

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7497987号
(P7497987)

(45)発行日 令和6年6月11日(2024.6.11)

(24)登録日 令和6年6月3日(2024.6.3)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全328頁)

(21)出願番号	特願2020-21978(P2020-21978)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年2月13日(2020.2.13)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-126256(P2021-126256		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和3年9月2日(2021.9.2)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和5年1月17日(2023.1.17)		株式会社三共内
		審査官	東 芳隆

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
動作可能に設けられた可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
発光手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、

前記可動体を動作させる特別演出と、前記特別演出が実行されるよりも前に前記可動体を動作させることにより前記特別演出が実行されることを示唆する示唆演出と、を実行可能であり、

10

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特別演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し、

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示可能であるとともに、該特定画像の態様を変化させることが可能であり、

前記特定画像の態様を変化させているときに、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、第1表示領域と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域と、

20

を含み、

前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出し、前記発光手段が発光する演出であり、

第 1 特定演出と、該第 1 特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 特定演出と、を含み、

第 1 期間と、該第 1 期間後の第 2 期間と、該第 2 期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第 3 期間と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第 1 表示領域において、前記演出動画を表示可能であり、

10

前記第 2 表示領域において、遊技に関する情報表示を表示可能であり、

前記第 1 期間において、前記第 1 表示領域に第 1 速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、

前記第 2 期間において、前記第 1 表示領域に第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、

前記特定演出を実行するときに、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

前記第 1 特定演出を実行する場合、前記第 1 期間と前記第 2 期間とで同一の間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

20

前記第 2 特定演出を実行する場合、前記第 2 期間において、前記第 1 期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

前記第 2 期間において、前記第 2 速度で進行する前記演出動画の表示後に、該演出動画を静止させた静止画像を表示する静止演出を実行可能であり、

前記静止演出の演出態様は、複数あり、

前記静止演出の演出態様がいずれの演出態様であるかにより、前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記演出実行手段は、

前記情報表示を動作する態様で表示可能であり、

前記静止演出の実行中であっても前記情報表示の動作を継続させる、

30

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、リーチ演出としてバトル演出を実行可能であり、バトル演出中は、該バトル演出の再生速度を低速にするスローモーション演出を更に実行可能となっているものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2017 - 99801 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、遊技興趣を向上できないという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣を向上することので

50

きる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段Aの遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
動作可能に設けられた可動体と、
音出力手段と、
表示手段と、
発光手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、

10

前記可動体を動作させる特別演出と、前記特別演出が実行されるよりも前に前記可動体を動作させることにより前記特別演出が実行されることを示唆する示唆演出と、を実行可能であり、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特別演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し、

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示可能であるとともに、該特定画像の態様を変化させることが可能であり、

前記特定画像の態様を変化させているときに、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり、

20

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、第1表示領域と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域と、を含み、

前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、

第1特定演出と、該第1特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第2特定演出と、を含み、

第1期間と、該第1期間後の第2期間と、該第2期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第3期間と、を含み、

30

前記演出実行手段は、

前記第1表示領域において、前記演出動画を表示可能であり、

前記第2表示領域において、遊技に関する情報表示を表示可能であり、

前記第1期間において、前記第1表示領域に第1速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第2表示領域に表示可能であり、

前記第2期間において、前記第1表示領域に第1速度よりも遅い第2速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第2表示領域に表示可能であり、

前記特定演出を実行するときに、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

40

前記第1特定演出を実行する場合、前記第1期間と前記第2期間とで同一の間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

前記第2特定演出を実行する場合、前記第2期間において、前記第1期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

前記第2期間において、前記第2速度で進行する前記演出動画の表示後に、該演出動画を静止させた静止画像を表示する静止演出を実行可能であり、

前記静止演出の演出態様は、複数あり、

前記静止演出の演出態様がいずれの演出態様であるかにより、前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記演出実行手段は、

50

前記情報表示を動作する態様で表示可能であり、

前記静止演出の実行中であっても前記情報表示の動作を継続させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技興趣を向上させることができる。

手段 1 の遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R）と、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば C P U 1 0 3 など）と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し（例えば、図 1 0 - 3 2 ~ 図 1 0 - 3 5 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B を表示しない一方で、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B を表示する部分）、

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し（例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ A を拡大表示していく部分と、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を拡大表示していく部分）、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり（例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置 5 においてエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 X を表示する部分）、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なり（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分）、

前記拡大表示における拡大速度が、該拡大表示における第 1 タイミングと該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングとで異なり（例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とで拡大速度が異なる部分）、

前記示唆演出における前記可動体の動作速度は、前記第 1 タイミングと前記第 2 タイミングとで同一であり（例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とで可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の動作速度が同一である部分）、

10

20

30

40

50

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップS 1 1 0の処理を実行するCPU 1 0 3など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップS 2 1 3の処理を実行するCPU 1 0 3など）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ0 5 9 A K S 0 2 5の処理を実行するCPU 1 0 3など）と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するCPU 1 0 3など）と、を含み、

10

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ0 5 9 A K S 0 2 5の処理を実行するなど）、

前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ0 5 9 A K S 0 0 1の処理を実行するなど）、

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、

前記演出実行手段は、

20

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップS 1 6 1の処理を実行可能であるなど）、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ0 5 9 A K S 0 8 2にてYesと判定した場合、ステップ0 5 9 A K S 0 8 4およびステップS 1 3 0 4の処理を実行するなど）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。また、拡大表示の演出効果を向上できるとともに、可動体の動作に関する制御負荷を低減できる。また、特別表示結果が表示されるとききの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0 0 0 7】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段2の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2 0 1 5 - 8 0 6 4 9号公報に示されているような、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）となり、大当たり遊技状態の終了後に通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態となり、また、大当たり遊技状態を経由することなく特別状態となる場合があるものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、状態移行する際の制御について改善の余地があり、この点に鑑み、状態移行の制御を改善して遊技興趣を向上させることのできる遊技機の提供が求められている。

40

【0 0 0 8】

手段2の遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばCPU 1 0 3など）と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

50

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップ S 1 1 0 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップ S 2 1 3 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信する CPU 1 0 3 など）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 の処理を実行するなど）、

前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 0 1 の処理を実行するなど）、

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップ S 1 6 1 の処理を実行可能であるなど）、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 にて Yes と判定した場合、ステップ 0 5 9 A K S 0 8 4 およびステップ S 1 3 0 4 の処理を実行するなど）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別表示結果が表示されるとききの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 0 9 】

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

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 0 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 0 - 3】可動体ユニットの概略図である。

【図 1 0 - 4】（ A ）,（ B ）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 0 - 5】各乱数を示す説明図である。

