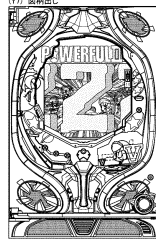
【図183】

(Y1)～(Y7) 図柄出しの変形例

(Y1) 縮小図柄出し



(Y7) 図柄出し

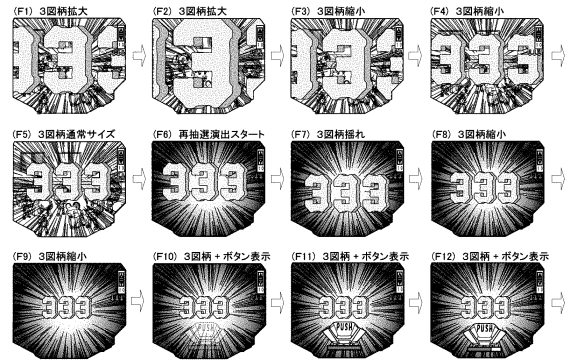


※飾り図柄は、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、当りエピソードパート時に図柄が増え、縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は画面中央の位置から拡大されて図柄出しの演出が実行される。

## 【図184】

【図184】

(F1)～(F12) 再抽選の変形例



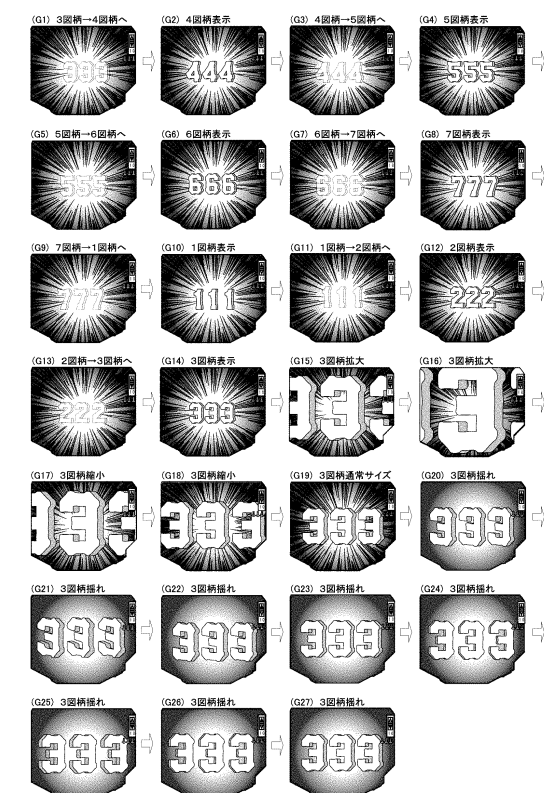
10

20

## 【図185】

【図185】

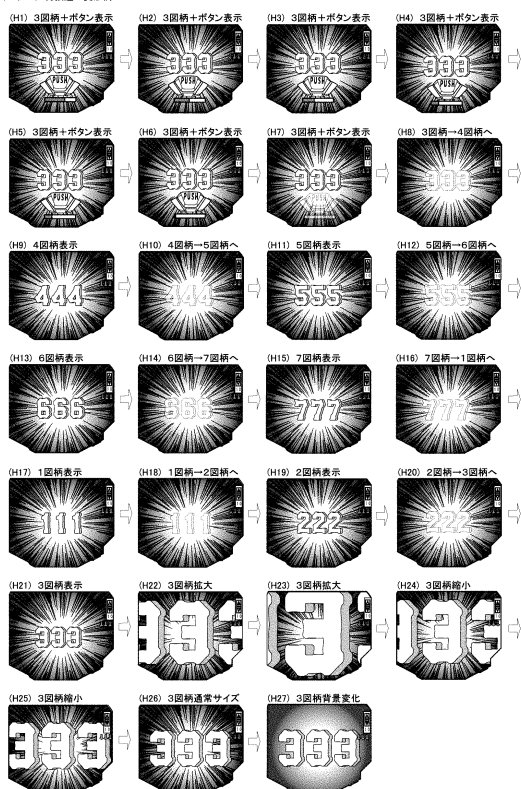
(G1)～(G27) 再抽選の変形例



## 【図186】

【図186】

(H1)～(H27) 再抽選の変形例



30

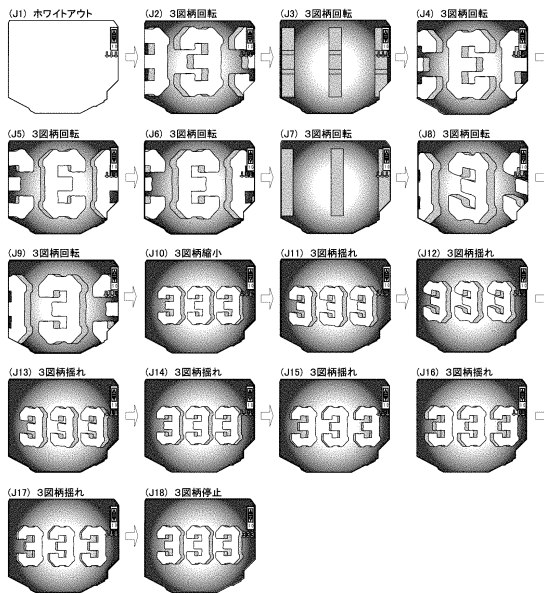
40

50

【図187】

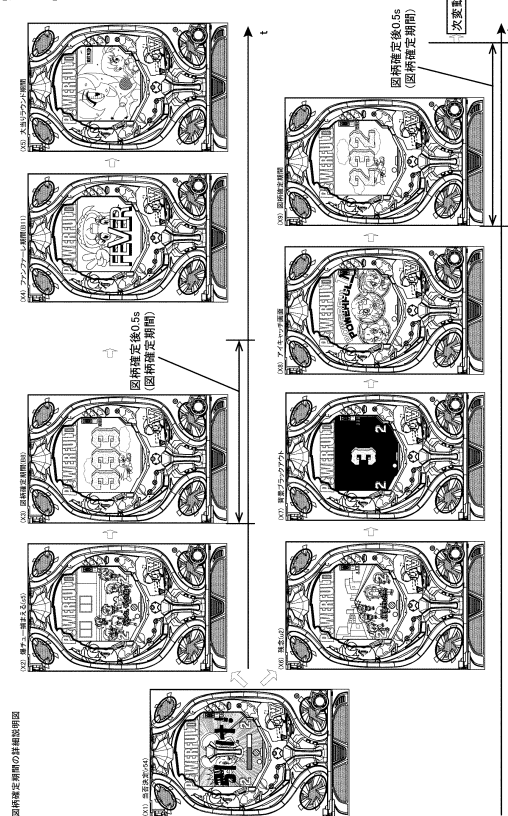
【図187】

(J1)~(J27) 再抽選の変形例



【図188】

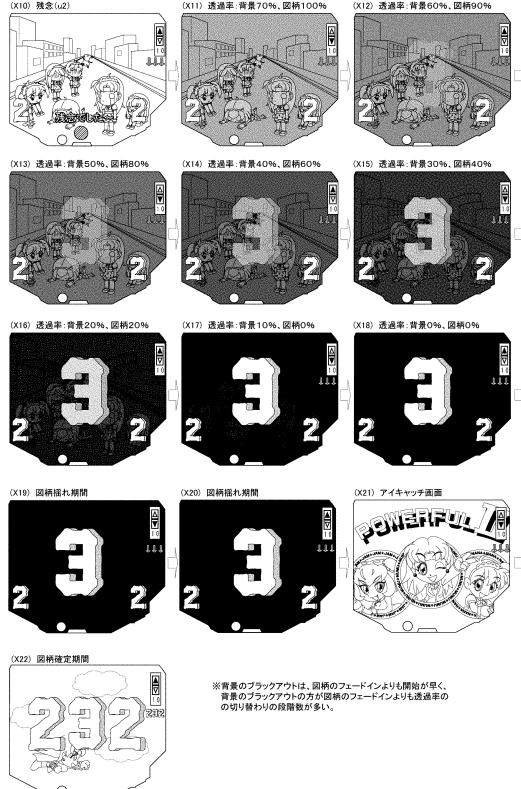
【図188】



【図189】

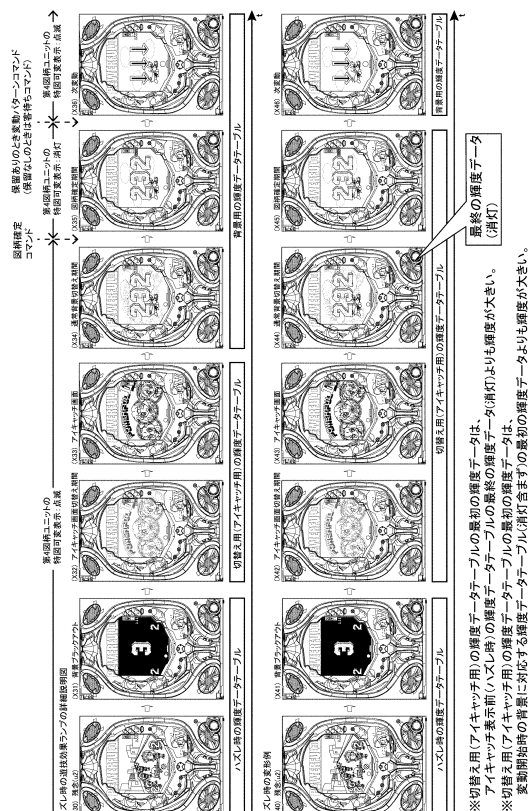
【図189】

(X10)~(X22) ブラックアウトの詳細説明図



【図190】

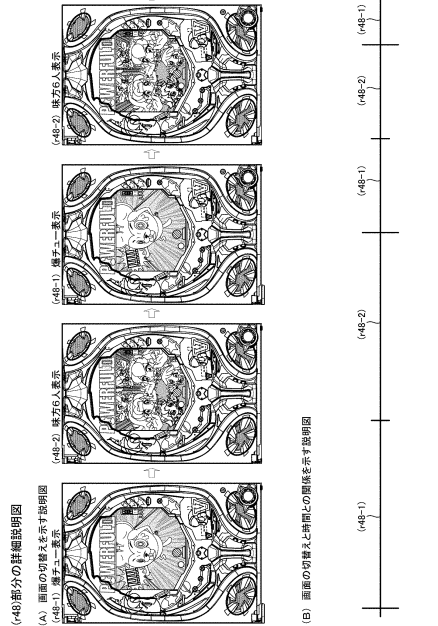
【図190】



【 図 1 9 1 】

【図191】

※以降、(r48-1)と(r48-2)の静止画の切替えを繰返し、徐々に切替え



【 図 1 9 2 】

【図192】

## 1. 開始パート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD1
盤左ランプ(夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD1
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD1

10

20

【 図 1 9 3 】

【図193】

### 1. 開始パート輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD1)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ta1	背景黄点灯		W21
ta2	赤点滅		省略
ta3	白点滅(2回)		W4
ta4	背景黄点灯		W21
ta5	赤点滅		省略
ta6	白点滅(2回)		W4
ta7	背景黄点灯		W21
ta8	赤点滅		省略
ta9	赤点灯		省略
ta10～ta12	赤点灯(輝度段階的に低下)		W11
ta13～ta18	赤点灯(輝度低下で維持)		W12
ta19(10分データ)	消灯		省略

シャッター閉まる  
途中は段階的に  
輝度低下

シャッター開ききつ  
後は消灯維持

シャッター閉まり  
きつた後は  
輝度低下で維持

【 図 1 9 4 】

【図194】

2. SP前半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD2
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD2
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD2
アタックランプ、Vアタックランプ、電チューランプ	600000	AD2

30

40

50

【図 1 9 5】

【図195】

2. SP前半リーチA編りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD2)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tb1	消灯		省略
tb2	赤点滅		省略
tb3	赤点灯		省略
tb4	緑点灯	赤点灯	キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
tb5	緑点滅	赤点灯	
tb6	緑点灯	赤点滅	省略
tb7	緑点滅		省略
tb8	緑点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
tb9	赤点滅		省略
tb10(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tb11	緑点滅	赤点灯	省略
tb12	緑点灯	赤点灯	キャラクタのアクション に対応する点灯
tb13	赤点滅		省略
tb14(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期よりも短い
tb15	赤点灯		省略
tb16	緑点灯		白点滅輝度データ 1周期と同じ
tb17(210msec)	白点滅(3回)		W4
tb18(10分データ)	白点灯		W8

操作促進なし時は  
輝度データが維持

【図 1 9 6】

【図196】

3. SP前半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD3
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD3

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD3

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc1(3000msec)	白点滅(tb18より明るめ)		W4
tc2,tc3	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)  
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも  
切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc4,tc5(5000msec)	白点滅		W4
tc6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ  
を切り替える

【図 1 9 7】

【図197】

4. SP前半リーチAハズレエピソードパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD4)

(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
td1(200msec)	白点灯(tb18より暗め)		W13
td2(5800msec)	白点灯(td1より暗め)		W14
td3	消灯		W15
td4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

当否分岐(tb18)  
よりも輝度が小さい

SP最終リーチと  
共通の孫テーブル  
(時間異なる)

当り時よりも  
切替時間が長い

【図 1 9 8】

【図198】

5. SP前半リーチB編りパート輝度データテーブル  
(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD5
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD5

10

20

30

40

50

【図 1 9 9】

【図199】

5. SP前半リーチB燐りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD5)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
te1	消灯		省略
te2	緑点滅		省略
te3	緑点灯		省略
te4	緑点灯	クリーム点灯	省略
te5	緑点滅	クリーム点灯	キャラクターの色 に対応する点灯
te6	緑点灯	クリーム点滅	セリブあり時は点滅
te7	緑点滅		省略
te8(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期よりも短い W4
te9	クリーム点灯		省略
te10	緑点灯	クリーム点灯	キャラクターのアクション に対応する点灯
te11	クリーム点滅		省略
te12(210msec)	白点滅(3回)		白点滅輝度データ W4
te13～te16(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ 1周期と同じ W4
te17(10分データ)	白点灯		W8

操作促進なし時は  
輝度データが維持

【図 2 0 0】

【図200】

6. SP前半リーチB当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD6
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD6

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD6

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf1	白点滅(te17より明るめ)		W4
tf2～tf4	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)  
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも  
切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf5,tf6(5000msec)	白点滅		W4
tf7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ  
を切り替える

10

20

【図 2 0 1】

【図201】

7. SP前半リーチBハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tg1,tg2(200msec)	白点灯(te17より暗め)		W13
tg3(5800msec)	白点灯(tg1,tg2より暗め)		W14
tg4	消灯		W15
tg5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

当否分岐(tb18)  
よりも輝度が小さい

SP最終リーチと  
共通の孫テーブル  
(時間異なる)

当り時よりも  
切替時間が長い

【図 2 0 2】

【図202】

8. SP後半発展時役物動作パート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD8)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th1～th3(7000msec)	赤点滅		W2

役物動作  
の前半部分

役物の退避途中から  
輝度データを切替

30

40

50

【図 2 0 3】

【図203】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD9
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD9
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD9
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD9

【図 2 0 4】

【図204】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD9)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7～th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti2	白点灯	赤点灯	キャラクターの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
ti3	緑点滅	赤点灯	
ti4	紫点滅	赤点灯	
ti5	白点灯	赤点滅	
ti6	紫点滅		省略
ti7	緑点滅		省略
ti8	赤点滅		省略
ti9	紫点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
ti10	赤点滅		
ti11(1560msec)	黄点灯(長)		W3
ti12	紫点滅	赤点灯	省略
ti13	紫点灯	赤点灯	省略
ti14(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti15(150msec)	白点滅(2回)		W4

10

・  
・  
・

20

【図 2 0 5】

【図205】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD9)

・			
・			
・			
ti16	紫点滅	赤点灯	省略
ti17	緑点滅		キャラクターの アクション に対応する点灯
ti18	緑点滅		
ti19	赤点滅		省略
ti20(1330msec)	黄点灯(中)		W3
ti21	緑点滅	赤点灯	省略
ti22	緑点灯	赤点灯	省略
ti23(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti24(150msec)	白点滅(2回)		W4
ti25	緑点滅	赤点灯	白点滅輝度データ 1周期よりも短い
ti26	紫点滅	緑点滅	
ti27	緑点灯		省略
ti28	紫点灯	緑点灯	省略
ti29	白点灯	赤点灯	省略
ti30	白点灯	赤点灯	省略
ti31	紫点灯		省略
ti32	紫点滅		省略
ti33	緑点灯		白点滅輝度データ 1周期と同じ
ti34	緑点滅		
ti35(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti36~ti38(1000msec)	白点滅		W7
ti39(10分データ)	白点灯		W8
操作促進なし時は 輝度データが維持			

【図 2 0 6】

【図206】

10. SP後半リーチA当りエビログパート輝度データテーブル

(a1)当りエビログ用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD10
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD10
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD10
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD10

(a2)当りエビログ用の子テーブルWD10

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti1~ti3	白点滅(ti39より明るめ)		W4
ti2,ti3(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(ti39)  
よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも  
切替時間が短い

30

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti4,ti5(5000msec)	白点滅		W4
ti6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データ  
を切り替える

40

50

【図 2 0 7】

【図207】

11. SP後半リーチAハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tk1(200msec)	白点灯(tk3より暗め)		W13
tk2 tk3(580msec)	白点灯(tk1より暗め)		W14
tk4	消灯		W15
tk5(輝度データをループ)	背景黄点灯(to1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

当否分岐(tk39)よりも輝度が小さい

【図 2 0 8】

【図208】

12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD12
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD12
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD12
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD12

10

【図 2 0 9】

【図209】

12. SP後半リーチB煽りパート輝度データテーブル(枠ランプの子テーブルWD12)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7~th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn2	白点滅	赤点灯	省略
tn3(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn4(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn5(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn6(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tn7	紫点滅	ピンク点灯	キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅
tn8	紫点滅		
tn9	紫点滅		
tn10	赤点滅		省略
tn11	白点灯	赤点灯	省略
tn12(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn13(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn14(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tn15(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn16	紫点灯	ピンク点灯	キャラクタのアクションに対応する点灯
tn17	ピンク点灯		
tn18	ピンク点滅		省略
tn19(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn20	赤点灯		白点滅輝度データ1周期と同じ
tn21	赤点滅		白点滅輝度データ1周期よりも短い
tn22(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn23	紫点滅		白点滅輝度データ1周期よりも短い
tn24	紫点灯		
tn25(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn26(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn27(10分データ)	白点灯		操作促進なし時は輝度データが維持

役物動作の後半部分

【図 2 1 0】

【図210】

13. SP後半リーチB当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD13
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD13
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD13
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD13

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD13

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to1	白点滅(tn27より明るめ)		W4
to2~to5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tn27)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to6.to7(5000msec)	白点滅		W4
to8(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

20

30

40

50

【図 2 1 1】

【図211】

14. SP後半リーチBハズレエピソード用データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ\アタッカランプ、電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる子テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tp1(200msec)	白点灯(tr27より暗め)		W13
tp2,tp3(5800msec)	白点灯(tp1より暗め)		W14
tp4	消灯		W15
tp5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の枠テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

当り分岐(n27)よりも輝度が小さい

【図 2 1 2】

【図212】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD15
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD15
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD15
アタッカランプ\アタッカランプ、電チューランプ	600000	AD15

10

【図 2 1 3】

【図213】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル(枠ランプの子テーブルWD15)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる 孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7〜th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr2	白点滅	赤点灯	省略
tr3	白点灯	赤点滅	省略
tr4	オレンジ点滅		キャラクタの色 に対応する点灯 セリフあり時は点滅
tr5	青点滅		
tr6	ハワイアンブルー点滅		
tr7	ピンク点滅		
tr8	紫点滅		省略
tr9	緑点滅		省略
tr10	赤点滅		キャラクタのアクション に対応する点灯
tr11	青点滅		
tr12	オレンジ点滅	青点滅	省略
tr13	赤点滅		黄色もや輝度データ 1周期よりも長い
tr14	赤点灯		
tr15(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tr16	ピンク点滅		省略
tr17	ハワイアンブルー点滅	ピンク点滅	省略
tr18	赤点滅		省略
tr19(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr20	緑点滅		省略
tr21	紫点滅	緑点滅	省略
tr22(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr23	赤点滅		省略

役物動作  
の後半部分

【図 2 1 4】

【図214】

15. SP最終リーチ煽りパート輝度データテーブル(枠ランプの子テーブルWD15)

tr24	オレンジ点灯	省略
tr25	オレンジ点滅	省略
tr26	青点灯	省略
tr27	青点滅	省略
tr28	ハワイアンブルー点灯	省略
tr29	ハワイアンブルー点滅	省略
tr30	ピンク点灯	省略
tr31	ピンク点滅	省略
tr32	紫点灯	省略
tr33	紫点滅	省略
tr34	緑点灯	省略
tr35	緑点滅	省略
tr36(150msec)	白点滅(2回)	W4
tr37	白点灯	省略
tr38	赤点灯	省略
tr39	赤点滅	省略
tr40(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr41	赤点灯or緑点灯	W5(赤カットイン)or W6(緑カットイン)
tr42	白点灯	省略
tr43	白点灯	省略
tr44	赤点灯	省略
tr45	白点灯	省略
tr46	赤点灯	省略
tr47(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr48	赤点灯	省略
tr49, tr50(860msec)	赤点灯	W9
tr51~tr54(10分データ)	赤点滅	W10

白点滅輝度データ1周期よりも短い

白点滅輝度データ1周期と同じ

カットイン時と煽り時とで共通して枠ランプを用いる

操作促進あり時は輝度データが切り替わる

操作促進あり時は操作促進なし時と異なる態様であり、順次輝度データが切り替わる

20

30

40

50

【図 2 1 5】

【図215】

16. SP最終リーチ当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)役物動作用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD16a
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16a
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16a
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD16a

(a2)役物動作用の子テーブルWD16a

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts1~ts3(10000msec)	レインボー点滅		W18

(b1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD16b
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16b
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16b
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD16b

(b2)当りエピソード用の子テーブルWD16b

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts3-2~ts3-8	白点滅		W4
ts4~ts7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

(c1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(c2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts8,ts9(5000msec)	白点滅		W4
ts10(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

【図 2 1 7】

【図217】

18. 救済当り輝度データテーブル

(枠ランプの子テーブルWD18)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tv1(1980msec)	赤点灯 (td4,tg5,tk5,tp5,tu4より明るめ)		W16
tv2(700msec)	白点灯		W17
tv3,tv4(5000msec)	白点滅		W4
tv5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

【図 2 1 6】

【図216】

17. SP最終リーチハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD17
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD17
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD17
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD17

(a2)ハズレエピソード用の子テーブルWD17

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tu1(200msec)	白点灯(tr54より暗め)		W13
tu2(3900msec)	白点灯(tu1より暗め)		W14
tu3	消灯		W15
tu4(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

10

20

【図 2 1 8】

【図218】

19. 再抽選輝度データテーブル

(観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD19
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD19
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD19
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD19

30

40

50

## 【図 2 1 9】

【図219】

19. 再抽選(操作促進前)輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD19)

(a)再抽選演出による図柄の動き始め前の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA6~tA8(10分データ)	消灯		省略

再抽選演出による図柄の  
動き始め前に一旦消灯

(b)再抽選演出による図柄の動き始め以降の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tA9,tA10	赤点滅		W19
tA11~tA46(10分データ)	赤点滅(高速)		W20

## 【図 2 2 0】

【図220】

20. 再抽選(操作促進後に図柄昇格あり)輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD20)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tB1~tB4(5000msec)	白点滅		W4
tB5~tB9(10分データ)	レインボー点滅		W18

レインボー点灯(なめらか)  
よりも激しめ

10

## 【図 2 2 1】

【図221】

21. 再抽選(操作促進後に図柄昇格なし)輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD21)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tC1~tC4(5000msec)	白点滅		W4
tC5~tC9(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

レインボー点灯(なめらか)  
を維持

## 【図 2 2 2】

【図222】

22. ファンファーレ輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD22)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tD1,tE1	消灯		省略
tD2,tE2(10分データ)	ファンファーレ対応の点灯態様		省略

(tB9),(tC9)とは  
異なる点灯態

20

## 【図 2 2 3】

【図223】

なめらかレインボー輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WS1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YS1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LS1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AS1

## 【図 2 2 4】

【図224】

なめらかレインボー輝度データテーブル  
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル
	600000msec間
枠ランプ(右&左)	W1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A1

30

40

50

【 図 2 2 5 】

【図225】

なめらかレインボー輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW1)

※ 枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

		枠をラップの繰度データ							
時間[msec]		9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12		
		RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
30		0x04F04F	0x08FC0F	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F0BF0	0xA0FF0F		
		0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0DF0		
		0x08F0F8	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0BF0		
		0x0A0FA0	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8FC0FC	0xF0DF09		
		0x0CFC0F	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F0BF0	0xA0FF0F	0xF0BF07		
		0x0F0FF0	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xC0FD0F	0x90F0F5		
		0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xF0BF07	0x70F3F0		
		0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8FC0FC	0xF0DF09	0x50F0F1		
		0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F0BF0	0xA0FF0F	0xBF07F0	0x3F00F0		
		0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0DF0	0x90F0F5	0xF10F02		
		0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0BF0	0x70F3F0	0xF00F04		
		0x0F30F3	0x0F04F0	0x8FC0FC	0xF0DF09	0x50F0F1	0xF02F06		
		0x0F10F1	0x2F06F0	0xA0FF0F	0xF0BF07	0x3F00F0	0xF04F08		
		0x0F00F0	0x4F08F0	0xC0FD0F	0x90F0F5	0xF10F02	0xF06F0A		
		0x2F02F0	0x6F0AF0	0xF0BF07	0x70F3F0	0xF00F04	0x8F0F0C		
		0x4F04F0	0x8FC0FC	0xF0DF09	0x50F0F1	0x02F0F6	0xF0A0F8		
		0x6F06F0	0xA0FF0F	0xBF07F0	0x3F00F0	0xF04F08	0xF0C0DF		
		0x8F08F0	0xC0FD0F	0x90F0F5	0xF10F02	0x06F0A0	0xF0BF07		
		0xA0FA0F	0xFF0BF0	0x70F3F0	0xF00F04	0x8F0F0C	0xD0F90F		
		0xC0FC0F	0xF0DF09	0x50F0F1	0xF02F06	0xF0A0F8	0xB0F7F0		
		0xF0FF0F	0xF0BF07	0x3F00F0	0x4F08F0	0xC0C0DF	0x90F0F5		
		0xF0F0F0	0x70F3F0	0x0F04F0	0x8FC0FC	0x90F0F5	0xF10F02		
		0xF5F0F5	0xF10F02	0x06F0A0	0xF0BF07	0x70F3F0	0x00F04F		
		0xF3F3F0	0xF00F04	0x8F0F0C	0xD0F90F	0x50F0F1	0x02F0F6		
		0xF1F10F	0x02F0F6	0xF0A0F8	0xB0F7F0	0x3F00F0	0x04F0F8		
		0xF0F0F0	0x4F08F0	0xC0C0DF	0x90F50F	0x1F0F2F	0x06F0A0		
		0xF02F02	0xF06F0A	0xF0BF07	0x70F3F0	0x00F04F	0x8FC0FC		
		0xF04F04	0x8F0F0C	0xD0F90F	0x50F0F1	0x02F0F6	0xA0FF0F		
		0xF06F06	0xF0A0F8	0xB0F7F0	0x3F00F0	0x4F08F0	0xC0C0DF		
		0xF08F08	0xFC0DF0	0x90F50F	0x1F0F2F	0x06F0A0	0xF0FB07		
		0xF0A0FA	0xF0FB07	0x70F3F0	0x00F04F	0x8FC0FC	0xF0DF09		
		0xF0C0FC	0xD0F90F	0x50F0F1	0x02F0F6	0xA0FF0F	0xF0BF07		
		0xF0FF0F	0xB0F7F0	0x3F00F0	0x4F08F0	0xC0C0DF	0x90F0F5		
		0xD0FD0F	0x90F50F	0x1F0F2F	0x06F0A0	0xFF0BF0	0x0F70F3		
		0xB0FB0F	0x70F3F0	0x00F04F	0x8FC0FC	0xF0DF09	0x0F50F1		
		0x90F90F	0x50F0F1	0x2F06F0	0xA0FF0F	0xF0BF07	0x0F30F0		
		0x70F7F0	0x3F00F0	0x4F08F0	0xC0C0DF	0x90F0F5	0x0F12F0		
		0x50F50F	0x1F0F2F	0x06F0A0	0xFF0BF0	0x70F3F0	0x0F04F0		
		0x30F3F0	0x00F04F	0x8FC0FC	0xF0DF09	0x0F50F1	0x2F06F0		
		0x10F10F	0x02F0F6	0xA0FF0F	0xF0BF07	0x3F00F0	0xF04F08		
		0x0F0F0F	0x4F08F0	0xC0C0DF	0x90F0F5	0xF1F10F	0x6F0A0F		
		0x02F02F	0x06F0A0	0xFF0BF0	0x70F3F0	0x0F04F0	0x8FC0FC		

【図 2 2 6】

【図226】

なめらかレインボー輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY1)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
600000	0xFFFF

なめらかレインボー輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL1)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
600000	0xFFFF

【 図 2 2 7 】

【図227】

なめらかレインボー輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA1)

時間[msec]	アタカランブの遅度データ		
	アタカ	Vアタカ電チュー	
	RGB,RGB	WWW,RGB	
30	0x2F00F1	0x0FF0F5	
30	0x4F00F0	0x0FF0F3	
30	0x6F02F0	0x0FF0F1	
30	0x8F04F0	0x0FF0F0	
30	0xAf06F0	0x0FF2F0	
30	0xCf08F0	0x0FF4F0	
30	0xFf0AF0	0x0FF6F0	
30	0xFf0Cf0	0x0FF8F0	
30	0xFf0Bf0	0x0FFAF0	
30	0xF9f0D0	0x0FFCF0	
30	0xF7f0B0	0x0FFEF0	
30	0xF5f0B0	0x0FFDF0	
30	0xF3f070	0x0FFBF0	
30	0xF1f050	0x0FF9F0	
30	0xF0f030	0x0FF7F0	
30	0xF02F10	0x0FF5F0	
30	0xF04F00	0x0FF3F0	
30	0xF08F02	0x0FF1F0	
30	0xF08F04	0x0FF0F0	
30	0xF0AFA6	0x0FF0F2	
30	0xF0CF08	0x0FF0F4	
30	0xF0FF0A	0x0FF0F6	
30	0xD0FF0C	0x0FF0F8	
30	0x80FF0F	0x0FF0FA	
30	0x90FD0F	0x0FF0FC	
30	0x70FB0F	0x0FF0FE	
30	0x50F90F	0x0FF0D0	
30	0x30F70F	0x0FF0B0	
30	0x10F50F	0x0FF090	
30	0x00F30F	0x0FF070	
30	0x02F10F	0x0FF050	
30	0x04F00F	0x0FF030	
30	0x06F02F	0x0FF010	
30	0x08F04F	0x0FF000	
30	0x0AF06F	0x0FF02F	
30	0x0CF08F	0x0FF04F	
30	0x0FF0AF	0x0FF06F	
30	0x0FD0CF	0x0FF08F	
30	0x0FB0FF	0x0FF0AF	
30	0x0F90FD	0x0FF0CF	
30	0x0F70FB	0x0FF0FF	
30	0x0F50F9	0x0FF0D0	
30	0x0F30F7	0x0FF0B0	
30	0x0F10F5	0x0FF0F9	
30	0x0FD0E3	0x0FF0E7	

【図 2 2 8】

【図228】

役物動作赤点減輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW2)

※ 枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

[illegible]

【図 2 2 9】

【図229】

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
180	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660
180	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440	0x660440
180	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660	0x880660	0x440660
180	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880	0x660880

※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

【図 2 3 0】

【図230】

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ							
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12		
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		

※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

【図 2 3 1】

【図231】

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右&左)	3970	WS5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS5
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS5

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(親テーブル)

【図 2 3 2】

【図232】

点灯箇所	参照対象となる子テーブル				
	240msec間	630msec間	660msec間	2110msec間	600000msec間
枠ランプ(右&左)	WSa(W5)	WSb(W5)	WSd(W5)	WSd(W5)	WSa(W5)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	YSa(Y5)	YSb(Y5)	YSd(Y5)	YSd(Y5)	YSa(Y5)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	LSa(L5)	LSb(L5)	LSd(L5)	LSd(L5)	LSa(L5)
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	ASa(A5)	ASb(A5)	ASd(A5)	ASd(A5)	ASa(A5)

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(子テーブル)

10

20

30

40

50

【 図 2 3 3 】

【図233】

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(梓ランブ用孫テーブルW5a)

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(枠ランブ用孫テーブルW5b)

時間[msec]	9.1.9.1.2	9.1.3.8.4	9.1.5.1.6	9.1.5.1.7	9.1.5.1.8	9.1.5.1.9	9.1.5.1.10	9.1.5.1.11	9.1.5.1.12	9.1.5.1.13	9.1.5.1.14	9.1.5.1.15	9.1.5.1.16	9.1.5.1.17	9.1.5.1.18	9.1.5.1.19	9.1.5.1.20	9.1.5.1.21	9.1.5.1.22	9.1.5.1.23	9.1.5.1.24	9.1.5.1.25	9.1.5.1.26	9.1.5.1.27	9.1.5.1.28	9.1.5.1.29	9.1.5.1.30	9.1.5.1.31	9.1.5.1.32	9.1.5.1.33	9.1.5.1.34	9.1.5.1.35	9.1.5.1.36	9.1.5.1.37	9.1.5.1.38	9.1.5.1.39	9.1.5.1.40	9.1.5.1.41	9.1.5.1.42	9.1.5.1.43	9.1.5.1.44	9.1.5.1.45	9.1.5.1.46	9.1.5.1.47	9.1.5.1.48	9.1.5.1.49	9.1.5.1.50	9.1.5.1.51	9.1.5.1.52	9.1.5.1.53	9.1.5.1.54	9.1.5.1.55	9.1.5.1.56	9.1.5.1.57	9.1.5.1.58	9.1.5.1.59	9.1.5.1.60	9.1.5.1.61	9.1.5.1.62	9.1.5.1.63	9.1.5.1.64	9.1.5.1.65	9.1.5.1.66	9.1.5.1.67	9.1.5.1.68	9.1.5.1.69	9.1.5.1.70	9.1.5.1.71	9.1.5.1.72	9.1.5.1.73	9.1.5.1.74	9.1.5.1.75	9.1.5.1.76	9.1.5.1.77	9.1.5.1.78	9.1.5.1.79	9.1.5.1.80	9.1.5.1.81	9.1.5.1.82	9.1.5.1.83	9.1.5.1.84	9.1.5.1.85	9.1.5.1.86	9.1.5.1.87	9.1.5.1.88	9.1.5.1.89	9.1.5.1.90	9.1.5.1.91	9.1.5.1.92	9.1.5.1.93	9.1.5.1.94	9.1.5.1.95	9.1.5.1.96	9.1.5.1.97	9.1.5.1.98	9.1.5.1.99	9.1.5.1.100	9.1.5.1.101	9.1.5.1.102	9.1.5.1.103	9.1.5.1.104	9.1.5.1.105	9.1.5.1.106	9.1.5.1.107	9.1.5.1.108	9.1.5.1.109	9.1.5.1.110	9.1.5.1.111	9.1.5.1.112	9.1.5.1.113	9.1.5.1.114	9.1.5.1.115	9.1.5.1.116	9.1.5.1.117	9.1.5.1.118	9.1.5.1.119	9.1.5.1.120	9.1.5.1.121	9.1.5.1.122	9.1.5.1.123	9.1.5.1.124	9.1.5.1.125	9.1.5.1.126	9.1.5.1.127	9.1.5.1.128	9.1.5.1.129	9.1.5.1.130	9.1.5.1.131	9.1.5.1.132	9.1.5.1.133	9.1.5.1.134	9.1.5.1.135	9.1.5.1.136	9.1.5.1.137	9.1.5.1.138	9.1.5.1.139	9.1.5.1.140	9.1.5.1.141	9.1.5.1.142	9.1.5.1.143	9.1.5.1.144	9.1.5.1.145	9.1.5.1.146	9.1.5.1.147	9.1.5.1.148	9.1.5.1.149	9.1.5.1.150	9.1.5.1.151	9.1.5.1.152	9.1.5.1.153	9.1.5.1.154	9.1.5.1.155	9.1.5.1.156	9.1.5.1.157	9.1.5.1.158	9.1.5.1.159	9.1.5.1.160	9.1.5.1.161	9.1.5.1.162	9.1.5.1.163	9.1.5.1.164	9.1.5.1.165	9.1.5.1.166	9.1.5.1.167	9.1.5.1.168	9.1.5.1.169	9.1.5.1.170	9.1.5.1.171	9.1.5.1.172	9.1.5.1.173	9.1.5.1.174	9.1.5.1.175	9.1.5.1.176	9.1.5.1.177	9.1.5.1.178	9.1.5.1.179	9.1.5.1.180	9.1.5.1.181	9.1.5.1.182	9.1.5.1.183	9.1.5.1.184	9.1.5.1.185	9.1.5.1.186	9.1.5.1.187	9.1.5.1.188	9.1.5.1.189	9.1.5.1.190	9.1.5.1.191	9.1.5.1.192	9.1.5.1.193	9.1.5.1.194	9.1.5.1.195	9.1.5.1.196	9.1.5.1.197	9.1.5.1.198	9.1.5.1.199	9.1.5.1.200	9.1.5.1.201	9.1.5.1.202	9.1.5.1.203	9.1.5.1.204	9.1.5.1.205	9.1.5.1.206	9.1.5.1.207	9.1.5.1.208	9.1.5.1.209	9.1.5.1.210	9.1.5.1.211	9.1.5.1.212	9.1.5.1.213	9.1.5.1.214	9.1.5.1.215	9.1.5.1.216	9.1.5.1.217	9.1.5.1.218	9.1.5.1.219	9.1.5.1.220	9.1.5.1.221	9.1.5.1.222	9.1.5.1.223	9.1.5.1.224	9.1.5.1.225	9.1.5.1.226	9.1.5.1.227	9.1.5.1.228	9.1.5.1.229	9.1.5.1.230	9.1.5.1.231	9.1.5.1.232	9.1.5.1.233	9.1.5.1.234	9.1.5.1.235	9.1.5.1.236	9.1.5.1.237	9.1.5.1.238	9.1.5.1.239	9.1.5.1.240	9.1.5.1.241	9.1.5.1.242	9.1.5.1.243	9.1.5.1.244	9.1.5.1.245	9.1.5.1.246	9.1.5.1.247	9.1.5.1.248	9.1.5.1.249	9.1.5.1.250	9.1.5.1.251	9.1.5.1.252	9.1.5.1.253	9.1.5.1.254	9.1.5.1.255	9.1.5.1.256	9.1.5.1.257	9.1.5.1.258	9.1.5.1.259	9.1.5.1.260	9.1.5.1.261	9.1.5.1.262	9.1.5.1.263	9.1.5.1.264	
----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(枠ランブ用孫テーブルW5b)

【 図 2 3 4 】

【图234】

[illegible]

共通赤カットイン輝度データーテーブル  
(検ランプ用輝度テーブルW50)

【 図 2 3 5 】

【図235】

株式会社インテリジェントシステムズ （特許）開発者テーブル												
時間(msec)	柱石ランの遅延データ				柱石ランの遅延データ				柱石ランの遅延データ			
	9.1.9.12 RGB RCB	9.1.9.14 RGB RCB	9.1.9.16 RGB RCB	9.1.9.18 RGB RCB	9.1.9.10 RGB RCB	9.1.9.12 RGB RCB	9.1.9.14 RGB RCB	9.1.9.16 RGB RCB	9.1.9.18 RGB RCB	9.1.9.10 RGB RCB	9.1.9.12 RGB RCB	9.1.9.14 RGB RCB
20	0.000300	0.000600	0.000600	0.000600	0.000600	0.000300	0.000600	0.000600	0.000600	0.000600	0.000600	0.000600
20	0.000000	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300	0.000000	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300
20	0.000300	0.000000	0.000000	0.000000	0.000000	0.000300	0.000000	0.000000	0.000000	0.000000	0.000000	0.000000
20	0.000600	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300	0.000600	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300
20	0.000000	0.000600	0.000600	0.000600	0.000600	0.000000	0.000600	0.000600	0.000600	0.000600	0.000600	0.000600
20	0.000300	0.000000	0.000000	0.000000	0.000000	0.000300	0.000000	0.000000	0.000000	0.000000	0.000000	0.000000
20	0.000600	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300	0.000600	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300
20	0.000000	0.000600	0.000600	0.000600	0.000600	0.000000	0.000600	0.000600	0.000600	0.000600	0.000600	0.000600
20	0.000300	0.000000	0.000000	0.000000	0.000000	0.000300	0.000000	0.000000	0.000000	0.000000	0.000000	0.000000
20	0.000600	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300	0.000600	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300	0.000300

共通赤カットイン輝度データーテーブル  
(枠ランブ用孫テーブルW5d)

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(枠ランブ用孫テーブルW5e)

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(枠ランブ用孫テーブルW5e)

【 図 2 3 6 】

【図236】

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00CC
30	0xCC99
30	0x9966
30	0x6633
30	0x3300



時間[msec]	役物ランプの輝度データ RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200


共通赤カットイン輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY5b)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
30	RRRR
30	0x0033
30	0x3366
30	0x6699
30	0x99CC
30	0xCC99
30	0x9966
30	0x6633
30	0x3300

[illegible]

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY5e)

時間[msec]	役割ランプの輝度データ
	RRRR
30	0xAAAA
40	0xAAAA
30	0xAAAA
40	0xAA88
30	0x8833
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
60000	0x0000


共通赤カットイン輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY5c)

[illegible][illegible]

## 【図 2 3 7】

【図237】

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL5a)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00088
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL5d)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20	0x22200
20	0x00022
20	0x22244
20	0x44466
20	0x66688
20	0x88866
20	0x66644
20	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL5b)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x22200
30	0x00022
30	0x22244
30	0x44466
30	0x66688
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL5e)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66644
40	0x44422
30	0x22200
40	0x00000
600000	0x00000

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL5c)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11188
30	0x88800
30	0x00088
30	0x88811
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88833
30	0x33388
30	0x88844
30	0x44466
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

## 【図 2 3 8】

【図238】

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5a)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x888C00
30	0x000C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5b)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x300600	0x666900
30	0x600900	0x888C00
30	0x900C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5c)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x100100	0x111100
30	0x100100	0x888C00
30	0x100C00	0x000000
30	0xC00000	0x888C00
30	0x000C00	0x111100
30	0xC00100	0x888C00
30	0x100C00	0x222200
30	0xC00200	0x888C00
30	0x200C00	0x333300
30	0xC00300	0x888C00
30	0x300C00	0x444400
30	0xC00400	0x888C00
30	0x400C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x600C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00

## 【図 2 3 9】

【図239】

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5d)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x300600	0x666900
20	0x600900	0x888C00
20	0x900C00	0x666900
20	0xC00900	0x444600
20	0x900600	0x222300
20	0x600300	0x000000
20	0x300000	0x222300
20	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5e)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0xC00C00	0x666C00
40	0xC00C00	0x444800
30	0xC00800	0x222300
40	0x800300	0x000000
30	0x300000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

## 【図 2 4 0】

【図240】

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる 子テーブル
枠ランプ(右 & 左)	3970	WS6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS6
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS6

10

20

30

40

50



## 【図 2 4 5】

【図245】

共通緑カットイン  
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0000
30	0x0000
30	0x0000
30	0x00AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY6d)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20	0x0022
20	0x2244
20	0x4477
20	0x77AA
20	0xAA77
20	0x7744
20	0x4422
20	0x2200

共通緑カットイン  
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x0022
30	0x2244
30	0x4477
30	0x77AA
30	0xAA77
30	0x7744
30	0x4422
30	0x2200

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY6e)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x8888
40	0x8888
30	0x8888
40	0x8855
30	0x5533
40	0x3300
30	0x0000
40	0x0000
600000	0x0000

共通緑カットイン  
輝度データテーブル

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0x1111
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000
30	0xAAAA
30	0x0000

## 【図 2 4 7】

【図247】

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6a)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6b)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x020040	0x666070
30	0x040070	0x8880A0
30	0x0700A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6c)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x010010	0x111010
30	0x010010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x000000
30	0x0A0000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x111010
30	0x0A0010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x222020
30	0x0A0020	0x8880A0
30	0x0200A0	0x333030
30	0x0A0030	0x8880A0
30	0x0300A0	0x444040
30	0x0A0040	0x8880A0
30	0x0400A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0

## 【図 2 4 6】

【図246】

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6a)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00000
30	0x00088
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6d)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20	0x22200
20	0x00022
20	0x22244
20	0x44466
20	0x66688
20	0x88866
20	0x66644
20	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6b)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x22200
30	0x00022
30	0x22244
30	0x44466
30	0x66688
30	0x88866
30	0x66644
30	0x44422

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6e)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66666
40	0x66666
30	0x66644
40	0x44422
30	0x22200
40	0x00000
600000	0x00000

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6c)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11111
30	0x11188
30	0x88800
30	0x00088
30	0x88811
30	0x11188
30	0x88822
30	0x22288
30	0x88833
30	0x33388
30	0x88844
30	0x44466
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855
30	0x55588
30	0x88855

## 【図 2 4 8】

【図248】

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6d)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x020040	0x666070
20	0x040070	0x8880A0
20	0x0700A0	0x666070
20	0x0A0070	0x444040
20	0x070040	0x222020
20	0x040020	0x000000
20	0x020000	0x222020
20	0x000020	0x444040

共通緑カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6e)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x0A00A0	0x6660A0
40	0x0A00A0	0x444050
30	0x0A0050	0x222030
40	0x050030	0x000000
30	0x030000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

10

20

30

40

50

【 図 2 4 9 】

【図249】

[illegible]