【図 1 0 - 6】（ A ）は、表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、（ B ）は、表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 10 - 7】(A) は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当たりの内容を示す図である。

【図 10 - 8】変動パターンを例示する図である。

【図 10 - 9】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図 10 - 10】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図 10 - 11】(A) は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B) は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図 10 - 12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 13】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 14】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 10 - 15】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 16】先読予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。

【図 10 - 17】第 1 保留記憶表示エリア及び第 2 保留記憶表示エリアの更新例を示す図である。

【図 10 - 18】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 19】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 20】可変表示制御タイマと可動体制御タイマの説明図である。

【図 10 - 21】スーパーリーチ 1 大当たり、スーパーリーチ 2 大当たりの可変表示におけるタイミングチャートである。

【図 10 - 22】スーパーリーチ 1 はずれ、スーパーリーチ 2 はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。

20

【図 10 - 23】スーパーリーチ 1 大当たり、スーパーリーチ 2 大当たりの可変表示におけるタイミングチャートである。

【図 10 - 24】スーパーリーチ 1 はずれ、スーパーリーチ 2 はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。

【図 10 - 25】各拡大表示期間における可動体示唆動作の有無と画像拡大率を示す図である。

【図 10 - 26】(A) は各可動体動作示唆演出の演出態様を示す図であり、(B) は各可動体動作演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 27】画像表示装置におけるリーチ演出までの演出態様を示す図である。

30

【図 10 - 28】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 29】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 30】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 31】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 32】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 33】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 34】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 35】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 36】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 37】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

40

【図 11 - 1】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 2】停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 3】設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示す図である。

【図 11 - 4】設定示唆パターンに関する構成例や設定例を示す図である。

【図 11 - 5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 6】設定示唆演出の実行例を示す図である。

【図 12 - 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 12 - 2】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12 - 3】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12 - 4】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 1 2 - 5】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 2 - 6】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 2 - 7】時短種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 2 - 8】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 9】時短煽り演出期間の一例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1 0】変動パターンの一例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1 1】変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1 2】変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1 3】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 4】主な演出制御コマンドの一例を示す図である。 10
- 【図 1 2 - 1 5】飾り図柄停止コマンド送信設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 1 2 - 1 6】時短開始時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 7】時短終了時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 8】残保留期間終了判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 9】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 0】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 1】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 2】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 3】保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。 20
- 【図 1 2 - 2 4】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 5】取りこぼし時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 6】停止図柄設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 7】時短煽り演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 8】時短煽り演出パターンの決定例を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 9】復帰演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3 0】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3 1】時短用図柄が停止表示する場合とそれ以外の場合における可変表示中における各タイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図 1 2 - 3 2】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。 30
- 【図 1 2 - 3 3】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 4】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 5】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 6】情報出力処理内の処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3 7】外部情報出力処理にて出力される各種信号の出力タイミングを示すタイミングチャートである。 40
- 【図 1 2 - 3 8】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 9】特図表示結果の一例を示す図である。
- 【図 1 2 - 4 0】時短用図柄が停止表示する場合における演出動作例を示す図である。
- 【図 1 3 - 1】特徴部 0 6 3 A K に係るパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 1 3 - 2】大入賞口が閉鎖状態に制御された状態における特徴部 0 6 3 A K に係る特別可変入賞球装置の構成を示す図である。
- 【図 1 3 - 3】(a) ~ (c) は、特徴部 0 6 3 A K に係る大入賞口に入賞した遊技球の流れを説明するための図である。
- 【図 1 3 - 4】(a) は、特徴部 0 6 3 A K に係る振分部の構成を示す図である。(b) は、特徴部 0 6 3 A K に係る振分部材の構成を示す図である。 50

【図 13 - 5】(a) ~ (c) は、特徴部 063AK に係る振分部に進入した遊技球の流れを説明するための図である。

【図 13 - 6】特徴部 063AK に係る振分部材の動作を説明するための図である。

【図 13 - 7】特徴部 063AK に係る小当り開始演出時間と遊技球が振分部に進入するタイミングとの関係を説明するための図である。

【図 13 - 8】(a) は、特徴部 063AK に係る小当り変動に対応した演出のタイミングチャートである。(b) は、特徴部 063AK に係る小当り変動に対応する演出の実行有無及び演出態様を説明するための図である。

【図 13 - 9】(a) は、特徴部 063AK に係る時短示唆演出のタイミングチャートである。(b) は、特徴部 063AK に係る時短示唆図柄を示す図である。

10

【図 13 - 10】(a) は、特徴部 063AK に係る第 1 特図ゲームに対応する通常時通過煽り演出を説明するための図である。(b) は、特徴部 063AK に係る第 2 特図ゲームに対応する通常時通過煽り演出を説明するための図である。(c) は、特徴部 063AK に係る時短時通過煽り演出を説明するための図である。

【図 13 - 11】特徴部 063AK に係る特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13 - 12】(a) は、特徴部 063AK に係る第 1 特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。(b) は、特徴部 063AK に係る第 2 特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 13 - 13】(a) は、特徴部 063AK に係る大当り種別の一覧を示す図である。

20

(b) は、特徴部 063AK に係る大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 13 - 14】(a) は、特徴部 063AK に係る小当り種別の一覧を示す図である。

(b) は、特徴部 063AK に係る小当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 13 - 15】特徴部 063AK に係る変動パターンの一覧を示す図である。

【図 13 - 16】特徴部 063AK に係る変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13 - 17】特徴部 063AK に係る大当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 13 - 18】特徴部 063AK に係るハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

30

【図 13 - 19】(a) は、特徴部 063AK に係る通常状態用時短変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。(b) は、特徴部 063AK に係る時短状態用時短変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 13 - 20】特徴部 063AK に係る特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13 - 21】特徴部 063AK に係る小当り開始演出待ち時間決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 13 - 22】特徴部 063AK に係る小当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13 - 23】特徴部 063AK に係る小当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 13 - 24】特徴部 063AK に係る当り終了指定コマンド決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 13 - 25】特徴部 063AK に係る通過報知演出待ち時間決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 13 - 26】特徴部 063AK に係る小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13 - 27】特徴部 063AK に係る可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13 - 28】(a) は、特徴部 063AK に係る小当り組合せとなる飾り図柄を示す

50

図である。(b)は、特徴部063AKに係る通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルの構成例を示す図である。(c)は、特徴部063AKに係る時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図13-29】特徴部063AKに係る可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図13-30】(a)は、特徴部063AKに係る特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。(b)は、特徴部063AKに係る小当り開始演出時間決定テーブルの構成例を示す図である。

【図13-31】特徴部063AKに係る小当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図13-32】特徴部063AKに係る小当り終了演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図13-33】(a)～(i)は、特徴部063AKに係る通常状態における演出動作例を示す図である。

【図13-34】(a)～(g)は、特徴部063AKに係る通常状態における演出動作例を示す図である。

【図13-35】(a)～(e)は、特徴部063AKに係る時短状態における演出動作例を示す図である。

【図13-36】(a)～(e)は、特徴部063AKに係る時短状態における演出動作例を示す図である。

【図13-37】(a)は、特徴部063AKの変形例に係る通常時保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。(b)は、特徴部063AKの変形例に係る制限時保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。

【図13-38】(a)～(c)は、特徴部063AKの変形例に係る演出動作例を示す図である。

【図14-1】特徴部065AKのパチンコ遊技機の正面図である。

【図14-2】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-3】普通図柄決定テーブルの一例を示す図である。

【図14-4】普図表示結果と時短回数を示す図である。

【図14-5】特図表示結果と時短回数を示す図である。

【図14-6】普通図柄停止時処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-7】特徴部065AKの演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-8】普図連動演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-9】特図連動演出決定処理の一例を示すフローチャート等である。

【図14-10】時短報知設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-11】特徴部065AKの時短移行時の演出内容を示すタイミングチャートである。

【図14-12】特徴部065AKの演出動作例を示す図である。

【図14-13】特徴部065AKの演出動作例を示す図である。

【図14-14】特徴部065AKの演出動作例を示す図である。

【図15-1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図15-2】(A)は画像表示装置を示す図であり、(B)は各保留表示エリアにおける保留表示の回転表示を示す図であり、(C)はテロップ表示エリアにおけるテロップの移動表示を示す図であり、(D)は第4図柄の点滅態様を示す図である。

【図15-3】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図15-4】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図15-5】各乱数を示す説明図である。

【図15-6】(A)は、表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B)は、表示結果判定テーブル2を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 15 - 7】(A) は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当りの内容を示す図である。

【図 15 - 8】変動パターンを例示する図である。

【図 15 - 9】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図 15 - 10】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図 15 - 11】(A) は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B) は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図 15 - 12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 15 - 13】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図 15 - 14】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 15 - 15】チャンスアップ演出の実行決定割合を示す図である。

【図 15 - 16】(A) は静止画表示演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B) は各演出パターンの演出内容を示す図である。

【図 15 - 17】(A) は操作促進演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B) は各演出パターンの演出内容を示す図である。

【図 15 - 18】スーパーリーチ 1 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 15 - 19】スーパーリーチ 2 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 15 - 20】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 15 - 21】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 15 - 22】スーパーリーチ 1 の可変表示を示すタイミングチャートである。

20

【図 15 - 23】スーパーリーチ 2 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 15 - 24】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 15 - 25】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 15 - 26】第 1 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 15 - 27】第 1 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 15 - 28】第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 15 - 29】第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 15 - 30】第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 15 - 31】第 3 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 15 - 32】第 3 リーチ演出の演出態様を示す図である。

30

【図 15 - 33】第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 15 - 34】第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 15 - 35】第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 15 - 36】変形例における第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 15 - 37】変形例における第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 15 - 38】変形例における第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

(基本説明)

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

40

【0012】

[形態]

形態 1 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り

50

返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B ）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 - 19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し（例えば、図 10 - 32 ~ 図 10 - 35 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG005B を表示しない一方で、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG005B を表示する部分）、

10

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し（例えば、図 10 - 32 及び図 10 - 34 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ A を拡大表示していく部分と、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を拡大表示していく部分）、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり（例えば、図 10 - 32 及び図 10 - 34 に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置 5 においてエフェクト画像 109SG005X を表示する部分）、

20

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 10 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なる（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の移動制御周期は 1ms であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 33ms である部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0013】

形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

前記拡大表示における拡大速度が、該拡大表示における第 1 タイミングと該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングとで異なり（例えば、図 10 - 21 ~ 図 10 - 24 に示すように、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とで拡大速度が異なる部分）、

前記示唆演出における前記可動体の動作速度は、前記第 1 タイミングと前記第 2 タイミングとで同一である（例えば、図 10 - 21 ~ 図 10 - 24 に示すように、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とで可動体 109SG401 の動作速度が同一である部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、拡大表示の演出効果を向上できるとともに、可動体の動作に関する制御負荷を低減できる。

【0014】

形態 3 の遊技機は、形態 1 または形態 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 タイミングの後において前記特定画像が拡大しない非拡大期間（例えば、図 10 - 21 ~ 図 10 - 24 に示すように、拡大表示期間の終了タイミングから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間）を有し、

前記非拡大期間における表示態様は、該非拡大期間となる直前における表示態様と異な

50

る（例えば、変形例 1 0 9 S G - 2 として、拡大表示期間終了後は、画像表示装置 5 において特定の演出の表示やエフェクト画像の表示等を行うことで、拡大表示期間終了直前における画像表示装置 5 での画像の表示態様と異ならせる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非拡大期間であることを認識し易くできる。

【 0 0 1 5 】

形態 4 の遊技機は、形態 2 または形態 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体の繰り返し動作が終了した後においても前記特定画像を徐々に拡大表示可能であって（例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示す第 3 拡大表示期間において拡大表示を実行する部分）、

10

前記第 2 タイミングの拡大速度は、前記第 1 タイミングの拡大速度よりも遅く（例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、第 2 拡大表示期間は第 1 拡大表示期間よりも拡大速度が遅い部分）、

前記可動体の繰り返し動作が終了した後における前記拡大表示の拡大速度は、前記第 2 タイミングの拡大速度よりも遅い速度である（例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、第 3 拡大表示期間は第 2 拡大表示期間よりも拡大速度が遅い部分）

この特徴によれば、可動体の繰り返し動作が終了しても特定画像の拡大表示が継続されるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 6 】

形態 5 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 4 に記載の遊技機であって、

20

前記演出実行手段は、

有利状態に制御されることを予告する予告演出（例えば、先読み予告演出）を実行可能であって、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときには前記予告演出の実行を制限する（例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読み予告演出の実行を制限する部分）

ことを特徴とする手段 1 ~ 手段 4 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、予告演出の実行によって特定画像への遊技者の注目が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 0 0 1 7 】

30

形態 6 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 5 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記示唆演出において前記可動体を動作させるときと前記特定演出において前記可動体を動作させるときとで前記特定画像の視認性が異なる（例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は遊技者がリーチ演出を視認可能であるが、図 1 0 - 3 3 及び図 1 0 - 3 5 に示すように、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B が表示されることによってリーチ演出の視認性が低下する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作状態に応じて特定画像の視認性が変化するので、示唆演出の動作であるのか特定演出の動作であるのかを解り易くできるとともに、可動体と特定画像との注目度合いを調整できる。