【図 2 5 0】

【図250】

[illegible]

【 図 2 5 1 】

【图251】

[illegible]

【 図 2 5 2 】

【図252】

[illegible]

【 2 5 3 】

【図253】

ハズレの輝度データテーブル (枠ランブ用係テーブルW15)												
時間[msec]	枠左ランブの輝度データ						枠右ランブの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	— 9P2	9P3.9P4	9P5.9P6	9P7.9P8	9P9.9P10	9P11.9P12
10	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	— RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
50	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
800000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111

【 2 5 4 】

【図254】

基準当り輝度データテーブル (枠ランブ用係テーブルW16)												
時間[msec]	枠左ランブの輝度データ						枠右ランブの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	—9P2	9P3.9P4	9P5.9P6	9P7.9P8	9P9.9P10	9P11.9P12
30	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00
30	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00
	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00	0x800B00

【 2 5 5 】

【図255】

縦向き当り輝度データテーブル  
(枠ランブ用係テーブルW17)

※枠右ランブの輝度データは  
枠左ランブの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランブの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
30	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510	0xD10510
	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10	0x510D10
30	0xD31510	0xD31510	0xD31510	0xD31510	0xD31510	0xD31510
	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31	0x521D31
	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521	0xD63521
30	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63	0x632D63
	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632	0xD97632
	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97	0x643D97
30	0xD8A643	0xD8A643	0xD8A643	0xD8A643	0xD8A643	0xD8A643
	0x754D8A	0x754D8A	0x754D8A	0x754D8A	0x754D8A	0x754D8A
	0xD0B754	0xD0B754	0xD0B754	0xD0B754	0xD0B754	0xD0B754
30	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB	0x766DDB
	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766	0xDDD766
	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD	0x888DDD
30	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888	0xDDD888
	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD	0x999DDD
	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999	0xDDD999
30	0xAADD	0xAADD	0xAADD	0xAADD	0xAADD	0xAADD
	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA	0xDDDAAA
	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD	0xBBBDDD
30	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB	0xDDDBBB
	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD
	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC	0xDDDCCC
20	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD	0xCCCDDD

【 2 5 6 】

【図256】

当り確定輝度データテーブル  
(枠ランブ用係テーブルW18)

※枠右ランブの輝度データは  
枠左ランブの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランブの輝度データ					
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
40	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
40	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDD0F	0x90F50F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDD0F	0x90F50F	0x10F02F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CDD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF08F08	0xF0CDD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xF0CF0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AFF0F	0xF0BF07
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x07F03F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AFF0F	0xF0BF07	0x0F30F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x07F03F	0x0F04F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x10F10F	0x02F06F	0x0AFF0F	0xF0BF07	0x0F30F0	0x0F04F0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x07F03F	0x0F04F0	0x8F0CF0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x06F06F	0x0AF0FF	0xF0BF07	0x0F30F0	0x0F04F0	0xCF0FD0
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x07F03F	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xF0DF90
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0FF0FF	0xF0BF07	0x0F30F0	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xF09F50
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0FB0FB	0x07F03F	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xF0DF90	0xF50F10
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F70F7	0x0F30F0	0x0F04F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xF0DF90	0xF50F10	0xF02F06
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x0F00F0	0x0F04F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x4F04F0	0x8F0CF0	0xF0DF90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0A0FF
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F

【 図 2 5 7 】

【図257】

再抽選演出輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW19)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
60	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00
60	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700

【 図 2 5 8 】

【図258】

再抽選演出輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW20)

※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00	0xF00F00
30	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700	0x700700

10

20

【 図 2 5 9 】

【图259】

背景輝度データテーブル  
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル	
	1930msec間	1930msec間
枠ランプ(右 & 左)	W21a(W21)	W21b(W21)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y21a(Y21)	Y21b(Y21)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21a(L21)	L21b(L21)
アタッカーランプ、アタッカーランプ、電チューランプ	A21a(A21)	A21b(A21)

【 図 2 6 0 】

【图260】

背景輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW21a)

※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

[illegible]

30

40

50

## 【図 2 6 1】

【図261】

当り時とハズレ時におけるランプの比較  
〔ハズレ時〕

輝度データテーブルW8							
SP前半リーチA.B、SP後半リーチA.B、最終リーチにおける煽りハートの最終							
時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
100000	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	

輝度データテーブルW10							
枠左ランプの輝度データ							
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
30	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	

輝度データテーブルW13							
SP前半リーチA.B、SP後半リーチA.B、最終リーチを経由したハズレエピソードパート							
時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
10	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	

輝度データテーブルW14							
枠左ランプの輝度データ							
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
250	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	
250	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	0x111444	

輝度データテーブルW15							
枠左ランプの輝度データ							
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
10	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	
550	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	
600000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	

輝度データテーブルW21(一部)							
枠左ランプの輝度データ							
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	
20	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880880	0x880550	

## 【図 2 6 2】

【図262】

当り時とハズレ時におけるランプの比較  
〔当り時〕

輝度データテーブルW8							
SP前半リーチA.B、SP後半リーチA.Bにおける煽りハートの最終							
時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
100000	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	0xFD0CFDC	

輝度データテーブルW4(一部)							
枠左ランプの輝度データ							
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	

輝度データテーブルW1(一部)							
枠左ランプの輝度データ							
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0	
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	

輝度データテーブルW4(一部)							
枠左ランプの輝度データ							
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	

輝度データテーブルW1(一部)							
枠左ランプの輝度データ							
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0	
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	

## 【図 2 6 3】

【図263】

当り時とハズレ時におけるランプの比較

〔当り時〕

輝度データテーブルW10							
最終リーチにおける煽りハートの最終							
時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
30	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	

輝度データテーブルW18(一部)							
最終リーチを経由した当りエピソードパート							
時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
40	0xAF0A0F	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08FDC	0xD0F90F	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	
40	0xF0F0F0	0x8F0F70	0x4F30F0	0x0F0F08	0xF0C00F	0x90F50F	
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	

輝度データテーブルW4(一部)							
枠左ランプの輝度データ							
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	

輝度データテーブルW1(一部)							
枠左ランプの輝度データ							
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0	
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	

輝度データテーブルW4(一部)							
枠左ランプの輝度データ							
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	

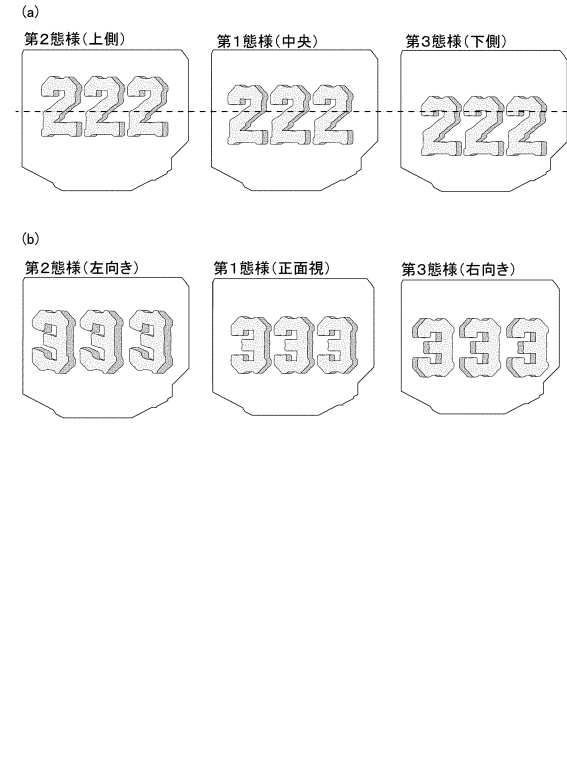
  

輝度データテーブルW1(一部)							
枠左ランプの輝度データ							
時間[msec]	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	
	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0	
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	

## 【図 2 6 4】

【図264】

図柄の揺れ態様について



10

20

30

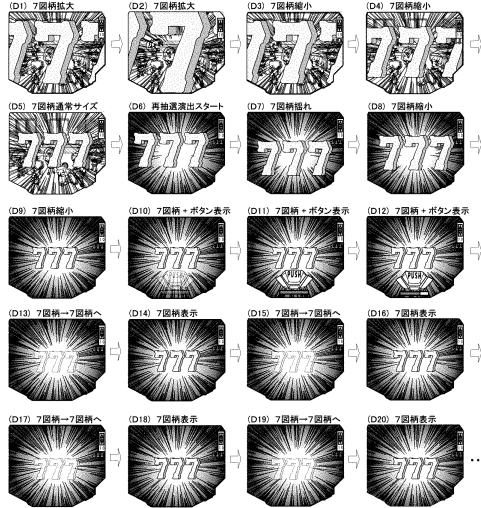
40

50

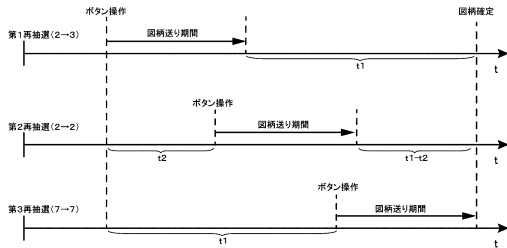
## 【図 265】

【図265】

(A) 7図柄による再抽選演出の詳細説明図

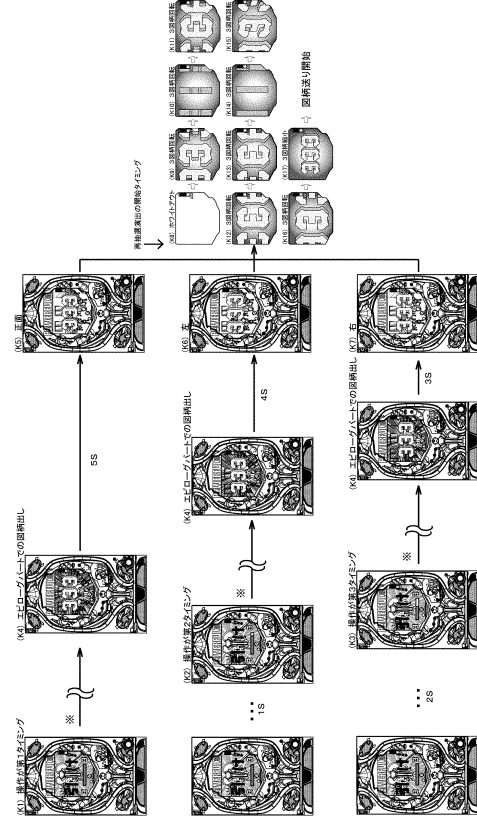


(B) 各再抽選演出のタイミングチャート



## 【図 266】

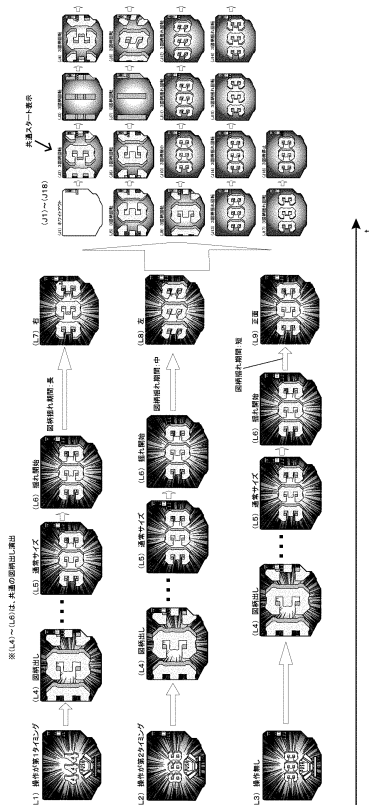
【図266】



※部分は、役物可動+エドローグパートを省略した図表

## 【図 267】

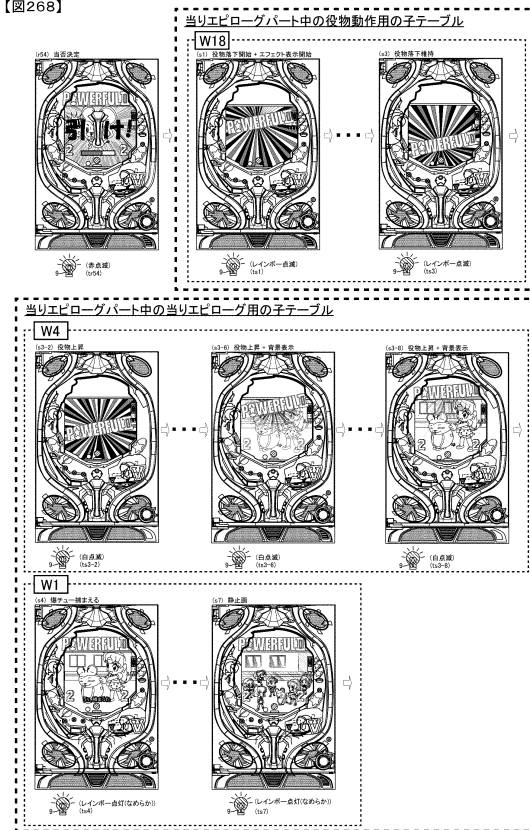
【図267】



※(L1)～(L18)は、大連の図柄出しに適用

## 【図 268】

【図268】



10

20

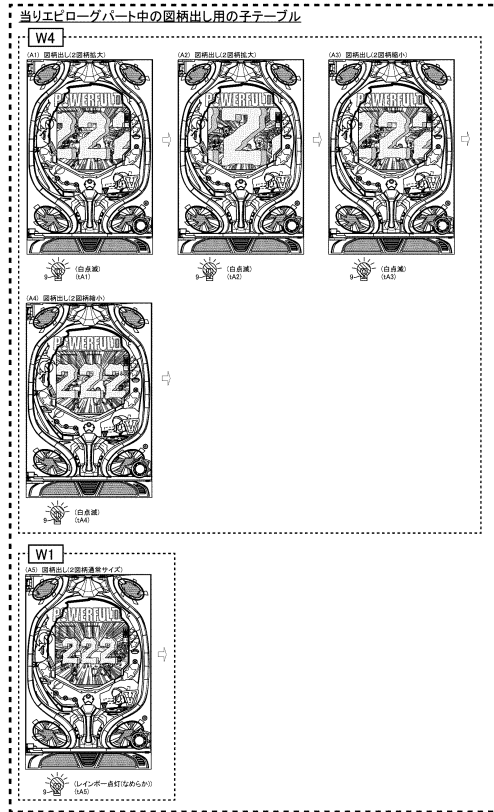
30

40

50

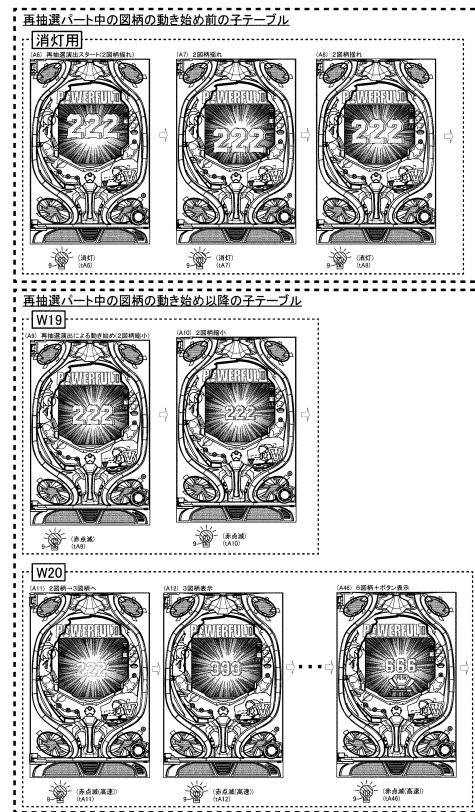
【 ㊦ 2 6 9 】

【図269】



【図 270】

【図270】

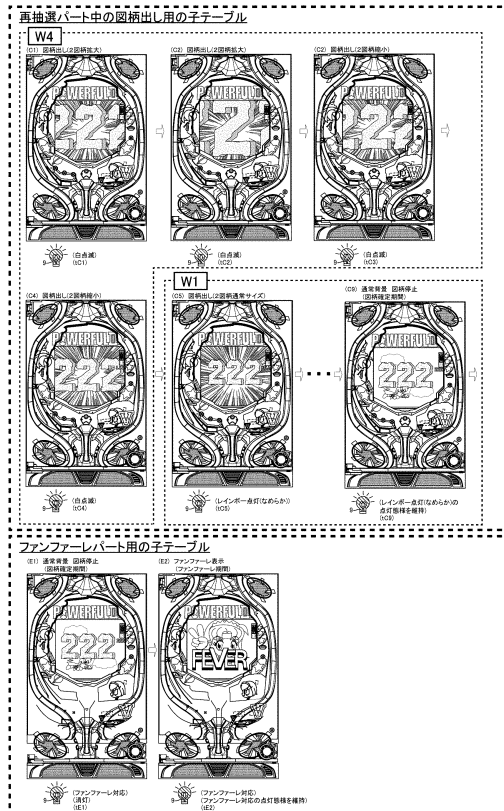


10

20

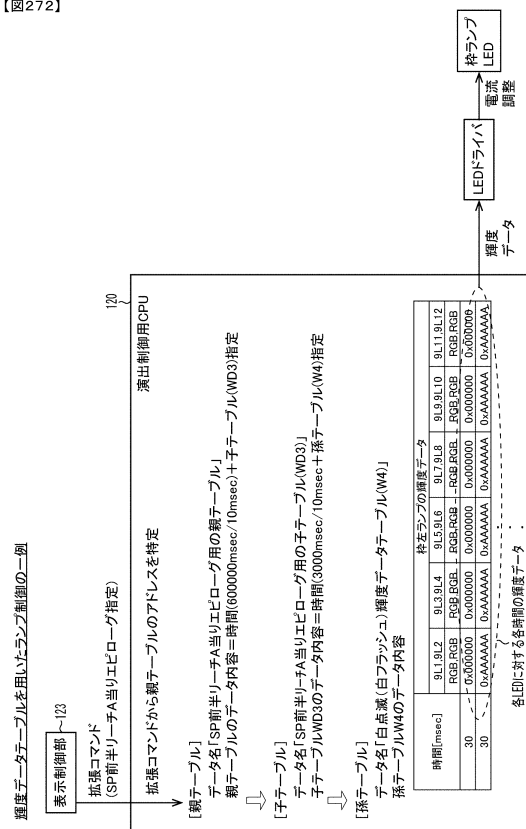
【 図 2 7 1 】

【図271】



【 図 2 7 2 】

【図272】



30

40

【 図 2 7 3 】

【図273】

子テータブルのタイマ管理による孫テータブルを用いたランプ制御の一例

[子テェーブル]

データ名「SP前半リーチA当りエピソード用の子テーブル(WD3)」

子テーブルWD3のデータ内容＝時間(3000msec/10msec＋孫テーブル(W4)指定

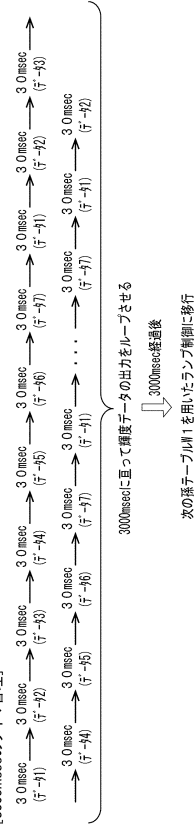
[孫デーブル]

データ名「白点減(白フラッシュ)輝度データテーブル(W4)」

孫デーブルW4のデータ内容

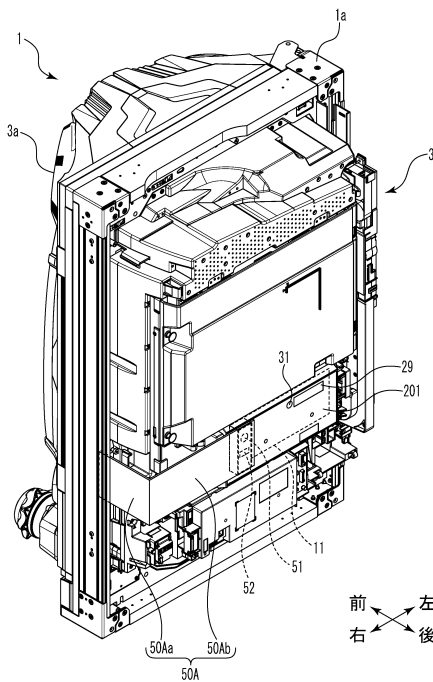
[illegible]

[3000msecのタイム管理]



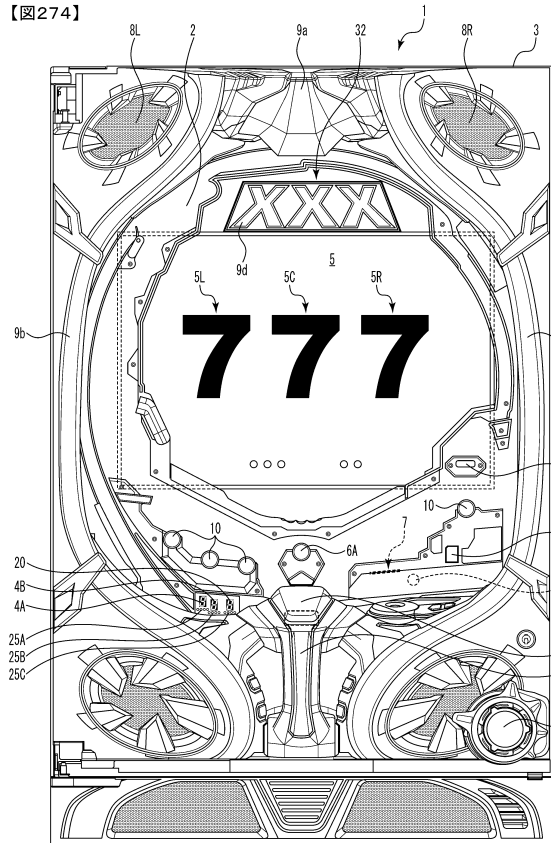
【 図 2 7 5 】

【図275】



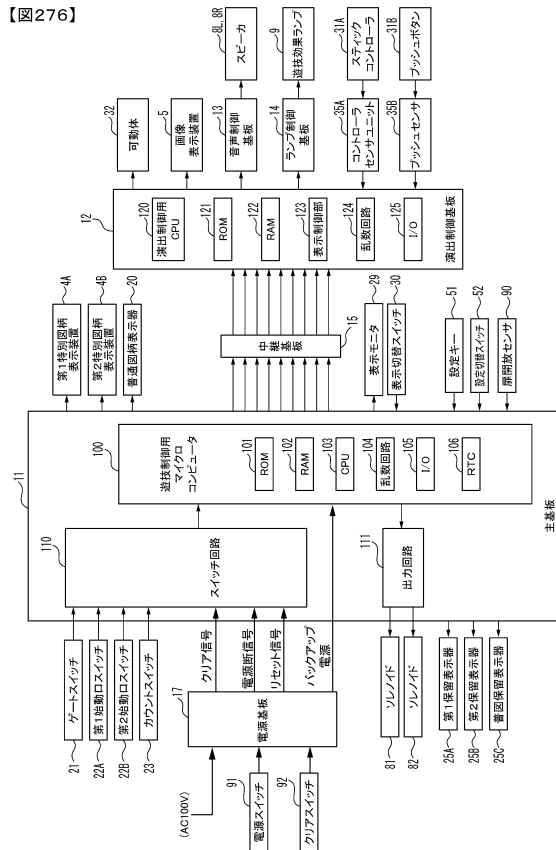
【圖 2 7 4】

【図274】



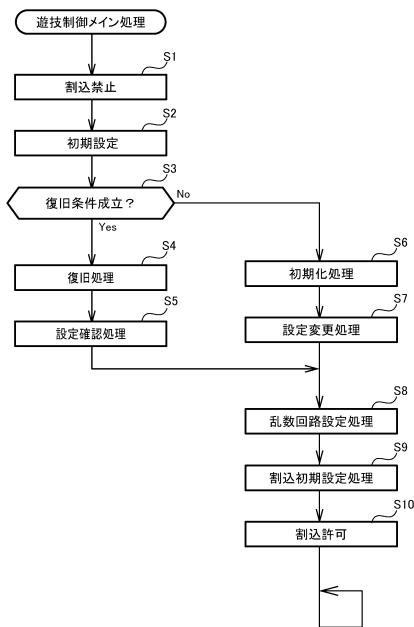
【 図 2 7 6 】

【図276】



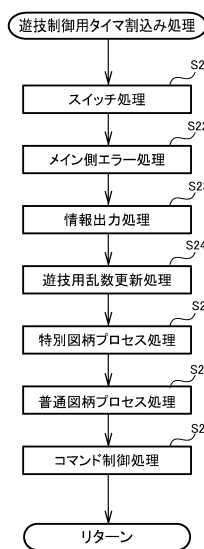
【図 2 7 7】

【図277】



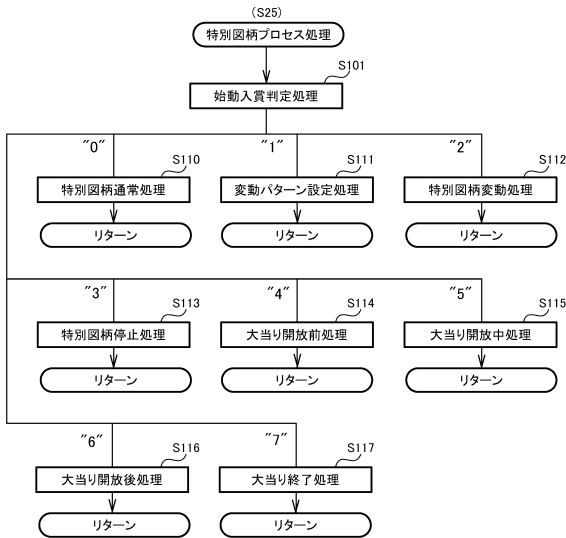
【図 2 7 8】

【図278】



【図 2 7 9】

【図279】



【図 2 8 0】

【図280】

(A) 第1特別図表示結果判定テーブル									
遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)	MR1 (設定値7)	MR1 (設定値8)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/280)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1282 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1377 (確率:1/180)	1020~1406 (確率:1/160)
	時短付き	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)	1020~1800 (確率:1/80)	1020~1926 (確率:1/60)
	時短付き	-	-	-	-	-	-	-	-
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特別図表示結果判定テーブル									
遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)	MR1 (設定値7)	MR1 (設定値8)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1282 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1377 (確率:1/180)	1020~1406 (確率:1/160)
	時短付き	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)	1020~1800 (確率:1/80)	1020~1926 (確率:1/60)
	時短付き	-	-	-	-	-	-	-	-
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

10

20

30

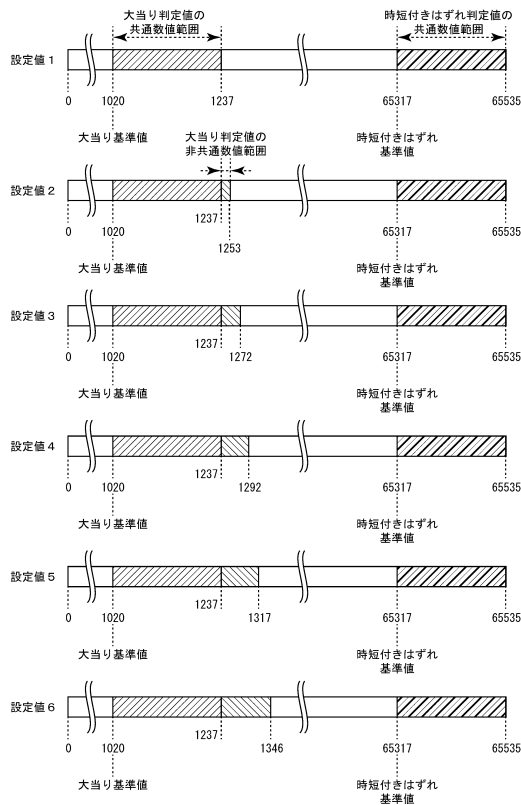
40

50

【図 2 8 1】

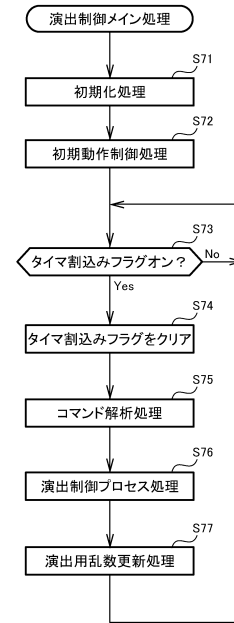
【図281】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図 2 8 2】

【図282】

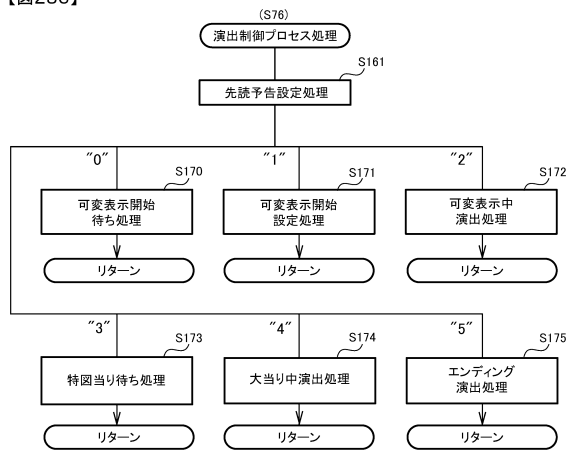


10

20

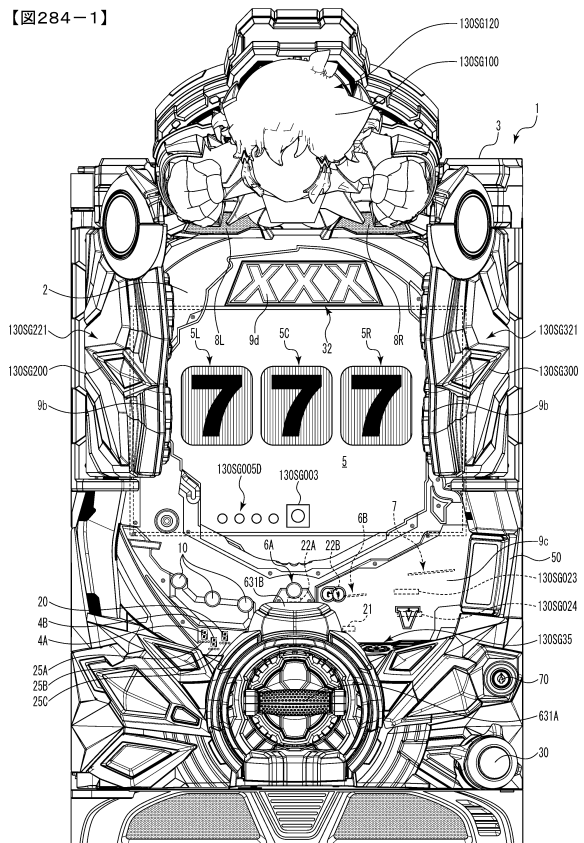
【図 2 8 3】

【図283】



【図 2 8 4 - 1】

【図284-1】



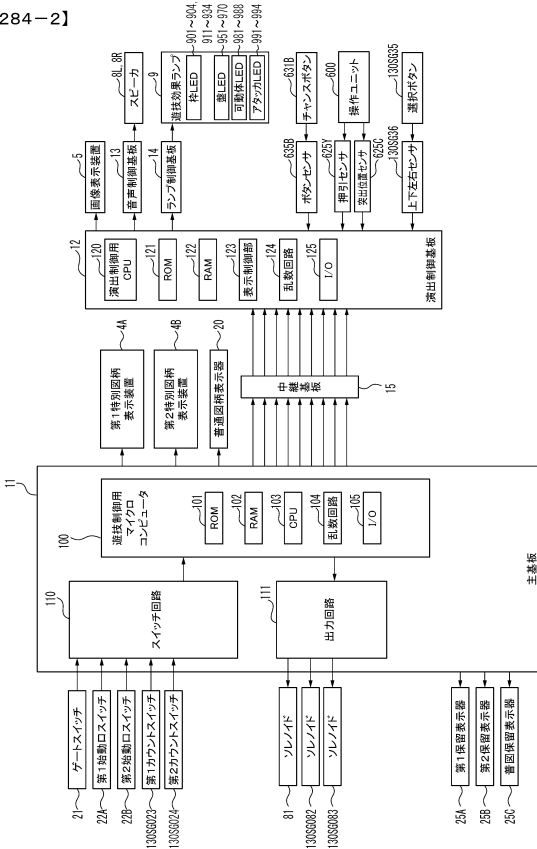
30

40

50

【図 2 8 4 - 2】

【図284-2】



【図 2 8 4 - 4】

【図284-4】

(A)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	小当りA
8C	04	第5可変表示結果指定	小当りB
8C	05	第6可変表示結果指定	時短付きはずれA
8C	06	第7可変表示結果指定	時短付きはずれB

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	第1図柄確定	第1図柄確定期間(0.5秒)に亘る飾り図柄の図柄停止
8F	01	第2図柄確定	第2図柄確定期間(6秒)に亘る飾り図柄の図柄停止
8F	02	第3図柄確定	第3図柄確定期間(20秒)に亘る飾り図柄の図柄停止
8F	03	第4図柄確定	第4図柄確定期間(81.4秒)に亘る飾り図柄の図柄停止

(C)

MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時天井時短回数1指定	天井可変表示カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時天井時短回数2指定	天井可変表示カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時天井時短回数3指定	天井可変表示カウンタの値の3桁目

(D)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	天井時短回数A指定	天井時短到達
94	01	天井時短回数B指定	天井時短まで1~125回転
94	7E	天井時短回数C指定	天井時短まで126回転
94	7F	天井時短回数D指定	天井時短まで127回転以上

(E)

MODE	EXT	名称	指定内容
95	00	第1遊技状態指定	通常状態
95	01	第2遊技状態指定	大当りAの大当り遊技終了後の時短状態A1(1回の時短制御)
95	02	第3遊技状態指定	大当りBの大当り遊技終了後の時短状態A3(685回の時短制御)
95	03	第4遊技状態指定	大当りCの大当り遊技終了後の時短状態A2(7回の時短制御)
95	04	第5遊技状態指定	大当りDの大当り遊技終了後の時短状態A3(685回の時短制御)
95	05	第6遊技状態指定	685回の可変表示実行後の時短状態B(685回の時短制御)
95	06	第7遊技状態指定	時短付きはずれ当選にもとづく時短状態C1(1回の時短制御)
95	07	第8遊技状態指定	時短付きはずれ当選にもとづく時短状態C2(685回の時短制御)

※:時短制御回数は第2特図

【図 2 8 4 - 3】

【図284-3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
91	XX	復旧時天井時短回数指定	電源復旧時に天井時短回数カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	天井時短回数指定	天井時短までの回転数情報を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動力テゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動力テゴリ)を指定
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定
D2	XX	残り第2特図時短回数通知	残り第2特図時短回数を通知
D3	XX	賞球数通知	入賞により発生した賞球数を通知

【図 2 8 4 - 5】

【図284-5】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR6	0~399	時短付きはずれ種別 判定用	0.002秒毎に1ずつ加算

【図 2 8 4 - 6】

【図284-6】

(A) 第 1 特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5000	第1特図保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PA2-4	53000	スーパーリーチα→時短獲得チャンス演出(はずれ)
PA2-5	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(時短付きはずれ)
PA2-6	55000	スーパーリーチα→時短獲得チャンス演出(時短付きはずれA)
PA2-7	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(時短付きはずれB)
PA2-8	5000	第1特図保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(時短付きはずれB)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000+15000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000+15000	スーパーリーチβ(大当り)
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチγ(大当り)

(B) 第 2 特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA3-1	2000	非リーチ(はずれ)
PA3-2	7000	非リーチ(はずれ)
PA3-3	15000	非リーチ(はずれ)
PA3-4	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA3-5	50000	スーパーリーチδ(はずれ)
PA3-6	2000	非リーチ(時短付きはずれ)
PA3-7	20000	ノーマルリーチ(時短付きはずれ)
PA3-8	50000	スーパーリーチδ(時短付きはずれ)
PA3-9	50000	非リーチ(時短付きはずれ)
PA3-10	30000	非リーチ(はずれ) ※時短付きはずれ当選実行報知用
PB3-1	2000+15000	非リーチ(大当り)
PB3-2	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB3-3	50000+15000	スーパーリーチδ(大当り)
PC3-1	2000+15000	非リーチ(小当り)
PC3-2	20000+15000	ノーマルリーチ(小当り)
PC3-3	50000+15000	スーパーリーチδ(小当り)

【図 2 8 4 - 8】

【図284-8】

(A) 大当り種別

大当り種別	ラウンド数	大当り後 遊技状態	時短制御回数 (第2特図)	時短制御回数 (第1特図+第2特図)
大当りA	3	時短状態A1	1回	5回
大当りB	10	時短状態A3	685回 (685回以内の大当りまで)	689回 (689回以内の大当りまで)
大当りC	9	時短状態A2	7回 (7回以内の大当りまで)	11回 (11回以内の大当りまで)
大当りD	9	時短状態A3	685回 (685回以内の大当りまで)	689回 (689回以内の大当りまで)

(B) 時短付きはずれ種別

時短付きはずれ 種別	可変表示後 遊技状態	時短制御回数 (第2特図)	時短制御回数 (第1特図+第2特図)
時短付きはずれ A	時短状態C1	1回	5回
時短付きはずれ B	時短状態C2	685回 (685回以内の大当りまで)	689回 (689回以内の大当りまで)

【図 2 8 4 - 7】

【図284-7】

(A) 表示結果判定テーブル1

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
可変表示特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13586(確率:1/200)
	小当り	なし(確率:0)
	時短付き はずれ	1~199(確率:1/329)

(B) 表示結果判定テーブル2

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
可変表示特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13586(確率:1/200)
	小当り	32767~42129(確率:約1/7)
	時短付き はずれ	0~654(確率:1/100)

(C) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

MR2	判定結果
0~296	大当りA
297~299	大当りB

(D) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

MR2	判定結果
0~299	大当りB

(E) 小当り種別判定テーブル

MR2	判定結果	V入賞大当り時 大当り種別
0~279	小当りA	大当りC
280~299	小当りB	大当りD

(F) 時短付きはずれ種別判定テーブル  
(第1特別図柄用)

MR6	判定結果
0~397	時短付き はずれA
398~399	時短付き はずれB

(G) 時短付きはずれ種別判定テーブル  
(第2特別図柄用)

MR6	判定結果
0~399	時短付き はずれB

【図 2 8 4 - 9】

【図284-9】

(A) 時短状態一覧

種別	時短回数 (特図2)	開始条件	終了条件
時短状態A1	1回	大当り(特図1)	1大当り 2時短回数変動
時短状態A2	7回	大当り(特図2)	
時短状態A3	685回	大当り(特図1,2)	
時短状態B	685回	685回変動 ※1	1大当り 2時短回数変動
時短状態C1	1回	時短付きはずれA当選 (特図1)	1大当り 2時短回数変動 3時短状態B開始条件成立
時短状態C2	685回	時短付きはずれB当選 (特図1,2)	

※1: 時短状態Bにおける685回の変動(可変表示)が終了した後は、RAMクリアまたは次の大当り遊技終了迄新たに時短情報Bに制御されない

(B) 第1時短状態の作動中に第2時短状態の開始条件成立した場合

作動中の 第1時短状態	開始条件が成立した第2時短状態		
	時短状態B	時短状態C1	時短状態C2
非作動 (通常状態)	次変動から 時短状態B	次変動から 時短状態C1	次変動から 時短状態C2
時短状態A1	-	重なる (時短状態A1~A3優先)	重なる (時短状態A1~A3優先)
時短状態A2			
時短状態A3			
時短状態B	-	重なる (時短状態B優先)	重なる (時短状態B優先)
時短状態C1	時短状態Bに 切り替え	重なる	重なる
時短状態C2		重なる (時短状態C2継続)※1	重なる (時短状態C2再セット)※2

「重なる」とは、第1時短状態の作動中に別の第2時短状態の開始条件が成立した場合、第1時短状態と第2時短状態を並行して作動させること。但し、表面上は第1時短状態が優先され、第1時短状態が終了したときに、残回数があれば第2時短状態が継続する。第1時短状態の終了前または第1時短状態の終了とともに第2時短状態が終了することもある。

※1は、作動中の時短状態C2の残回数と時短状態C1の時短回数(1回)とが比較され、回数が多い時短状態C2の残回数がセットされる(実質継続)。※2は、作動中の時短状態C2の残回数と時短状態C2の時短回数(685回)とが比較され、回数が多い時短状態C2の時短回数がセットされる(再セット)。

10

20

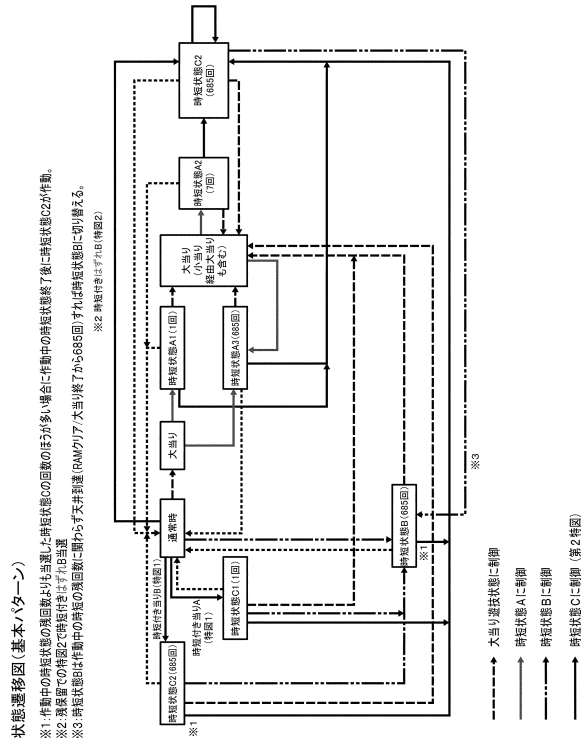
30

40

50

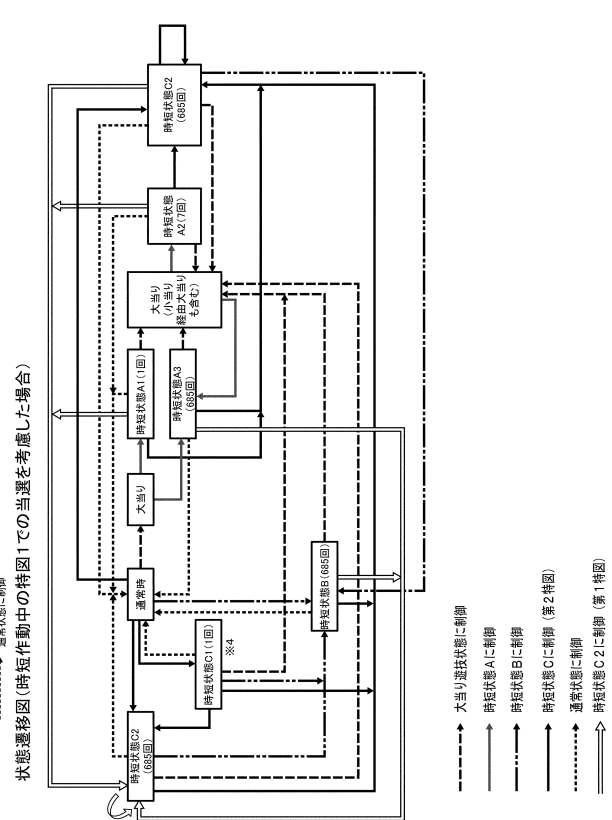
【図 284 - 10】

【図284-10】



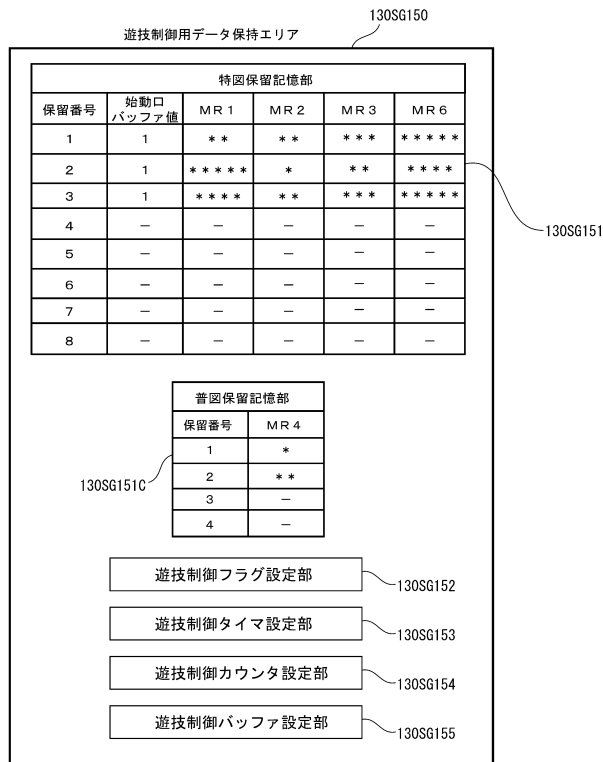
【図 284 - 11】

【図284-11】



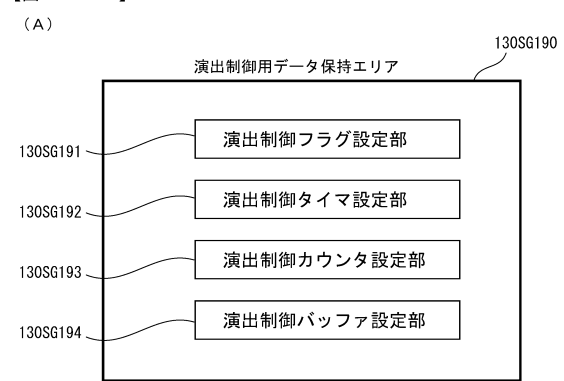
【図 284 - 12】

【図284-12】



【図 284 - 13】

【図284-13】



(B)

130SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

バッファ番号	始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	保留 表示フラグ	パネル 表示フラグ
0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0	—
1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0	—
2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1	—
3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	0	—
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
5	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
6	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
7	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
8	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—

10

20

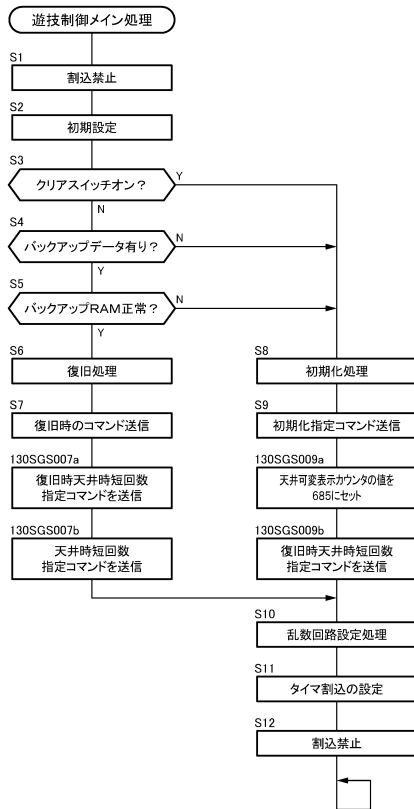
30

40

50

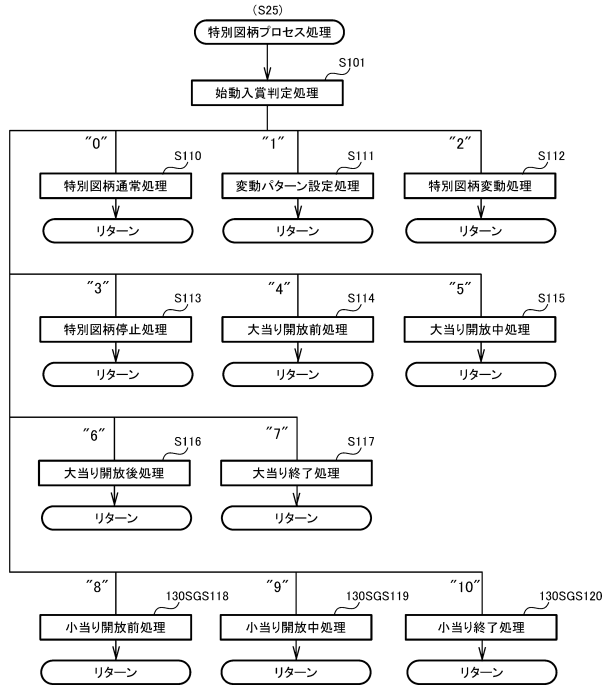
【図 284 - 14】

【図284-14】



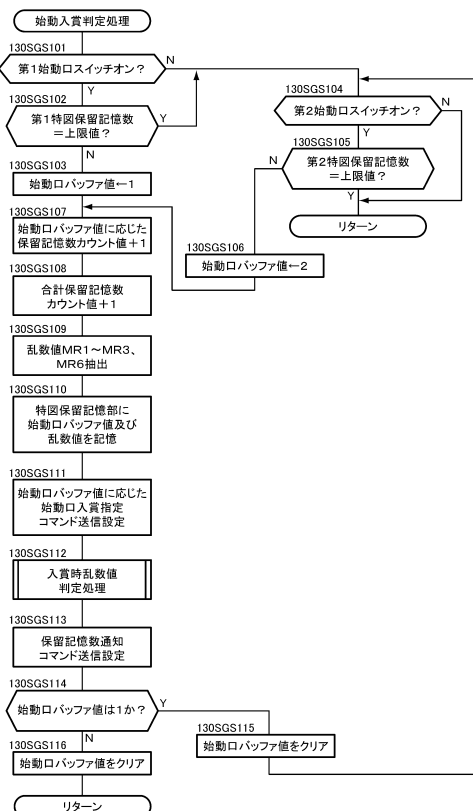
【図 284 - 15】

【図284-15】



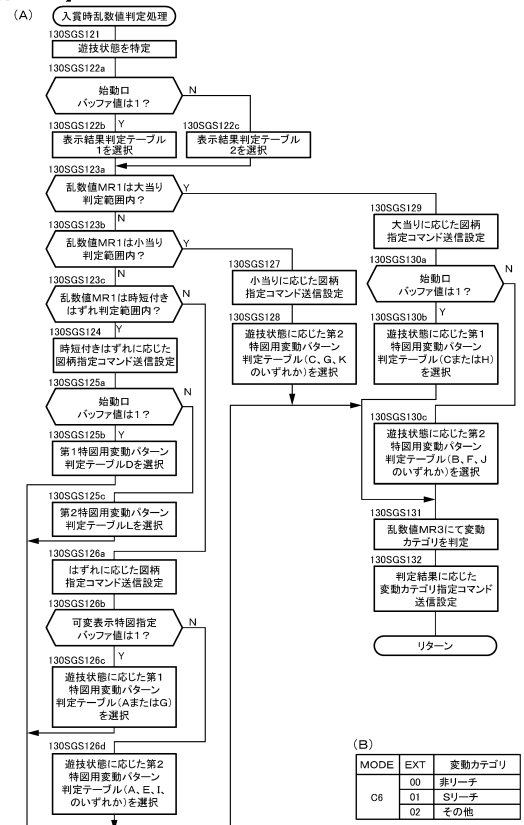
【図 284 - 16】

【図284-16】



【図 284 - 17】

【図284-17】



20

30

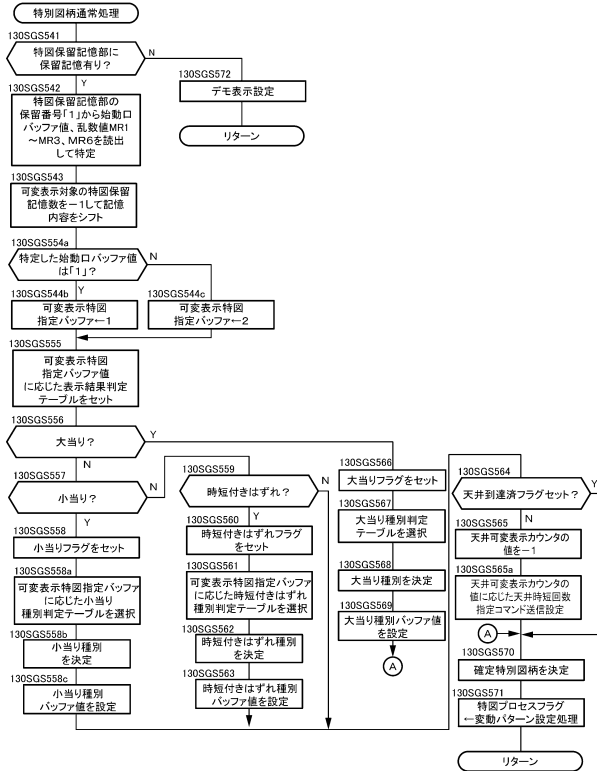
40

50

【図284-18】

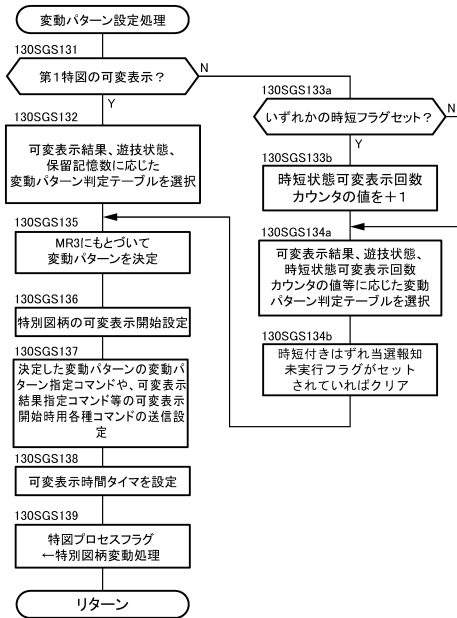
【図284-18】

(S110)



【図284-19】

【図284-19】



10

20

【図284-20】

【図284-20】

(A) 第1特図用変動パターン判定テーブルA (はずれ、通常状態、第1特図保留記憶数0～2)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-1	12000	1～750
PA2-1	20000	751～850
PA2-2	43000	851～930
PA2-3	53000	931～960
PA2-4	50000	961～997

(B) 第1特図用変動パターン判定テーブルB (はずれ、通常状態、第1特図保留記憶数3以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-2	5000	1～750
PA2-1	20000	751～850
PA2-2	43000	851～930
PA2-3	53000	931～960
PA2-4	50000	961～997

(C) 第1特図用変動パターン判定テーブルC (大当り、通常状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB1-1	20000+15000	1～50
PB1-2	43000+15000	51～300
PB1-3	53000+15000	301～997

(D) 第1特図用変動パターン判定テーブルD (時短付きはずれA、通常状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA2-6	55000	1～997

(E) 第1特図用変動パターン判定テーブルE (時短付きはずれB、通常状態、第1特図保留記憶数0～2)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA2-7	12000	1～997

(F) 第1特図用変動パターン判定テーブルF (時短付きはずれB、通常状態、第1特図保留記憶数3以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA2-8	5000	1～997

【図284-21】

【図284-21】

(A) 第1特図用変動パターン判定テーブルG (はずれ、時短状態A～時短状態C)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-3	500	1～997

(B) 第1特図用変動パターン判定テーブルH (大当り、時短状態A～時短状態C)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB1-4	50000+15000	1～997

(C) 第1特図用変動パターン判定テーブルI (時短付きはずれ、時短状態A～時短状態C)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA2-5	500	1～997

30

40

50

【図 284 - 22】

【図284-22】

(A) 第2特用変動パターン判定テーブルA (はずれ、時短状態A 1または時短状態C 1)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PA3-5	50000	1~997

(B) 第2特用変動パターン判定テーブルB (大当り、時短状態A 1または時短状態C 1)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PB3-3	50000+15000	1~997

(C) 第2特用変動パターン判定テーブルC (小当り、時短状態A 1または時短状態C 1)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PC3-3	50000	1~997

(D) 第2特用変動パターン判定テーブルD (時短付きはずれ、時短状態A 1または時短状態C 1)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PA3-8	55000	1~997

【図 284 - 24】

【図284-24】

(A) 第2特用変動パターン判定テーブルI (はずれ、通常状態または大当りD後の時短状態A 3における8~10回目可変表示または時短状態Bまたは時短状態C 2における時短付きはずれ当選報知未実行フラグ非セット且つ2回目以降の可変表示)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PA3-1	2000	1~997

(B) 第2特用変動パターン判定テーブルJ (大当り、通常状態または大当りD後の時短状態A 3における8~10回目可変表示または時短状態Bまたは時短状態C 2)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PB3-1	2000+15000	1~997

(C) 第2特用変動パターン判定テーブルK (小当り、通常状態または大当りD後の時短状態A 3における8~10回目可変表示または時短状態Bまたは時短状態C 2)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PC3-1	2000	1~997

(D) 第2特用変動パターン判定テーブルL (時短付きはずれ、大当りD後の時短状態A 3における8~10回目可変表示または時短状態Bまたは時短状態C 2)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PA3-6	2000	1~997

(E) 第2特用変動パターン判定テーブルM (時短付きはずれ、通常状態)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PA3-9	50000	1~997

(F) 第2特用変動パターン判定テーブルN (はずれ、時短状態C 2の時短付きはずれ当選報知未実行フラグセット時と時短状態C 2の1回目可変表示)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PA3-10	30000	1~997

※：時短付きはずれ当選報知未実行フラグは変動パターン決定時にクリア

【図 284 - 23】

【図284-23】

(A) 第2特用変動パターン判定テーブルE (はずれ、大当りB後の時短状態A 3または時短状態A 2・大当りD後の時短状態A 3の1~7回目可変表示及び12~685回目の可変表示)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PA3-2	7000	1~100
PA3-4	20000	101~997

(B) 第2特用変動パターン判定テーブルF (大当り、大当りB後の時短状態A 3または時短状態A 2・大当りD後の時短状態A 3の1~7回目可変表示及び12~685回目の可変表示)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PB3-2	20000+15000	1~997

(C) 第2特用変動パターン判定テーブルG (小当り、大当りB後の時短状態A 3または時短状態A 2・大当りD後の時短状態A 3の1~7回目可変表示及び12~685回目の可変表示)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PC3-2	20000	1~997

(D) 第2特用変動パターン判定テーブルH (時短付きはずれ、大当りB後の時短状態A 3または時短状態A 2・大当りD後の時短状態A 3の1~7回目可変表示及び12~685回目の可変表示)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PA3-7	25000	1~997

【図 284 - 25】

【図284-25】

(A) 第2特用変動パターン判定テーブルO (はずれ、大当りD後の時短状態A 3における11回目可変表示)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PA3-3	15000	1~997

(B) 第2特用変動パターン判定テーブルP (大当り、大当りD後の時短状態A 3における11回目可変表示)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PB3-2	20000+15000	1~997

(C) 第2特用変動パターン判定テーブルQ (小当り、大当りD後の時短状態A 3における11回目可変表示)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PC3-2	20000	1~997

(D) 第2特用変動パターン判定テーブルR (時短付きはずれ、大当りD後の時短状態A 3における11回目可変表示)

変動パターン	特用変動時間 (ms)	MR 3
PA3-7	25000	1~997

10

20

30

40

50

【図 2 8 4 - 2 6】

【図284－26】

第 1 特別図柄にて選択され得る変動パターン

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
通常状態	PA1－1 PA1－2 PA2－1 PA2－2 PA2－3 PA2－4	PB1－1 PB1－2 PB1－3	—	PA2－6 PA2－7 PA2－8
時短状態 A 1～A 3	PA1－3	PB1－4	—	PA2－5
時短状態 B				
時短状態 C 1、C 2				

【図 2 8 4 - 2 7】

【図284－27】

(A) 第 2 特別図柄にて選択され得る変動パターン（通常状態）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
通常状態	PA3－1	PB3－1	PC3－1	PA3－9

(B) 第 2 特別図柄にて選択され得る変動パターン（時短状態 A 1）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態 A 1 (1 回目可変表示)	PA3－5	PB3－3	PC3－3	PA3－8

(C) 第 2 特別図柄にて選択され得る変動パターン（大当り B 後の時短状態 A 3）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態 A 3 (1～6 8 5 回目 可変表示)	PA3－1	PB3－1	PC3－1	PA3－6

(D) 第 2 特別図柄にて選択され得る変動パターン（時短状態 A 2）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態 A 2 (1～7 回目可変表示)	PA3－2 PA3－4	PB3－2	PC3－2	PA3－7

(E) 第 2 特別図柄にて選択され得る変動パターン（大当り D 後の時短状態 A 3）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態 A 3 (1～7 回目可変表示)	PA3－2 PA3－4	PB3－2	PC3－2	PA3－7
時短状態 A 3 (8～1 0 回目可変表示)	PA3－1	PB3－1	PC3－1	PA3－6
時短状態 A 3 (1 1 回目可変表示)	PA3－3	PB3－2	PC3－2	PA3－7
時短状態 A 3 (1 2～6 8 5 回目 可変表示)	PA3－2 PA3－4	PB3－2	PC3－2	PA3－7

【図 2 8 4 - 2 8】

【図284－28】

第 2 特別図柄にて選択され得る変動パターン（時短状態 B）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態 B (1～6 8 5 回目 可変表示)	PA3－1	PB3－1	PC3－1	PA3－6

【図 2 8 4 - 2 9】

【図284－29】

(A) 第 2 特別図柄にて選択され得る変動パターン（時短状態 C 1）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態 C 1 (1 回目可変表示)	PA3－5	PB3－3	PC3－3	PA3－8

(B) 第 2 特別図柄にて選択され得る変動パターン（時短状態 C 2）

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態 C 2 (時短付きはずれ当選 報知未実行フラグ セット時または 1 回目可変表示)	PA3－1 0	PB3－1	PC3－1	PA3－6
時短状態 C 2 (2～ 6 8 5 回目可変表示)	PA3－1	PB3－1	PC3－1	PA3－6

10

20

30

40

50

【 図 2 8 4 - 3 0 】

【図284-30】

(A) 時短状態 A 1 において可変表示結果がはずれとなる場合の第 2 特図の平均可変表示時間  
 $50000(\text{ms}) * 997 / 997 = 50000(\text{ms})$

(B) 時短状態 A 2 において可変表示結果がはずれとなる場合の第 2 特図の平均可変表示動時間

$$7000(\text{ms}) * 100 / 997 + 20000 * 897 / 997 = 18696.08825(\text{ms})$$

(C) 大当たりB後の時短状態A3において可変表示結果がはずれとなる場合の第2特図の平均可変表示時間

$$7000 \text{ (ms)} * 100 / 997 + 20000 * 897 / 997 = 18696.08825 \text{ (ms)}$$

(D) 大当たりD後の時短状態A3において可変表示結果がはずれとなる場合の第2特図の平均可変表示時間

- ・ 1 ～ 7 回目及び 1 2 ～ 6 8 5 回目の可変表示  
7000 (ms) \* 100 / 997 + 20000 \* 897 / 997 = 18696. 08825 (ms)
- ・ 8 ～ 1 0 回目の可変表示  
2000 (ms) \* 997 / 997 = 2000 (ms)
- ・ 1 1 回目の可変表示  
15000 (ms) \* 997 / 997 = 15000 (ms)

以上から、

$$18696.08825(\text{ms}) * 681/685 + 2000(\text{ms}) * 3/685 + 15000(\text{ms}) * 1/685 = 18617.57093(\text{ms})$$

※：算出した数値は時短状態A 3中に大当たり、小当たり、時短付きはずれのいずれにも当選せず、且つ時短状態Bに制御されずに1回、7回、685回の可変表示が実行される場合の値

(E) 時短状態 A 3 において可変表示結果がはずれとなる場合の第 2 特図の平均可変表示時間

(C) 及び (D) から、

$$18696.08825 \text{ (ms)} * 1/2 + 18617.57093 \text{ (ms)} * 1/2 = 18656.82959 \text{ (ms)}$$

(F) 時短状態 A 1 ～時短状態 A 3 において可変表示結果がはずれとなる場合の第 2 特図の平均可変表示時間

(A)、(B)、(E)から、

$$50000 \text{ (ms)} * 1/3 + 18696.08825 \text{ (ms)} * 1/3 + 18656.82959 \text{ (ms)} * 1/3 = 22904.91502 \text{ (ms)}$$

【 図 2 8 4 - 3 2 】

## 【图284-32】

(A) 時短状態 C 1 において可変表示結果がはずれとなる場合の第 2 特図の平均可変表示時間

50000 (ms) \*997/997=50000 (ms)

(B) 時短状態 C 2 において可変表示結果がはずれとなる場合の第 2 特図の平均可変表示時間

- ・ 1 回目の可変表示  
 $30000\text{ (ms)} * 997/997 = 30000\text{ (ms)}$
- ・ 2 ~ 6 8 5 回目の可変表示  
 $2000\text{ (ms)} * 997/997 = 2000\text{ (ms)}$

以上から、

$$30000 \text{ (ms)} * 1/685 + 2000 \text{ (ms)} * 684/685 = 2040.875912 \text{ (ms)}$$

※：算出した数値は時短状態C 2中に大当り、小当り、時短付きはずれのいずれにも当選せず、且つ時短状態Bに制御されずに685回の可変表示が実行される場合の値

(C) 時短状態 C 1 及び時短状態 C 2 において可変表示結果がはずれとなる場合の第 2 特図の平均可変表示時間

(A) 及び (B) から、

$$50000 \text{ (ms)} * 1/2 + 2040.875912 \text{ (ms)} * 1/2 = 26020.43795 \text{ (ms)}$$

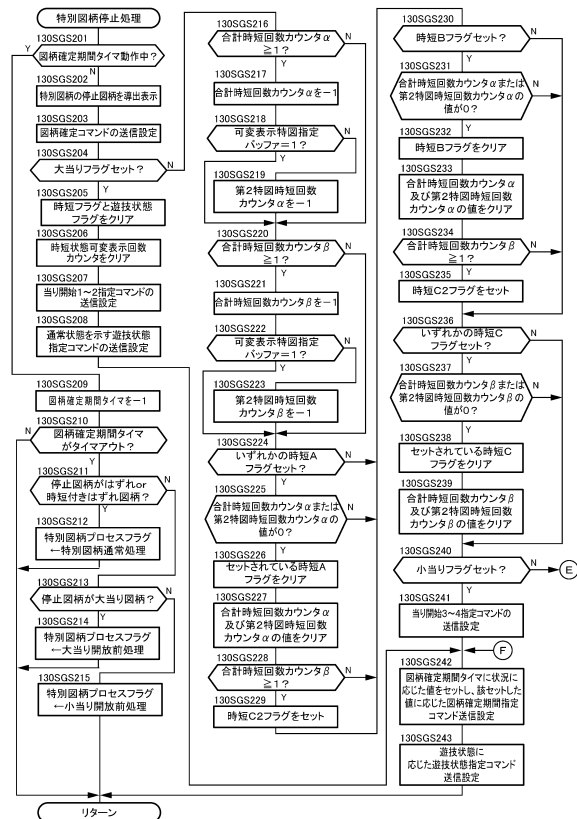
【 ㊄ 2 8 4 - 3 1 】

【図284-31】

時短状態Bにおいて可変表示結果がはずれとなる場合の第2特図の平均可変表示時間  
 $2000(\text{ms}) \times 997/997 = 2000(\text{ms})$

【 ㊄ 2 8 4 - 3 3 】

【图284-33】



10

20

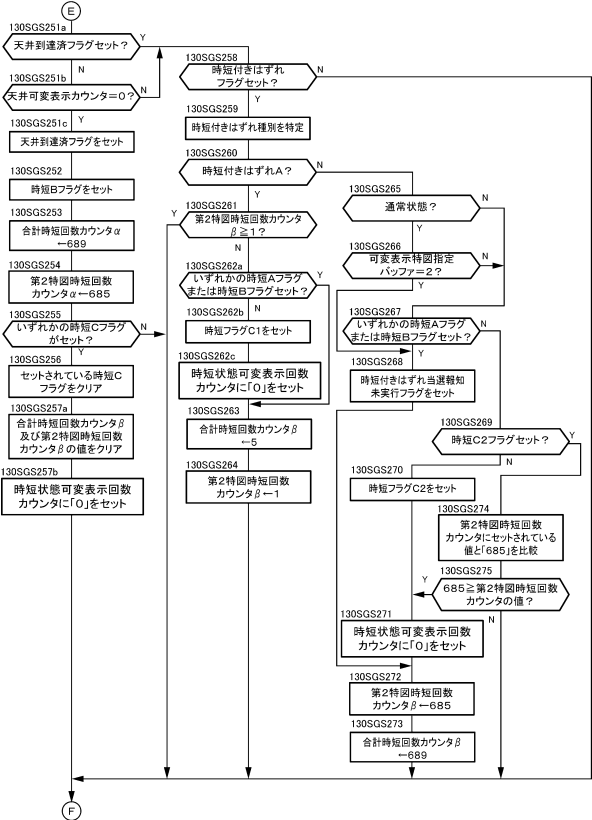
30

40

50

【図 2 8 4 - 3 4】

【図284-34】



【図 2 8 4 - 3 5】

【図284-35】

通常状態における図柄確定期間

遊技状態	可変表示結果				
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれA	時短付きはずれB
通常状態 (第1特図1～684回目可変表示)	0.5秒	0.5秒	0.5秒	2.0秒	8.1.4秒
通常状態 (第2特図1～684回目可変表示)	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒
通常状態 (第1特図または第2特図685回目可変表示) ※	8.1.4秒	0.5秒	0.5秒	8.1.4秒	8.1.4秒

※：天井到達フラグセットされている場合は各特図の1～684回目と同様

10

【図 2 8 4 - 3 6】

【図284-36】

時短状態Aにおける図柄確定期間

遊技状態	可変表示結果				
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれA	時短付きはずれB
時短状態A 1～A 3 (第1特図可変表示)	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒
時短状態A 1 (第2特図1回目可変表示)	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒
時短状態A 2 (第2特図1～6回目可変表示)	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒
時短状態A 2 (第2特図7回目可変表示)	6秒	0.5秒	0.5秒	6秒	6秒
時短状態A 3 (大当りB後の第2特図可変表示)	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒
時短状態A 3 (大当りD後の第2特図1～6回目可変表示)	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒
時短状態A 3 (大当りD後の第2特図7回目可変表示)	6秒	0.5秒	0.5秒	6秒	6秒
時短状態A 3 (大当りD後の第2特図8～685回目可変表示)	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒

【図 2 8 4 - 3 7】

【図284-37】

時短状態Bにおける図柄確定期間（第1特図・第2特図共通）

遊技状態	可変表示結果				
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれA	時短付きはずれB
時短状態B	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒

30

40

50

【図 284 - 38】

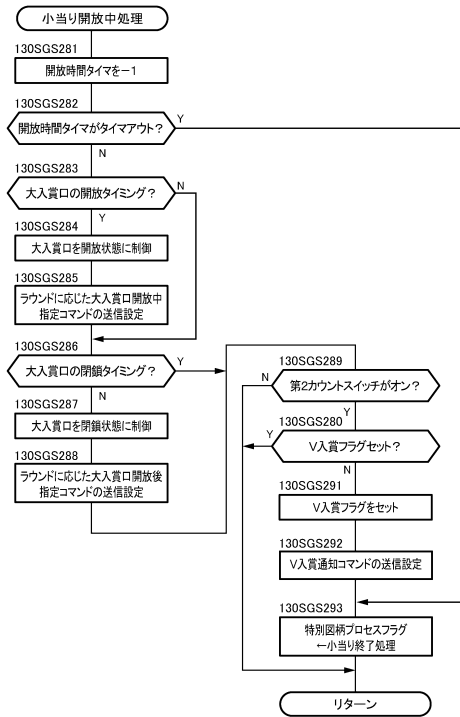
【図284-38】  
時短状態Cにおける図柄確定期間

遊技状態	可変表示結果				
	はずれ	大当り	小当り	時短付き はずれA	時短付き はずれB
時短状態C 1、C 2 (第 1 特図可変表示)	0. 5 秒	0. 5 秒	0. 5 秒	0. 5 秒	0. 5 秒
時短状態C 1 (第 2 特図 1 回目 可変表示且つ通算 1 ～ 6 8 4 回目可変表示)	0. 5 秒	0. 5 秒	0. 5 秒	0. 5 秒	0. 5 秒
時短状態C 1 (第 2 特図 1 回目 可変表示且つ通算 6 8 5 回目可変表示) ※	8 1. 4 秒	0. 5 秒	0. 5 秒	8 1. 4 秒	8 1. 4 秒
時短状態C 2 (1 ～ 6 8 4 回目 可変表示)	0. 5 秒	0. 5 秒	0. 5 秒	0. 5 秒	0. 5 秒
時短状態C 2 (6 8 5 回目 可変表示)	0. 5 秒	0. 5 秒	0. 5 秒	0. 5 秒	0. 5 秒

※：天井到達済フラグセットされている場合は 1 ～ 6 8 4 回目と同様

【図 284 - 39】

【図284-39】

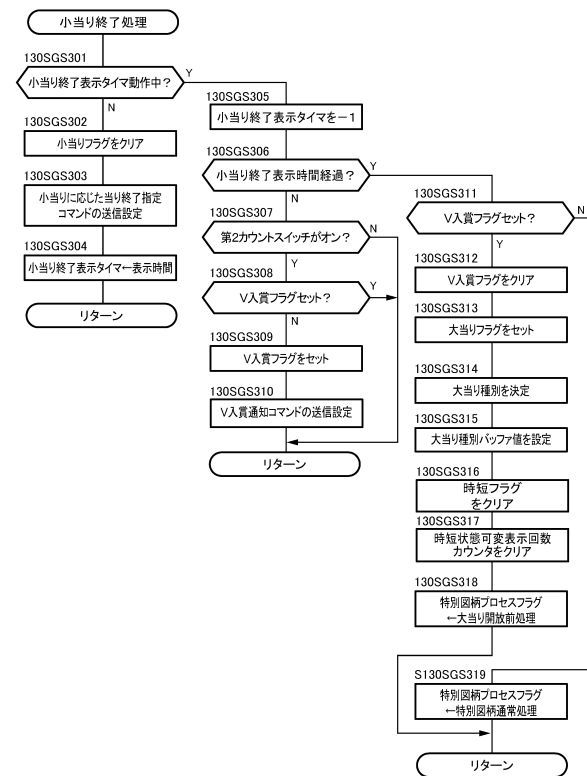


10

20

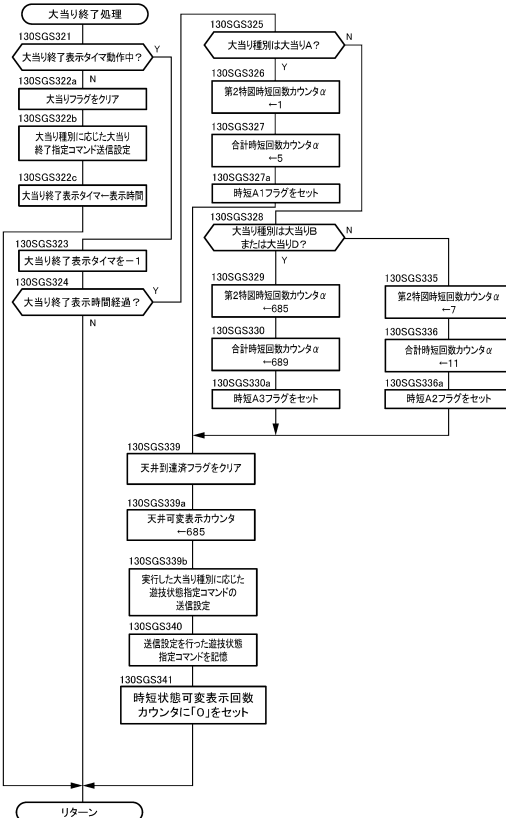
【図 284 - 40】

【図284-40】



【図 284 - 41】

【図284-41】



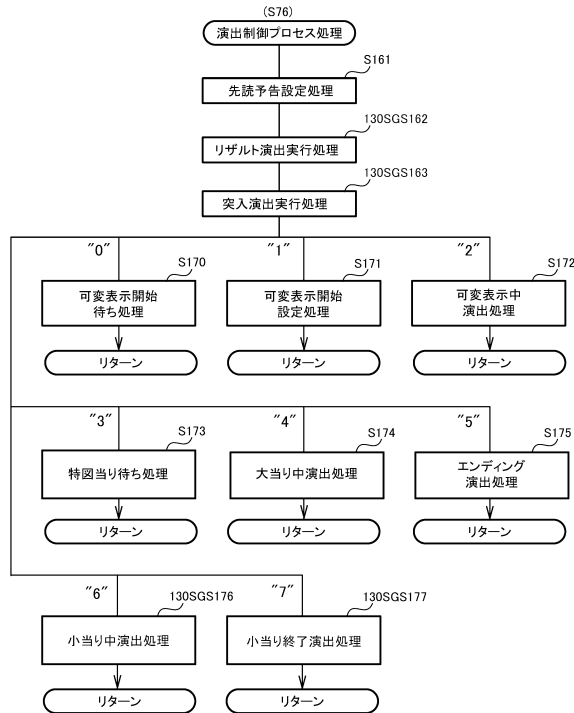
30

40

50

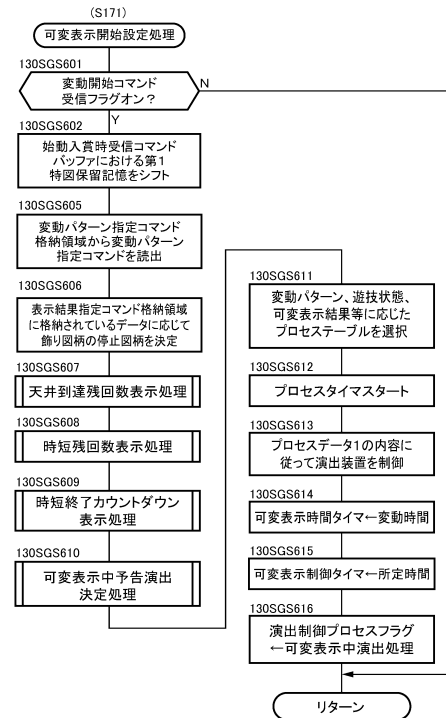
【図 284 - 42】

【図284-42】



【図 284 - 43】

【図284-43】



【図 284 - 44】

【図284-44】

時短に関する演出一覧

演出名称	実行時期	内容
突入演出A	時短制御の開始時	時短状態A1.C1(FINAL BATTLE)の開始を報知する。
突入演出B	時短制御の開始時	時短状態A2.A3.B.C2(BATTLE RUSH)の開始を報知する。
FINAL BATTLE演出	時短状態A1.C1及び時短状態A1.C1直後の通常状態	バトルに表示された味方キャラクタが敵キャラクタとバトル勝利すれば大当り及びBATTLE RUSH獲得
BATTLE RUSH演出	時短状態A2.A3.B.C2	味方キャラクタと敵キャラクタがバトル可動体が落下すれば味方キャラクタ勝利で大当り及びBATTLE RUSH継続
リザルト演出A	時短制御終了後の4回の可変表示終了時	時短状態A1.C1(FINAL BATTLE)の終了を報知する。
リザルト演出B	時短制御の終了時	時短状態A2.A3.B.C2(BATTLE RUSH)の終了を報知する。

【図 284 - 45】

【図284-45】

(C) カウントダウン演出 (時短終了カウントダウン)

演出名称	演出時期	演出内容	演出条件	演出状態	演出制御
時短状態A1	時短開始時	時短状態A1.C1(FINAL BATTLE)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A2	時短開始時	時短状態A2.A3.B.C2(BATTLE RUSH)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A1.C1	時短開始時	時短状態A1.C1(FINAL BATTLE)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A2.A3.B.C2	時短開始時	時短状態A2.A3.B.C2(BATTLE RUSH)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A1.C1	時短開始時	時短状態A1.C1(FINAL BATTLE)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A2.A3.B.C2	時短開始時	時短状態A2.A3.B.C2(BATTLE RUSH)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時

(D) リザルト演出

演出名称	演出時期	演出内容	演出条件	演出状態	演出制御
時短状態A1	時短開始時	時短状態A1.C1(FINAL BATTLE)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A2	時短開始時	時短状態A2.A3.B.C2(BATTLE RUSH)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A1.C1	時短開始時	時短状態A1.C1(FINAL BATTLE)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A2.A3.B.C2	時短開始時	時短状態A2.A3.B.C2(BATTLE RUSH)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A1.C1	時短開始時	時短状態A1.C1(FINAL BATTLE)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A2.A3.B.C2	時短開始時	時短状態A2.A3.B.C2(BATTLE RUSH)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時

(A) 突入演出

演出名称	演出時期	演出内容	演出条件	演出状態	演出制御
時短状態A1	時短開始時	時短状態A1.C1(FINAL BATTLE)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A2	時短開始時	時短状態A2.A3.B.C2(BATTLE RUSH)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A1.C1	時短開始時	時短状態A1.C1(FINAL BATTLE)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A2.A3.B.C2	時短開始時	時短状態A2.A3.B.C2(BATTLE RUSH)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時

(B) 時短残回数表示

演出名称	演出時期	演出内容	演出条件	演出状態	演出制御
時短状態A1	時短開始時	時短状態A1.C1(FINAL BATTLE)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A2	時短開始時	時短状態A2.A3.B.C2(BATTLE RUSH)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A1.C1	時短開始時	時短状態A1.C1(FINAL BATTLE)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時
時短状態A2.A3.B.C2	時短開始時	時短状態A2.A3.B.C2(BATTLE RUSH)の開始を報知する。	時短開始時	時短開始時	時短開始時

10

20

30

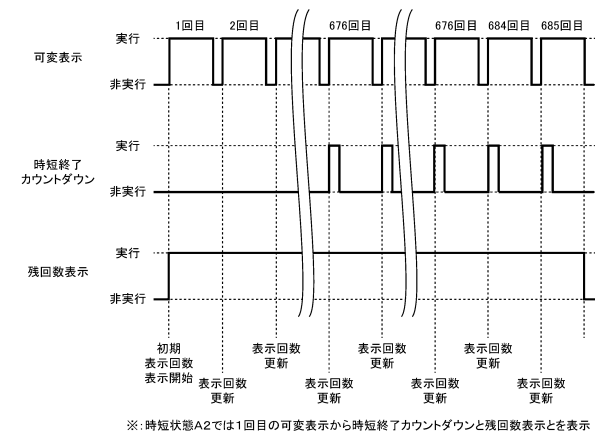
40

50

【図 2 8 4 - 4 6】

【図284-46】

時短状態における時短状態終了までのカウントダウン及び残回数表示(時短状態A3、B、C2の場合)



【図 2 8 4 - 4 7】

【図284-47】

第1特図の可変表示における可変表示中予告演出実行決定割合(通常状態)

変動パターン	可変表示中 予告演出 非実行	可変表示中予告演出実行				
		演出 パターンA	演出 パターンB	演出 パターンC	演出 パターンD	演出 パターンE
非リーチはずれ (PA1-1)	90%	10%	0%	0%	0%	0%
非リーチはずれ (PA1-2、PA1-3 PA2-5)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Nリーチはずれ	70%	20%	10%	0%	0%	0%
Sリーチはずれ	40%	30%	20%	10%	0%	0%
非リーチ時短付きはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Sリーチ時短付きはずれ	90%	10%	0%	0%	0%	0%
Nリーチ大当たり	10%	20%	70%	0%	0%	0%
Sリーチ大当たり (大当たりA)	5%	20%	30%	40%	5%	0%
Sリーチ大当たり (大当たりB)	5%	20%	30%	40%	0%	5%

10

【図 2 8 4 - 4 8】

【図284-48】

第2特図の可変表示における可変表示中予告演出実行決定割合(時短状態)

変動パターン	可変表示中 予告演出 非実行	可変表示中予告演出実行				
		演出 パターンA	演出 パターンB	演出 パターンC	演出 パターンD	演出 パターンE
非リーチはずれ (PA3-3)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
非リーチはずれ (PA3-1、PA3-2)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
非リーチはずれ (PA3-10)	0%	100%	0%	0%	0%	0%
Nリーチはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Sリーチはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%
非リーチ時短付きはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Nリーチ時短付きはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Sリーチ時短付きはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%
非リーチ大当たり	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Nリーチ大当たり	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Sリーチ大当たり	100%	0%	0%	0%	0%	0%

【図 2 8 4 - 4 9】

【図284-49】

予告演出の演出内容

演出パターン	演出内容
演出パターンA	キャラクタAのみ表示
演出パターンB	キャラクタA→キャラクタBの順に表示
演出パターンC	キャラクタA→キャラクタB→キャラクタCの順に表示
演出パターンD	キャラクタA→キャラクタB→キャラクタC→キャラクタDの順に表示
演出パターンE	キャラクタA→キャラクタB→キャラクタC→キャラクタD→ キャラクタE+レインボー背景の順に表示

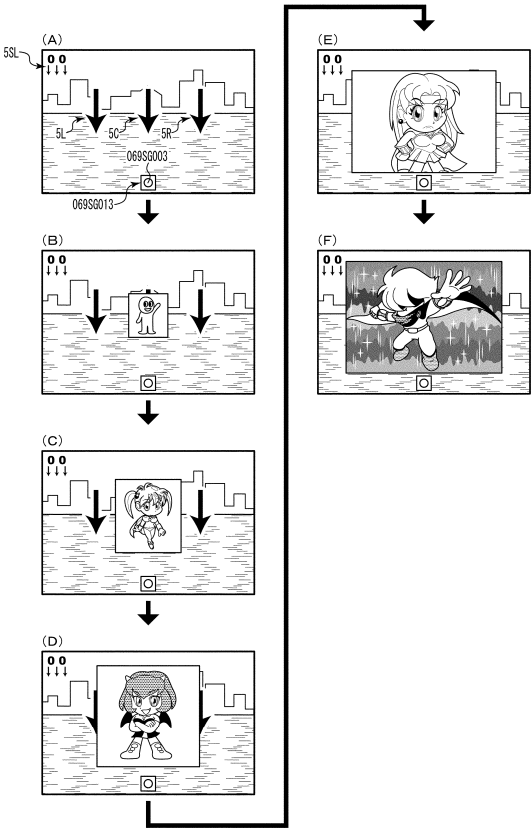
20

30

40

50

【図 284 - 50】  
【図284-50】



【図 284 - 51】  
【図284-51】

(A) 時短状態 A におけるはずれの平均可変表示時間

遊技状態	平均可変表示時間
時短状態 A 1	50000 (ms)
時短状態 A 2	18696.08825 (ms)
時短状態 A 3	18656.82959 (ms)
時短状態 A 1 ~ A 3	22904.91502 (ms)

(B) 時短状態 B におけるはずれの平均可変表示時間

遊技状態	平均可変表示時間
時短状態 B	2000 (ms)

(C) 時短状態 C におけるはずれの平均可変表示時間

遊技状態	平均可変表示時間
時短状態 C 1	50000 (ms)
時短状態 C 2	2040.875912 (ms)
時短状態 C 1 ~ C 2	26020.43795 (ms)

10

20

【図 284 - 52】  
【図284-52】

遊技状態	実行可能な可変表示中予告演出
時短状態 A 1	無し
時短状態 A 2	無し
時短状態 A 3	無し
時短状態 B	無し
時短状態 C 1	無し
時短状態 C 2	演出パターン A (PA3-10のときのみ)

【図 284 - 53】  
【図284-53】 変形例

(A) 第2特別図柄にて選択され得る変動パターン (時短状態 A 1)

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態 A 1 (1 回目可変表示)	PA3-5	PB3-3	PC3-3	PA3-6

30

(B) 第2特別図柄にて選択され得る変動パターン (大当り B 後の時短状態 A 3)

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態 A 3 (1 ~ 685 回目 可変表示)	PA3-1	PB3-1	PC3-1	PA3-6

(C) 第2特別図柄にて選択され得る変動パターン (時短状態 A 2)

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態 A 2 (1 ~ 7 回目可変表示)	PA3-2 PA3-4	PB3-2	PC3-2	PA3-6

(D) 第2特別図柄にて選択され得る変動パターン (大当り D 後の時短状態 A 3)

遊技状態	可変表示結果			
	はずれ	大当り	小当り	時短付きはずれ
時短状態 A 3 (1 ~ 7 回目可変表示)	PA3-2 PA3-4	PB3-2	PC3-2	PA3-6
時短状態 A 3 (8 ~ 10 回目可変表示)	PA3-1	PB3-1	PC3-1	PA3-6
時短状態 A 3 (11 回目可変表示)	PA3-3	PB3-2	PC3-2	PA3-6
時短状態 A 3 (12 ~ 685 回目 可変表示)	PA3-2 PA3-4	PB3-2	PC3-2	PA3-6

40

50

## 【図 284 - 54】

【図284-54】変形例

(A) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

MR2	判定結果
0～99	大当りA
100～299	大当りB

(B) 第2特別図柄にて選択され得る変動パターン(大当りB後の時短状態A3)

遊技状態	可変表示結果				
	はずれ	大当りA	大当りB	小当り	時短付きはずれ
時短状態A3 (1～685回目 可変表示)	PA3-1	PB3-1	PB3-3	PC3-1	PA3-6

(C) 第2特別図柄にて選択され得る変動パターン(時短状態B)

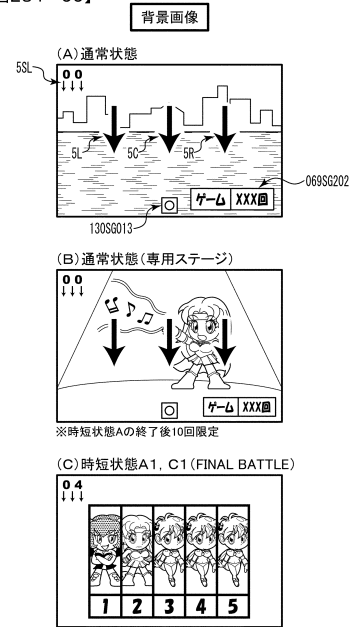
遊技状態	可変表示結果				
	はずれ	大当りA	大当りB	小当り	時短付きはずれ
時短状態B (1～685回目 可変表示)	PA3-1	PB3-1	PB3-3	PC3-1	PA3-6

(D) 第2特別図柄にて選択され得る変動パターン(時短状態C2)

遊技状態	可変表示結果				
	はずれ	大当りA	大当りB	小当り	時短付きはずれ
時短状態C2 (時短付きはずれ当選 報知未実行フラグ セット時または 1回目可変表示)	PA3-10	PB3-1	PB3-3	PC3-1	PA3-6
時短状態C2 (2～ 685回目可変表示)	PA3-1	PB3-1	PB3-3	PC3-1	PA3-6