40

【 0 0 1 8 】

形態 7 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 6 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体に対する第 1 効果画像と前記特定画像に対する第 2 効果画像とを表示可能であって（例えば、変形例 1 0 9 S G - 3 として、画像表示装置 5 では、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能な部分）、

前記第 1 効果画像と前記第 2 効果画像の大きさが異なる（例えば、変形例 1 0 9 S G - 3 として、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との大きさを異ならせる部分）

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体と特定画像との違いに対応した適切な大きさの効果画像を表示できる。

【 0 0 1 9 】

形態 8 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 7 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体に対する第 1 効果画像と前記特定画像に対する第 2 効果画像とを表示可能であって（例えば、変形例 1 0 9 S G - 3 において、画像表示装置 5 では、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能な部分）、

前記第 1 効果画像の画像透過度と前記第 2 効果画像の画像透過度とが異なる（例えば、変形例 1 0 9 S G - 3 において、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との画像透過度を異ならせる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体と特定画像との違いに対応した適切な画像透過度の効果画像を表示できる。

【 0 0 2 0 】

形態 9 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R ）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B ）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B ）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクター B と敵キャラクター A とを表示し、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクター B と敵キャラクター B を表示する部分）、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 3 に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間 T 3 前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

前記所定期間の前後で、異なる種類の演出音を出力可能であり（例えば、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 3 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、スピーカ 8 L、8 R から B G M、S E、動作示唆音を出力する一方で、可動体動作演出の実行中はスピーカ 8 L、8 R から B G M、S E、大当たり報知音を出力する部分）、

前記所定期間となる直前において出力されていた演出音の種類よりも前記所定期間中における演出音の種類の方が少なく（例えば、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 3 に示すように、期間 T 3 中は、スピーカ 8 L、8 R から S E のみが出力される部分）、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクター B と敵キャラクター B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクター B と敵キャラクター A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（

10

20

30

40

50

例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が動作してしない所定期間の前後において演出音の種類が変化していることを認識し易くできる。

【 0 0 2 1 】

形態 1 0 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体 (例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R) と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出 (例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B) と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出 (例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B) と、を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分) と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり (例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示する部分)、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ (例えば、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 3 に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間 T 3 前に可動体動作示唆演出を終了する部分)、

前記所定期間は、前記可動体に繰り返し動作させる 1 の単位動作の実行期間よりも長い期間であって、前記示唆演出において前記可動体を繰り返し動作させる期間よりも短い期間であり (例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、期間 T 3 は、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の退避位置と示唆位置との間での 1 回の往復移動に要する期間 T 1 よりも長い期間である部分)、

前記特定演出における前記可動体の動作期間は、前記示唆演出において前記可動体を繰り返し動作させる期間よりも長い期間であり (例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、期間 T 3 は、可動体動作示唆演出を実行する期間 T 2 よりも短い期間である部分)、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり (例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる (例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出における動作が示唆演出における動作と誤認されてしまうことを防ぐことができるとともに、示唆の期間が示唆対象の特定演出における可動体の動作期間よりも長くなってしまふことによる興趣の低下も防ぐことができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 2 】

形態 1 1 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

10

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクター B と敵キャラクター A とを表示し、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクター B と敵キャラクター B を表示する部分）、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 3 に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間 T 3 前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

20

前記所定期間中において少なくとも背景画像の視認性が低い第 1 低視認状態とし（例えば、変形例 1 0 9 S G - 4 として、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間では、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を拡大表示期間が終了するよりも前よりも低い第 1 低視認状態とする部分）、

前記所定期間後に前記可動体に動作を開始させるときにおいては前記第 1 低視認状態よりも視認性がさらに低い第 2 低視認状態とし（例えば、変形例 1 0 9 S G 0 4 として、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を前記第 1 低視認状態から更に低い第 2 低視認状態とすることにより、味方キャラクターと敵キャラクターの視認性をより一層低下させる部分）、

30

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクター B と敵キャラクター B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクター B と敵キャラクター A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間であることを認識しやすくとともに、特定演出における可動体の動作への注目を高めることができる。

【 0 0 2 3 】

形態 1 2 に記載の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R）と、

50

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B ）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B ）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 - 19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときと、前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、前記示唆演出の実行中に前記特定画像を徐々に拡大表示可能であり（例えば、図 10 - 32 及び図 10 - 34 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ A を拡大表示していく部分と、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を拡大表示していく部分）、

10

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図 10 - 21 及び図 10 - 23 に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間 T3 前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

前記特定画像を徐々に拡大表示する前に前記可動体の動作を開始させ（例えば、変形例 109SG-1 に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタの拡大表示を開始するよりも前のタイミングから可動体動作示唆演出を実行する部分）、

20

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 10 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の移動制御周期は 1ms であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 33ms である部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間であることを認識しやすくとともに、示唆演出における可動体の繰り返し動作への注目を高めることができる。

【0024】

形態 13 の遊技機は、形態 9 ～ 形態 12 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、可動体 LED 109SG495）を有し、

前記演出実行手段は、前記所定期間において前記発光部を非発光状態に制御する（例えば、図 10 - 21 ～ 図 10 - 24 に示すように、第 3 拡大表示期間の終了から可動体動作演出またははずれ報知演出の開始までの期間において可動体 LED 109SG495 を消灯する部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が動作していない所定期間であることを認識し易くできる。

【0025】

形態 14 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 13 に記載の遊技機であって、

前記可動体は、第 1 可動体（例えば、第 1 可動体 109SG401）と該第 1 可動体とは個別に動作可能な第 2 可動体（例えば、第 2 可動体 109SG402L と第 3 可動体 109SG402R）とを含み、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出の繰り返し動作においては前記第 1 可動体または前記第 2 可動体のいづ

50

れか一方のみを動作させ（例えば、図 10 - 32 及び図 10 - 34 に示すように、可動体動作示唆演出 B では、第 1 可動体 109SG401 のみを動作させる部分）、

前記特定演出の動作においては、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体との双方を動作させる（例えば、図 10 - 33 及び図 10 - 35 に示すように、可動体動作演出 B では、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の全てを動作させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作が、示唆演出の動作であるのか特定演出の動作であるのかを区別し易くできる。

【0026】

形態 15 の遊技機は、形態 1 ～形態 14 に記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、可動体 LED109SG495）を有し、前記演出実行手段は、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときにおいては前記発光部を第 1 輝度にて発光させ（例えば、図 10 - 21 ～図 10 - 24 に示すように、第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間では可動体 LED109SG495 を輝度 C1 にて発光させる部分）、