## 【図 284 - 55】

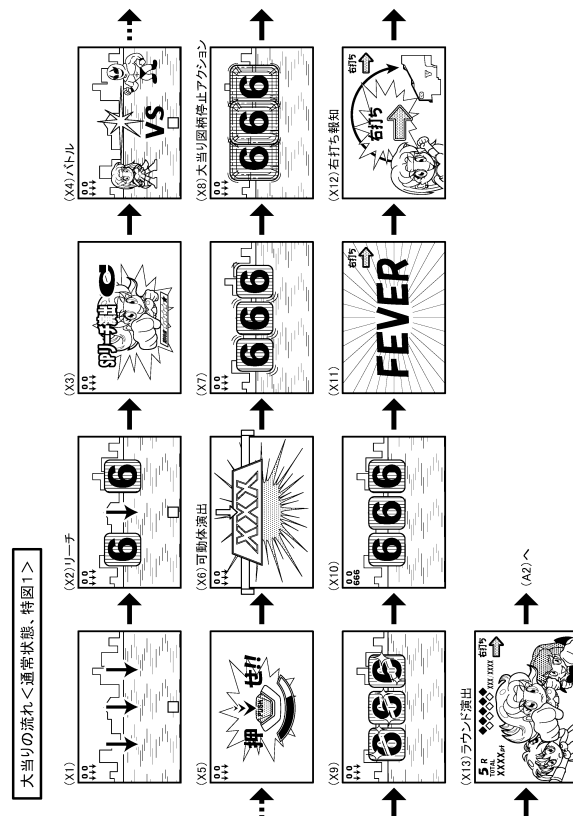
【図284-55】



10

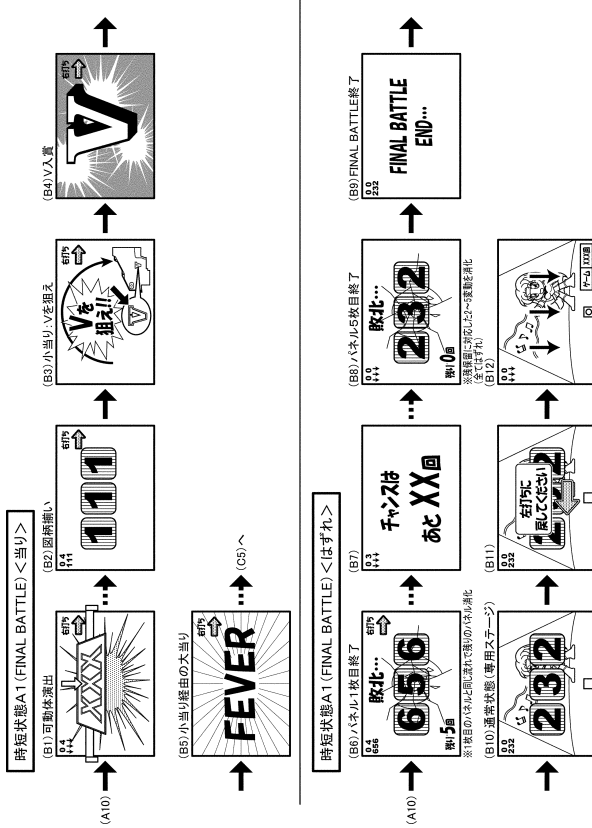
## 【図 284 - 56】

【図284-56】



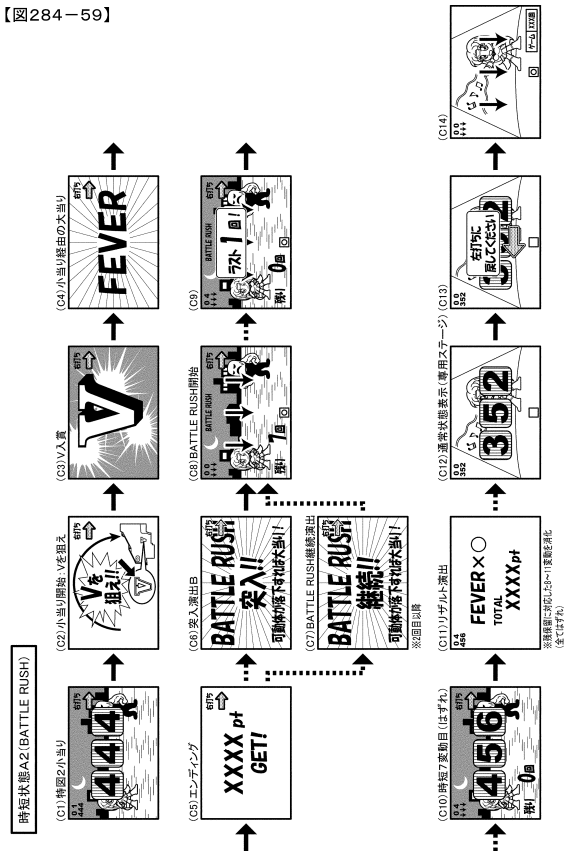
【 図 2 8 4 - 5 8 】

【図284-58】



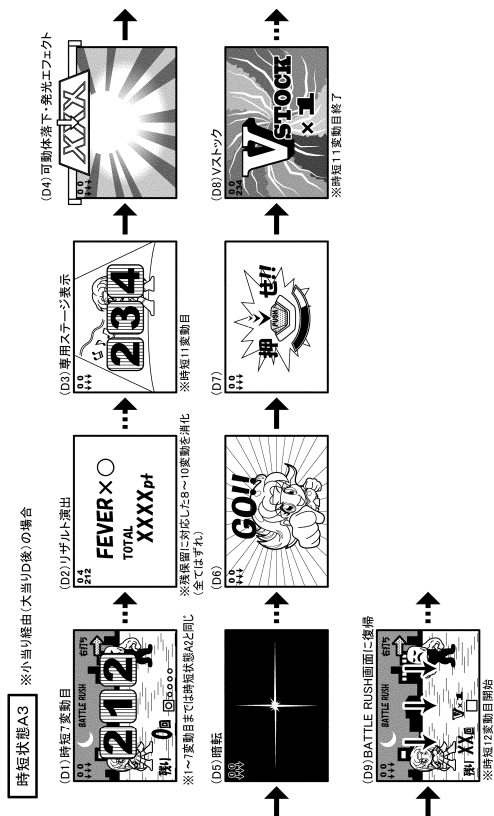
【 図 2 8 4 - 5 9 】

【图284-59】



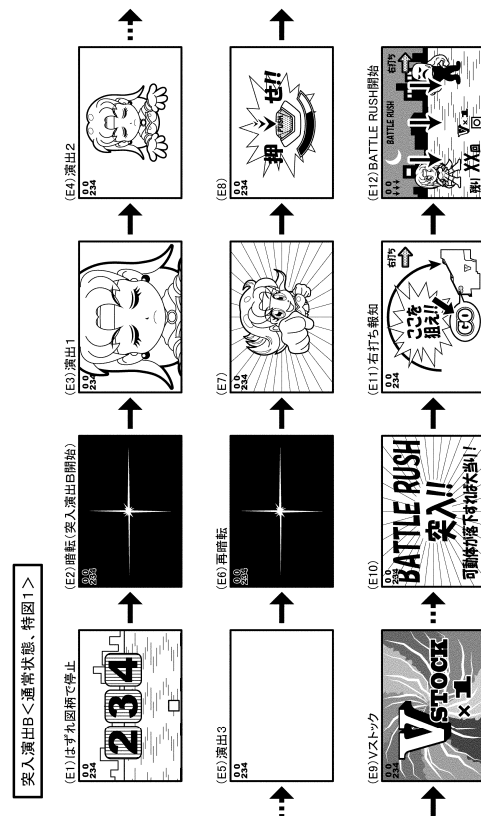
【 図 2 8 4 - 6 0 】

【図284-60】



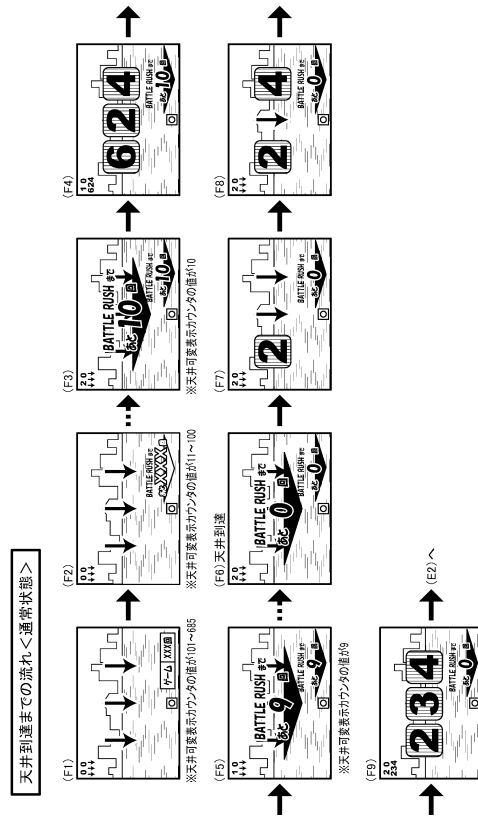
【 図 2 8 4 - 6 1 】

【图284-61】



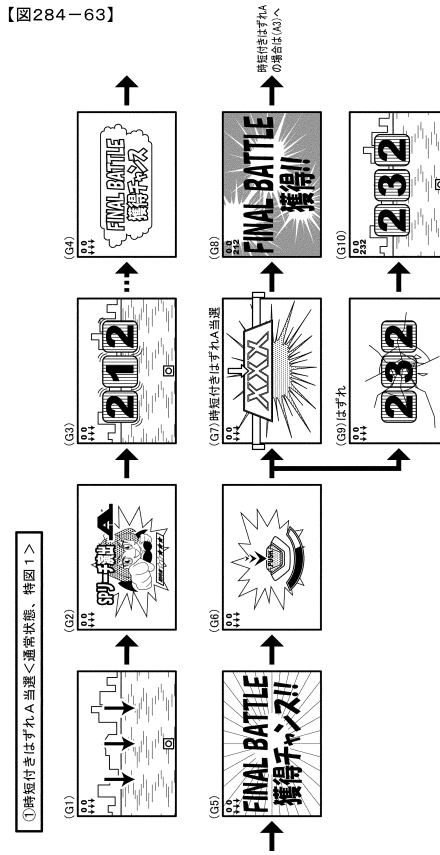
【図 284 - 62】

【図284-62】



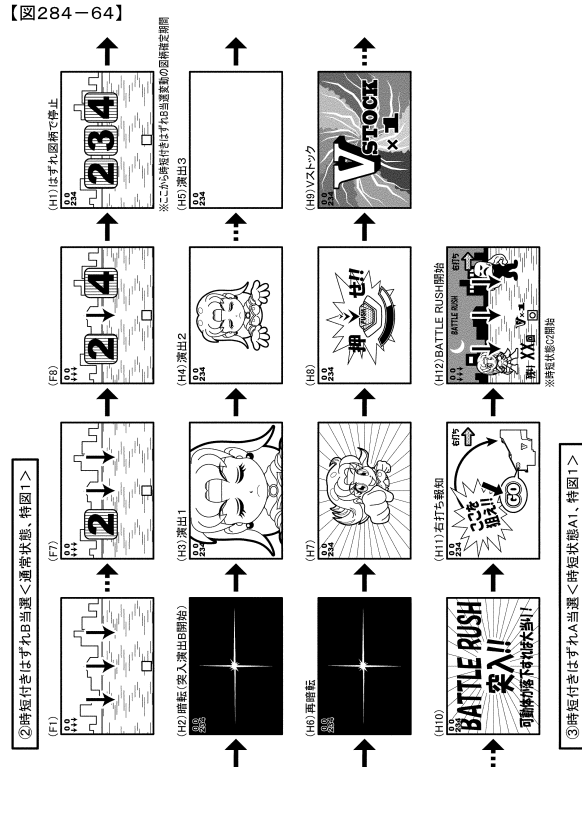
【図 284 - 63】

【図284-63】



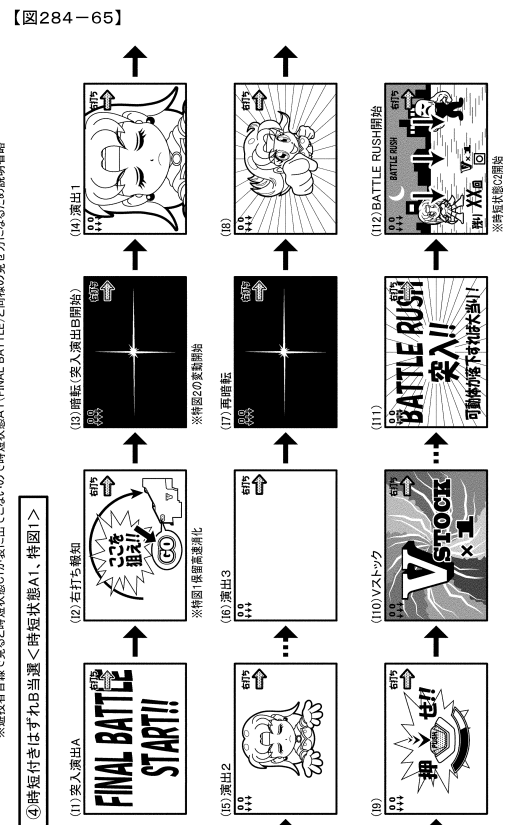
【図 284 - 64】

【図284-64】



【図 284 - 65】

【図284-65】

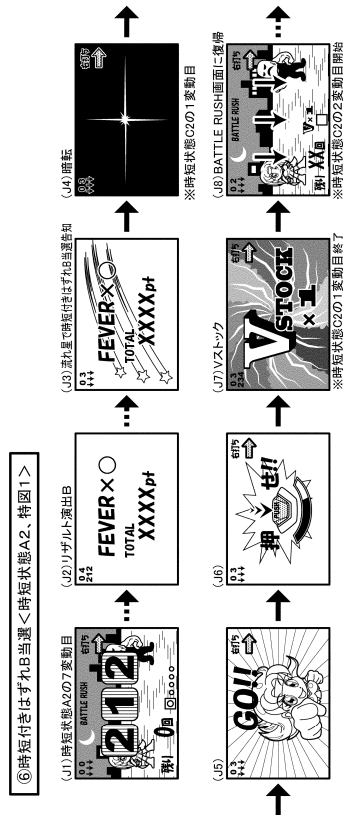


④時短付きはすれB 当選<時短状態A2、特図1>

※遊技者目線で見た時短状態Cが表に出てこないで時短状態A2 (BATTLE RUSH) と同様の見せ方になるため説明省略

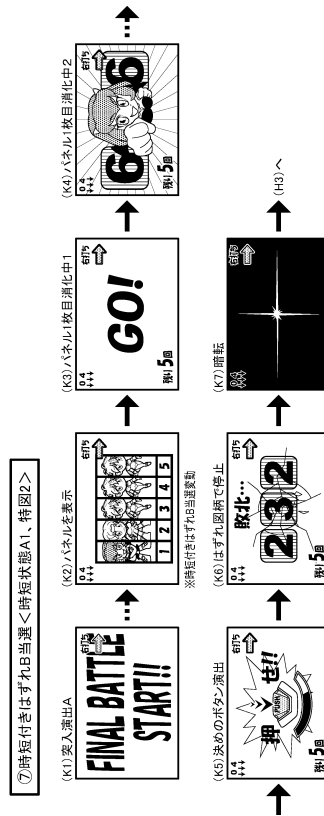
【 図 2 8 4 - 6 6 】

【图284-66】



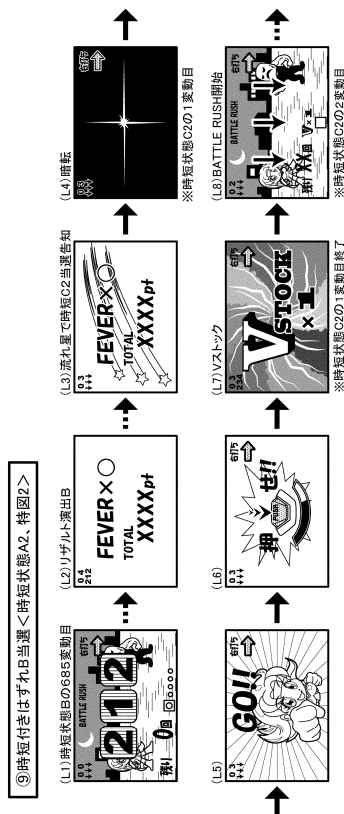
【 図 2 8 4 - 6 7 】

【图284-67】



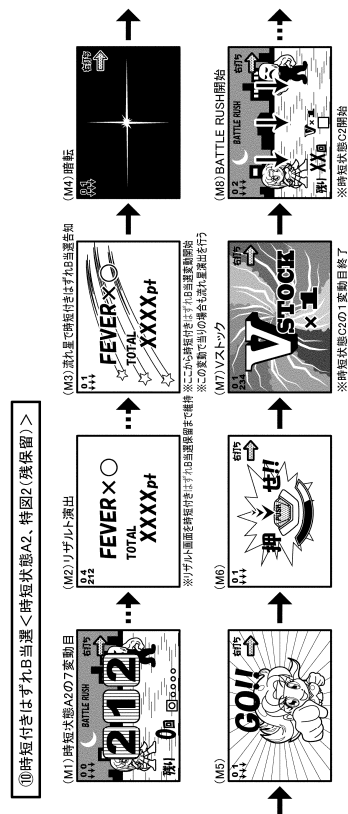
【 図 2 8 4 - 6 8 】

【图284-68】



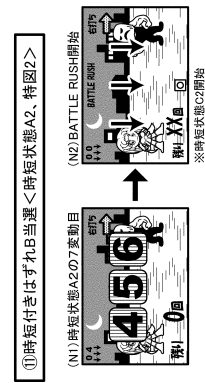
【 図 2 8 4 - 6 9 】

【图284-69】



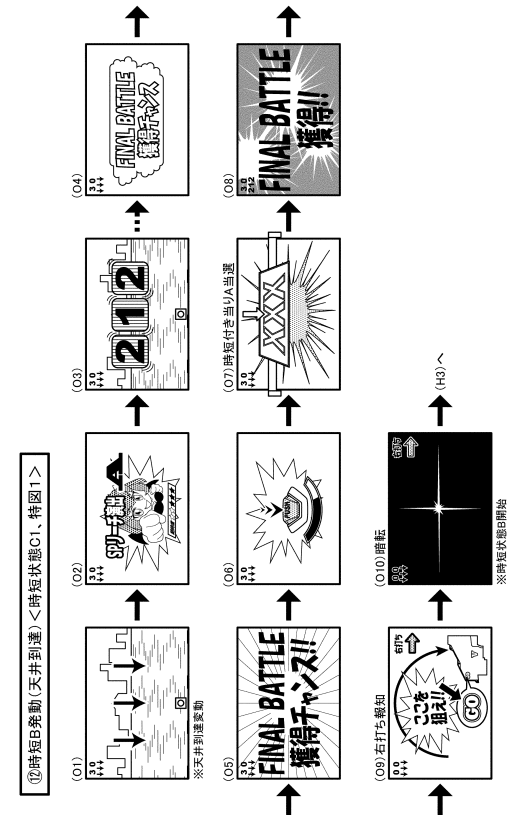
【図284-70】

【図284-70】



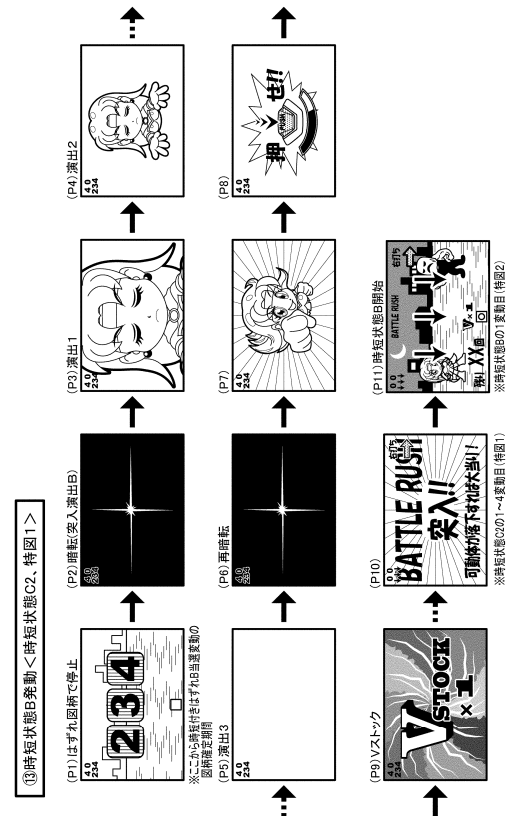
【図284-71】

【図284-71】



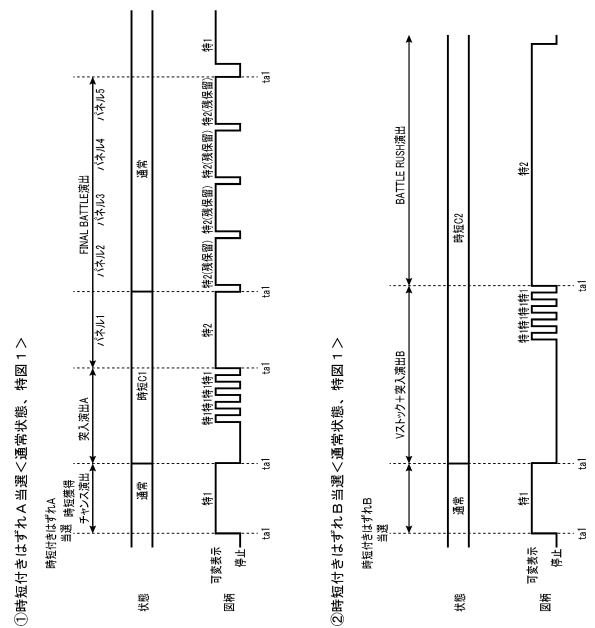
【図284-72】

【図284-72】



【図284-73】

【図284-73】



10

20

30

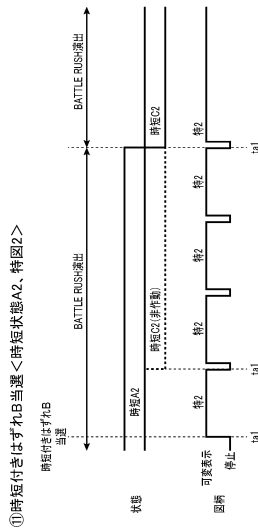
40

50

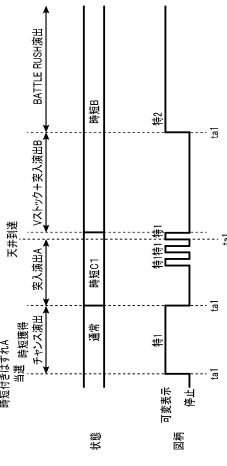


【 図 2 8 4 - 7 8 】

【図284-78】

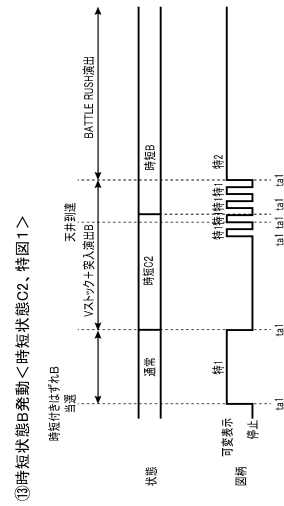


⑫時短B発動(天井到達)<時短状態C1、特図1>



【 図 2 8 4 - 7 9 】

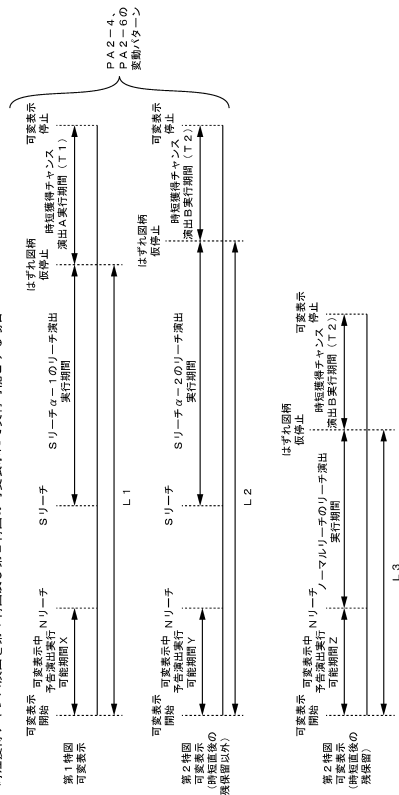
【图284-79】



10

【 図 2 8 4 - 8 0 】

【図284-80】 特徴部130SG-1



時短獲得チャンス演出の実行期間：T1>T2

可変表示開始から時短獲得チャンス演出開始までの期間： $L2 > L1 > L3$ 

【 図 2 8 4 - 8 1 】

【図284-81】 特徴部 130SG-1

可変表示結果が時短付きはずれとなる場合の可変表示中予告演出の実行の可否

可変表示中 予告演出実行 可能期間	可変表示中予告演出の実行可否				
	演出パターン A	演出パターン B	演出パターン C	演出パターン D	演出パターン E
X	○	○	○	×	×
Y	○	○	×	×	×
Z	○	×	×	×	×

20

30

40

50

## 【図 284 - 82】

【図284-82】 特徴部130SG-2

(A) 先読予告実行決定割合 (通常状態における第1特図が対象)

可変表示結果	先読予告非実行	先読予告実行		
		演出パターンα	演出パターンβ	演出パターンγ
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%	0%
はずれ (Nリーチ)	80%	20%	0%	0%
はずれ (Sリーチ)	40%	30%	20%	10%
時短付きはずれ	100%	0%	0%	0%
大当たり	10%	20%	30%	40%

(B) 先読予告実行決定割合 (時短状態A2及び時短状態A3における第2特図が対象)

可変表示結果	先読予告非実行	先読予告実行		
		演出パターンα	演出パターンβ	演出パターンγ
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%	0%
はずれ (Nリーチ)	80%	20%	0%	0%
はずれ (Sリーチ)	40%	30%	20%	10%
時短付きはずれ	100%	0%	0%	0%
小当たり	10%	20%	30%	40%
大当たり	10%	20%	30%	40%

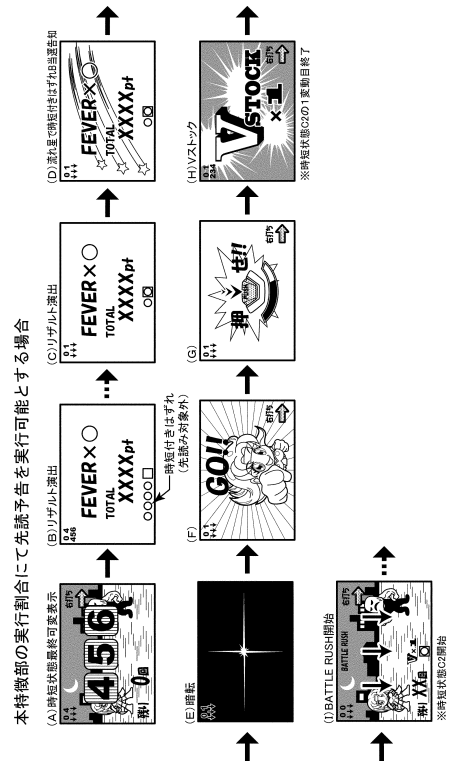
(C) 先読予告実行決定割合 (時短状態B及び時短状態C2における第2特図が対象)

可変表示結果	先読予告非実行	先読予告実行		
		演出パターンα	演出パターンβ	演出パターンγ
はずれ (非リーチ)	100%	0%	0%	0%
はずれ (Nリーチ)	100%	0%	0%	0%
はずれ (Sリーチ)	85%	0%	10%	5%
時短付きはずれ	100%	0%	0%	0%
小当たり	10%	0%	40%	50%
大当たり	10%	0%	40%	50%

※時短状態における第1特図、通常状態における第2特図、  
時短状態A1及び時短状態C1は先読予告演出の対象外

## 【図 284 - 83】

【図284-83】 特徴部130SG-2

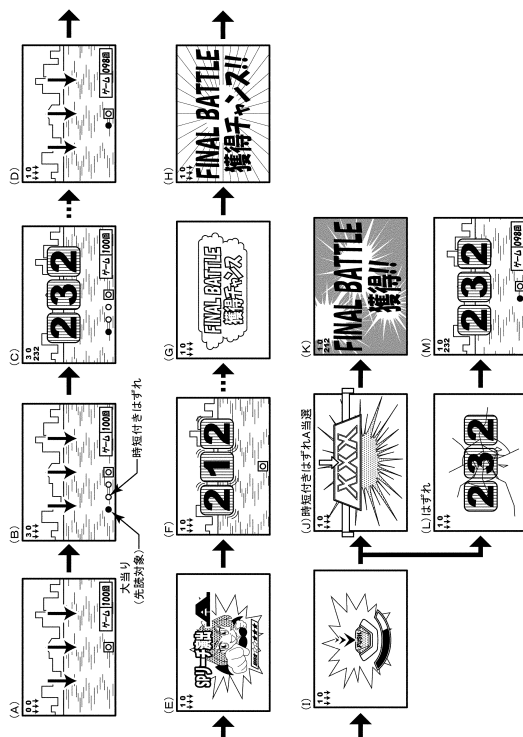


10

20

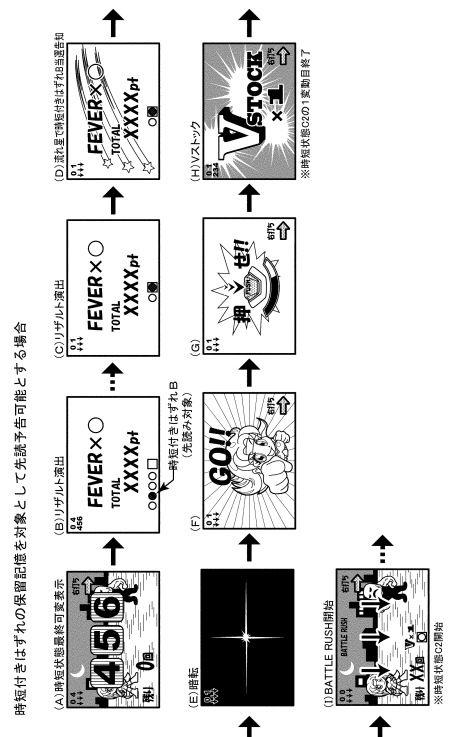
## 【図 284 - 84】

【図284-84】 特徴部130SG-2



## 【図 284 - 85】

【図284-85】 特徴部130SG-2



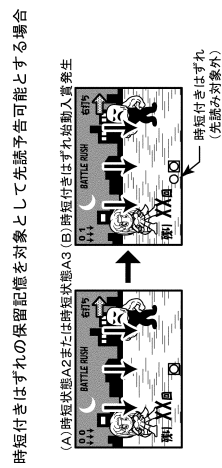
30

40

50

【 図 2 8 4 - 8 6 】

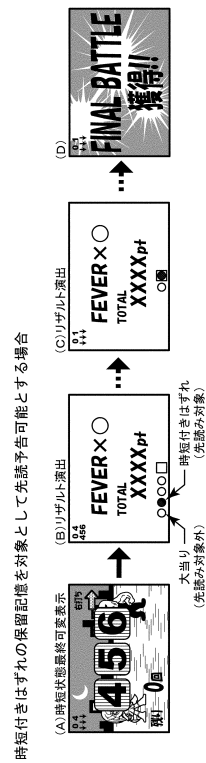
【図284-86】 特徴部130SG-2



時短付きはすべての保留記憶を対象として先読予告可能とする場合

【 図 2 8 4 - 8 7 】

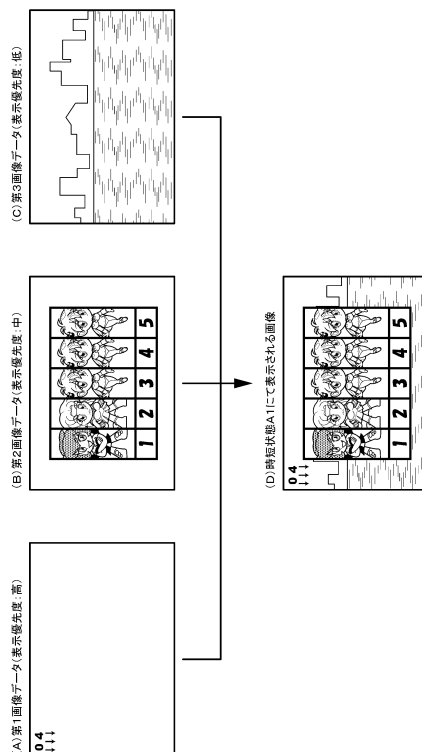
【図284-87】 特徴部 1 3 0 S G-2



時短付きはすべての保留記憶を対象として先読予告可能とする場合

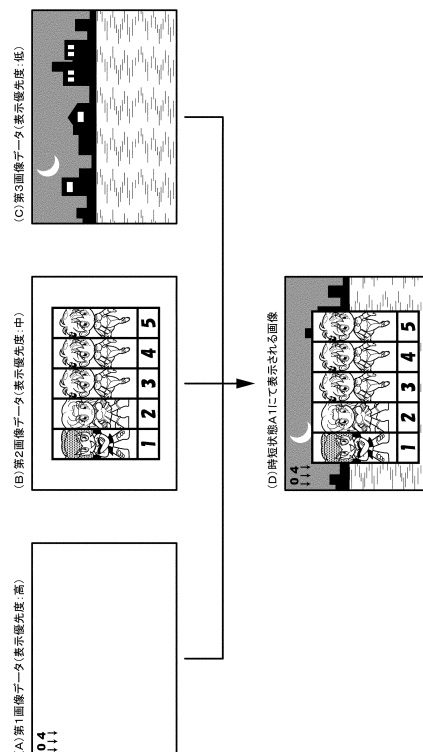
【 図 2 8 4 - 8 8 】

【図284-88】 特徴部 1 3 0 S G-2



【図 284 - 89】

【図284-89】 特徴部130SG-2



【図284-90】

【図284-90】 特徴部130SG-3

時短状態A1～時短状態A3における可変表示中予告演出実行割合（第2特図対象）

変動パターン	可変表示中 予告演出 非実行	可変表示中予告演出実行				
		演出 パターンA	演出 パターンB	演出 パターンC	演出 パターンD	演出 パターンE
PA3-1 非リーチ(はずれ)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PA3-2 非リーチ(はずれ)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PA3-3 非リーチ(はずれ)	90%	10%	0%	0%	0%	0%
PA3-4 Nリーチ(はずれ)	70%	20%	10%	0%	0%	0%
PA3-5 Sリーチδ(はずれ)	45%	25%	20%	10%	0%	0%
PA3-6 非リーチ (時短付きはずれ)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PA3-7 Nリーチ (時短付きはずれ)	60%	30%	10%	0%	0%	0%
PA3-8 Sリーチδ (時短付きはずれ)	40%	30%	20%	10%	0%	0%
PB3-1 非リーチ(大当り)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PB3-2 Nリーチ(大当り)	10%	20%	70%	0%	0%	0%
PB3-3 Sリーチδ(大当りA)	5%	20%	30%	40%	5%	0%
PB3-3 Sリーチδ(大当りB)	5%	20%	30%	40%	1%	4%
PC3-1 非リーチ(小当り)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PC3-2 Nリーチ(小当り)	10%	20%	70%	0%	0%	0%
PC3-3 Sリーチδ(小当り)	10%	20%	30%	40%	0%	0%

【図284-91】

【図284-91】 特徴部130SG-3

時短状態Bにおける可変表示中予告演出実行割合（第2特図対象）

変動パターン	可変表示中 予告演出 非実行	可変表示中予告演出実行				
		演出 パターンA	演出 パターンB	演出 パターンC	演出 パターンD	演出 パターンE
PA3-1 非リーチ(はずれ)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PA3-6 非リーチ (時短付きはずれ)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PB3-1 非リーチ(大当り)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PC3-1 非リーチ(小当り)	100%	0%	0%	0%	0%	0%

10

【図284-92】

【図284-92】 特徴部130SG-3

(A) 時短状態C1における可変表示中予告演出実行割合（第2特図対象）

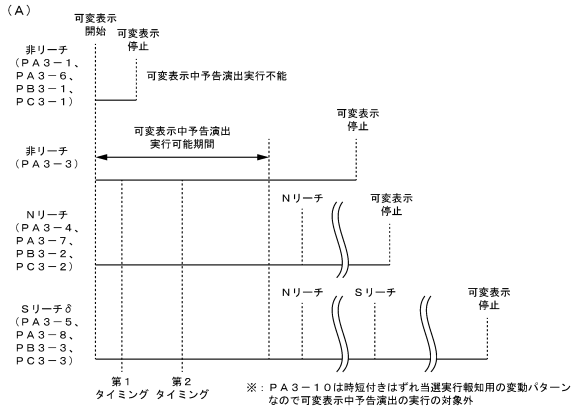
変動パターン	可変表示中 予告演出 非実行	可変表示中予告演出実行				
		演出 パターンA	演出 パターンB	演出 パターンC	演出 パターンD	演出 パターンE
PA3-5 Sリーチδ(はずれ)	40%	30%	20%	10%	0%	0%
PA3-8 Sリーチδ (時短付きはずれ)	40%	30%	20%	10%	0%	0%
PB3-3 Sリーチδ(大当りA)	10%	20%	30%	40%	0%	0%
PB3-3 Sリーチδ(大当りB)	5%	15%	30%	40%	0%	10%
PC3-3 Sリーチδ(小当り)	10%	20%	30%	40%	0%	0%

(B) 時短状態C2における可変表示中予告演出実行割合（第2特図対象）

変動パターン	可変表示中 予告演出 非実行	可変表示中予告演出実行				
		演出 パターンA	演出 パターンB	演出 パターンC	演出 パターンD	演出 パターンE
PA3-1 非リーチ(はずれ)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PA3-6 非リーチ (時短付きはずれ)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PA3-10 非リーチ(はずれ)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PB3-1 非リーチ(大当り)	100%	0%	0%	0%	0%	0%
PC3-1 非リーチ(小当り)	100%	0%	0%	0%	0%	0%

【図284-93】

【図284-93】 特徴部130SG-3



(B) 可変表示中予告演出の実行開始タイミング決定割合

遊技状態	第1 タイミング	第2 タイミング
時短状態A1～A3	50%	50%
時短状態B	—	—
時短状態C1	80%	20%
時短状態C2	—	—

(C) 大当りとなる場合の当確演出パターンの実行タイミング数と  
実行可能な当確演出パターン数

遊技状態	当確演出パターンの 実行タイミング数	実行可能な当確 演出パターン数
時短状態A1～A3	2	2
時短状態B	0	0
時短状態C1	2	1
時短状態C2	0	0

30

40

50

【図 2 8 4 - 9 4】

【図284-94】 特徴部 130SG-4

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

MR2	判定結果
0～296	大当りA
297～299	大当りB

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

MR2	判定結果
0～99	大当りA
100～299	大当りB

(C) 可変表示結果が大当りAまたは大当りBとなる場合



(D) 可変表示結果が大当りBとなる場合



(E) 大当り種別毎の飾り図柄の仮停止態様

遊技状態	大当り種別	偶数揃い	奇数揃い
通常状態	大当りA	100%	0%
	大当りB	50%	50%
時短状態A1～A3	大当りA	100%	0%
	大当りB	70%	30%
時短状態B	大当りA	100%	0%
	大当りB	80%	20%
時短状態C1、C2	大当りA	100%	0%
	大当りB	90%	10%

(F) 昇格示唆演出の演出パターン決定割合  
(飾り図柄が偶数揃いの組合せで仮停止する場合)

大当り種別	演出パターンX	演出パターンY
大当りA	70%	30%
大当りB	30%	70%

【図 2 8 4 - 9 5】

【図284-95】 特徴部 130SG-4

偶数揃いの組合せで飾り図柄が仮停止する場合の昇格割合  
(大当りAが報知された後の大当りB再報知割合)

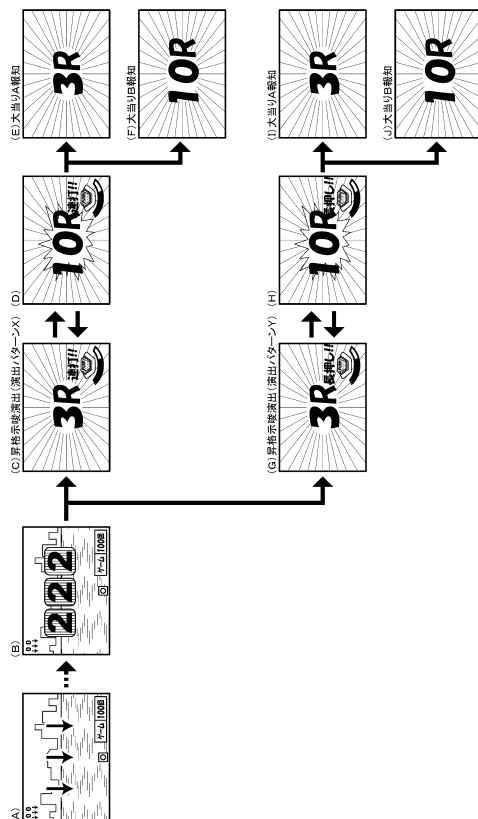
遊技状態	昇格割合
通常状態	低
時短状態A1～A3	中
時短状態B	高
時短状態C1、C2	最高

10

20

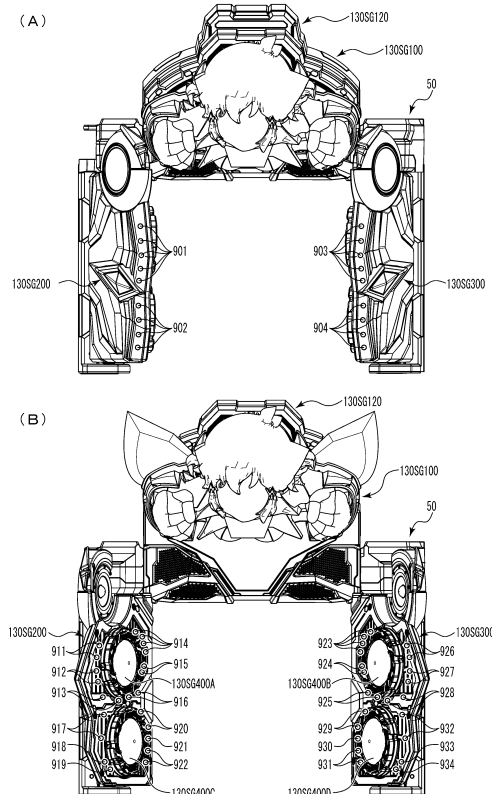
【図 2 8 4 - 9 6】

【図284-96】 特徴部 130SG-4



【図 2 8 5 - 1】

【図285-1】 特徴部 130SG-5～10  
枠ランプ



30

40

50

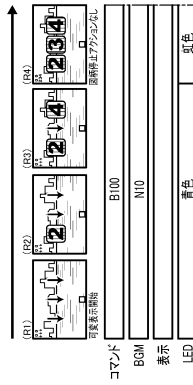


【図 285 - 6】

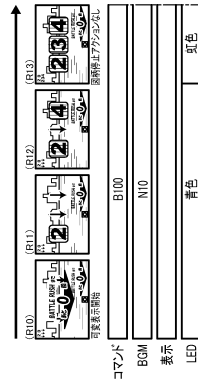
【図285-6】

特徴部130SG-5~10

時短付きはすれB当選変動の演出態様



天井到達変動の演出態様



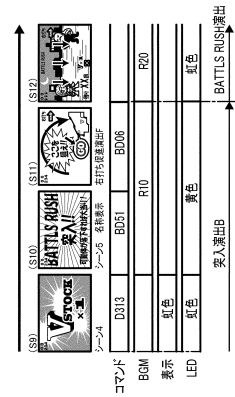
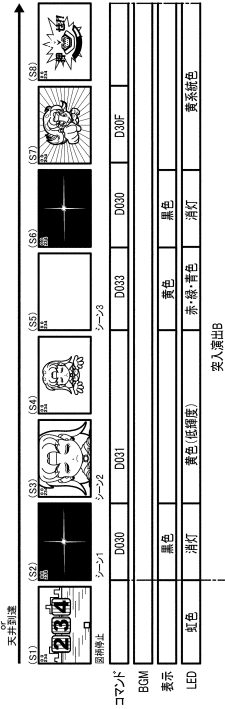
【図 285 - 7】

【図285-7】

特徴部130SG-5~10

突入演出Bの演出態様

時短付きはすれB当選  
天井到達

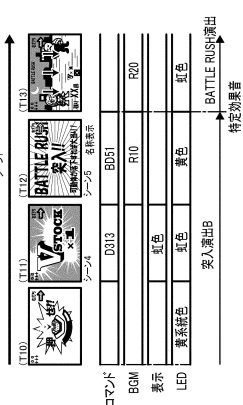
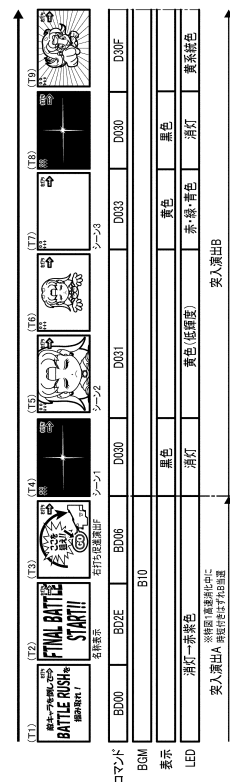


【図 285 - 8】

【図285-8】

特徴部130SG-5~10

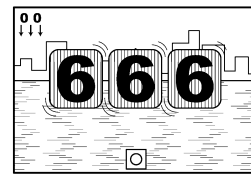
時短A1中に時短付きはすれB当選した場合の演出態様



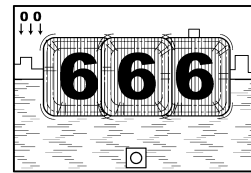
【図 285 - 9】

【図285-9】

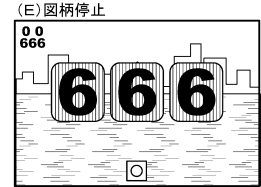
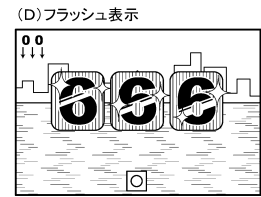
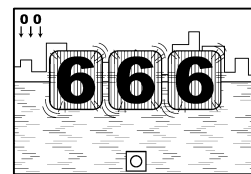
(A) 大当たりリーチ演出後(図柄揺動)



(B) 図柄拡大表示

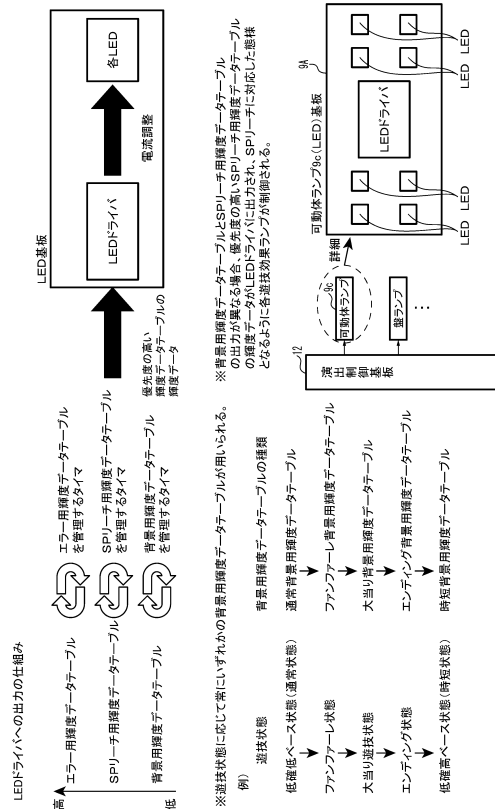


(C) 図柄縮小表示



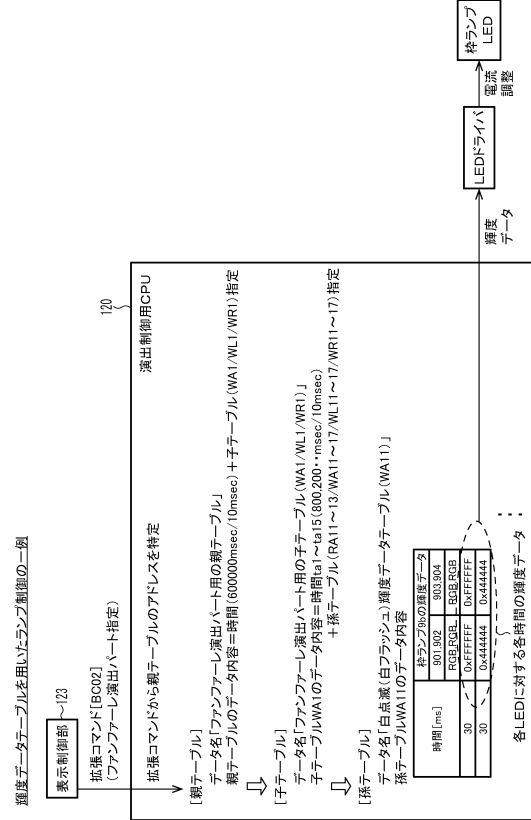
【図285-10】

【図285-10】



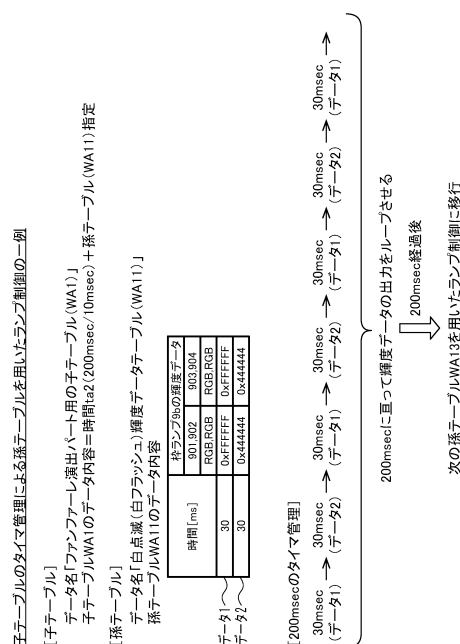
【図285-11】

【図285-11】



【図285-12】

【図285-12】



【図285-13】

【図285-13】 特徴部130SG-5~10

ファンファアレ演出パート[拡張コマンドBC02]

(A) 親テーブル

点灯箇所	時間 (ms)	参照対象となる子テーブル
枠ランプ9a	枠LED901~904 枠LED911~922 枠LED923~934	WA1 WL1 WR1
壁ランプ	壁LED951~956 (左上) 壁LED957~962 (左下) 壁LED963~968 (右上) 壁LED969~970 (右下)	EL1 ER1
可動体ランプ9d	可動体LED981~988	LL1
アタッカランプ9c	アタッカLED991~992 (アタッカ) アタッカLED993 (V) アタッカLED994 (音電)	AT1

(B) 子テーブル (WA1/WL1/WR1)

時間	時間 (ms)	枠ランプ9aの点灯態様	参照対象となる子テーブル
ta1	800	紅色	RA11
ta2	200	白点滅	WA11
ta3	130	緑色	WA13
ta4	120	白点滅	WA11
ta5	310	緑色	WA14
ta6	120	白点滅	WA11
ta7	150	緑色	WA15
ta8	120	白点滅	WA11
ta9	150	赤色	WA16
ta10	120	白点滅	WA11
ta11	310	赤色	WA17
ta12	240	赤色	WA12
ta13	1200	紅色	RA11
ta14	300	赤色	WA17
ta15	600000	紅色	RA11

10

20

30

40

50



【 図 2 8 5 - 1 8 】

【図285-18】 特徴部 130SG-5~10

## 突入演出B（シーン1）パート[拡張コマンドD030]

(A)親テーブル

点灯箇所		時間 (ms)	参照対象となる テーブル
棒ランプφ6	棒LED 901～904	600000	WA3
	棒LED 911～922	600000	WL3
	棒LED 923～934	600000	WR3
盤ランプ	盤LED 951～956 (左上)	600000	EL3
	盤LED 957～962 (左下)		
	盤LED 963～968 (右上)	600000	ER3
	盤LED 969～970 (右下)		
可動体ランプφ8	可動体LED 981～988	600000	LL3
アタックランプφ6	アタックLED 991～992 (アタック)	600000	AT3
	アタックLED 993 (V)		
	アタックLED 994 (音電)		

(B) 子テーブル(WA3/WL3/WR3)

時間	時間 (ms)	枠ランプ90の点灯態様			参照対象となる孫テーブル		
		901~904	911~922	923~934	901~904	911~922	923~934
tol	600000	消灯	消灯	消灯	WA31	WL31	WR31

【 図 2 8 5 - 1 9 】

【図285-19】 特徴部 130SG-5~10

突入演出B（シーン1）パート[拡張コマンドD030]

(A)孫テーブル(WA31)

```

test struct S,MAP
//
// 10/10_F_F = 0x000000, 0x000000 1//0/1
// 10/10_F_F = 0x00FF00 0x00FF00 1//0/1
// 10/10_F_F = 0x00FFFF 0x00FFFF 1//0/1
// 10/10_F_F = 0x000000, 0x00FFFF 1//0/2
// 10/10_F_F = 0x000000, 0x000000 1//0/2
// 10/10_F_F = 0x000000, 0x000000 1//0/2
// 50/10_F_F = 0x000000, 0x000000 1//0/3
// 50/10_F_F = 0x000000, 0x000000 1//0/4
// 50/10_F_F = 0x000000, 0x000000 1//0/5

```

(B)孫テーブル(WL31)

[illegible]

(C)孫テーブル(WR31)

[illegible]

【 図 2 8 5 - 2 0 】

【図285-20】 特徴部 1 3 0 S G-5~10

突入演出B（シーン2）パート[拡張コマンドD031]

(A)親テーブル

点灯箇所		時間 (ms)	参照対象となる テーブル
株ランプ部	株LED901~904	600000	WA4
	株LED911~922	600000	WL4
	株LED923~934	600000	WR4
盤ランプ	盤LED951~956 (左上)	600000	EL4
	盤LED957~962 (左下)		
	盤LED963~968 (右上)	600000	ER4
	盤LED969~970 (右下)		
可動株ランプ部	可動株LED981~988	600000	LL4
アタックランプ部	アタックLED991~992 (アタック)	600000	AT4
	アタックLED993 (V)		
	アタックLED994 (音電)		

(B)子テーブル(WA4/WL4/WR4)

時間	時間 (ms)	ランプ90°の点灯順序			参照対象となる演テーブル		
		901~904	911~922	923~934	901~904	911~922	923~934
td1	350		消灯	消灯	OFF	OFF	OFF
td2	1350	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	WA41A	WL41A	WR41A
td3	1900	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	WA41B	WL41B	WR41B
td4	2130	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	WA41C	WL41C	WR41C
td5	840	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	WA41D	WL41D	WR41D
td6	2750	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	WA41E	WL41E	WR41E
td7	520	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	WA41F	WL41F	WR41F
td8	1950	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	WA41G	WL41G	WR41G
td9	2060	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	WA41H	WL41H	WR41H
td10	820	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	WA41J	WL41J	WR41J
td11	60000	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	黄色 (低輝度)	WA41J	WL41J	WR41J

圖示略

【 図 2 8 5 - 2 1 】

【図285-21】 特徴部130SG-5~10

突入演出B（シーン2）パート[拡張コマンドD031]

(A)孫テーブル(WL41A)

[illegible]

(C)孫テーブル(WL41B)

[illegible]

(D)孫テーブル(WR41B)

[illegible]

1

【 図 2 8 5 - 2 3 】

【図285-23】 特徴部130SG-5~10

突入演出B（シーン3）パート[拡張コマンドD033]

(A)孫テーブル(WA52)

(D)孫テーブル(WR51A)

(B)孫テーブル(WL51A)

(C)孫テーブル(WL51B)

【 図 2 8 5 - 2 5 】

【図285-25】 特徴部 130SG-5~10

### 突入演出B（シーン4）パート[拡張コマンドD313]

(A)孫テーブル(WA61)

(B)孫テーブル(WL61)

```

( 30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000)
( 30/10, F_OF + 0x03F03F, 0x03F03F)
( 30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000)

```

[illegible]



【 図 2 8 5 - 3 1 】

【図285-31】 特徴部130SG-5~10

右打ち促進演出Aパート[拡張コマンドBC01]

(C)孫テーブル(ERA1)

[illegible][illegible]

(B)孫テーブル(ELA1)

[illegible]

〈B〉孫テーブル〈ELA1〉

(D)孫テーブル(ATA1)

[illegible]

【 図 2 8 5 - 3 3 】

【図285-33】 特徴部 130SG-5~10

右打ち促進演出Fパート[拡張コマンドBD06]

(A)親テーブル

テスト項目	点灯箇所	時間 (ms)	参照対象となる テスト項目
待ランプ動作	赤LED D901~904	600000	WAF
	赤LED D911~922	600000	WLF
	赤LED D923~934	600000	WRG
盤ランプ	黄LED D951~956 (左上)	600000	ELF
	黄LED D957~962 (左下)		
	黄LED D963~968 (右上)	600000	ERF
	黄LED D969~970 (右下)		
可動盤ランプ動作	可動盤 LED D981~988	600000	LLF
アタックランプ動作	アタックLED D991~992 (アタック)	600000	ATF
	アタックLED D993 (V)		
	アタックLED D994 (音源)		

(B)子テーブル(ELF/ERF/LLF/ATF)

時間	時間 (ns)	盤ランプの点灯態様		可動体ランプ%	アタックランプ%		参照対象となる孫テーブル			
		951~962	963~970	981~988	991~993	994	951~962	963~970	981~988	991~994
t11	60000	点灯	点灯	点灯	消灯	白色点滅	ELF1	ERF1	LLF1	ATF1

圖示略

(C)孫テーブル(ATF1)

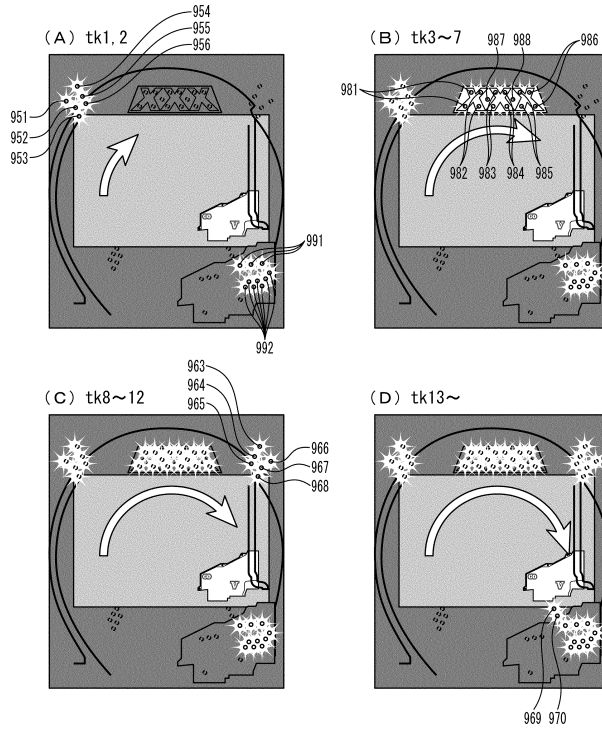
[illegible]

圖示略

【図285-34】

【図285-34】 特徴部130SG-5~10

右打ち促進演出A、V、Fにおけるランプの点灯態様



【図285-35】

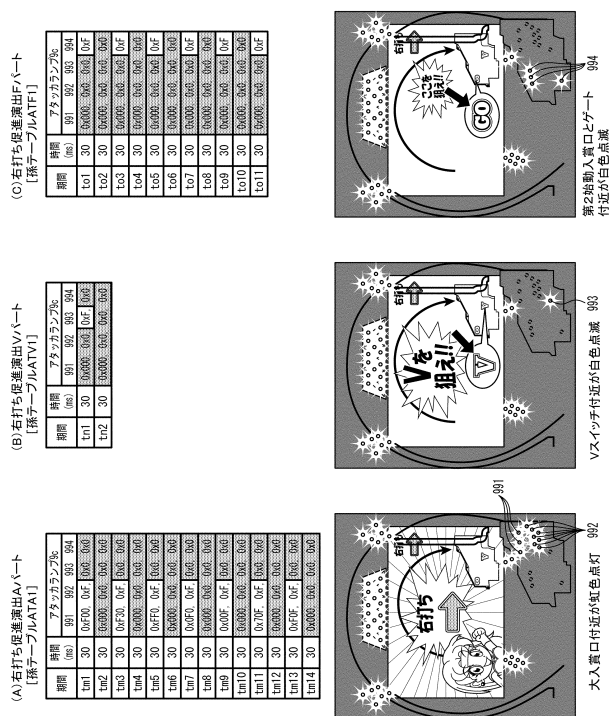
【図285-35】 特徴部130SG-5~10

右打ち促進演出ハート【孫ターブルLA1, ELA1, ERA1】

時間	ランプ(左下)	ランプ(右下)	ランプ(左上)	ランプ(右上)	ランプ(中央)
tk1	20	20	20	20	20
tk2	20	20	20	20	20
tk3	20	20	20	20	20
tk4	20	20	20	20	20
tk5	20	20	20	20	20
tk6	20	20	20	20	20
tk7	20	20	20	20	20
tk8	20	20	20	20	20
tk9	20	20	20	20	20
tk10	20	20	20	20	20
tk11	20	20	20	20	20
tk12	20	20	20	20	20
tk13	20	20	20	20	20
tk14	20	20	20	20	20
...	...	...	...	...	...

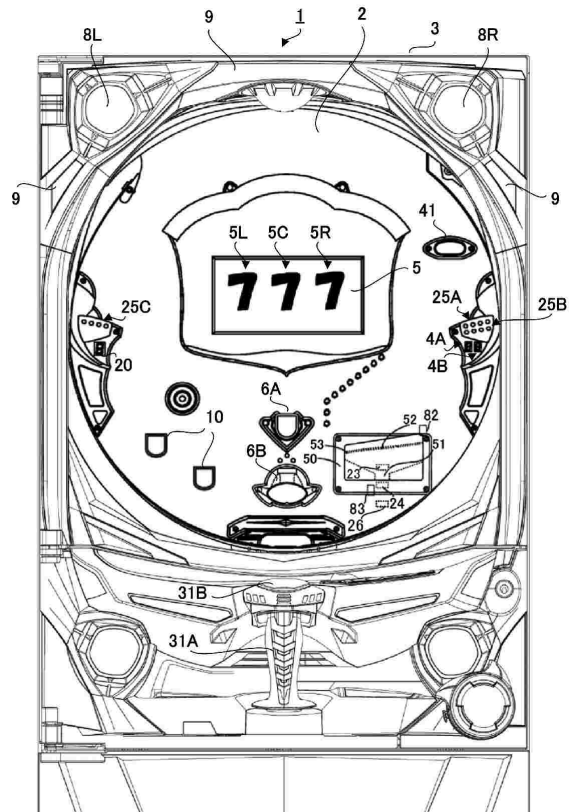
【図285-36】

【図285-36】 特徴部130SG-5~10



【図286】

【図286】



10

20

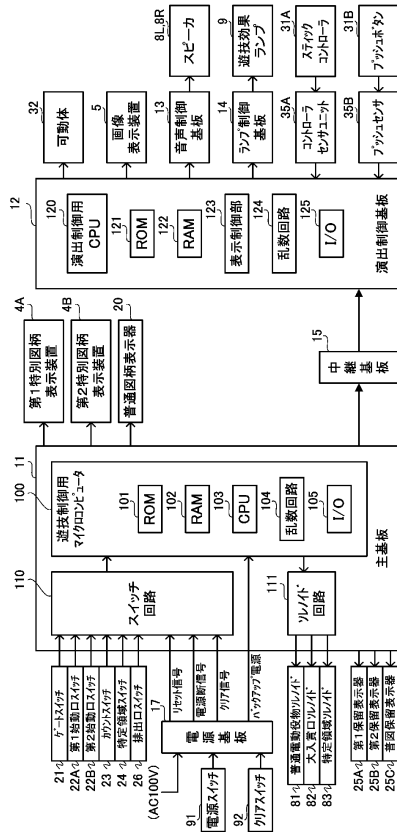
30

40

50

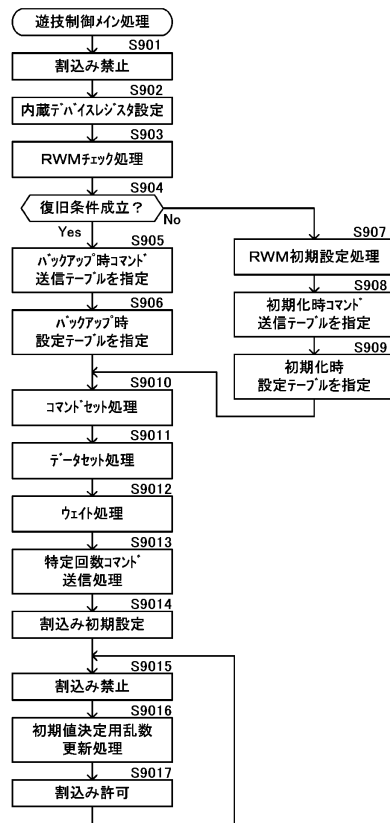
【 ㊦ 2 8 7 】

【图287】



【 図 2 8 8 】

【図288】

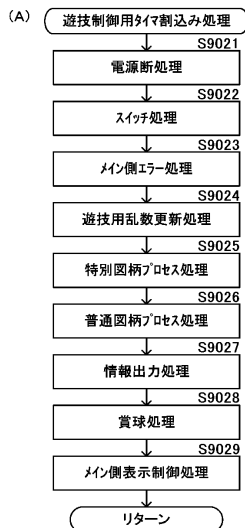


10

20

【 図 2 8 9 】

【図289】

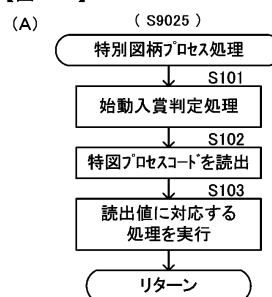


(B)

乱数	範囲	用途
MR1	0～65535	特別図柄判定用
MR2	0～99	当り図柄選択用
MR3	0～99	MR2初期値決定用
MR4	0～238	変動パターン種別選択用
MR5	0～250	変動パターン決定用
MR6	0～198	普通図柄当り判定用
MR7	0～198	MR6初期値決定用

【 図 2 9 0 】

【図290】



(B)

特図プロセスコード	実行する処理
00	特別図柄通常処理
01	特別図柄変動処理
02	特別図柄停止処理
03	小当り開放前処理
04	小当り開放中処理
05	小当り開放後処理
06	小当り排出球待機処理
07	小当り終了処理
08	大入賞口開放前処理
09	大入賞口開放中処理
0A	大入賞口開放後処理
0B	大当り終了処理

30

40

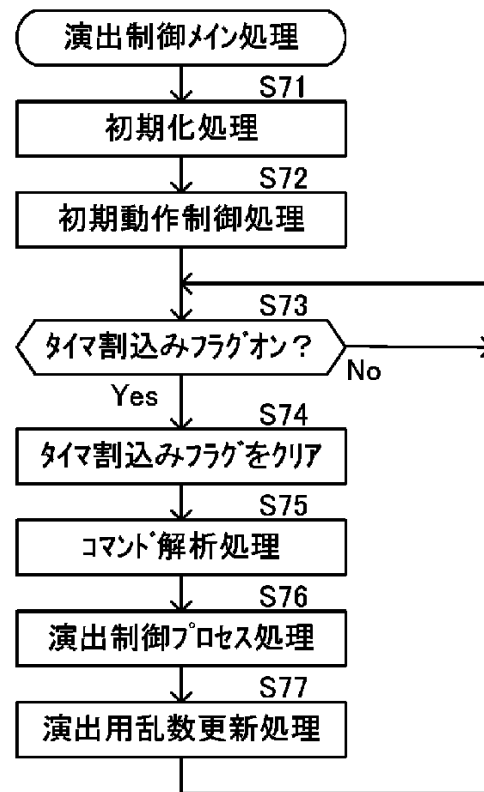
【図 2 9 1】

【図291】

始動口入賞指定値	MR1判定値	特図表示結果
1	20001～20285 確率:1/230	大当たり
	21001～21285 確率:1/230	小当たり
	22001～22200 確率:1/327	時短
	上記数値以外	ハズレ
2	20001～20285 確率:1/230	大当たり
	21001～29282 確率:1/7.91	小当たり
	22001～22655 確率:1/100	時短
	上記数値以外	ハズレ

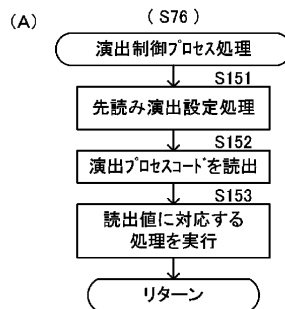
【図 2 9 2】

【図292】



【図 2 9 3】

【図293】

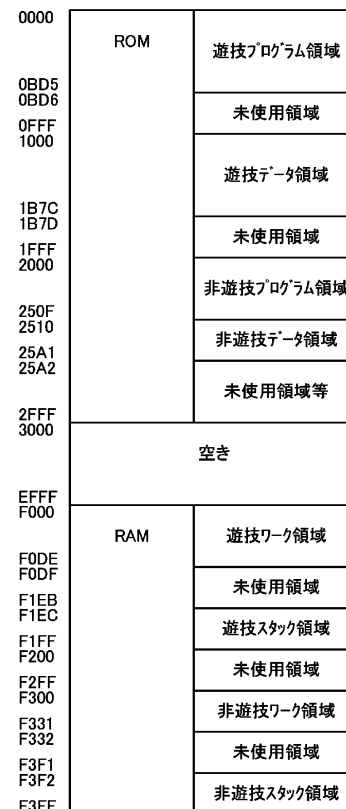


(B)

演出プロセスコード	実行する処理
00	変動パターンコマンド待ち処理
01	演出図柄変動開始処理
02	演出図柄変動中処理
03	演出図柄変動停止処理
04	小当たり表示処理
05	小当たり開放中処理
06	小当たり終了演出処理
07	大当たり表示処理
08	ラウンド中処理
09	ラウンド後処理
0A	大当たり終了演出処理

【図 2 9 4 - 1】

【図294-1】



10

20

30

40

50

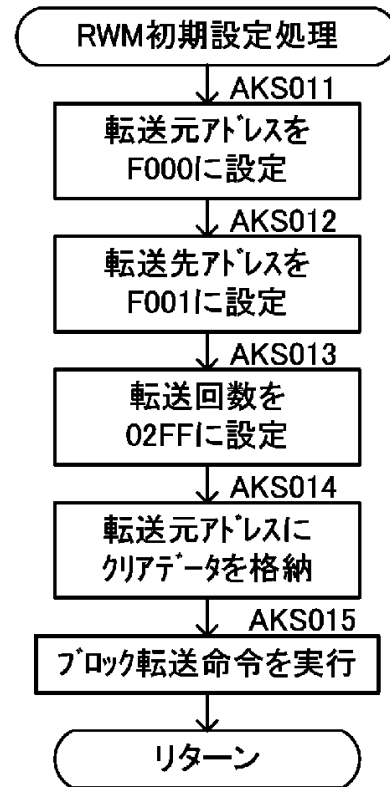
【図 294 - 2】

【図294-2】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターン指定	変動パターンを指定(XX:変動パターン番号)
8C	XX	演出図柄指定	可変表示の表示結果を指定
8D	01	第1変動開始指定	第1特別図柄の変動開始を指定
8D	02	第2変動開始指定	第2特別図柄の変動開始を指定
8F	XX	演出図柄確定	演出図柄の確定表示を指定(XX:図柄停止時設定)
90	02	電源投入指定	RWM初期化を指定
91	XX	第1特定回数指定	電源投入時の特定回数カウンタ数値を指定
92	02	停電復旧指定	RWMバックアップ復旧を指定
94	XX	第2特定回数指定	遊技制御中の特定回数コマンドバックアップ格納値を指定
95	XX	背景色指定	背景画面の表示色を指定
9F	03	客待ちデモ	遊技停止中のデモンストラーション表示を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当り遊技の開始(ファンファール表示)を指定
A1	XX	大当り終了指定	大当り遊技の終了(大当り終了表示)を指定
A6	XX	小当り開始指定	小当り遊技の開始(小当りファンファール表示)を指定
A7	XX	小当り終了指定	小当り遊技の終了(小当り終了表示)を指定
AE	00	特定領域通過	特定領域の通過(V入賞表示)を指定
D0	XX	第1演出記憶情報指定	第1演出記憶情報数(第1保留記憶数)を指定
C1	XX	第2演出記憶情報指定	第2演出記憶情報数(第2保留記憶数)を指定

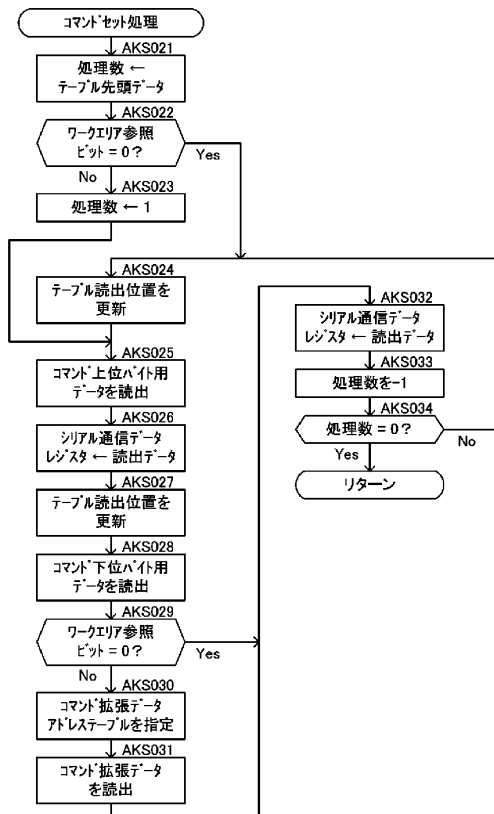
【図 294 - 3】

【図294-3】



【図 294 - 4】

【図294-4】



【図 294 - 5】

【図294-5】

コマンド送信テーブル

(A) 送信コマンド数 ≥ 2

ワークエリア参照ビット		AKT01
0	処理数	
	第1コマンド上位バイト用データ	
0	第1コマンド下位バイト用データ	
	第2コマンド上位バイト用データ	
1	第2コマンド下位バイト用データ	
	⋮	
	⋮	

(B) 送信コマンド数 = 1

ワークエリア参照ビット		AKT02
	第1コマンド上位バイト用データ	
1	第1コマンド下位バイト用データ	

ワークエリア参照ビット

10

20

30

40

50

## 【図 2 9 4 - 6】

【図294-6】

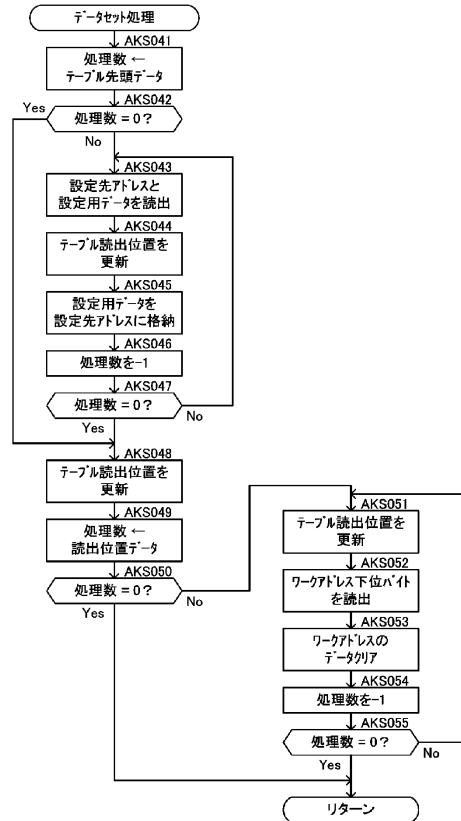
コマンド拡張データアドレステーブル

AKT11

コマンド送信用参照データ下位アドレスADU01
コマンド送信用参照データ下位アドレスADU02
コマンド送信用参照データ下位アドレスADU03
コマンド送信用参照データ下位アドレスADU04
コマンド送信用参照データ下位アドレスADU05
・
・
・

## 【図 2 9 4 - 7】

【図294-7】

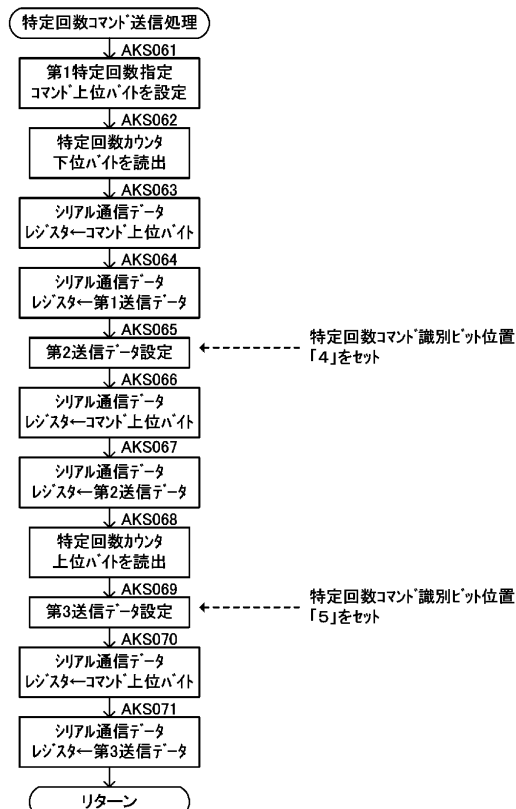


10

20

## 【図 2 9 4 - 8】

【図294-8】

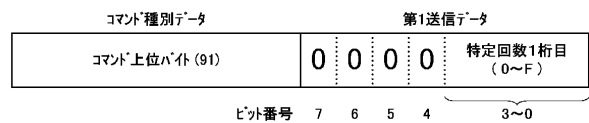


## 【図 2 9 4 - 9】

【図294-9】

第1特定回数指定コマンド

(A) 1セット目 AKC01



(B) 2セット目 AKC02



(C) 3セット目 AKC03



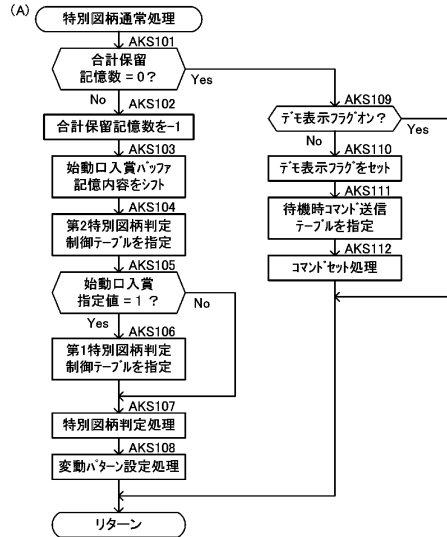
30

40

50

【図 294 - 10】

【図294-10】

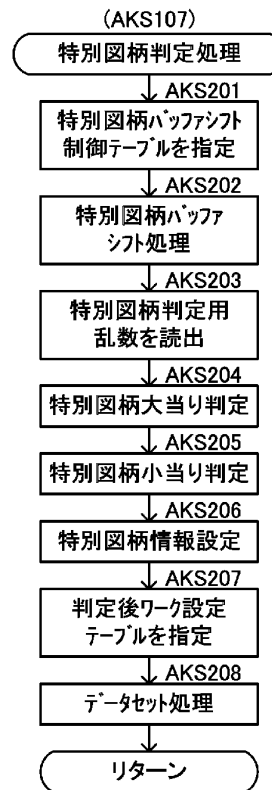


(B) 待機時コマンド送信テーブル AKT15

0	処理数
	コマンド種別データ (94)
1	特定回数コマンドハッパオフセット値
	コマンド種別データ (95)
1	特別図柄状態指定ハッパオフセット値
	コマンド種別データ (9F)
0	コマンド下位バイトデータ (03)

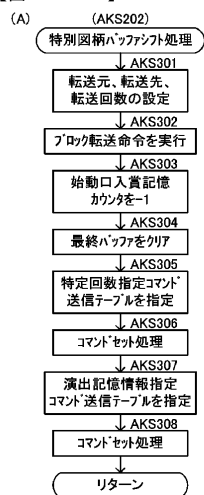
【図 294 - 11】

【図294-11】



【図 294 - 12】

【図294-12】



(B) 特定回数指定コマンド送信テーブル AKT21

1	コマンド種別データ (94)
1	特定回数情報 (12+80=92)

(C) 第2特定回数指定コマンド AKC11

コマンド種別データ	特定回数コマンドデータ
1	コマンド上位バイト (94)
0	特定回数コマンドハッパ格納値 (00~7F)

【図 294 - 13】

【図294-13】

(A) 図柄指定値決定例 [大当り]

AKD01

始動口入賞 指定値	大当り図柄 指定値	決定割合
1	00	1/100
	01	89/100
	02	10/100
2	03	30/100
	04	10/100
	05	9/100
	06	1/100
	07	2/100
	08	3/100
	09	45/100

(B) 図柄指定値決定例 [小当り]

AKD02

始動口入賞 指定値	小当り図柄 指定値	決定割合
1	00	100/100
2	01	10/100
	02	1/100
	03	39/100
	04	2/100
	05	3/100
	06	45/100

10

20

30

40

50

## 【図 294 - 14】

【図294-14】

(A) 大入賞口開放回数設定例 [大当り] AKE01

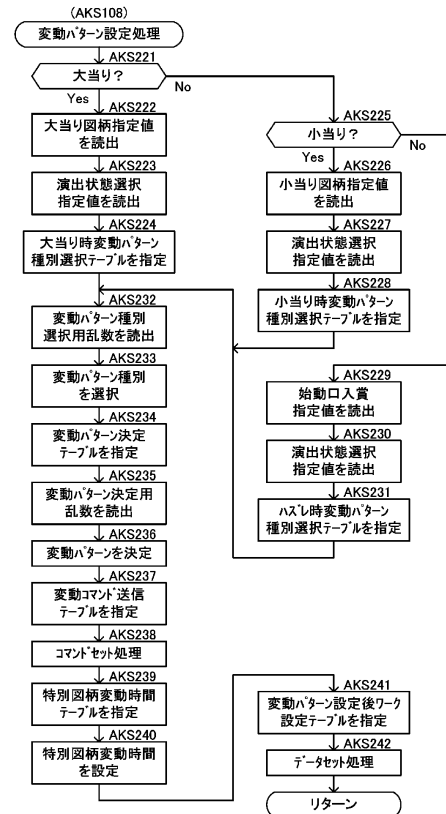
大当り図柄 指定値	大入賞口開放回数 最大値
00	0A
01	03
02	03
03	0A
04	0A
05	0A
06	0A
07	07
08	06
09	03

(B) 大入賞口開放回数設定例 [小当り] AKE02

小当り図柄 指定値	大入賞口開放回数 最大値 (V入賞時)
00	03
01	0A
02	0A
03	0A
04	07
05	06
06	03

## 【図 294 - 15】

【図294-15】



## 【図 294 - 16】

【図294-16】

変動パターン決定例 [大当り]

AKD11

演出状態 選択指定値	大当り図柄 指定値	決定可能パターンの種別	決定可能パターン
00	00	GP21~GP30	PB1~PB56, PB58, PB59~PB63
	01	GP21~GP29	PB1~PB56, PB58, PB59, PB63
	02	GP32~GP36	PA31~PA57
	03~09	GP31	PB67
01	00~02	GP43	PB57
	03~09	GP31	PB67
	00~02	GP43	PB57
02	03~09	GP45	PB68
	00	GP49	PB83
	01, 02	GP50	PB64, PB65
03	03	GP49	PB83
	04~09	GP50	PB64, PB65
	00	GP49	PB83
	01, 02	GP75	PB90
04	03	GP49	PB83
	04~09	GP54	PB69~PB72, PB75~PB82
	00	GP49	PB83
	01, 02	GP75	PB90
05	03	GP49	PB83
	04~09	GP57	PB69~PB72, PB75~PB82
	00	GP49	PB83
	01, 02	GP75	PB90
06	03	GP49	PB83
	04~09	GP60	PB69~PB72, PB75~PB82
	00	GP49	PB83
	01, 02	GP75	PB90
07	03	GP49	PB83
	04~09	GP63	PB74
	00	GP49	PB83
	01, 02	GP75	PB90
0A	03	GP49	PB83
	04~09	GP70	PB68
	00	GP49	PB83
	01, 02	GP75	PB90
0B	03	GP49	PB83
	04~09	GP72	PB68
	00	GP49	PB83
	01, 02	GP74	PB79
0C	03	GP49	PB83
	04~09	GP74	PB79
	00	GP49	PB83
	01, 02	GP54	PB69~PB72, PB75~PB82
0D	03	GP49	PB83
	04~09	GP54	PB69~PB72, PB75~PB82
	00	GP49	PB83
	01, 02	GP57	PB69~PB72, PB75~PB82
0E	03	GP49	PB83
	04~09	GP57	PB69~PB72, PB75~PB82

## 【図 294 - 17】

【図294-17】

変動パターン決定例 [小当り]

AKD12

演出状態 選択指定値	小当り図柄 指定値	決定可能パターンの種別	決定可能パターン
00	00	GP37	PB84
	01~06	GP38	PB67
01	00	GP37	PB84
	01~06	GP38	PB67
02	00	GP37	PB84
	01~06	GP46	PB68
03	00	GP51	PB85
	01~06	GP50	PB64, PB65
04	00	GP51	PB85
	01~03	GP55	PB69~PB72, PB75~PB82, PB86~PB88
	04~06	GP54	PB69~PB72, PB75~PB82
05	00	GP51	PB85
	01~03	GP58	PB69~PB72, PB75~PB82, PB86~PB88
	04~06	GP57	PB69~PB72, PB75~PB82
06	00	GP51	PB85
	01~03	GP61	PB69~PB72, PB75~PB82, PB86~PB88
	04~06	GP60	PB69~PB72, PB75~PB82
07	00	GP51	PB85
	01~03	GP64	PB74, PB89
	04~06	GP63	PB74
0A	00	GP51	PB85
	01~06	GP70	PB68
0B	00	GP51	PB85
	01~06	GP72	PB68
0C	00	GP51	PB85
	01~06	GP74	PB79
0D	00	GP51	PB85
	01~03	GP55	PB69~PB72, PB75~PB82, PB86~PB88
	04~06	GP54	PB69~PB72, PB75~PB82
0E	00	GP51	PB85
	01~03	GP58	PB69~PB72, PB75~PB82, PB86~PB88
	04~06	GP57	PB69~PB72, PB75~PB82

10

20

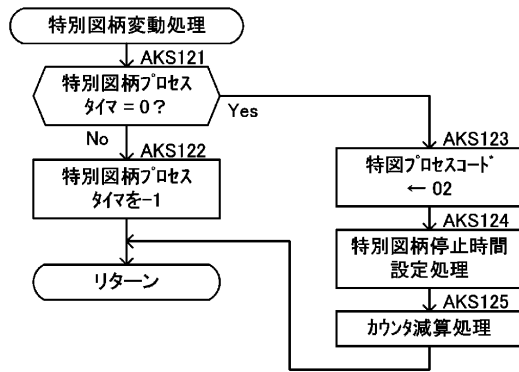
30

40

50

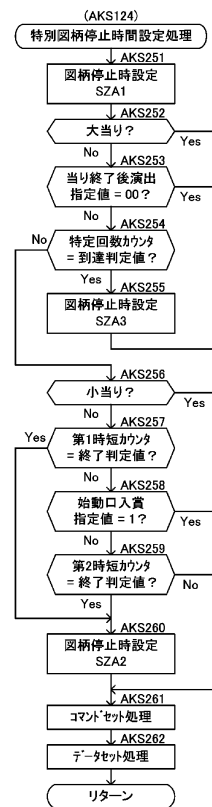
## 【図 294 - 18】

【図294-18】



## 【図 294 - 19】

【図294-19】



10

20

## 【図 294 - 20】

【図294-20】

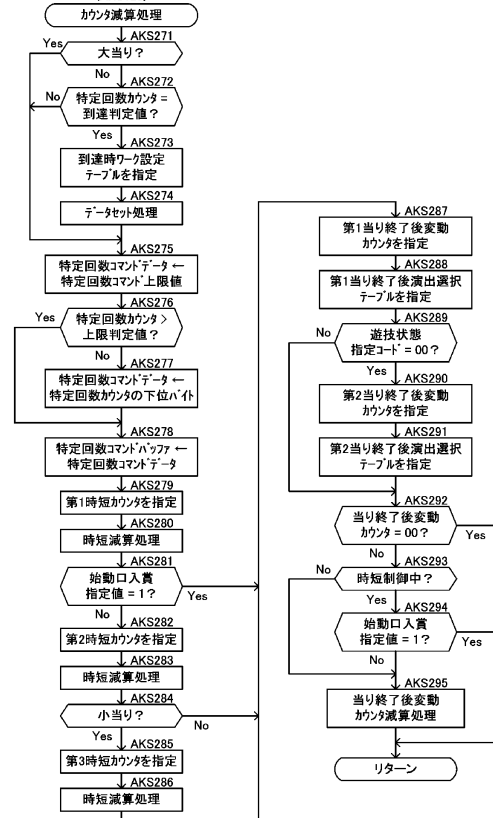
図柄停止時設定例

AKE11

	図柄停止時設定		
	SZA1	SZA2	SZA3
特別図柄プロセスタイマ	007D	05DC	4F7E
演出図柄確定コマンド下位バイト	00	01	02

## 【図 294 - 21】

【図294-21】 (AKS125)



30

40

50

## 【図 2 9 4 - 2 2】

【図294-22】

到達時データ設定例

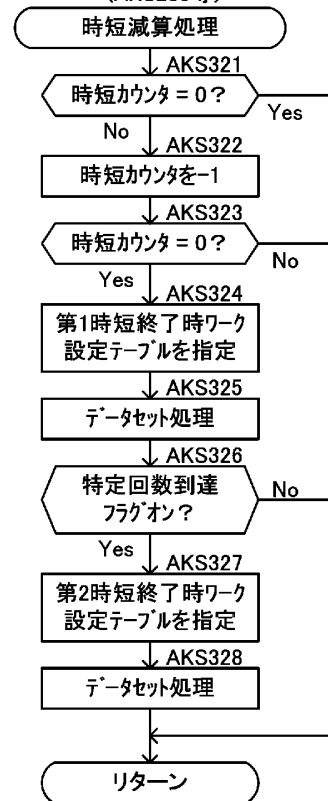
AKE21

遊技状態指定コード	01
特別図柄状態指定コード	02
演出状態選択指定値	0C
時短機能フラグ	01
第1時短カウンタ初期値	02AD
第2時短カウンタ初期値	0000
第3時短カウンタ初期値	0001
特定回数到達指定値	01
特定回数カウントバツファ	クリア

## 【図 2 9 4 - 2 3】

【図294-23】

(AKS280等)



## 【図 2 9 4 - 2 4】

【図294-24】

(A) 第1時短終了時クリア対象

AKE31

時短機能フラグ
第1時短カウンタ
第2時短カウンタ
第3時短カウンタ
遊技状態指定コード
第1当り終了後変動カウンタ

(B) 第2時短終了時クリア対象

AKE32

特別図柄状態指定コード
演出状態選択指定値

## 【図 2 9 4 - 2 5】

【図294-25】

当り終了後演出設定例

AKE41

当り終了後演出選択テーブル	当り終了後演出指定値	演出設定テーブル
第1	01	未使用
	02	未使用
	03	AKT31
	04	未使用
	05	AKT32
	06	未使用
	07	未使用
	08	AKT33
	09	AKT34
第2	01	AKT41
	02	未使用
	03	AKT42
	04	未使用
	05	AKT42
	06	未使用
	07	未使用
	08	AKT42
	09	AKT42

10

20

30

40

50

## 【図 294 - 26】

【図294-26】

演出設定テーブル				AKT31			
カクサ判定値	05	02	00				
特別図柄状態指定コード	02	02	02				
演出状態選択指定値	05	06	07				

				AKT32			
カクサ判定値	0A	07	05	04	01	00	
特別図柄状態指定コード	02	02	02	02	02	02	
演出状態選択指定値	05	06	07	0A	0B	0C	