前記特定演出において少なくとも演出結果が報知される期間においては前記発光部を前記第 1 輝度よりも高輝度の第 2 輝度にて発光させる（例えば、図 10 - 21 及び図 10 - 23 に示すように、可動体動作演出の実行中は可動体 LED109SG495 を輝度 C1 よりも高輝度である輝度 C2 にて発光させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出結果が示される期間であることを認識し易くなるとともに、該期間の興趣も向上できる。

【0027】

形態 16 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120 が図 10 - 19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときと、前記示唆演出を実行しているとき特定画像を表示するとともに、前記示唆演出の実行中に前記特定画像を徐々に拡大表示可能であり、（例えば、図 10 - 32 及び図 10 - 34 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ A を拡大表示していく部分と、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を拡大表示していく部分）

前記示唆演出において前記可動体を動作させているときに、前記特定演出において、前記可動体を動作させているときに表示される演出画像とは異なる種類の演出画像を表示可能であって（例えば、変形例 109SG-5 として、可動体動作演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において異なる演出画像を表示する部分）、

前記示唆演出において、前記可動体を動作させているときに表示される演出画像の種類数は、前記特定演出において前記可動体を動作させているときに表示される演出画像の種

10

20

30

40

50

類数よりも多く（例えば、変形例 1 0 9 S G - 5 として、可動体動作示唆演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数を、可動体動作演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数よりも多くする部分）、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作が繰り返される示唆演出時において、多種類の演出画像が表示されるようになるので、示唆演出時における興趣を向上できる。

【 0 0 2 8 】

形態 1 7 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R ）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B ）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B ）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記可動体の動作に対応した示唆動作対応画像を表示可能であり（例えば、変形例 1 0 9 S G - 6 として、可動体動作示唆演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作示唆演出に対応する可動体動作示唆演出対応画像を表示する部分）、

前記特定演出において、前記可動体の動作に対応した演出動作対応画像を表示可能であり（例えば、変形例 1 0 9 S G - 6 として、可動体動作演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作演出に対応する可動体動作演出対応画像として、前記可動体動作示唆演出対応画像とは異なる画像を表示する部分）、

前記示唆動作対応画像が表示される期間は、前記演出動作対応画像が表示される期間と異なり（例えば、変形例 1 0 9 S G - 6 として、可動体動作示唆演出対応画像の表示期間と可動体動作演出対応画像の表示期間を異ならせる部分）、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分）

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆動作対応画像と演出動作対応画像の表示期間を、可動体の各動作に対応した期間とすることができる。

【 0 0 2 9 】

形態 1 8 の遊技機は、形態 1 7 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記演出動作対応画像を表示するときには、視認性を低下させた低視認状態に制御する（例えば、変形例 1 0 9 S G - 6 として、画像表示装置 5 において可動体動作演出対応画像を表示するとき、画像表示装置 5 のコントラストや輝度を低下させることによって、可動体動作演出対応画像の視認性を低下させる部分）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定演出において動作する可動体への注目を高めることができる。

【 0 0 3 0 】

形態 1 9 の遊技機は、形態 1 7 または形態 1 8 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記示唆動作対応画像を表示する期間においては該示唆動作対応画像に対応する示唆動作対応音を出力可能であり（例えば、変形例 1 0 9 S G - 6 として、画像表示装置 5 において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ 8 L 8 R から該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力する部分）、

前記演出動作対応画像を表示する期間においては前記示唆動作対応音とは異なる演出音であって前記演出動作対応画像に対応する演出動作対応音を出力可能である（例えば、変形例 1 0 9 S G - 6 として、画像表示装置 5 において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ 8 L 8 R から該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力する部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示される各対応画像に応じた音を出力することができる。

【 0 0 3 1 】

形態 2 0 の遊技機は、形態 1 7 ~ 形態 1 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出における前記可動体の動作開始タイミングよりも前に前記演出動作対応画像を表示する

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、特定演出における可動体の動作が開始されることへの期待感を高めることができるとともに、該可動体の動作への注目もより高めることができる。

【 0 0 3 2 】

形態 2 1 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A）と、前記特定演出が実行されるよりも前に特別画像を表示することによって該可動体を動作させることなく前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、画像表示装置 5 において、速度 V 1 にて複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 1 にて可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて移動する可動体動作演出 A）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

40

を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記特別画像を第 1 速度で前記可動体へ近接させる態様にて表示し（例えば、図 1 0 - 2 8 及び図 1 0 - 3 0 に示すように、可動体動作演出 A の実行時は、画像表示装置 5 において、複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度

50

V 1 にて第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて移動するように表示される部分)、

前記特定演出において、前記特別画像を前記可動体から前記第 1 速度よりも速い第 2 速度にて離間する態様にて表示し(例えば、図 1 0 - 2 9 及び図 1 0 - 3 1 に示すように、可動体動作演出 A の実行時は、画像表示装置 5 において、複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 2 にて第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 から画像表示装置 5 の端縁に向けて移動するように表示される部分)、

前記特別画像の表示期間においては、少なくとも背景画像を視認性の低い低視認状態にて表示し(例えば、図 1 0 - 2 8 及び図 1 0 - 3 0 に示すように、可動体動作示唆演出 A の実行中は、味方キャラクタ A と敵キャラクタ A または敵キャラクタ B の画像が第 1 拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される部分)、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり(例えば、図 1 0 - 2 8 及び図 1 0 - 3 0 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ A と敵キャラクタ A とを表示し、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ A と敵キャラクタ B を表示する部分)、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特別画像の更新周期と異なる(例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像を目立たせることができるとともに、該特別画像の移動によって可動体に注目させることができるため、可動体の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 3 3 】

形態 2 2 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体(例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R)と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出(例えば、可動体動作演出 A)と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体に第 1 速度にて徐々に近接する特別画像を表示することによって該可動体を動作させることなく前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出(例えば、画像表示装置 5 において、速度 V 1 にて複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 1 にて可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて移動する可動体動作示唆演出 A)と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記特別画像を第 1 速度で繰り返し作用させる態様にて表示し(例えば、図 1 0 - 2 8 及び図 1 0 - 3 0 に示すように、可動体動作演出 A の実行時は、画像表示装置 5 において、複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 1 にて第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて移動するように表示される部分)、

前記特定演出において、前記特別画像を前記可動体から前記第 1 速度よりも速い第 2 速度にて離間する態様にて表示し(例えば、図 1 0 - 2 9 及び図 1 0 - 3 1 に示すように、可動体動作演出 A の実行時は、画像表示装置 5 において、複数の星型のエフェクト画像

10

20

30

40

50

1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 2 にて第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 から画像表示装置 5 の端縁に向けて移動するように表示される部分)、