				AKT33			
カクサ判定値	0A	07	05	04	01	00	
特別図柄状態指定コード	02	02	02	02	02	02	
演出状態選択指定値	0E	06	07	0A	0B	0C	

				AKT34			
カクサ判定値	05	02	00				
特別図柄状態指定コード	02	02	02				
演出状態選択指定値	0E	06	07				

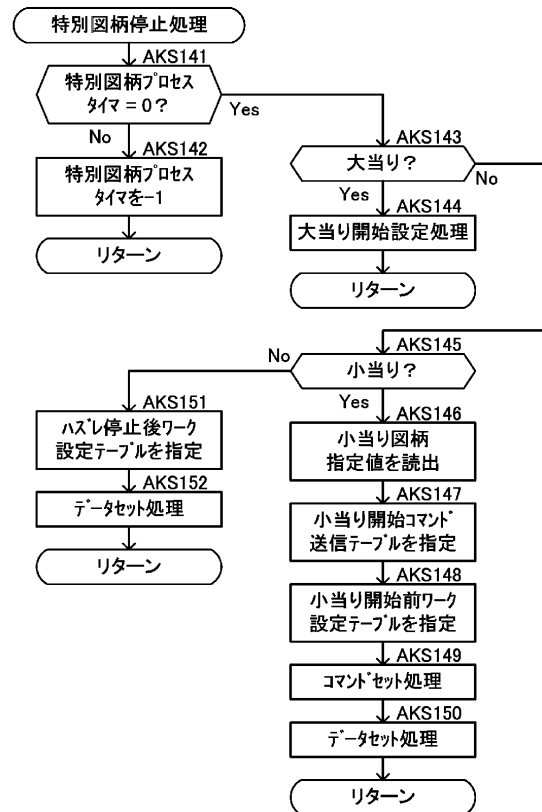
				AKT41			
カクサ判定値	0F	00					
特別図柄状態指定コード	03	00					
演出状態選択指定値	01	00					

				AKT42			
カクサ判定値	0F	00					
特別図柄状態指定コード	03	00					
演出状態選択指定値	02	00					

## 【図 294 - 27】

【図294-27】



10

20

## 【図 294 - 28】

【図294-28】

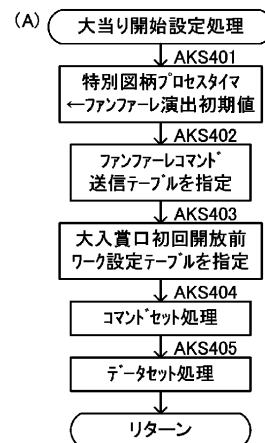
(A) 小当たり開始前データ設定例		AKE51	
特別図柄プロセスコード	03		
大当たり発生経緯ハフ	01		
役物リセット制御コード	01		
当りフラグ	クリア		
不正入賞報知無効タイ	クリア		

(B) ハズレ停止後設定クリア対象		AKE52	
特別図柄プロセスコード			
デモ表示フラグ			
始動口入賞指定値			

## 【図 294 - 29】

【図294-29】



30

40

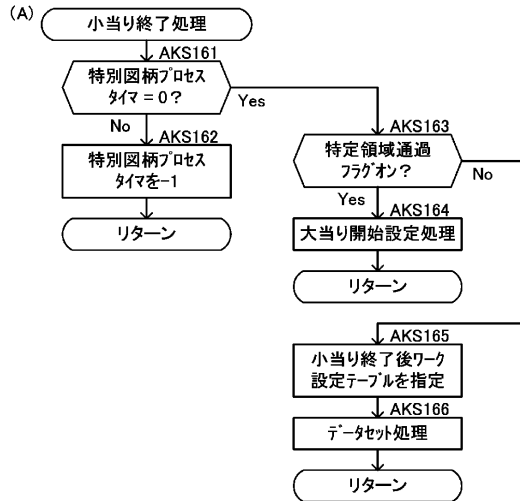
(B) 大入賞口初回開放前設定クリア対象 AKE53

当りフラグ
時短機能フラグ
第1時短カクサ
第2時短カクサ
第3時短カクサ
第1当り終了後変動回数カクサ
第2当り終了後変動回数カクサ
特定領域通過フラグ
当り終了後演出指定ハフ
特定回数カクサ
特定回数到達フラグ

50

【図 294 - 30】

【図294-30】



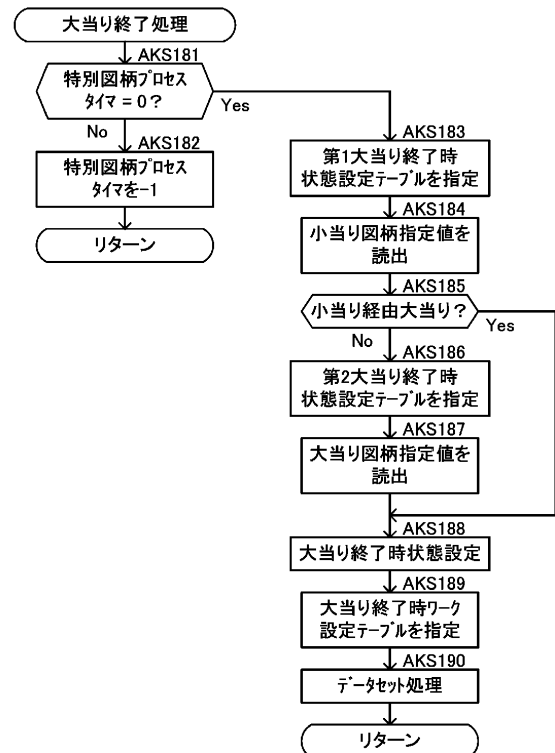
(B) 小当り終了後設定クリア対象

AKE54

特別図柄プロセスコード
デモ表示フラグ
変動コマンド指定ハフ
小当り図柄指定値
大入賞口入賞個数カウンタ
大入賞口開放回数カウンタ
大当り発生経緯ハフ
大当り図柄指定値
始動口入賞指定値

【図 294 - 31】

【図294-31】



【図 294 - 32】

【図294-32】

(A) 第1大当り終了時状態設定例

AKE61

小当り図柄 指定値	大当り終了時 状態設定種別
00	SX8
01	SX3
02	SX5
03	SX2
04	SX2
05	SX2
06	SX2

(B) 第2大当り終了時状態設定例

AKE62

時短制御	大当り図柄 指定値	大当り終了時 状態設定種別
なし	00	SX6
	01	SX1
	02	SX1
	03	SX2
	04	SX2
	05	SX3
	06	SX4
	07	SX2
	08	SX2
	09	SX2
あり	00	SX6
	01	SX7
	02	SX7
	03	SX2
	04	SX2
	05	SX3
	06	SX4
	07	SX2
	08	SX2
	09	SX2

【図 294 - 33】

【図294-33】

大当り終了時状態設定種別	SX8	SX7	SX6	SX5	SX4	SX3	SX2	SX1
	00	01	01	01	01	01	01	01
	00	02	02	02	02	02	02	02
	00	00	00	04	04	04	04	03
	00	06	08	06	08	10	10	10
	00	08	08	03	05	05	01	01
	00	01	01	01	01	01	0008	0006
	0000	0008	0240	0008	0240	0240	0240	0001
	0000	0007	0240	0007	0240	0240	0007	0001
	0000	0007	0001	0007	0001	0001	0007	0001
選択状態指定コード	特別図柄状態指定コード	特別図柄状態指定コード	特別図柄状態指定コード	特別図柄状態指定コード	特別図柄状態指定コード	特別図柄状態指定コード	特別図柄状態指定コード	特別図柄状態指定コード
	第1大当り終了後変動ハフ初期値	第1大当り終了後変動ハフ初期値	第1大当り終了後変動ハフ初期値	第1大当り終了後変動ハフ初期値	第1大当り終了後変動ハフ初期値	第1大当り終了後変動ハフ初期値	第1大当り終了後変動ハフ初期値	第1大当り終了後変動ハフ初期値
	第2大当り終了後変動ハフ初期値	第2大当り終了後変動ハフ初期値	第2大当り終了後変動ハフ初期値	第2大当り終了後変動ハフ初期値	第2大当り終了後変動ハフ初期値	第2大当り終了後変動ハフ初期値	第2大当り終了後変動ハフ初期値	第2大当り終了後変動ハフ初期値
	第3大当り終了後変動ハフ初期値	第3大当り終了後変動ハフ初期値	第3大当り終了後変動ハフ初期値	第3大当り終了後変動ハフ初期値	第3大当り終了後変動ハフ初期値	第3大当り終了後変動ハフ初期値	第3大当り終了後変動ハフ初期値	第3大当り終了後変動ハフ初期値
	第1時短ハフ初期値	第1時短ハフ初期値	第1時短ハフ初期値	第1時短ハフ初期値	第1時短ハフ初期値	第1時短ハフ初期値	第1時短ハフ初期値	第1時短ハフ初期値
	第2時短ハフ初期値	第2時短ハフ初期値	第2時短ハフ初期値	第2時短ハフ初期値	第2時短ハフ初期値	第2時短ハフ初期値	第2時短ハフ初期値	第2時短ハフ初期値
	第3時短ハフ初期値	第3時短ハフ初期値	第3時短ハフ初期値	第3時短ハフ初期値	第3時短ハフ初期値	第3時短ハフ初期値	第3時短ハフ初期値	第3時短ハフ初期値
	第4時短ハフ初期値	第4時短ハフ初期値	第4時短ハフ初期値	第4時短ハフ初期値	第4時短ハフ初期値	第4時短ハフ初期値	第4時短ハフ初期値	第4時短ハフ初期値
	第5時短ハフ初期値	第5時短ハフ初期値	第5時短ハフ初期値	第5時短ハフ初期値	第5時短ハフ初期値	第5時短ハフ初期値	第5時短ハフ初期値	第5時短ハフ初期値
	第6時短ハフ初期値	第6時短ハフ初期値	第6時短ハフ初期値	第6時短ハフ初期値	第6時短ハフ初期値	第6時短ハフ初期値	第6時短ハフ初期値	第6時短ハフ初期値

10

20

30

40

50

【 図 2 9 4 - 3 4 】

【図294-34】

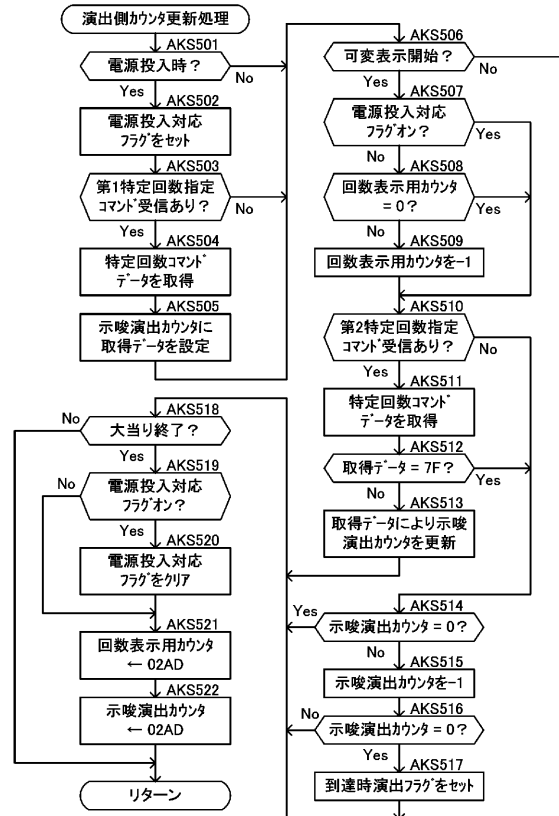
## 大当り終了時データ設定例

**AKE71**

特定回数かつ初期値	02AD
特定回数コマンドハッファ	7F
特別図柄プロセスコード	ｸﾘｱ
デモ表示フラグ	ｸﾘｱ
変動コマンド指定ハッファ	ｸﾘｱ
大入賞口開放回数最大値ハッファ	ｸﾘｱ
大当たり発生経緯ハッファ	ｸﾘｱ
始動口入賞指定値	ｸﾘｱ

【 図 2 9 4 - 3 5 】

【図294-35】

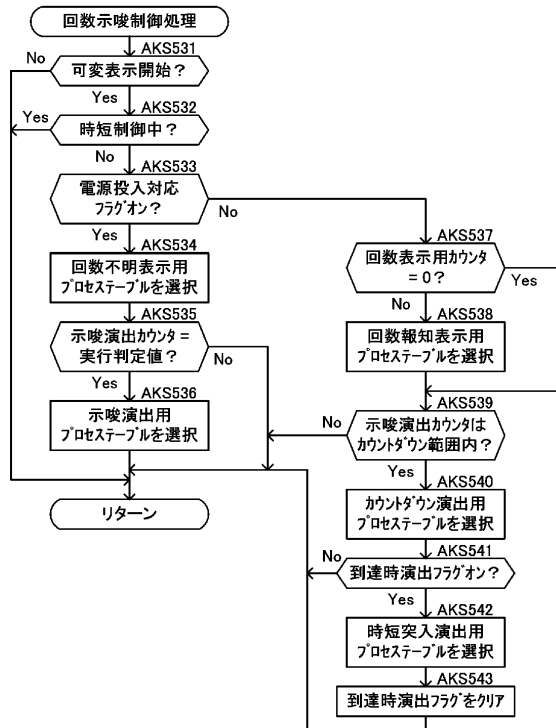


10

20

【 図 2 9 4 - 3 6 】

【図294-36】



【 図 2 9 4 - 3 7 】

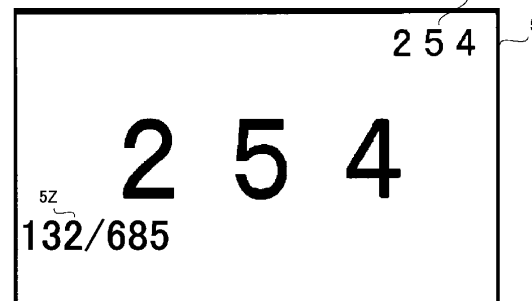
【图294-37】

### 回数表示制御例

(A) 電源投入対応フラグオフ

AKF01

5K

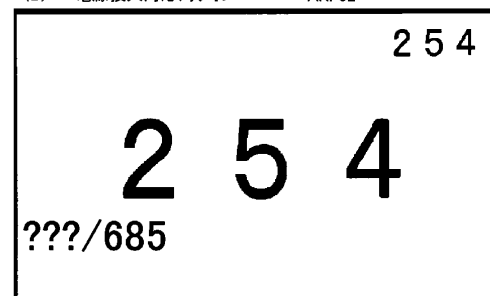


30

40

(B) 電源投入対応フラグオン

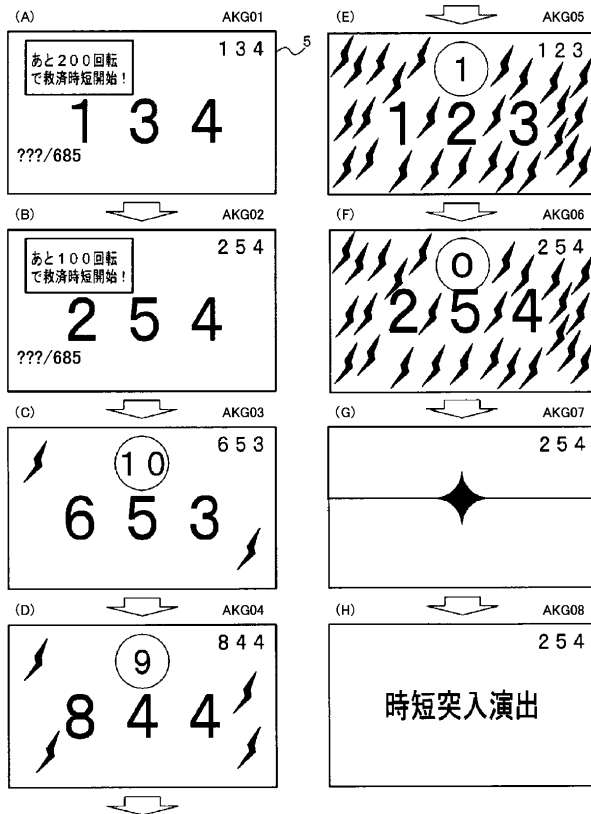
AKF02



50

## 【図294-38】

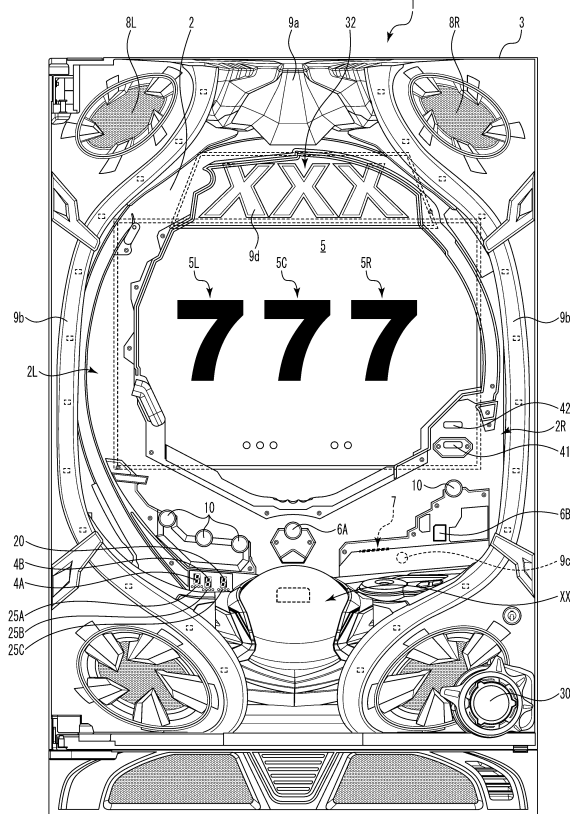
【図294-38】



## 【図295-1】

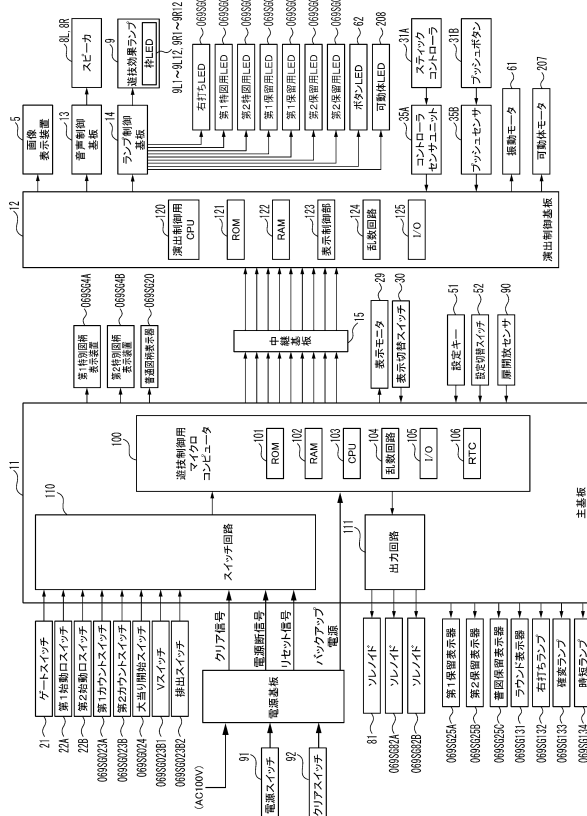
【図295-1】

特徴部069SG



## 【図295-2】

【図295-2】



## 【図295-3】

【図295-3】

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0~99	変動パターン判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態	1~205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0~149
大当りB	150~299

(C2) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0~99
大当りC	100~299

(D) 大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ: ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ: ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ: ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1: 1ラウンド目までのV入賞が条件

10

20

30

40

50

【図 2 9 5 - 4】

【図295-4】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当りA	110回
大当りB	110回
大当りC	110回
900回変動 (救済時短)	1100回

【図 2 9 5 - 5】

【図295-5】

通常状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0～2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	－
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
非リーチB	12000	－
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	50

10

【図 2 9 5 - 6】

【図295-6】

確変状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	15

【図 2 9 5 - 7】

【図295-7】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチE(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	－

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	－

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	－

20

30

40

50

【図 2 9 5 - 8】

【図295-8】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	-
非リーチA	7000	97
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1〜3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0〜3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	-
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

【図 2 9 5 - 9】

【図295-9】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストラーション表示の指定

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

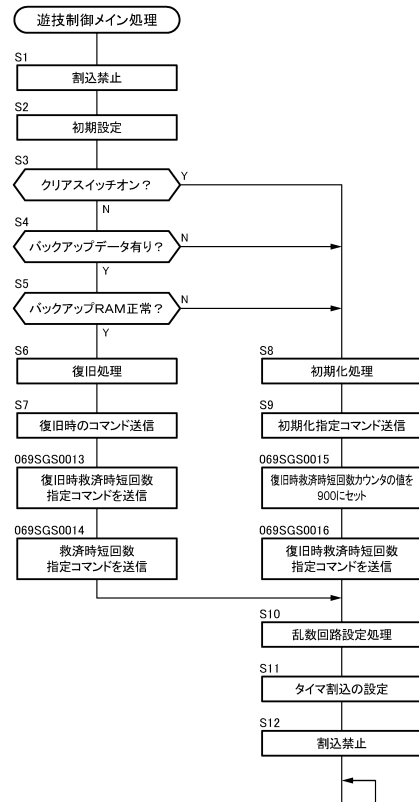
MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	図柄確定A指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒
8F	01	図柄確定B指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒

MODE	EXT	名称	指定内容
91	00〜0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10〜1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20〜2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30〜3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1〜125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

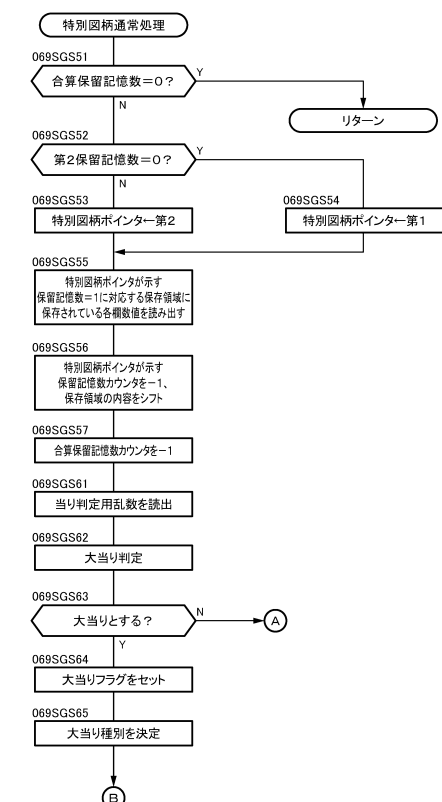
【図 2 9 5 - 1 0】

【図295-10】



【図 2 9 5 - 1 1】

【図295-11】



10

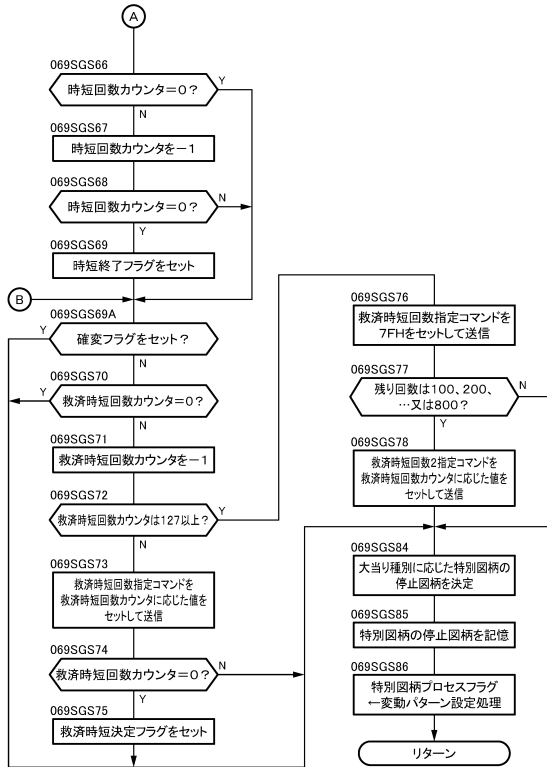
20

30

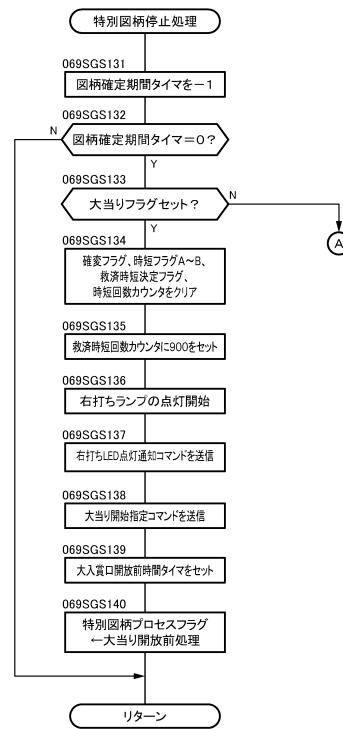
40

50

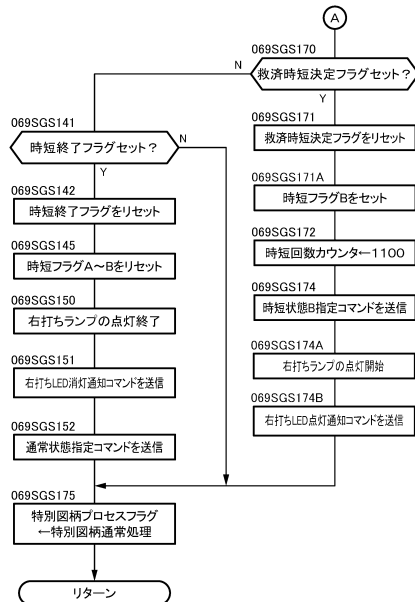
【图295-12】



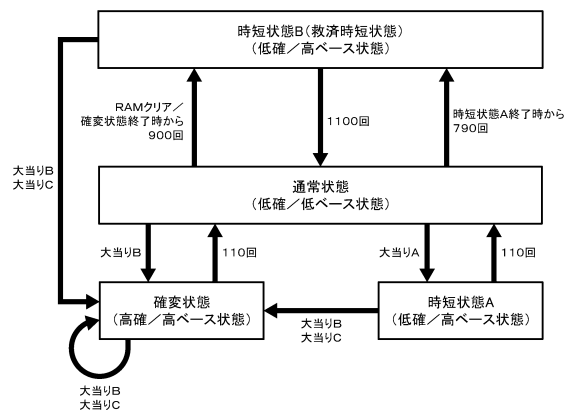
【图295-13】



【图295-14】

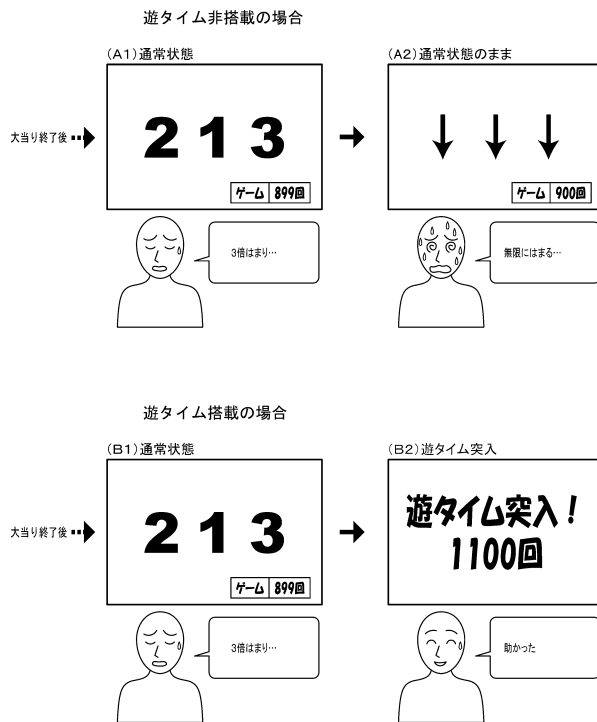


【図295-15】



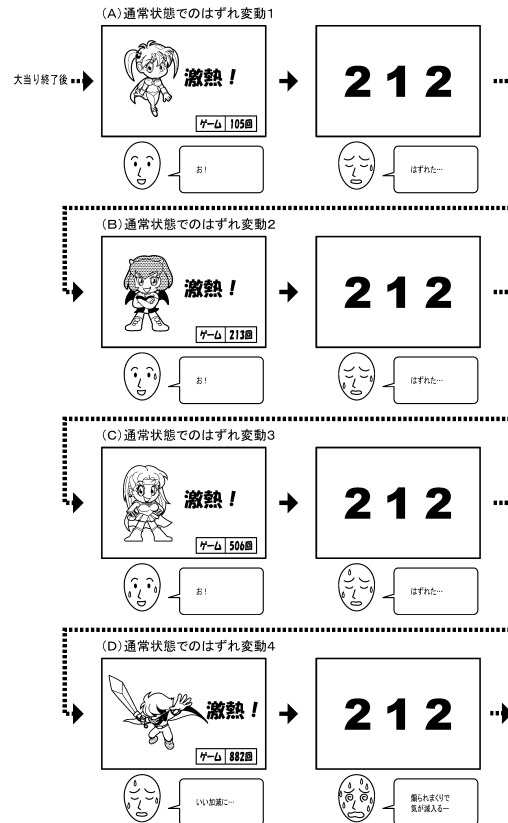
## 【図 295 - 16】

【図295-16】 遊タイムの説明[1/3]



## 【図 295 - 17】

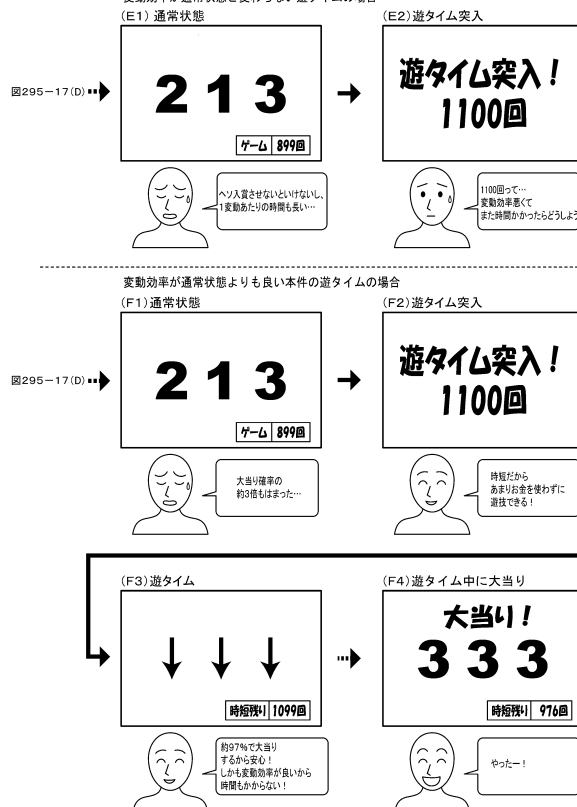
【図295-17】 遊タイムの説明[2/3]



10

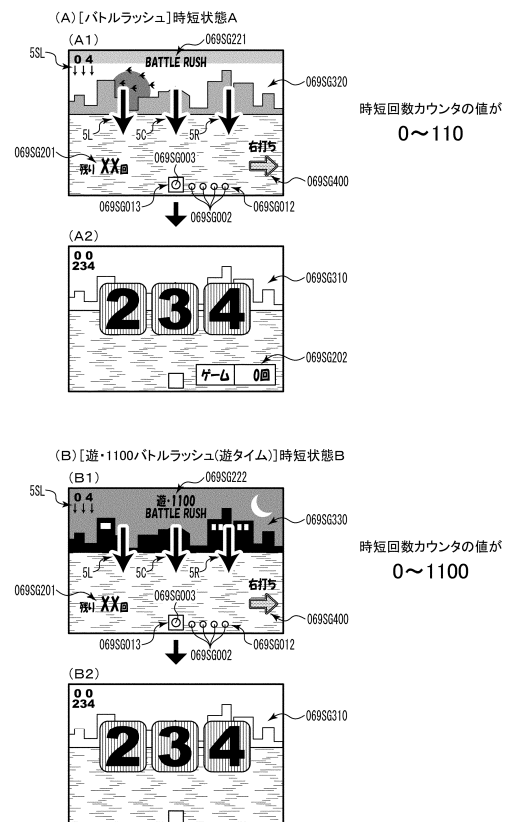
20

## 【図 295 - 18】

【図295-18】 遊タイムの説明[3/3]  
変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの場合

## 【図 295 - 19】

【図295-19】



30

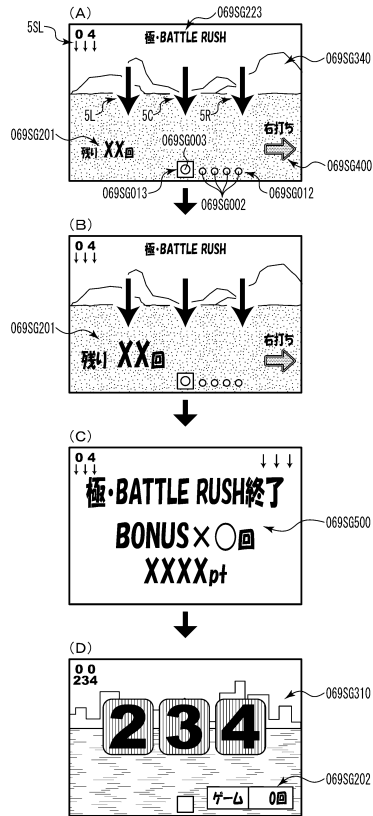
40

50

## 【図 295 - 20】

【図295-20】

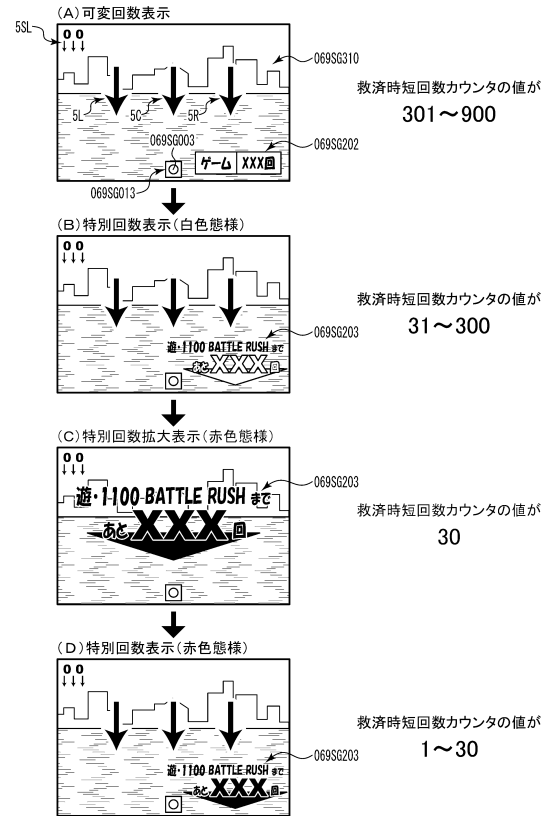
[極・バトルラッシュ]確定状態

時短回数カウンタの値が  
11~110時短回数カウンタの値が  
0~10

## 【図 295 - 21】

【図295-21】

[通常]低確低B

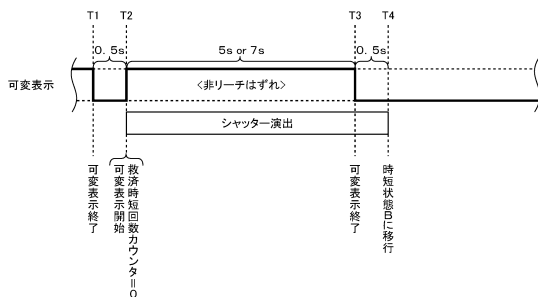
救済時短回数カウンタの値が  
301~900救済時短回数カウンタの値が  
31~300救済時短回数カウンタの値が  
30救済時短回数カウンタの値が  
1~30

## 【図 295 - 22】

【図295-22】

[RAMクリア後に時短状態B到達時のタイムチャート]

非リーチはずれ (短縮非リーチB・非リーチB)

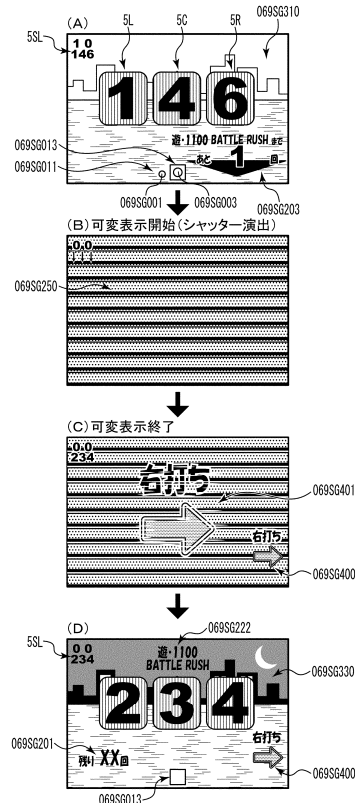


## 【図 295 - 23】

【図295-23】

[RAMクリア後に時短状態B到達時]

非リーチはずれ (短縮変動・通常変動)



10

20

30

40

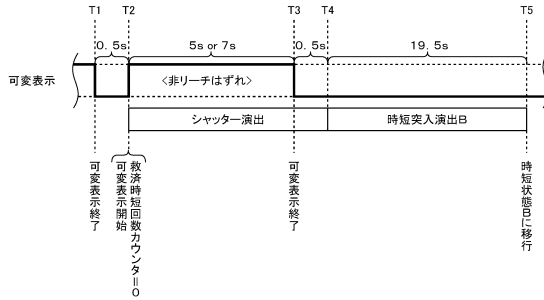
50

## 【図 295 - 24】

【図295-24】

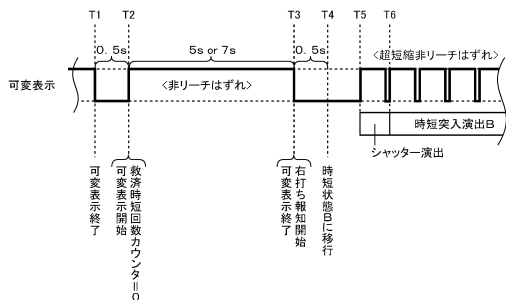
(A) [大当り後、900回の変表示で時短状態B到達時のタイムチャート]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



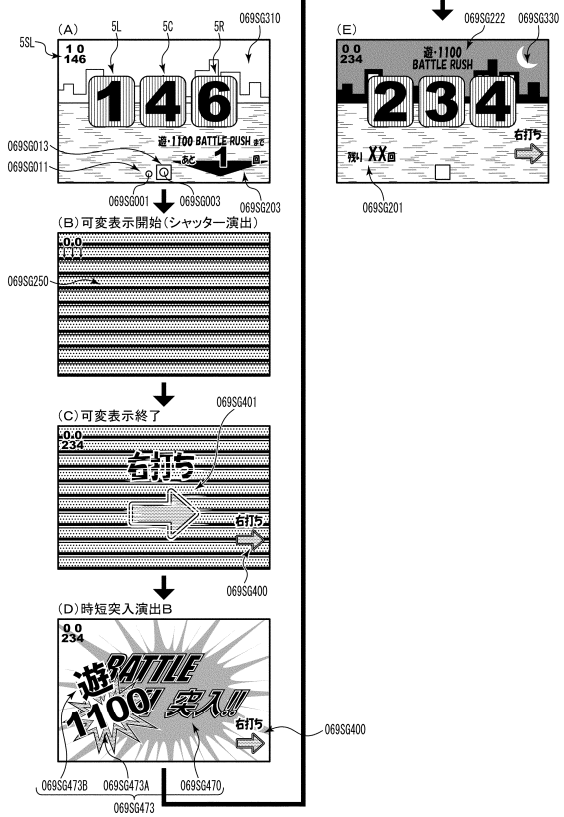
(B) [時短状態B到達時のタイムチャートの変形例]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



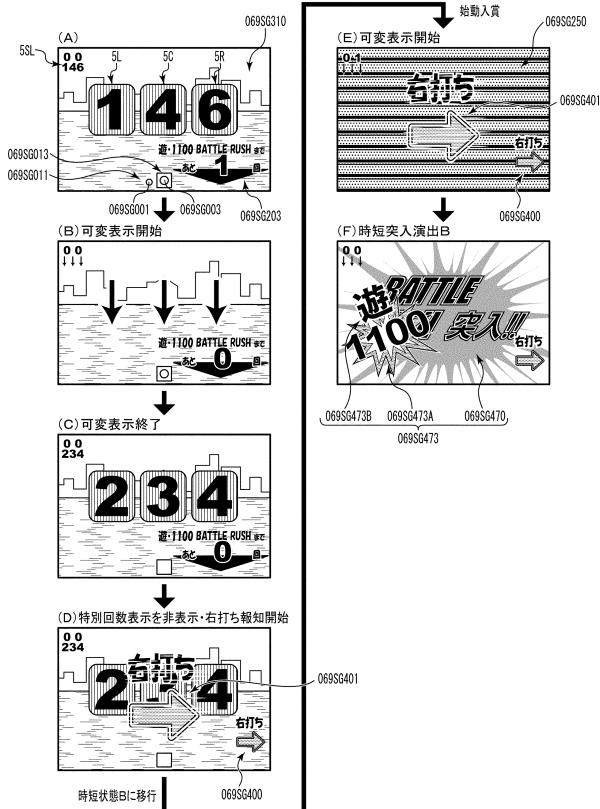
## 【図 295 - 25】

【図295-25】 [大当り後、900回の変表示で時短状態B到達時]