前記特別画像の表示期間においては、該特別画像以外の演出画像を視認性の低い低視認状態にて表示し(例えば、図 1 0 - 2 8 及び図 1 0 - 3 0 に示すように、可動体動作示唆演出 A の実行中は、味方キャラクタ A と敵キャラクタ A または敵キャラクタ B の画像が第 1 拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される部分)、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり(例えば、図 1 0 - 2 8 及び図 1 0 - 3 0 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ A と敵キャラクタ A とを表示し、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ A と敵キャラクタ B を表示する部分)、

10

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特別画像の更新周期と異なる(例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分)

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像を目立たせることができるとともに、該特別画像の移動によって可動体に注目させることができるため、可動体の動作による演出効果を高めることができる。

【 0 0 3 4 】

形態 2 3 の遊技機は、形態 2 1 または形態 2 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出における前記可動体の動作開始タイミング直前の所定期間においては前記特別画像を非表示とする(図 1 0 - 2 8 (F) 及び図 1 0 - 3 0 (F) に示すように、可動体動作演出 A またははずれ報知演出の実行前は、画像表示装置 5 において星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S を表示しない部分)

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像が非表示とされることで、可動体の動作が開始されることを認識し易くできる。

【 0 0 3 5 】

形態 2 4 の遊技機は、形態 2 1 ~ 形態 2 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 速度は所定範囲の速度であって、該所定範囲内において前記特別画像の近接に応じて前記第 1 速度が変化し(例えば、変形例 1 0 9 S G - 7 に示すように、速度 V 1 を所定の範囲内で可変とする部分)、

前記第 2 速度は、前記所定範囲の最大速度よりも速い速度である(例えば、変形例 1 0 9 S G - 7 に示すように、可動体動作演出 A の実行時の複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S の速度 V 2 については、速度 V 1 の最大速度よりも速い速度である部分)

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像の移動速度が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 3 6 】

形態 2 5 の遊技機は、形態 2 1 ~ 形態 2 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記可動体の繰り返し動作または前記特別画像の動作に対応する複数の動作効果音を出力可能であり(例えば、スピーカ 8 L、8 R から出力される動作示唆音や大当り報知音として 0 複数の音を出力可能な部分)、

出力タイミングに応じて異なる動作効果音を出力可能である(例えば、動作示唆音や

50

大当り報知音の出力開始タイミングを複数設け、いずれのタイミングで動作示唆音や大当り報知音の出力が開始されるかに応じてスピーカ 8 L、8 R から異なる音を出力可能な部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の繰り返し動作または特別画像の動作が実行されていることを認識し易くできるとともに、出力されるタイミングに応じて動作効果音が変化するので遊技興趣を向上できる。

【0037】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

10

【0038】

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

20

【0039】

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

30

【0040】

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

【0041】

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

40

【0042】

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

【0043】

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

50

。第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2

10

20

30

40

50

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

【0054】

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

【0055】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

10

【0056】

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

【0057】

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

20

【0058】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されている。

【0059】

30

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

【0060】

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

【0061】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 3 参照）により検出される。

40

【0062】

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

【0063】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティッ

50

クコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 6 4 】

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

10

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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

20

【 0 0 6 7 】

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

30

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

（遊技の進行の概略）

40

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4 ）まで保留される。

【 0 0 7 0 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」

50

となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

（演出の進行など）

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

【0090】

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

10

【0091】

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

【0092】

20

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

【0093】

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

30

【0094】

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

40

【0095】

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

50

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

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

10

【 0 0 9 8 】

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

20

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

30

【 0 1 0 1 】

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

40

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Rand

50

om Access Memory) 102と、CPU (Central Processing Unit) 103と、乱数回路104と、I/O (Input/Output port) 105とを備える。

【0104】

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

10

【0105】

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

【0106】

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

20

【0107】

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

【0108】

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

30

【0109】

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

40

【0110】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ31、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【0111】

主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド(遊技の進行状況等を指定(通知)するコマンド)を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドに

50

は、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が

10

20

30

40

50

所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

10

【 0 1 2 4 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 2 5 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 2 6 】

20

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 2 7 】

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

30

【 0 1 2 8 】

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

40

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

ステップ S 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。

50

ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【 0 1 3 1 】

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

10

【 0 1 3 2 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 1 3 3 】

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

20

【 0 1 3 4 】

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

30

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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

40

【 0 1 3 7 】

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

50

ともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 1 3 8 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8 ）。そして、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 0 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【 0 1 3 9 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1 ）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2 ）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3 ）。

20

【 0 1 4 0 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4 ）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 ）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

30

【 0 1 4 1 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6 ）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当たり」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

40

【 0 1 4 2 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7 ）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 4 3 】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理

50

の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0144】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0145】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、RAM 102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0146】

20

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

30

【0147】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM 121に格納されている。

【0148】

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

40

【0149】

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

50

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

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

【 0 1 5 5 】

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

10

20

30

40

50

などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 5 6 】

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

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

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

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 0 1 6 1 】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行わ

10

20

30

40

50

れる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【 0 1 6 2 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第 1 特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

10

【 0 1 6 3 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

20

【 0 1 6 4 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 6 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

【 0 1 6 5 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【 0 1 6 6 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【 0 1 6 7 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

50

【 0 1 6 8 】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【 0 1 6 9 】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320で小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図8のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理

10

20

30

40

50

を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 7 2 】

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

【 0 1 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

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

【 0 1 7 5 】

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

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

図 9 は、演出制御プロセス処理として、図 8 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 9 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用

10

20

30

40

50

C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 1 7 8 】

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

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

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

【 0 1 8 1 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態また

10

20

30

40

50

は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0183】

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

10

【0184】

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

【0185】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信した

20

【0186】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

【0187】

(基本説明の変形例)

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

【0188】

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

40

【0189】

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

【0190】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合

50

せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【０１９１】

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

10

【０１９２】

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

【０１９３】

20

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

【０１９４】

（特徴部１０９ＳＧに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部１０９ＳＧ（以下、本特徴部１０９ＳＧと略記する）について説明する。図１０－１は、本特徴部１０９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。図１０－１に示すように、本特徴部１０９Ｓのパチンコ遊技機１においては、遊技盤２とその背面側に設けられている画像表示装置５との間に可動体ユニット１０９ＳＧ４００が設けられている。

30

【０１９５】

該可動体ユニット１０９ＳＧ４００は、図１０－３（Ａ）に示すように、基台１０９ＳＧ４１０を有している。該基台１０９ＳＧ４１０の左右幅方向の中央部には第１可動体１０９ＳＧ４０１が、基台１０９ＳＧ４１０の左右幅方向の左部には第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌが、基台１０９ＳＧ４１０の左右幅方向の右部には第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒが、それぞれ配置されている。

【０１９６】

また、該可動体ユニット１０９ＳＧ４００には、第１可動体１０９ＳＧ４０１を動作させるための第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１と、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌを動作させるための第２可動体用モータ１０９ＳＧ４２２と、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒを動作させるための第３可動体用モータ１０９ＳＧ４２３と、を有している。このため、本特徴部１０９ＳＧにおける第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとは、第１可動体１０９ＳＧ４０１とは個別に動作可能となっている。また、第１可動体１０９ＳＧ４０１の所定位置（例えば、第１可動体１０９ＳＧ４０１の上部位置）には、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５が内蔵されている。

40

【０１９７】

これら第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒのうち、第１可動体１０９ＳＧ４０１は、第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１の駆動によって、画像表示装置５の下方位置である退避位置（図１０－３（Ａ）参

50

照)から、該退避位置よりも上方の示唆位置(図10-3(B)参照)、該示唆位置よりも上方であり画像表示装置5の正面位置でもある演出位置(図10-3(C)参照)に移動可能となっている。

【0198】

尚、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとは、第2可動体用モータ109SG422と第3可動体用モータ109SG423との駆動により、画像表示装置5の下方位置である退避位置(図10-3(A)参照)から、演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置(図10-3(C)参照)に移動可能となっている。

【0199】

尚、本特徴部109SGでは、図10-3(A)~図10-3(C)に示すように、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rが全て退避位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第1状態、第1可動体109SG401が示唆位置に位置している一方で、第2可動体109SG402L及び第3可動体109SG402Rが退避位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第2状態、第1可動体109SG401が演出位置に位置しており、第2可動体109SG402L及び第3可動体109SG402Rが該演出位置に位置している第1可動体109SG401の左右近接位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第3状態とする。

【0200】

図10-4(A)は、本特徴部109SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図10-4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0201】

図10-4(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄(演出図柄ともいう)などの変動パターン(変動時間(可変表示時間))を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0202】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図10-4(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0203】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図10-4(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果

10

20

30

40

50

指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り C」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第 6 可変表示結果指定コマンドである。

10

【 0 2 0 4 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

20

【 0 2 0 5 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

30

【 0 2 0 6 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

40

【 0 2 0 7 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

50

【 0 2 0 8 】

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

10

【 0 2 0 9 】

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

【 0 2 1 0 】

コマンド C 4 X X H およびコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

20

【 0 2 1 1 】

尚、図 1 0 - 4（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

30

【 0 2 1 2 】

図 1 0 - 5 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 0 - 5 に示すように、本特徴部 1 0 9 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

【 0 2 1 3 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば図 1 0 - 1 0 に示す遊技制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【 0 2 1 4 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結

50

果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0215】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0216】

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

【0217】

図10-6(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部109SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0218】

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

【0219】

本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0220】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部109SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部109SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0221】

また、図10-6(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結

10

20

30

40

50

果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【 0 2 2 2 】

本特徴部 1 0 9 S G における特図表示結果判定テーブル 2 では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【 0 2 2 3 】

特図表示結果判定テーブル 2 において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部 1 0 9 S G における特図表示結果判定テーブル 2 では、第 1 特図の特図ゲームである場合と第 2 特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第 1 特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第 2 特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第 2 特図の可変表示が第 1 特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口への入賞が発生して第 2 特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【 0 2 2 4 】

図 1 0 - 7 (A) は、R O M 1 0 1 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 1 0 9 S G における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置お 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【 0 2 2 5 】

ここで、本特徴部 1 0 9 S G における大当り種別について、図 1 0 - 7 (B) を用いて説明すると、本特徴部 1 0 9 S G では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当り A」や「確変大当り B」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当り C」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【 0 2 2 6 】

「確変大当り A」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 1 0 回（いわゆる 1 0 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当り B」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。そして、「確変大当り C」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「確変大当り C」「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰返

10

20

30

40

50

し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当り A」を 10 ラウンド (10 R) 確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド (5 R) 確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド (2 R) 確変大当りと呼称する場合がある。

【0227】

また、特に図示はしないが、本特徴部 109 SG における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に 2 回変化させるとともに、該開放時間が 0.1 秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0228】

確変大当りの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

10

【0229】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数 (本特徴部 109 SG では 100 回) の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0230】

図 10 - 7 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値 (「81」~「100」の範囲の値) がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興味が低下してしまうことを防止できるようになっている。

20

30

【0231】

尚、図 10 - 7 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

40

【0232】

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

【0233】

50

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

【 0 2 3 4 】

図 10 - 8 は、本特徴部 109 SG における変動パターンを示している。本特徴部 109 SG では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【 0 2 3 5 】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 109 SG では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。

【 0 2 3 6 】

尚、本特徴部 109 SG における変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当り C」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1 - 1）も含まれている。

【 0 2 3 7 】

図 10 - 8 に示すように、本特徴部 109 SG におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【 0 2 3 8 】

また、本特徴部 109 SG においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 MR3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【 0 2 3 9 】

図 10 - 9 は、本特徴部 109 SG における変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部 109 SG では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【 0 2 4 0 】

具体的には、図 10 - 9 に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P B 1 - 1 (ノーマルリーチ大当りの変動パターン) と P B 1 - 2 (スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン) と P B 1 - 3 (スーパーリーチ 2 大当りの変動パターン) と P B 1 - 4 (スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン) と P B 1 - 5 (スーパーリーチ 2 大当りの変動パターン) とから決定する。

【 0 2 4 1 】

また、可変表示結果が確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P B 1 - 1 (ノーマルリーチ大当りの変動パターン) と P B 1 - 2 (スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン) と P B 1 - 3 (スーパーリーチ 2 大当りの変動パターン) と P B 1 - 4 (スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン) と P B 1 - 5 (スーパーリーチ 2 大当りの変動パターン) とから決定する。

10

【 0 2 4 2 】

尚、図 10 - 9 に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル A と大当り用変動パターン判定テーブル B とでは、P B 1 - 1 に対する判定値の割当数は同一である一方で、P B 1 - 2、P B 1 - 3、P B 1 - 4、P B 1 - 5 に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル A では、P B 1 - 1 に 2 個、P B 1 - 2 に 4 5 個、P B 1 - 3 に 1 5 0 個、P B 1 - 4 に 3 0 0 個、P B 1 - 5 に 5 0 0 個の判定値がそれぞれ割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブル B では、P B 1 - 1 に 2 個、P B 1 - 2 に 3 0 個、P B 1 - 3 に 1 3 5 個、P B 1 - 4 に 3 1 5 個、P B 1 - 5 に 5 1 5 個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部 1 0 9 S G では、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチ 1、2 の変動パターンである P B 1 - 4 または P B 1 - 5 に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

20

【 0 2 4 3 】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを P C 1 - 1 (特殊当りの変動パターン) に決定する。つまり、本特徴部 1 0 9 S G では、可変表示結果が確変大当り C となる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当り C であるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