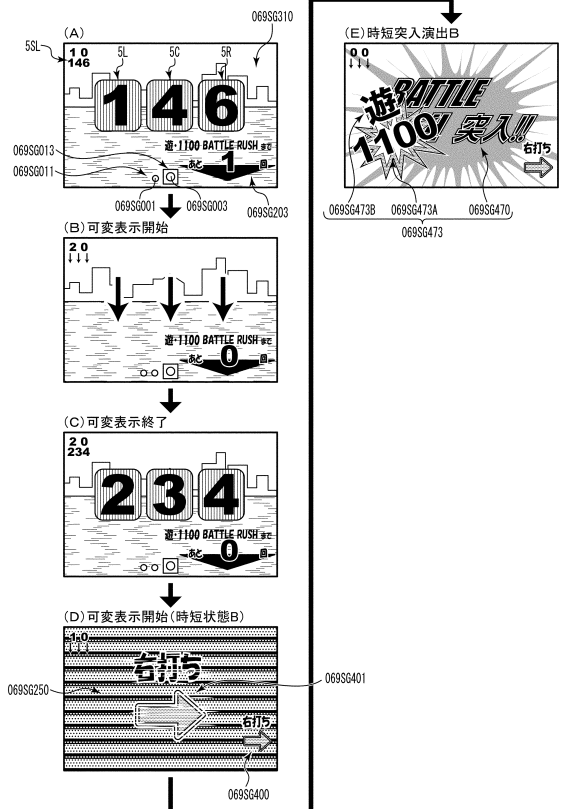
## 【図 295 - 26】

【図295-26】



## 【図 295 - 27】

【図295-27】



10

20

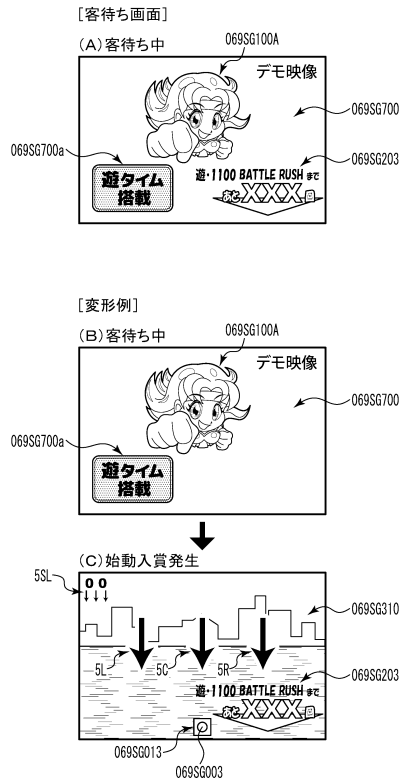
30

40

50

【 図 2 9 5 - 2 8 】

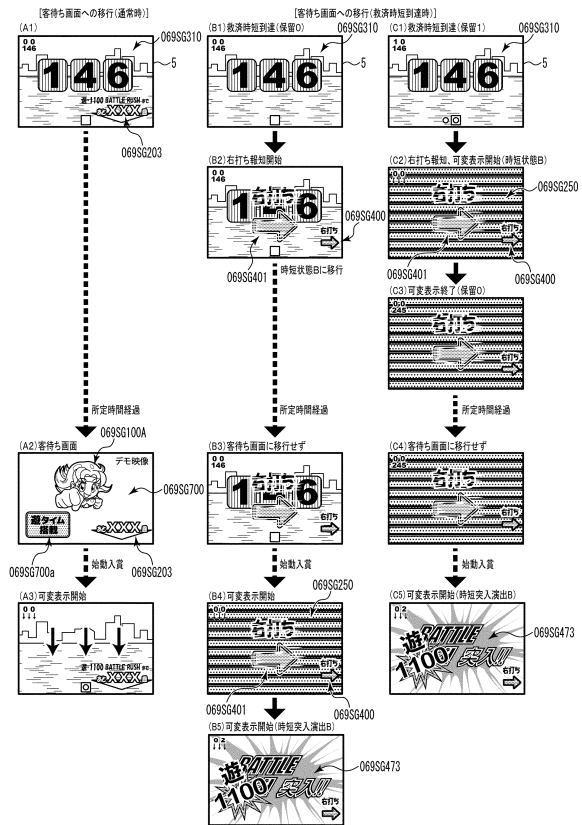
【图295-28】



【 図 2 9 5 - 2 9 】

【图295-29】

### 特徴部 069SG 変形例 1

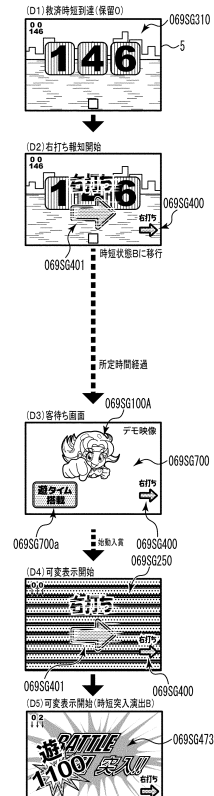


【 図 2 9 5 - 3 0 】

【図295—30】

### 特徴部 0 6 9 S G 変形例 1

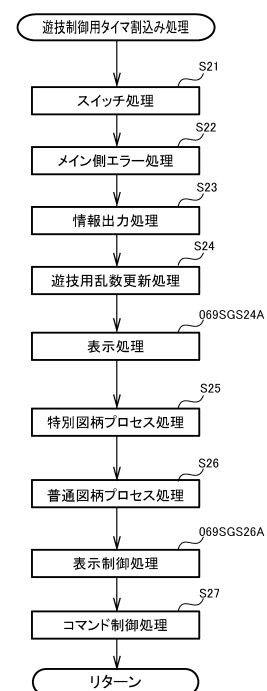
〔客待ち画面への移行の変形例(救済時短到達時)〕



【 図 2 9 5 - 3 1 】

【図295-31】

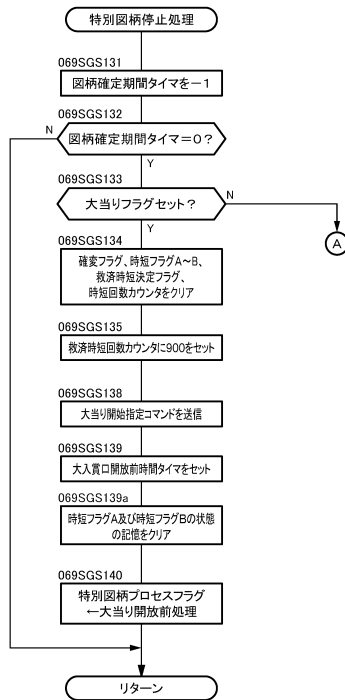
特徴部 0 6 9 S G 変形例 2



## 【図 295 - 32】

【図295-32】

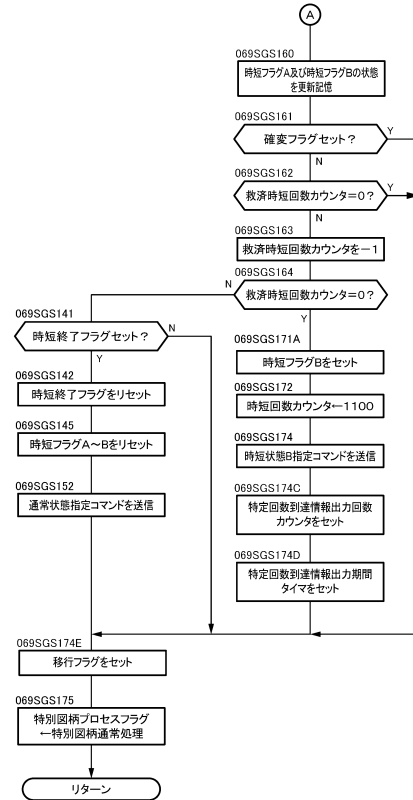
## 特徴部069SG変形例2



## 【図 295 - 33】

【図295-33】

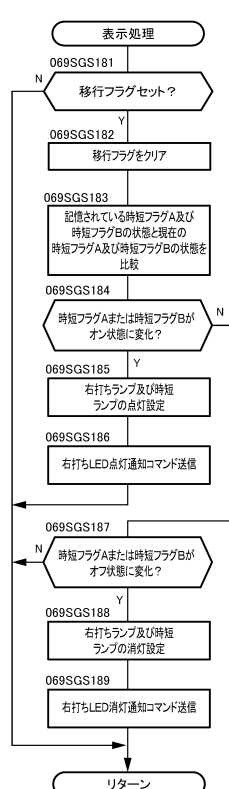
## 特徴部069SG変形例2



## 【図 295 - 34】

【図295-34】

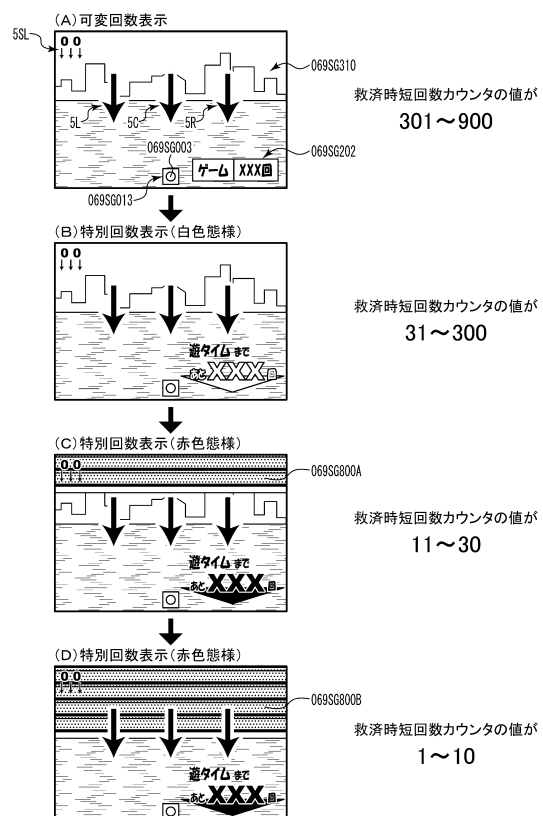
## 特徴部069SG変形例2



## 【図 295 - 35】

【図295-35】

## 特徴部069SG変形例3



10

20

30

40

50

【図 295 - 36】

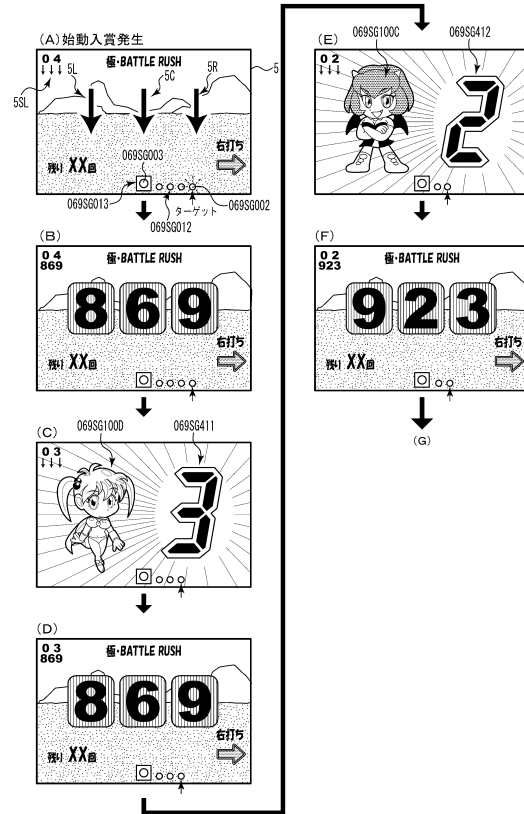
【図295-36】  
演出一覧

種別	内容	演出種別／期待度
先読み予告	カウントダウン予告	可変表示を開始するごとに3→2→1→0の順にカウントダウン。3で終了く2で終了く1で終了く0まで
	保留変化予告	保留表示が青色、緑色、赤色、金色に変化。青色く緑色く赤色く金色
	図柄チャンス目予告	はずれ図柄が偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せで停止表示。台座部の表示色。青色く緑色く赤色く金色
	エフェクト表示予告	図柄停止時に可動体の下方にエフェクト画像が表示。青色く緑色く赤色く金色
予告演出	可動体予告	可変表示の開始時に可動体が振動。振動(小)く振動(大)
	キャラクター予告 (リーチ偏り)	キャラクターが出現してリーチ態になるか否かを煽る。セリフ(リーチ)くセリフ(リーチか!)
	リーチ予告 (リーチ偏り)	左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態になるか否かを煽る。
	ボタン予告	リーチ表示態になるか否かを定めるボタン操作を促す。長押しく連打く一撃
決め演出	当否ボタン演出	SPリーチの当否告知の直前に、大当たりか否かを定めるボタン操作を促す。ボタン白色くボタン赤色
	可動体演出	可動体が落下した場合は「大当たり」。 可動体が落下しない場合は「はずれ」。
事後演出		大当たりになった場合、大当たり中の予定出球数を報知。
突入演出	突入導入演出	確変突入演出、時短突入演出Aの開始前に実行。
	確変突入演出	確変状態の制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出A	時短状態Aの制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出B	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出C	時短状態Cの制御が開始されることを報知する。
	シャッター演出	時短時短到達変動において実行される。

【図 295 - 37】

【図295-37】

カウントダウン予告

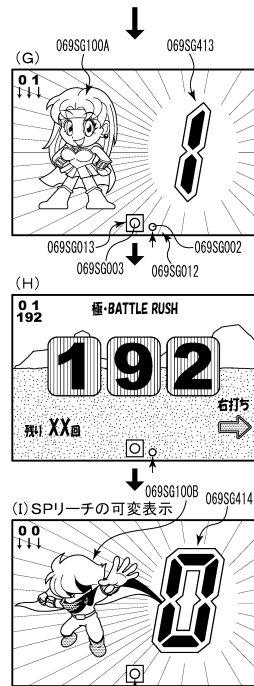


10

20

【図 295 - 38】

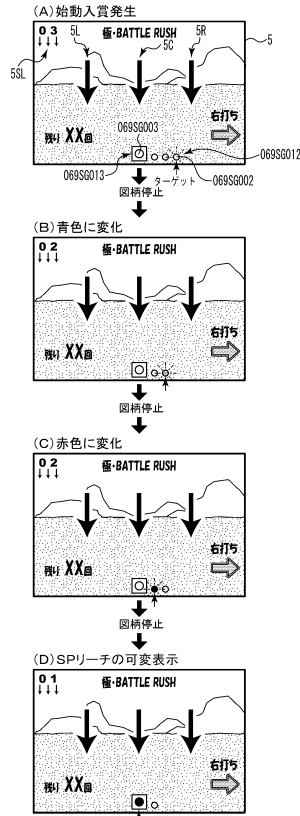
【図295-38】



【図 295 - 39】

【図295-39】

保留変化予告



30

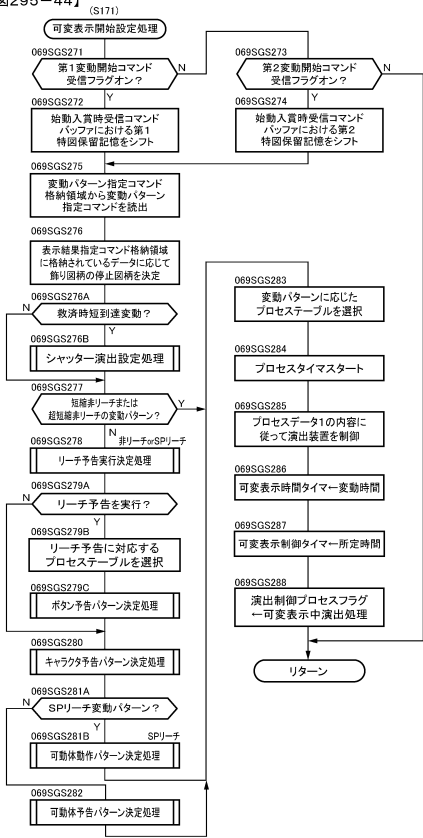
40

50



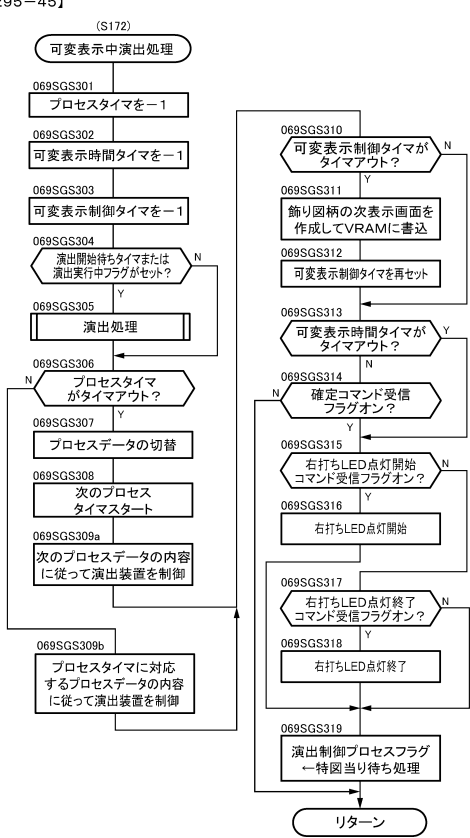
【図 295 - 44】

【図295-44】



【図 295 - 45】

【図295-45】



【図 295 - 46】

【図295-46】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外で決定

(A)リーチ予告実行決定テーブル

	通常状態	確変状態	時短状態A	時短状態B
非実行	50	50	60	80
実行	50	50	40	20

(数値は判定値数)

※リーチ予告の実行が決定された場合において決定

(B)ボタン予告パターン決定テーブルA(通常状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(C)ボタン予告パターン決定テーブルB(確変状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(D)ボタン予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	80	80
一撃	40	10	5
連打	20	5	5
長押し	20	5	10

(数値は判定値数)

(E)ボタン予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	はずれ[保留0変動]
非実行	90	95	100
一撃	10	5	—
連打	—	—	—
長押し	—	—	—

(数値は判定値数)

【図 295 - 47】

【図295-47】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外において決定

(A)キャラクター予告パターン決定テーブルA(通常状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも?)	50	10

(数値は判定値数)

(B)キャラクター予告パターン決定テーブルB(確変状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも?)	50	10

(数値は判定値数)

(C)キャラクター予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	80
セリフA(リーチ?)	30	10
セリフB(リーチかも?)	50	10

(数値は判定値数)

(D)キャラクター予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

演出	大当り	はずれ	はずれ[保留0変動]
非実行	90	100	100
セリフA(リーチ?)	5	—	—
セリフB(リーチかも?)	5	—	—

(数値は判定値数)

10

20

30

40

50

【図 2 9 5 - 4 8】

【図295-48】

※SPリーチ変動において決定

(A)可動体動作パターン決定テーブル(通常状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	20	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(B)可動体動作パターン決定テーブルB(確変状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	20	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(C)可動体動作パターン決定テーブルC(時短状態A)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	80	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	80
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	10
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(D)可動体動作パターン決定テーブルD(時短状態B)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	90	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	5	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	5	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	100
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	—
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	—

(数値は判定値数)

※パターン「A-3」「B-3」では、「当否ボタン演出」において、演出ボタンLED62が赤色発光、ボタン画像が赤色表示

【図 2 9 5 - 4 9】

【図295-49】

※非リーチにおいて決定

(A)可動体予告パターン決定テーブル(通常状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(B)可動体予告パターン決定テーブル(確変状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(C)可動体予告パターン決定テーブル(時短状態A)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	70
振動(小)	30	20
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(D)可動体予告パターン決定テーブル(時短状態B)

動作態様	大当り	はずれ(保留0変動)
非実行	—	100
振動(小)	—	—
振動(大)	—	—

(数値は判定値数)

※はずれ保留0の場合のみ非リーチ決定可能

【図 2 9 5 - 5 0】

【図295-50】

(A)遊技状態別の変動動作例

項目	内容	時短状態B (110回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
A1	決定可能なはずれ変動パターン数	2個	4個	3個
A2	はずれ可変表示平均時間	短(2.2秒)	中(4.83秒)	長(5.56秒)
A3	決定可能な大当り変動パターン数	1個	3個	2個
A4	大当り可変表示平均時間	短(40秒)	中(51.1秒)	長(62.6秒)
A5	非リーチはずれの決定割合	高(9%)	低(9%)	低(9%)

(B)遊技状態別の演出動作例

項目	内容	時短状態B (110回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
B1	保留数0の変動時の各種予告(可動体予告、キャラクタ予告)の実行割合	非実行(0%)	高(40%、30%)	中(30%、20%)
B2	はずれの場合に決定可能な先読み予告の種別数	0個	4個	3個
B3	はずれの場合の先読み予告の実行割合	非実行(0%)	高(40%)	中(30%)
B4	一変動あたりの動作促進演出(ボタン予告)の実行割合	低(10%、5%)	高(80%、30%)	中(80%、20%)
B5	ボタン予告の第1操作促進(一撃)と第2操作促進(連打・長押し)の実行態様	「一撃」のみ	「一撃」と「連打・長押し」	「一撃」と「連打・長押し」
B6	一変動あたりの可動体予告の実行割合	非実行(0%、0%)	高(90%、40%)	中(90%、30%)
B7	一変動あたりのキャラクタ予告・リーチ予告(リーチ満りの実行割合)	低キャラ(10%、3%) リーチ(20%)	高キャラ(80%、30%) リーチ(50%)	中キャラ(80%、20%) リーチ(40%)
B8	当り通知の時は可動体落下させず、当り通知のときに可動体落下させる動作パターン(Aパターン-1)の実行割合	高(90%)	中(20%)	低(10%)
B9	事後演出の演出態様	共通		
B10	突入演出の表示態様	「BATTLE RUSH 突入!」 +「遊・1100」		

※カッコ内は  
可動体、キャラ

※カッコ内は  
大当り、はずれ

※カッコ内は  
大当り、はずれ

※カッコ内は  
大当り、はずれ

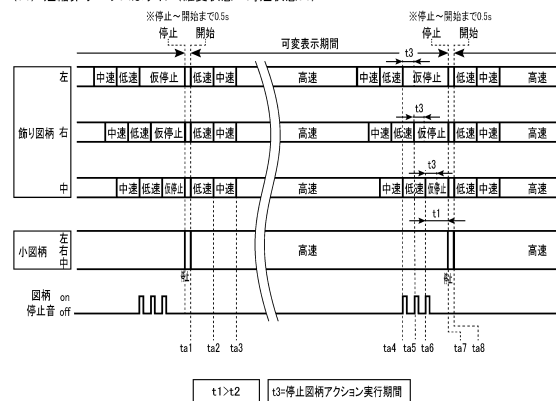
(C)各状態の特徴

項目	内容	時短状態B (110回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
C1	1の可変表示の平均消化速度	高速	中速	低速
C2	予告演出の実行割合	低	高	中
C3	特 徴	変動の消化速度が速く、 余計な演出を実行しない	大当り確率が高いため、 予告は多い。可変表示は 時短状態より多い	確変状態に入るときは 備忘のために長めの可変 表示が多い

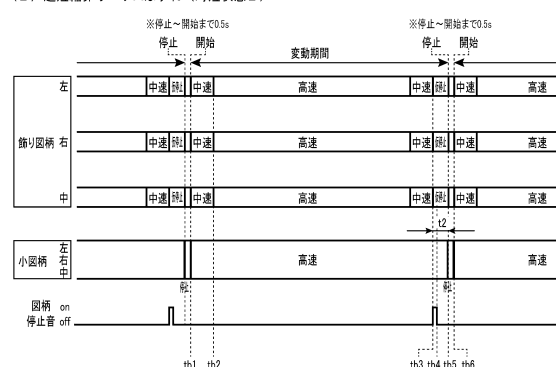
【図 2 9 5 - 5 1】

【図295-51】

(A) 短縮非リーチAははずれ(確変状態・時短状態A)



(B) 超短縮非リーチAははずれ(時短状態B)



10

20

30

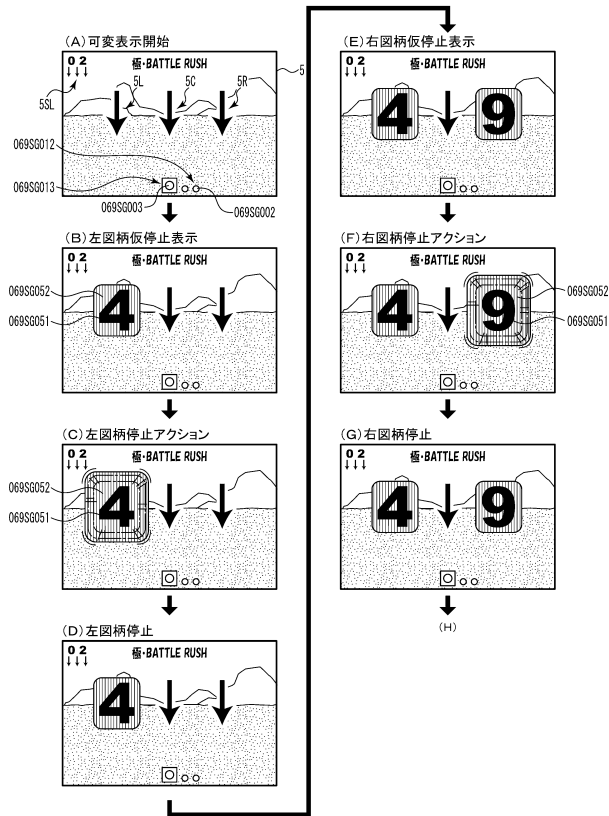
40

50

## 【図 295 - 52】

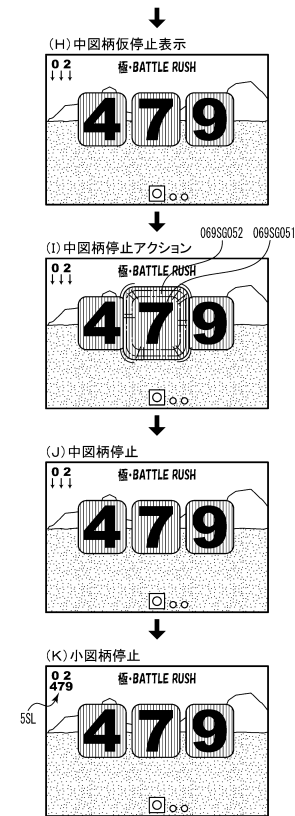
【図295-52】

確変状態の短縮非リーチはずれ



## 【図 295 - 53】

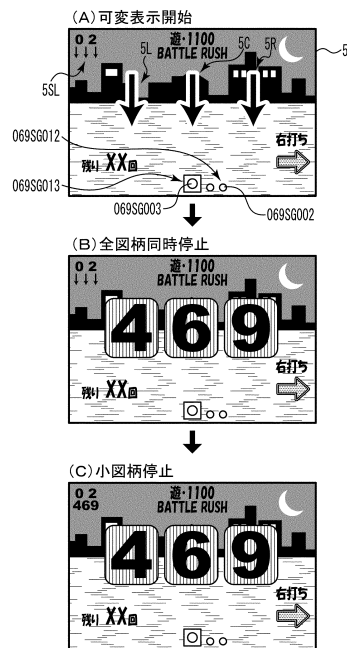
【図295-53】



## 【図 295 - 54】

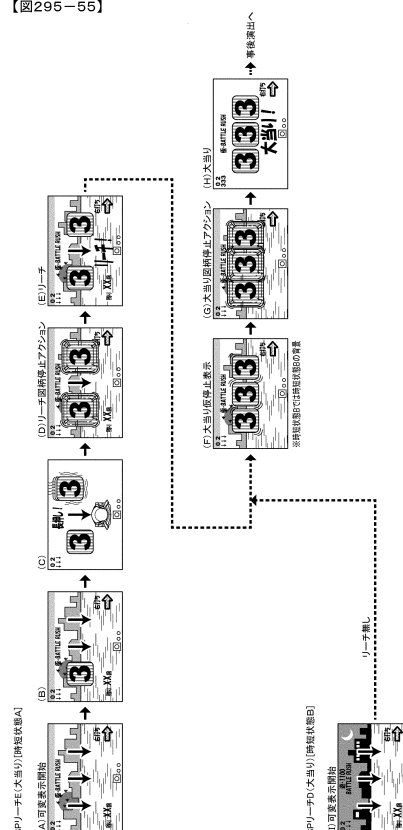
【図295-54】

時短状態Bの短縮非リーチはずれ



## 【図 295 - 55】

【図295-55】



10

20

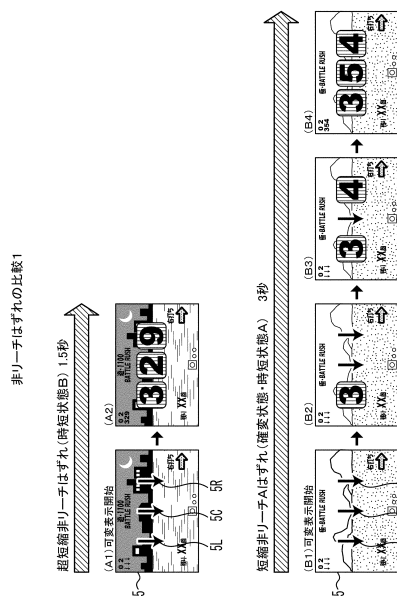
30

40

50

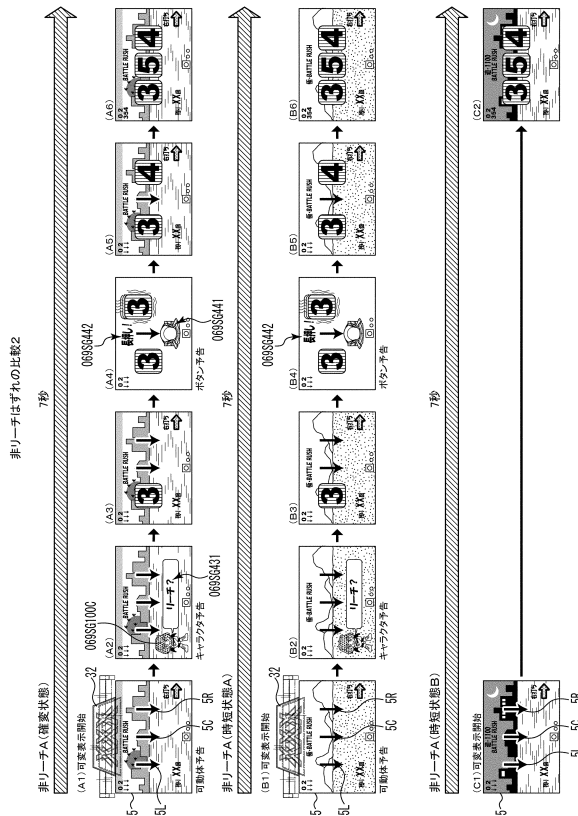
【図295-56】

【図295-56】



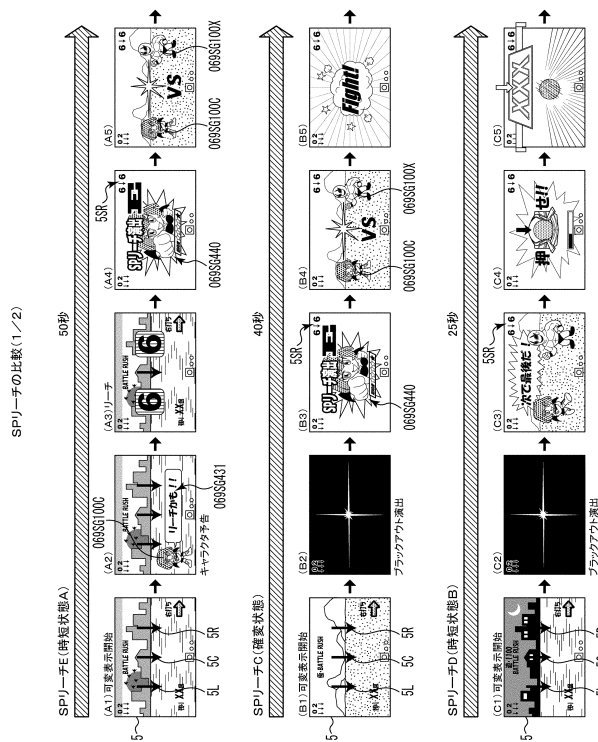
【図295-57】

【図295-57】



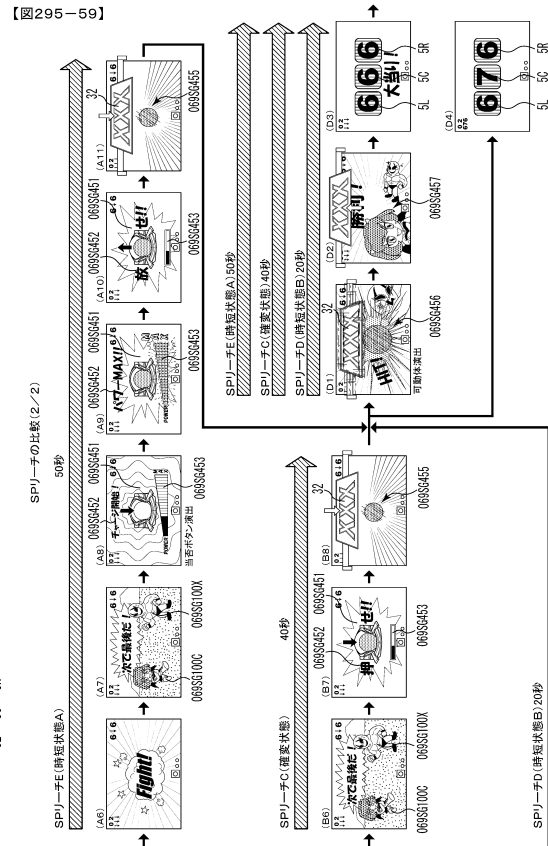
【図295-58】

【図295-58】



【図295-59】

【図295-59】



10

20

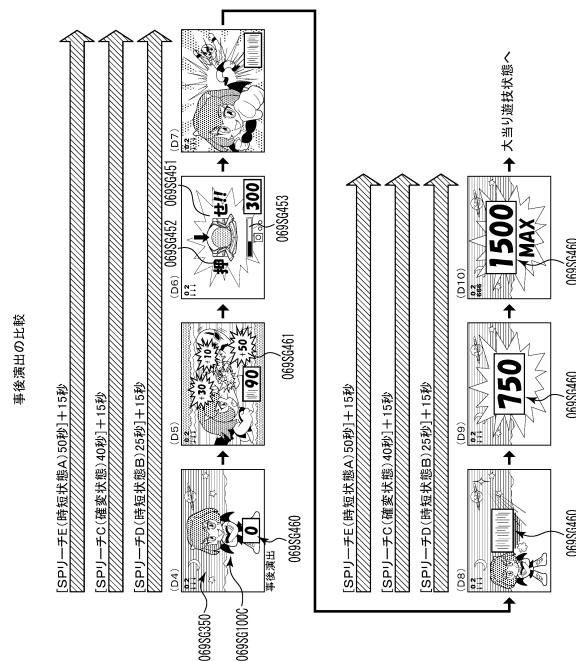
30

40

50

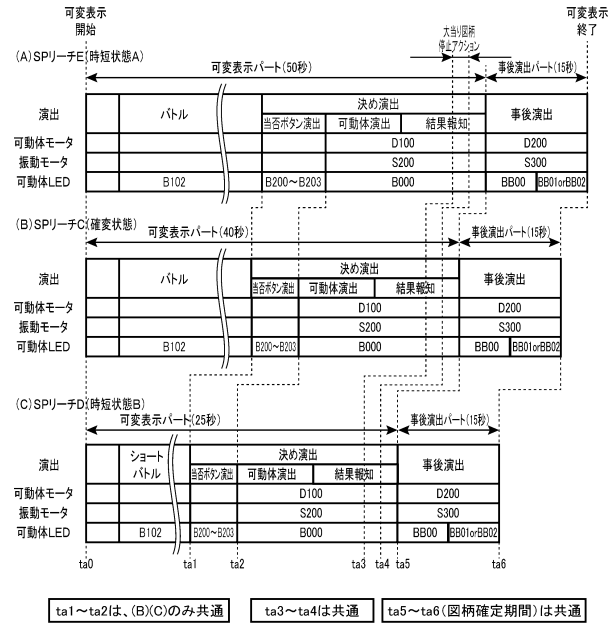
【図295-60】

【図295-60】



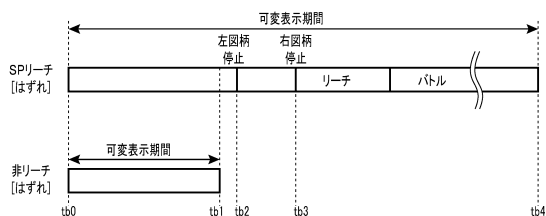
【図295-61】

【図295-61】



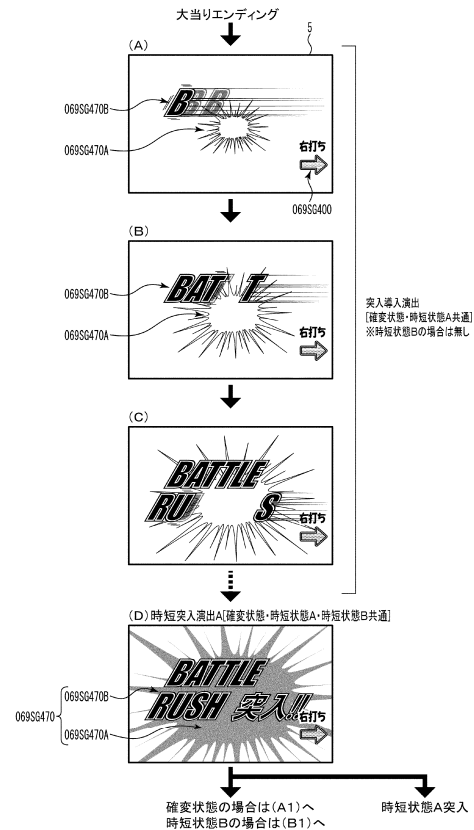
【図295-62】

【図295-62】



【図295-63】

【図295-63】



10

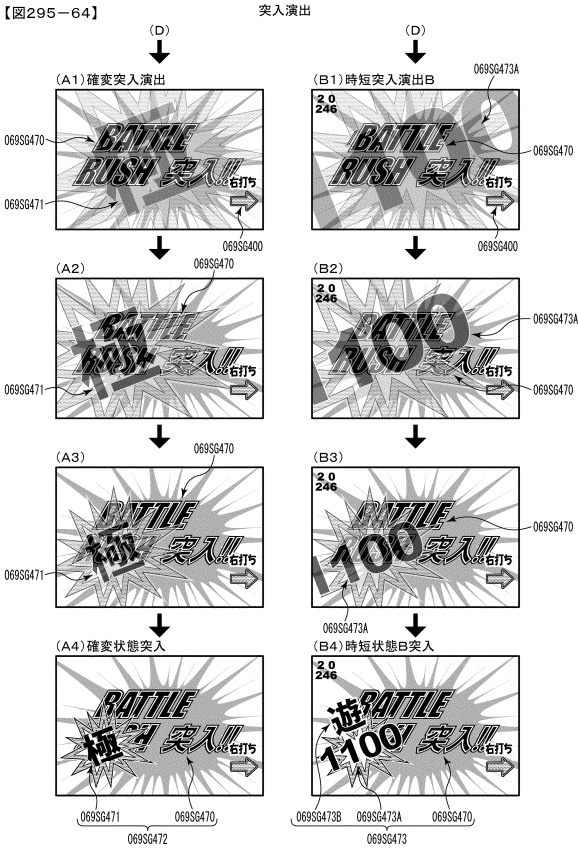
20

30

40

50

【図 2 9 5 - 6 4】



【図 2 9 5 - 6 5】

【図295-65】 特徴部069SG実施の形態2

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	-

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

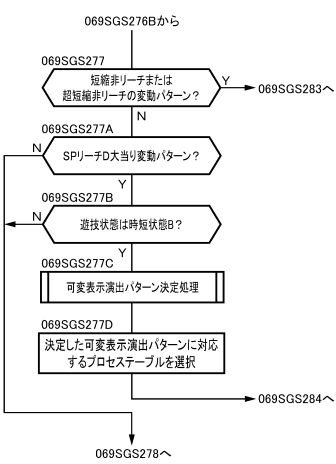
変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	-

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	-
SP非経由A	7000+15000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	10
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000+15000	90

【図 2 9 5 - 6 6】

【図295-66】



【図 2 9 5 - 6 7】

【図295-67】

可変表示演出パターン決定テーブル[時短状態B]

演出態様	大当りC(10R)	大当りA、B(6R)
即当り演出	10	70
全回転演出	90	30

(数値は判定値数)

10

20

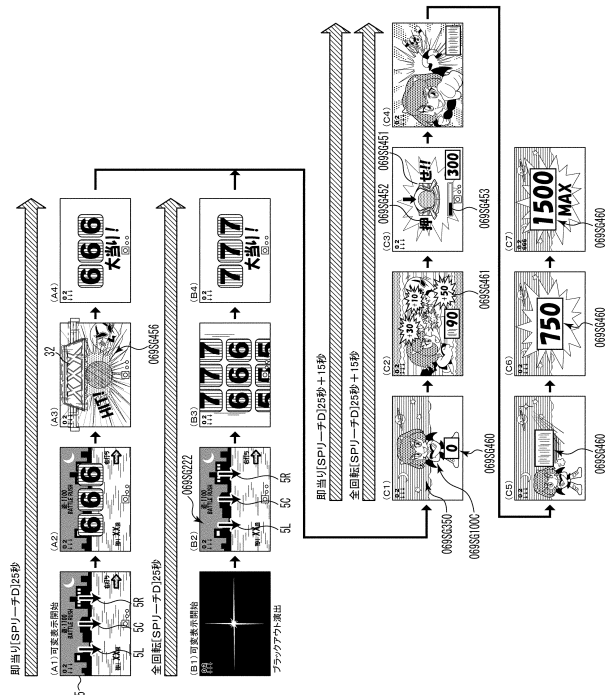
30

40

50

【図 2 9 5 - 6 8】

【図295-68】



【図 2 9 5 - 6 9】

【図295-69】

遊技状態別の各種動作例

項目	内容	時短状態B (110回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
D1	リーチ態様を理由しない 大当たり変動パターンの決定割合	高(90%)	低(5%)	低(5%)
D2	「当否ボタン演出」な「可動体演出」を 実行するSPリーチD(即当り・全回転) 大当たり変動パターンの実行割合	高(90%)	低(0%)	低(0%)
D3	保留0の場合における短縮変動パターンの 決定割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)
D4	大当たりC(10Rの場合)における 「全回転演出」の実行割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)

10

20

【図 2 9 6 - 1】

【図296-1】

(A)	乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算	
MR2	0～299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算	
MR3	0～99	変動パターン判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算	
MR4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算	
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算	

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~205	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~10818	大当たり
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当たりA	0~149
大当たりB	150~299

(C2) 大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当たりB	0~99
大当たりC	100~299

(D) 大当たり種別

大当たり種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当たりA	第2大入賞口 (Vフタ: ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	6
大当たりB	第2大入賞口 (Vフタ: ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	6
大当たりC	第2大入賞口 (Vフタ: ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	10

※1: 1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 2 9 6 - 2】

【図296-2】

(A) 普通図柄当り判定テーブル(通常状態)

判定結果	MR2
当たり	3
はずれ	4~13

(B) 普通図柄当り判定テーブル(時短状態A・時短状態B・確変状態共通)

判定結果	MR2
当たり	3~12
はずれ	13

(C) 普通図柄の可変表示期間

遊技状態	変動時間
通常状態	60秒
時短状態A・時短状態B・ 確変状態	0.1秒

(D) 普通図柄当り時の第2始動入賞口開放時間

遊技状態	開放時間
通常状態	0.1秒
時短状態A・時短状態B・ 確変状態	3秒

30

40

50

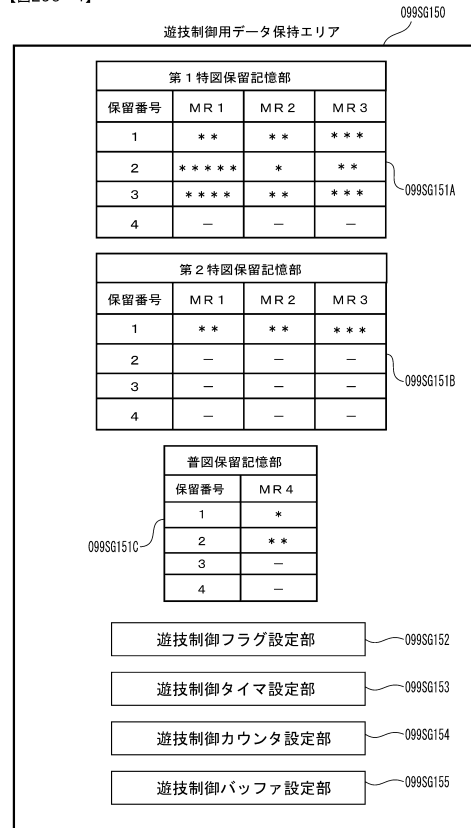
## 【図 2 9 6 - 3】

【図296-3】

可変表示結果	変動パターン	変動時間(ms)
はずれ	超短縮非リーチ	1500
	短縮非リーチA	3000
	短縮非リーチB	5000
	非リーチA	7000
	非リーチB	12000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000
	SPリーチB(バトルSP)	80000
	SPリーチC(バトルSP)	40000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000
	SPリーチE(バトルSP)	50000
大当たり	SP非経由A	7000+15000
	SP非経由B	12000+15000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000
	SPリーチB(バトルSP)	80000+15000
	SPリーチC(バトルSP)	40000+15000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000
	SPリーチE(バトルSP)	50000+15000

## 【図 2 9 6 - 4】

【図296-4】



10

20

## 【図 2 9 6 - 5】

【図296-5】

通常状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[保留0~2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(C)大当たり用変動パターン判定テーブルA[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	50

## 【図 2 9 6 - 6】

【図296-6】

確変状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルC[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルD[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	80
非リーチA	7000	15
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルE[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルF[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

30

40

50

【図 2 9 6 - 7】

【図296-7】

確変状態

大当り用変動パターン判定テーブルB[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	15

【図 2 9 6 - 8】

【図296-8】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルG[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルH[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルI[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルJ[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	5

【図 2 9 6 - 9】

【図296-9】

時短状態A

大当り用変動パターン判定テーブルC[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95

【図 2 9 6 - 1 0】

【図296-10】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルK[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	5000	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルL[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルM[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	99
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	1

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルN[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100

10

20

30

40

50

【図 2 9 6 - 1 1】

【図296－11】

時短状態B(救済時短状態)

大当り用変動パターン判定テーブルD[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SPリーチD(ショートノバトルSP)	25000+15000	100

【図 2 9 6 - 1 2】

【図296－12】

(A)通常状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(左打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	5.5%
第2始動入賞口	—

※1:ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

(B)確変状態・時短状態・救済時短状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(右打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	—
第2始動入賞口	55%

※2:ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

10

【図 2 9 6 - 1 3】

【図296－13】

(A)

期間値  $\alpha = A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$

(B)

期間値  $\beta = E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$

(C)

期間値  $\gamma = I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$

(A)～(C)より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\alpha > \beta$  且つ  $\gamma > \beta$

$\alpha$  : 時短状態Aにおける1変動の平均変動時間

$\beta$  : 時短状態Bにおける1変動の平均変動時間

$\gamma$  : 確変状態における1変動の平均変動時間

【図 2 9 6 - 1 4】

【図296－14】

(A)

$\alpha' = A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$

(B)

$\beta' = E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$

(C)

$\gamma' = I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$

(A)～(C)より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\alpha' > \beta'$  且つ  $\gamma' > \beta'$

$\alpha'$  : 時短状態Aにおける1変動の平均変動時間

$\beta'$  : 時短状態Bにおける1変動の平均変動時間

$\gamma'$  : 確変状態における1変動の平均変動時間

20

【図 2 9 6 - 1 5】

【図296－15】

(A)

期間値  $\delta = D \times 110$

(B)

期間値  $\varepsilon = H \times 110$

(C)

期間値  $\zeta = L \times 110$

(A)～(C)より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\delta > \varepsilon$  且つ  $\zeta > \varepsilon$

$\delta$  : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\varepsilon$  : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\zeta$  : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 2 9 6 - 1 6】

【図296－16】

(A)

期間値  $\delta' = D \times 1100$

(B)

期間値  $\varepsilon' = H \times 1100$

(C)

期間値  $\zeta' = L \times 1100$

(A)～(C)より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\delta' > \varepsilon'$  且つ  $\zeta' > \varepsilon'$

$\delta'$  : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\varepsilon'$  : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\zeta'$  : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

30

40

50

【図 2 9 6 - 1 7】

【図296－17】

(A)  
期間値  $\eta = C \times 110$

(B)  
期間値  $\theta = G \times 110$

(C)  
期間値  $\iota = K \times 110$

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、  
 $\eta > \theta$  且つ  $\iota > \theta$

$\eta$  : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\theta$  : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\iota$  : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 2 9 6 - 1 8】

【図296－18】

(A)  
期間値  $\eta' = C \times 1100$

(B)  
期間値  $\theta' = G \times 1100$

(C)  
期間値  $\iota' = K \times 1100$

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、  
 $\eta' > \theta'$  且つ  $\iota' > \theta'$

$\eta'$  : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\theta'$  : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\iota'$  : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

10

【図 2 9 6 - 1 9】

【図296－19】

(A)  
期間値  $\kappa = B \times 110$

(B)  
期間値  $\lambda = F \times 110$

(C)  
期間値  $\mu = J \times 110$

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、  
 $\kappa > \lambda$  且つ  $\mu > \lambda$

$\kappa$  : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\lambda$  : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\mu$  : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 2 9 6 - 2 0】

【図296－20】

(A)  
期間値  $\kappa' = B \times 1100$

(B)  
期間値  $\lambda' = F \times 1100$

(C)  
期間値  $\mu' = J \times 1100$

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、  
 $\kappa' > \lambda'$  且つ  $\mu' > \lambda'$

$\kappa'$  : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\lambda'$  : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\mu'$  : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

20

30

40

50

【図 2 9 6 - 2 1】

【図296-21】

- (A)
- 期間値  $\nu = A \times 110$
- (B)
- 期間値  $\xi = E \times 110$
- (C)
- 期間値  $\pi = I \times 110$
- (A) ~ (C) より、各代数に本特微部における数値を代入すると、
- $\nu > \xi$  且つ  $\pi > \xi$

$\nu$  : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\xi$  : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\pi$  : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 2 9 6 - 2 2】

【図296-22】

- (A)
- 期間値  $\nu' = A \times 1100$
- (B)
- 期間値  $\xi' = E \times 1100$
- (C)
- 期間値  $\pi' = I \times 1100$
- (A) ~ (C) より、各代数に本特微部における数値を代入すると、
- $\nu' > \xi'$  且つ  $\pi' > \xi'$

$\nu'$  : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\xi'$  : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\pi'$  : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

10

【図 2 9 6 - 2 3】

【図296-23】

代数	説明
A	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
B	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
C	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
D	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
E	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
F	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
G	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
H	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
I	確変状態において第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
J	確変状態において第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
K	確変状態において第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
L	確変状態において第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
a	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
b	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
c	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
d	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
e	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
f	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
g	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
h	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
i	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
j	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
k	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
l	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
a'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
b'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
c'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
d'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
e'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
f'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
g'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
h'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
i'	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
j'	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
k'	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
l'	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合

【図 2 9 6 - 2 4】

【図296-24】

(A) パチンコ遊技機の10時間分の実射値 ※1

	通常状態※2	時短状態A※3	時短状態B※3	確変状態※3
試射試験時間	346.08分	77.00分	14.96分	116.00分
発射遊技球数	34580個	7676個	1494個	11515個
特図1始動口入賞回数	1939回	0回	0回	0回
特図2始動口入賞回数	0回	4371回	821回	6556回
特図1変動表示回数	1883回	0回	0回	0回
特図2変動表示回数	0回	658回	594回	987回
特図1変動時間(合計)	23840秒	0秒	0秒	0秒
特図2変動時間(合計)	0秒	3548秒	954秒	4387秒

- ※1 : 試射試験時間の残り時間は大当り遊技状態
- ※2 : ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件
- ※3 : ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

(B) パチンコ遊技機の設計値

	通常状態	時短状態A	時短状態B	確変状態
1分あたりの発射遊技球数	99.9個/分			
特図1入賞率	5.6個/分	0	0	0
特図2入賞率	0	56.7個/分	54.8個/分	56.7個/分
特図1変動時間(平均)	12.661秒	0	0	0
特図2変動時間(平均)	0	5.393秒	1.607秒	4.445秒

20

30

40

50

【図 2 9 6 - 2 5】

【図296－25】

通常状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 1 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間  
12000 (ms) \*97/100+45000 (ms) \*2/100+80000 (ms) \*1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間  
12000 (ms) \*97/100+45000 (ms) \*2/100+80000 (ms) \*1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間  
12000 (ms) \*97/100+45000 (ms) \*2/100+80000 (ms) \*1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間  
5000 (ms) \*97/100+45000 (ms) \*2/100+80000 (ms) \*1/100=6550 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	割合
0	1 0 %
1	4 0 %
2	4 0 %
3	1 0 %

(C) (A) と (B) より算出した通常状態における平均変動時間

13340 (ms) \*10/100+13340 (ms) \*40/100+13340 (ms) \*40/100+6550 (ms) \*10/100=12661 (ms)

【図 2 9 6 - 2 7】

【図296－27】

時短状態 B における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 E  
5000 (ms) \*97/100+25000 (ms) \*3/100=5600 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 F  
1500 (ms) \*97/100+25000 (ms) \*3/100=2205 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 G  
1500 (ms) \*99/100+25000 (ms) \*1/100=1735 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 H  
1500 (ms) \*100/100=1500 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	1 1 0 回・1 1 0 0 回の変動における割合
0	e、e'	0. 9 0 9 0 9 0 9 %
1	f、f'	1. 8 1 8 1 8 1 8 %
2	g、g'	2 4. 5 4 5 4 5 4 5 %
3	h、h'	7 2. 7 2 7 2 7 2 7 %

(C) (A) と (B) より算出した時短状態 B における平均変動時間  $\beta$ 、 $\beta'$

5600 (ms) \*0. 9090909/100+2205 (ms) \*1. 8181818/100+1735 (ms) \*24. 5454545/100+1500 (ms) \*72. 7272727/100=1607. 773 (ms)

【図 2 9 6 - 2 6】

【図296－26】

時短状態 A における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 A  
7000 (ms) \*95/100+50000 (ms) \*5/100=9150 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 B  
3000 (ms) \*85/100+7000 (ms) \*10/100+50000 (ms) \*5/100=5750 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 C  
3000 (ms) \*90/100+7000 (ms) \*5/100+50000 (ms) \*5/100=5550 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 D  
3000 (ms) \*95/100+50000 (ms) \*5/100=5350 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	1 1 0 回・1 1 0 0 回の変動における割合
0	a、a'	0. 9 0 9 0 9 0 9 %
1	b、b'	0. 9 0 9 0 9 0 9 %
2	c、c'	2. 7 2 7 2 7 2 7 %
3	d、d'	9 5. 4 5 4 5 4 5 5 %

(C) (A) と (B) より算出した時短状態 A における平均変動時間  $\alpha$ 、 $\alpha'$

9150 (ms) \*0. 9090909/100+5750 (ms) \*0. 9090909/100+5550 (ms) \*2. 7272727/100+5350 (ms) \*95. 4545455/100=5393. 636 (ms)

【図 2 9 6 - 2 8】

【図296－28】

確変状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 I  
7000 (ms) \*95/100+40000 (ms) \*2/100+25000 \*3/100=8200 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 J  
3000 (ms) \*80/100+7000 (ms) \*15/100+40000 \*2/100+25000 \*3/100=5000 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 K  
3000 (ms) \*90/100+7000 (ms) \*5/100+40000 \*2/100+25000 \*3/100=4600 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 L  
3000 (ms) \*95/100+40000 \*2/100+25000 \*3/100=4400 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	1 1 0 回・1 1 0 0 回の変動における割合
0	i、i'	0. 9 0 9 0 9 0 9 %
1	j、j'	0. 9 0 9 0 9 0 9 %
2	k、k'	2. 7 2 7 2 7 2 7 %
3	l、l'	9 5. 4 5 4 5 4 5 5 %

(C) (A) と (B) より算出した確変状態における平均変動時間  $\gamma$ 、 $\gamma'$

8200 (ms) \*0. 9090909/100+5000 (ms) 0. 9090909/100+4600 (ms) \*2. 7272727/100+4400 (ms) \*95. 4545455/100=4445. 455 (ms)

10

20

30

40

50

【図 2 9 6 - 2 9】

【図296－29】

時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間

遊技状態	代数	平均変動時間
時短状態 A	$\alpha、\alpha'$	5 3 9 3 . 6 3 6 ms
時短状態 B	$\beta、\beta'$	1 6 0 7 . 7 7 3 ms
確変状態	$\gamma、\gamma'$	4 4 4 5 . 4 5 5 ms

【図 2 9 6 - 3 0】

【図296－30】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の  
1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi = \alpha \text{ (または } \alpha' \text{)} \times 110 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 110$	5 9 3 2 9 9 . 6 3 ms
時短状態 B	$\psi = \beta \text{ (または } \beta' \text{)} \times 110 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 110$	1 7 6 8 5 5 . 0 3 ms
確変状態	$\omega = \gamma \text{ (または } \gamma' \text{)} \times 110 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 110$	4 8 9 0 0 0 . 0 5 ms

上記から  $\chi > \psi$  且つ  $\omega > \psi$

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の  
1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi' = \alpha \text{ (または } \alpha' \text{)} \times 1100 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 1100$	5 9 3 2 9 9 6 . 3 ms
時短状態 B	$\psi' = \beta \text{ (または } \beta' \text{)} \times 1100 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 1100$	1 7 6 8 5 5 0 . 3 ms
確変状態	$\omega' = \gamma \text{ (または } \gamma' \text{)} \times 1100 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 1100$	4 8 9 0 0 0 0 . 5 ms

上記から  $\chi' > \psi'$  且つ  $\omega' > \psi'$

【図 2 9 6 - 3 1】

【図296－31】

(A) 時短状態 B、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留  
記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta = D \times 110 = 5350 \text{ (ms)} \times 110$	5 8 8 5 0 0 ms
時短状態 B	$\epsilon = H \times 110 = 1500 \text{ (ms)} \times 110$	1 6 5 0 0 0 ms
確変状態	$\zeta = L \times 110 = 4400 \text{ (ms)} \times 110$	4 8 4 0 0 0 ms

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留  
記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta' = D \times 1100 = 5350 \text{ (ms)} \times 1100$	5 8 8 5 0 0 0 ms
時短状態 B	$\epsilon' = H \times 1100 = 1500 \text{ (ms)} \times 1100$	1 6 5 0 0 0 0 ms
確変状態	$\zeta' = L \times 1100 = 4400 \text{ (ms)} \times 1100$	4 8 4 0 0 0 0 ms

【図 2 9 6 - 3 2】

【図296－32】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留  
記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\eta = C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110$	6 1 0 5 0 0 ms
時短状態 B	$\theta = G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110$	1 9 0 8 5 0 ms
確変状態	$\iota = K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110$	5 0 6 0 0 0 ms

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留  
記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\eta' = C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100$	6 1 0 5 0 0 0 ms
時短状態 B	$\theta' = G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100$	1 9 0 8 5 0 0 ms
確変状態	$\iota' = K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100$	5 0 6 0 0 0 0 ms

【図 2 9 6 - 3 3】

【図296－33】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留  
記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\kappa = B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110$	6 3 2 5 0 0 ms
時短状態 B	$\lambda = F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110$	2 4 2 5 5 0 ms
確変状態	$\mu = J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110$	5 5 0 0 0 0 ms

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留  
記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\kappa' = B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100$	6 3 2 5 0 0 0 ms
時短状態 B	$\lambda' = F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100$	2 4 2 5 5 0 0 ms
確変状態	$\mu' = J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100$	5 5 0 0 0 0 0 ms

【図 2 9 6 - 3 4】

【図296－34】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留  
記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\nu = A \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110$	1 0 0 6 5 0 0 ms
時短状態 B	$\xi = E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110$	6 1 6 0 0 0 ms
確変状態	$\pi = I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110$	9 0 2 0 0 0 ms

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留  
記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\nu' = A \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100$	1 0 0 6 5 0 0 0 ms
時短状態 B	$\xi' = E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100$	6 1 6 0 0 0 0 ms
確変状態	$\pi' = I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100$	9 0 2 0 0 0 0 ms

10

20

30

40

50

【図 2 9 6 - 3 5】

【図 2 9 6 - 3 6】

【図296－35】

代数	説明	計算値
$\alpha$	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5 3 9 3 . 6 3 6 m s
$\beta$	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1 6 0 7 . 7 7 3 m s
$\gamma$	確変状態における1変動の平均変動時間	4 4 4 5 . 4 5 5 m s
$\delta$	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 8 8 5 0 0 m s
$\varepsilon$	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 6 5 0 0 0 m s
$\zeta$	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	4 8 4 0 0 0 m s
$\eta$	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 1 0 5 0 0 m s
$\theta$	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 9 0 8 5 0 m s
$\iota$	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 0 6 0 0 0 m s
$\kappa$	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 3 2 5 0 0 m s
$\lambda$	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	2 4 2 5 5 0 m s
$\mu$	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 5 0 0 0 0 m s
$\nu$	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 0 0 6 5 0 0 m s
$\xi$	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 1 6 0 0 0 m s
$\pi$	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	9 0 2 0 0 0 m s
$\chi$	時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	5 9 3 2 9 9 . 6 3 m s
$\psi$	時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	1 7 6 8 5 5 . 0 3 m s
$\omega$	確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	4 8 9 0 0 0 . 0 5 m s

【図296－36】

代数	説明	計算値
$\alpha'$	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5 3 9 3 . 6 3 6 m s
$\beta'$	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1 6 0 7 . 7 7 3 m s
$\gamma'$	確変状態における1変動の平均変動時間	4 4 4 5 . 4 5 5 m s
$\delta'$	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 8 8 5 0 0 0 m s
$\varepsilon'$	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 6 5 0 0 0 0 m s
$\zeta'$	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	4 8 4 0 0 0 0 m s
$\eta'$	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 1 0 5 0 0 0 m s
$\theta'$	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 9 0 8 5 0 0 m s
$\iota'$	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 0 6 0 0 0 0 m s
$\kappa'$	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 3 2 5 0 0 0 m s
$\lambda'$	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	2 4 2 5 5 0 0 0 m s
$\mu'$	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 5 0 0 0 0 m s
$\nu'$	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 0 0 6 5 0 0 0 m s
$\xi'$	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 1 6 0 0 0 0 m s
$\pi'$	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	9 0 2 0 0 0 0 m s
$\chi'$	時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	5 9 3 2 9 9 6 . 3 m s
$\psi'$	時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	1 7 6 8 5 5 0 . 3 m s
$\omega'$	確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	4 8 9 0 0 0 0 . 5 m s

10

20

【図 2 9 7 - 1】

【図 2 9 7 - 2】

【図297－1】

特徴部018SG

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	45000	スーパーリーチ $\alpha$ (低ベースはずれ)
PA2-3	80000	スーパーリーチ $\beta$ (低ベースはずれ)
PA2-4	40000	スーパーリーチ $\gamma$ (高ベースはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	55000	スーパーリーチ $\alpha$ (低ベース大当り)
PB1-3	90000	スーパーリーチ $\beta$ (低ベース大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ $\gamma$ (高ベース大当り)

【図297－2】

(A) 通常状態(低ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	－	600	－
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	－	－	700
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	－	－	－
PA1-4(非リーチはずれ時短)	－	－	－
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	－	300	200
PA2-2(スーパーリーチ $\alpha$ はずれ)	－	90	90
PA2-3(スーパーリーチ $\beta$ はずれ)	－	7	7
PA2-4(スーパーリーチ $\gamma$ はずれ)	－	－	－
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	－	－
PB1-2(スーパーリーチ $\alpha$ 大当り)	600	－	－
PB1-3(スーパーリーチ $\beta$ 大当り)	300	－	－
PB1-4(スーパーリーチ $\gamma$ 大当り)	－	－	－

(数値は判定値数)

(B) 時短状態A、確変状態、時短状態B(高ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	－	－
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	－	－
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	－	－
PA1-4(非リーチはずれ時短)	－	800
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	－	100
PA2-2(スーパーリーチ $\alpha$ はずれ)	－	－
PA2-3(スーパーリーチ $\beta$ はずれ)	－	－
PA2-4(スーパーリーチ $\gamma$ はずれ)	－	97
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	197	－
PB1-2(スーパーリーチ $\alpha$ 大当り)	－	－
PB1-3(スーパーリーチ $\beta$ 大当り)	－	－
PB1-4(スーパーリーチ $\gamma$ 大当り)	800	－

(数値は判定値数)

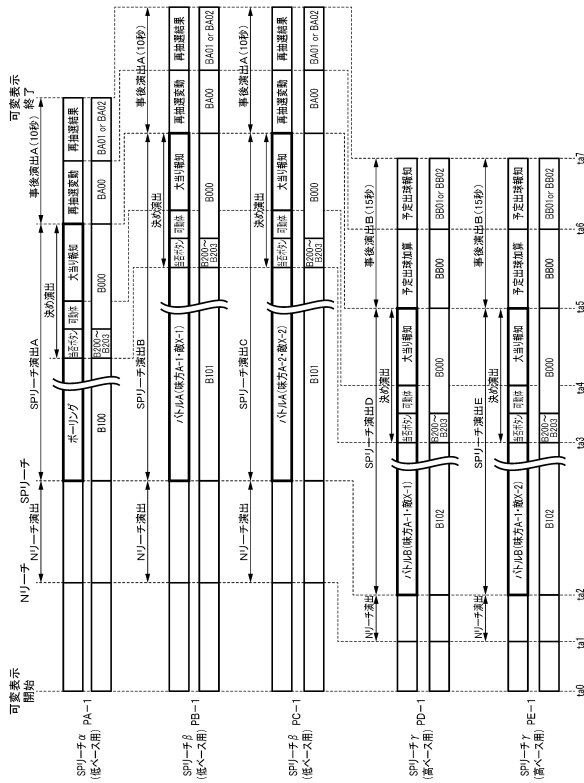
30

40

50

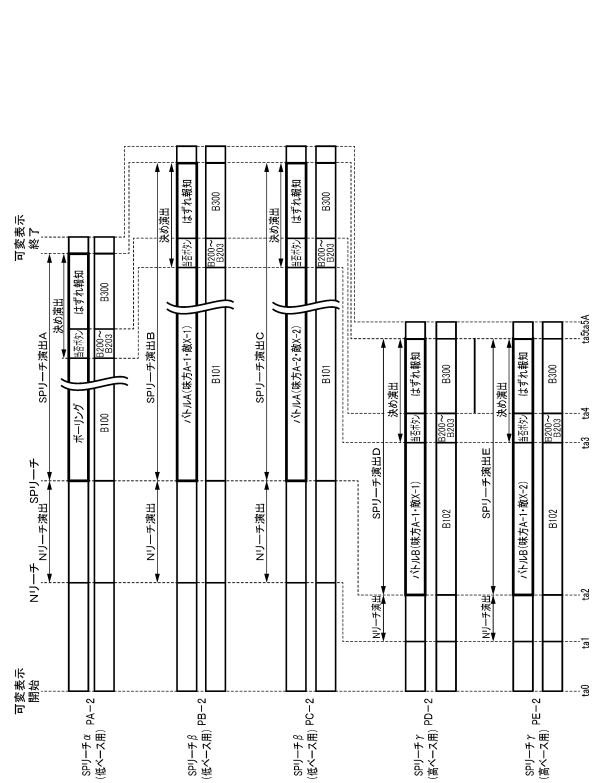
【図297-3】

【図297-3】



【図297-4】

【図297-4】



【図297-5】

【図297-5】

(A)演出種別

演出種別	内容	キャラクタ	説明
SPIリーチα (低ベース用)	SPIリーチ演出A (PA-1~2)	ボーリング	表示なし
SPIリーチβ (低ベース用)	SPIリーチ演出B (PB-1~2)	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるかを告知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
	SPIリーチ演出C (PC-1~2)	味方A-2 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるかを告知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
SPIリーチγ (高ベース用)	SPIリーチ演出D (PD-1~2)	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるかを告知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
	SPIリーチ演出E (PE-1~2)	味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるかを告知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
決め演出	当ボタン演出	操作促進 表示	表示なし
	可動体演出	可動体の 落下	表示なし
事後演出A (低ベース用) (PA-1, PB-1, PC-1)	図柄再抽選	表示なし	図柄の再可変表示を開始。 図柄再可変表示の表示結果を導出。 図柄昇格で連率変動大当りの確定を告知。
事後演出B (高ベース用) (PD-1, PE-1)	大当り種別 の告知	味方A-1 vs 敵X-1 味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより、予定出球数を加算表示。 敵キャラクタを倒して加算表示を終了し、 大当り時の予定出球数を告知。

(B)キャラクタ種別

味方キャラクタ		敵キャラクタ	
味方A-1	味方A-2	敵X-1	敵X-2

【図297-6】

【図297-6】

(A)キャラクタ表示

演出種別	SPIリーチ演出				事後演出
	ボーリング/バトル	可動体演出	結果表示	再抽選演出/予定出球数	再抽選演出/予定出球数
SPIリーチ演出A (PA-1)	—	—	—	—	—
SPIリーチ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	敵X-1	味方A-1, 敵X-1	—	—
SPIリーチ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	敵X-2	味方A-2, 敵X-2	—	—
SPIリーチ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2

(B)LEDの発光パターン

SPIリーチ演出種別	SPIリーチ演出				事後演出
	ボーリング/バトル	可動体演出	結果表示	再抽選演出/予定出球数	再抽選演出/予定出球数
SPIリーチ演出A (PA-1)	発光パターンLP1-1 (B100)	—	—	—	—
SPIリーチ演出B (PB-1)	発光パターンLP1-2 (B101)	—	—	—	—
SPIリーチ演出C (PC-1)	発光パターンLP1-3 (B102)	—	—	—	—
SPIリーチ演出D (PD-1)	発光パターンLP1-4 (B103)	—	—	—	—
SPIリーチ演出E (PE-1)	発光パターンLP1-5 (B104)	—	—	—	—

(C)BGMや効果音の音パターン

SPIリーチ演出種別	SPIリーチ演出				事後演出
	ボーリング/バトル	可動体演出	結果表示	再抽選演出/予定出球数	再抽選演出/予定出球数
SPIリーチ演出A (PA-1)	音パターンBP1-1	—	—	—	—
SPIリーチ演出B (PB-1)	音パターンBP1-2	—	—	—	—
SPIリーチ演出C (PC-1)	音パターンBP1-3	—	—	—	—
SPIリーチ演出D (PD-1)	音パターンBP1-4	—	—	—	—
SPIリーチ演出E (PE-1)	音パターンBP1-5	—	—	—	—

10

20

30

40

50

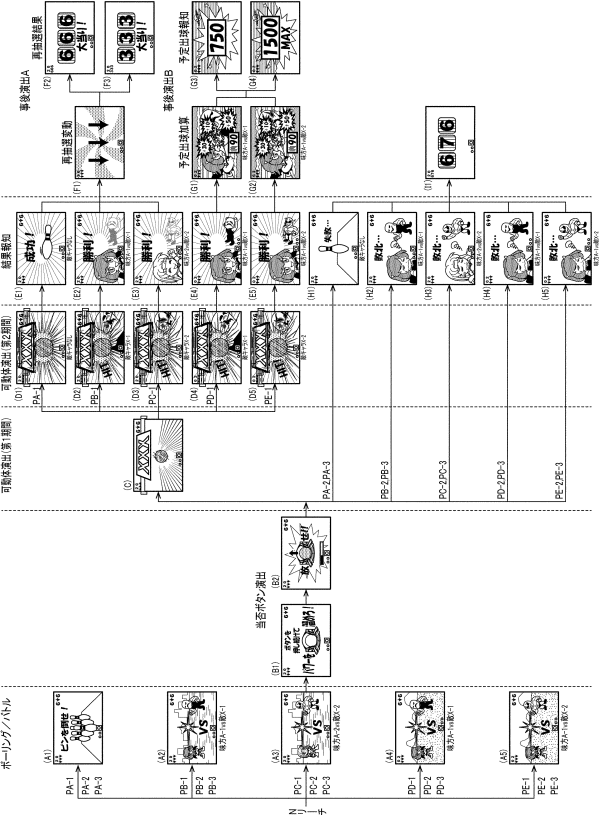
【図297-7】

【図297-7】

演出時間	演出内容	演出効果
演出時間1	演出内容1	演出効果1
演出時間2	演出内容2	演出効果2
演出時間3	演出内容3	演出効果3
演出時間4	演出内容4	演出効果4
演出時間5	演出内容5	演出効果5
演出時間6	演出内容6	演出効果6
演出時間7	演出内容7	演出効果7
演出時間8	演出内容8	演出効果8
演出時間9	演出内容9	演出効果9
演出時間10	演出内容10	演出効果10
演出時間11	演出内容11	演出効果11
演出時間12	演出内容12	演出効果12
演出時間13	演出内容13	演出効果13
演出時間14	演出内容14	演出効果14
演出時間15	演出内容15	演出効果15
演出時間16	演出内容16	演出効果16
演出時間17	演出内容17	演出効果17
演出時間18	演出内容18	演出効果18
演出時間19	演出内容19	演出効果19
演出時間20	演出内容20	演出効果20
演出時間21	演出内容21	演出効果21
演出時間22	演出内容22	演出効果22
演出時間23	演出内容23	演出効果23
演出時間24	演出内容24	演出効果24
演出時間25	演出内容25	演出効果25
演出時間26	演出内容26	演出効果26
演出時間27	演出内容27	演出効果27
演出時間28	演出内容28	演出効果28
演出時間29	演出内容29	演出効果29
演出時間30	演出内容30	演出効果30
演出時間31	演出内容31	演出効果31
演出時間32	演出内容32	演出効果32
演出時間33	演出内容33	演出効果33
演出時間34	演出内容34	演出効果34
演出時間35	演出内容35	演出効果35
演出時間36	演出内容36	演出効果36
演出時間37	演出内容37	演出効果37
演出時間38	演出内容38	演出効果38
演出時間39	演出内容39	演出効果39
演出時間40	演出内容40	演出効果40
演出時間41	演出内容41	演出効果41
演出時間42	演出内容42	演出効果42
演出時間43	演出内容43	演出効果43
演出時間44	演出内容44	演出効果44
演出時間45	演出内容45	演出効果45
演出時間46	演出内容46	演出効果46
演出時間47	演出内容47	演出効果47
演出時間48	演出内容48	演出効果48
演出時間49	演出内容49	演出効果49
演出時間50	演出内容50	演出効果50
演出時間51	演出内容51	演出効果51
演出時間52	演出内容52	演出効果52
演出時間53	演出内容53	演出効果53
演出時間54	演出内容54	演出効果54
演出時間55	演出内容55	演出効果55
演出時間56	演出内容56	演出効果56
演出時間57	演出内容57	演出効果57
演出時間58	演出内容58	演出効果58
演出時間59	演出内容59	演出効果59
演出時間60	演出内容60	演出効果60
演出時間61	演出内容61	演出効果61
演出時間62	演出内容62	演出効果62
演出時間63	演出内容63	演出効果63
演出時間64	演出内容64	演出効果64
演出時間65	演出内容65	演出効果65
演出時間66	演出内容66	演出効果66
演出時間67	演出内容67	演出効果67
演出時間68	演出内容68	演出効果68
演出時間69	演出内容69	演出効果69
演出時間70	演出内容70	演出効果70
演出時間71	演出内容71	演出効果71
演出時間72	演出内容72	演出効果72
演出時間73	演出内容73	演出効果73
演出時間74	演出内容74	演出効果74
演出時間75	演出内容75	演出効果75
演出時間76	演出内容76	演出効果76
演出時間77	演出内容77	演出効果77
演出時間78	演出内容78	演出効果78
演出時間79	演出内容79	演出効果79
演出時間80	演出内容80	演出効果80
演出時間81	演出内容81	演出効果81
演出時間82	演出内容82	演出効果82
演出時間83	演出内容83	演出効果83
演出時間84	演出内容84	演出効果84
演出時間85	演出内容85	演出効果85
演出時間86	演出内容86	演出効果86
演出時間87	演出内容87	演出効果87
演出時間88	演出内容88	演出効果88
演出時間89	演出内容89	演出効果89
演出時間90	演出内容90	演出効果90
演出時間91	演出内容91	演出効果91
演出時間92	演出内容92	演出効果92
演出時間93	演出内容93	演出効果93
演出時間94	演出内容94	演出効果94
演出時間95	演出内容95	演出効果95
演出時間96	演出内容96	演出効果96
演出時間97	演出内容97	演出効果97
演出時間98	演出内容98	演出効果98
演出時間99	演出内容99	演出効果99
演出時間100	演出内容100	演出効果100

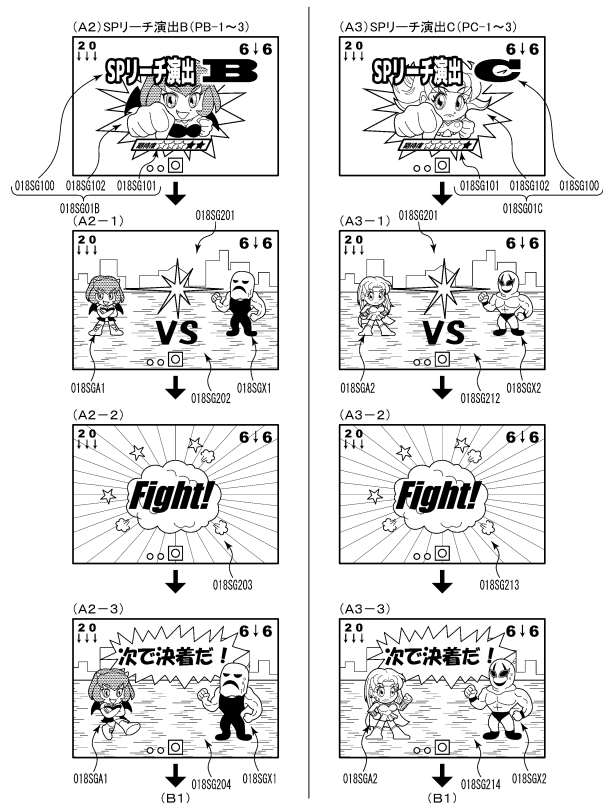
【図297-8】

【図297-8】



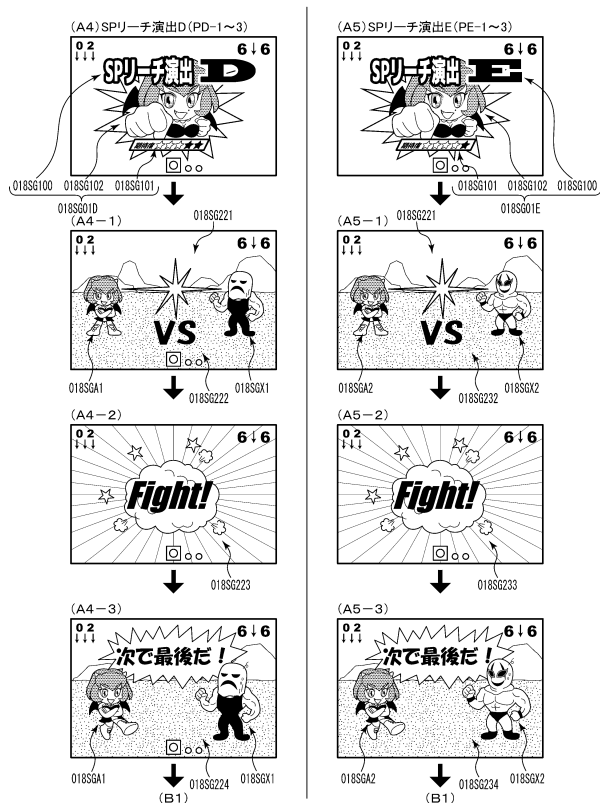
【 図 2 9 7 - 1 1 】

【図297-11】 SPリーチの演出動作例



【 図 2 9 7 - 1 2 】

【図297-12】 S Pリーチの演出動作例



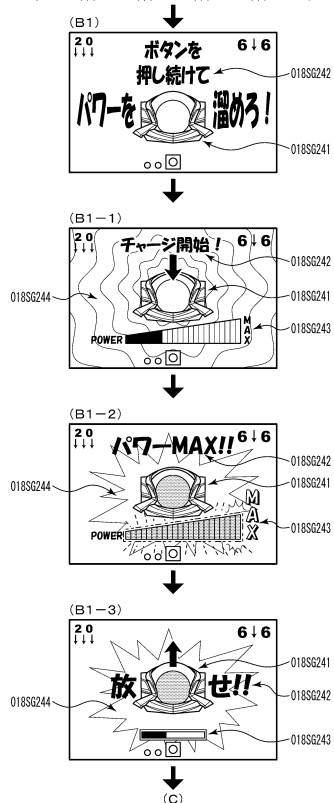
10

20

【 図 2 9 7 - 1 3 】

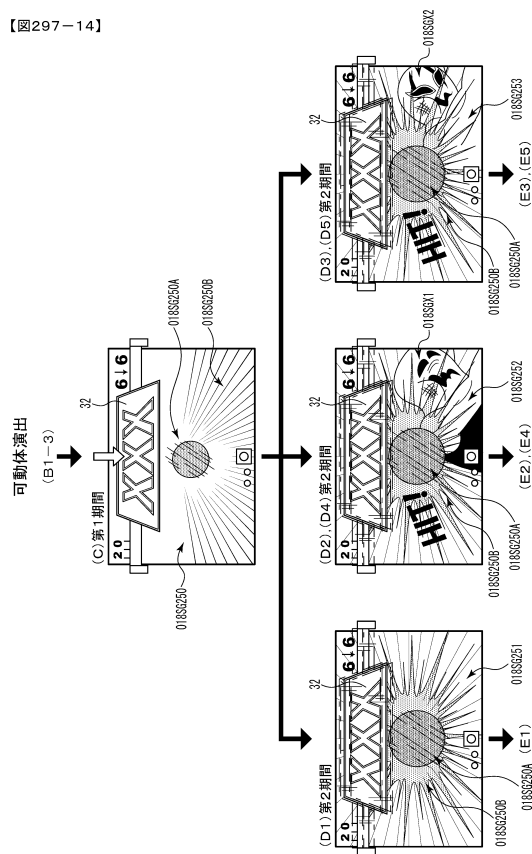
【図297-13】 当否ボタン演出

(A1-3),(A2-3),(A3-3),(A4-3),(A5-3)



【図 297 - 14】

【图297-14】

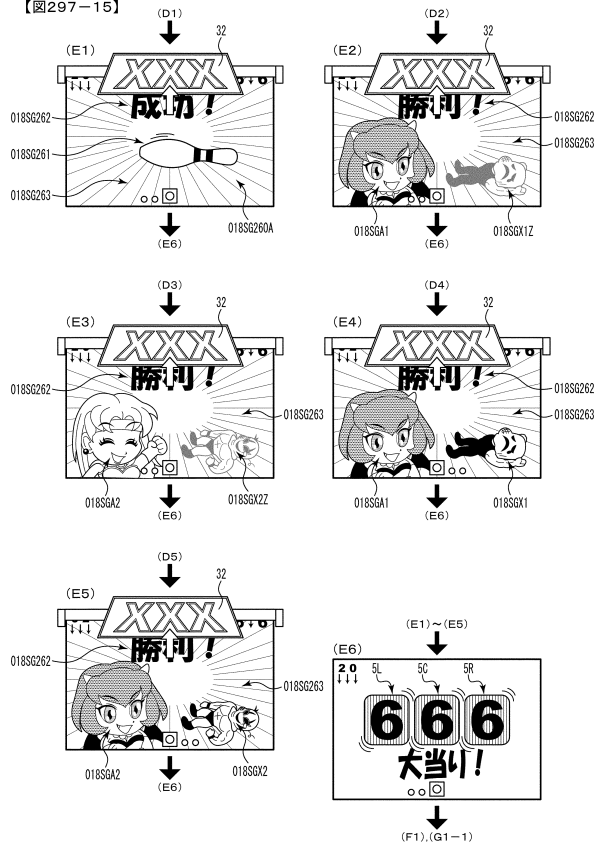


30

40

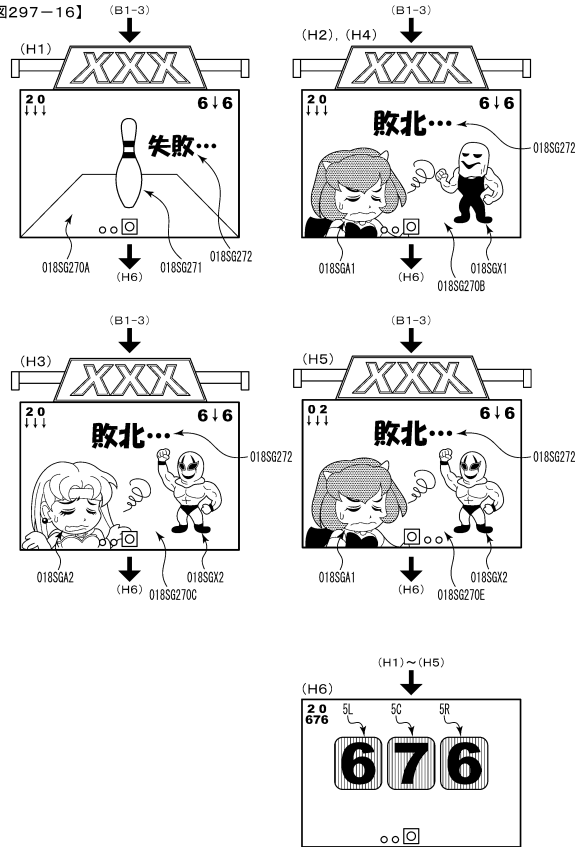
## 【図 297 - 15】

【図297-15】



## 【図 297 - 16】

【図297-16】



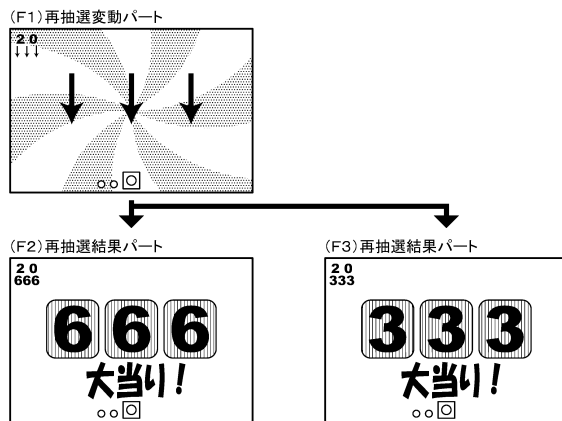
10

20

## 【図 297 - 17】

【図297-17】

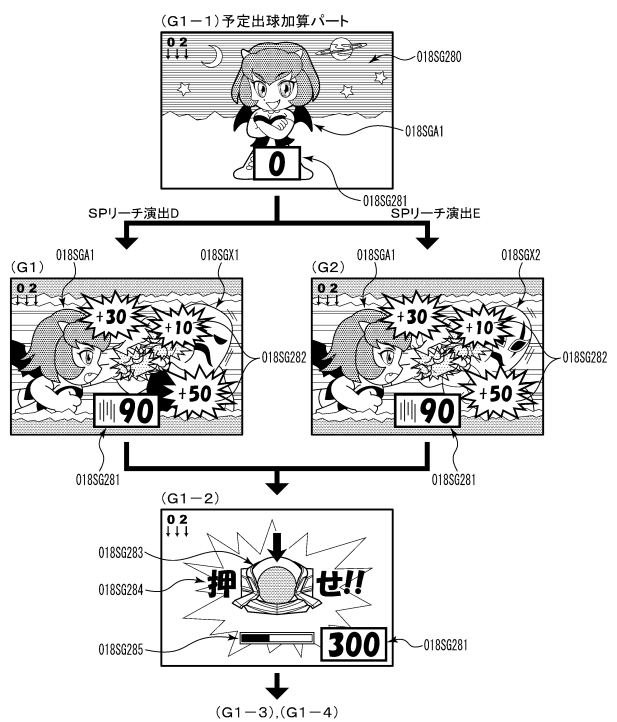
事後演出A



## 【図 297 - 18】

【図297-18】

事後演出B



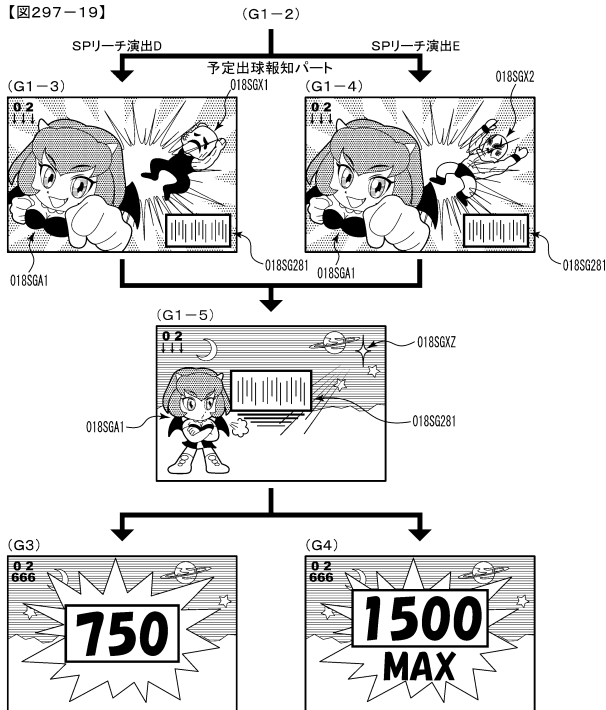
30

40

50

【 図 2 9 7 - 1 9 】

【图297-19】



【 図 2 9 7 - 2 0 】

【图297-20】

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PA-1	—	100	100	—
PA-2	—	—	—	100
PA-3	—	—	—	—

(数値は判定値数)

(B)SPリーチ演出種別決定テーブルB(SPリーチβ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PB-1	—	30	70	—
PC-1	—	70	30	—
PB-2	—	—	—	70
PC-2	—	—	—	30
PB-3	—	—	—	—
PC-3	—	—	—	—

(数値は判定値数)

(C)SPリーチ演出種別決定テーブルC(SPリーチγ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PD-1	40	60	-	-
PE-1	60	40	-	-
PD-2	-	-	-	60
PE-2	-	-	-	40
PD-3	-	-	-	-
PE-3	-	-	-	-

(数値は判定値数)

【 図 2 9 7 - 2 1 】

【图297-21】

※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

		特長データの輝度データ							
時間[msec]		9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12		
		RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB		
40	0x00F04F	0x08FC0F	0x0DF0D9	0x0DF0D9	0x0F50B1	0x2C06F0	0xA0FF0F		
	0x00F06F	0x0A0FFF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xC0CFD0	0xC0CFD0		
	0x00F08F	0x0C0FD0	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xFF0FB0		
	0x00F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F0F40	0x8FC0F0	0xC0FD90	0xF0D090		
	0x0C0FCF	0x0FD0D9	0x0F50F1	0x2C06F0	0xA0FF0F	0xC0FB0F	0xC0FB0F		
	0x0F0FFF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xC0CFD0	0xC0FD90	0xF0D090		
	0x0F0DFF	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xFF0FB0		
	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F0F40	0x8FC0F0	0xC0FD90	0xF0D090	0xF0D090		
	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2C06F0	0xA0FF0F	0xC0FB0F	0xC0FB0F	0xC0FB0F		
	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xC0CFD0	0xC0FD90	0xF0D090	0xF0D090		
	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xFF0FB0		
	0x0F30F3	0x0F0F40	0x8FC0F0	0xC0FD90	0xF0D090	0xF0D090	0xF0D090		
	0x0F10F1	0x2C06F0	0xA0FF0F	0xC0FB0F	0xC0FB0F	0xC0FB0F	0xC0FB0F		
	0x0F00F0	0x4F08F0	0xC0CFD0	0xC0FD90	0xF0D090	0xF0D090	0xF0D090		
	0x2F02F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xFF0FB0		
	0x4F04F0	0x8FC0F0	0xC0FD90	0xF0D090	0xF0D090	0xF0D090	0xF0D090		
	0x6F06F0	0xA0FF0F	0xC0FB0F	0xC0FB0F	0xC0FB0F	0xC0FB0F	0xC0FB0F		
	0x8F08F0	0xC0CFD0	0xC0FD90	0xF0D090	0xF0D090	0xF0D090	0xF0D090		
	0xA0F0A0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xFF0FB0		
	0xC0CFD0	0xC0FD90	0xF0D090	0xF0D090	0xF0D090	0xF0D090	0xF0D090		
	0xFF0FF0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xFF0FB0		
	0xF0D0D0	0xF0F0F5	0xF0F0F2	0xF0F0F4	0xF0F0F8	0xF0F0FB	0xF0F0FB		
	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF0F0D0	0xF0F0FC	0xF0D0F9	0xF0D0F9	0xF0D0F9		
	0xF90F90	0xF50F10	0xF0F0D0	0xF0F0FC	0xF0D0F9	0xF0D0F9	0xF0D0F9		
	0xF70F70	0xF30F00	0xF0F0D0	0xF0F0FC	0xF0D0F9	0xF0D0F9	0xF0D0F9		
	0xF50F50	0xF10F02	0xF0F0D0	0xF0F0FC	0xF0D0F9	0xF0D0F9	0xF0D0F9		
	0xF30F30	0xF0F0A0	0xF0F0D0	0xF0F0FC	0xF0D0F9	0xF0D0F9	0xF0D0F9		
	0xF10F10	0xF0F0E0	0xF0F0A0	0xF0F0D0	0xF0D0F9	0xF0D0F9	0xF0D0F9		
	0xF0F0F0	0xF0F0A0	0xF0F0D0	0xF0F0FC	0xF0D0F9	0xF0D0F9	0xF0D0F9		
	0xF0F0F2	0xF0F0E0	0xF0F0B0	0xF0F0D0	0xF0D0F9	0xF0D0F9	0xF0D0F9		
	0xF0F0F4	0xF0F0B0	0xF0F0D0	0xF0F0FC	0xF0D0F9	0xF0D0F9	0xF0D0F9		
	0xF0F0F6	0xF0F0A0	0xF0F0F7	0xF0F0F0	0xF0D0F9	0xF0D0F9	0xF0D0F9		
	0xF0F0F8	0xF0C0D0	0xF0C0D0	0xF0C0D0	0xF0D0F9	0xF0D0F9	0xF0D0F9		
	0xF0F0FA	0xF0F0B0	0xF0F0F3	0xF0F0F4	0xF0D0F9	0xF0D0F9	0xF0D0F9		
	0xF0C0FC	0xF0F0F0	0xF0F0F5	0xF0F0F1	0xF0D0F9	0xF0D0F9	0xF0D0F9		

【 図 2 9 7 - 2 2 】

【图297-22】

レインボーフラッシュ発光

[illegible]

フロントページの続き

(56)参考文献      特許第 7 1 2 8 8 5 1 ( J P , B 2 )  
                    特開 2 0 2 0 - 0 0 0 6 3 1 ( J P , A )  
                    特開 2 0 2 0 - 0 0 5 8 4 9 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 2 - 1 0 5 9 7 0 ( J P , A )  
                    特開 2 0 2 1 - 0 0 3 3 6 1 ( J P , A )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
                    A 6 3 F      7 / 0 2