30

【 0 2 4 4 】

また、通常遊技状態 (低ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 2 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P A 1 - 1 (非リーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 2 (スーパーリーチ 1 はずれの変動パターン) と P A 2 - 3 (スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン) と P A 2 - 4 (スーパーリーチ 1 はずれの変動パターン) と P A 2 - 5 (スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン) とから決定する。

40

【 0 2 4 5 】

また、通常遊技状態 (低ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P A 1 - 2 (非リーチはずれの短縮変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 2 (スーパーリーチ 1 はずれの変動パターン) と P A 2 - 3 (スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン) と P A 2 - 4 (スーパーリーチ 1 はずれの変動パターン) と P A 2 - 5 (スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン) とから決定する。

【 0 2 4 6 】

50

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチ1はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ2はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチ1はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチ2はずれの変動パターン）とから決定する。

【0247】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチ1はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ2はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチ1はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチ2はずれの変動パターン）とから決定する。

【0248】

つまり、本特徴部109SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の高ベース状態の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0249】

尚、図10-28～図10-35に示すように、本特徴部109SGにおけるスーパーリーチ1の可変表示（変動パターンPA2-2、PB1-2の可変表示）は、特図可変表示時間が40秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチ2の可変表示（変動パターンPA2-3、PB1-3の可変表示）は、特図可変表示時間が50秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタBとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチ1の可変表示（変動パターンPA2-4、PB1-4の可変表示）は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチ2の可変表示（変動パターンPA2-5、PB1-5の可変表示）は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。

【0250】

そして、図10-9に示すように、本特徴部109SGにおける各可変表示の大当たり期待度としては、スーパーリーチ2の大当たり期待度が最も高く設定されており、以降、スーパーリーチ1、スーパーリーチ2、スーパーリーチ1、ノーマルリーチ、非リーチの順に大当たり期待度が高く設定されている（本特徴部109SGにおける各可変表示での大当たり期待度：スーパーリーチ2＞スーパーリーチ1＞スーパーリーチ2＞スーパーリーチ1＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。

【0251】

つまり、スーパーリーチの可変表示に注目すると、本特徴部109SGでは、バトル演出（スーパーリーチのリーチ演出）として表示される味方キャラクタが味方キャラクタAと味方キャラクタBのどちらであるか、バトル演出（スーパーリーチのリーチ演出）として表示される敵キャラクタが敵キャラクタAと敵キャラクタBのどちらであるかの組み合わせによって大当たり期待度が異なっている。

【0252】

本特徴部109SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行

10

20

30

40

50

などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 10 - 10 に示すような遊技制御用データ保持エリア 109SG150 が設けられている。図 10 - 10 に示す遊技制御用データ保持エリア 109SG150 は、第 1 特図保留記憶部 109SG151A と、第 2 特図保留記憶部 109SG151B と、普図保留記憶部 109SG151C と、遊技制御フラグ設定部 109SG152 と、遊技制御タイマ設定部 109SG153 と、遊技制御カウンタ設定部 109SG154 と、遊技制御バッファ設定部 109SG155 とを備えている。

【0253】

第 1 特図保留記憶部 109SG151A は、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 109SG151A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 109SG151A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0254】

第 2 特図保留記憶部 109SG151B は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 109SG151B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 109SG151B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0255】

尚、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【0256】

普図保留記憶部 109SG151C は、通過ゲート 41 を通過した遊技球がゲートスイッチ 21 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 20 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 109SG151C は、遊技球が通過ゲート 41 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 MR4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0257】

遊技制御フラグ設定部 109SG152 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状

10

20

30

40

50

況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 109SG152 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0258】

遊技制御タイマ設定部 109SG153 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 109SG153 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0259】

遊技制御カウンタ設定部 109SG154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 109SG154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 109SG154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU103 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0260】

遊技制御カウンタ設定部 109SG154 のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR2 ~ MR4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0261】

遊技制御バッファ設定部 109SG155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 109SG155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0262】

演出制御基板 12 に搭載された RAM122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 10 - 11 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 109SG190 が設けられている。図 10 - 11 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 109SG190 は、演出制御フラグ設定部 109SG191 と、演出制御タイマ設定部 109SG192 と、演出制御カウンタ設定部 109SG193 と、演出制御バッファ設定部 109SG194 とを備えている。

【0263】

演出制御フラグ設定部 109SG191 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 109SG191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0264】

演出制御タイマ設定部 109SG192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 109SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0265】

演出制御カウンタ設定部 109SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 10

10

20

30

40

50

9 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【 0 2 6 6 】

演出制御バッファ設定部 1 0 9 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 1 0 9 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 6 7 】

本特徴部 1 0 9 S G では、図 1 0 - 1 1 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 0 9 S G 1 9 4 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【 0 2 6 8 】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに行われる特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【 0 2 6 9 】

更に、本特徴部 1 0 9 S G の始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A には、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを第 1 特図保留記憶及び第 2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【 0 2 7 0 】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き）の保留記憶表示が画像表示装置 5 の下部に設けられている第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U に表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（ ）や星（ ））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（ ））または「2」（星（ ））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U に表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が

10

20

30

40

50

高いことが予告されるようになっている。

【0271】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

10

【0272】

図10-11(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10-11(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

20

【0273】

次に、図5のステップS101において実行される本特徴部109SGの始動入賞判定処理について、図10-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS101a）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ109SGS101a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ109SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ109SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ109SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部109SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ109SGS103）。

30

40

【0274】

ステップ109SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ109SGS101；N）、ステップ109SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ109SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS101b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ109SGS101b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第

50

2 特図保留記憶数が、所定の上限值（例えば上限記憶数としての「4」）となっているかを判定する（ステップ109SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ109SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ109SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部109SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ109SGS106）。

【0275】

ステップ109SGS103、ステップ109SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ109SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ109SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

【0276】

ステップ109SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部109SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ109SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ109SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部109SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部109SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0277】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ109SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0278】

ステップ109SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ109SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップ

10

20

30

40

50

S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 2 7 9 】

ステップ 1 0 9 S G S 1 1 1 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 2 ）。その後、例えば R O M 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 3 ）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 0 2 8 0 】

ステップ 1 0 9 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 1 」であるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 4 ）。このとき、始動口バッファ値が「 1 」であれば（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 4 ; Y ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 5 ）、ステップ 1 0 9 S G S 1 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 4 ; N ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 6 ）、始動入賞処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

20

【 0 2 8 1 】

図 1 0 - 1 3 (A) は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 0 - 1 2 のステップ 1 0 9 S G S 1 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部 1 0 9 S G において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図 5 のステップ S 2 2 、図 1 0 - 1 1 ）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図 5 のステップ S 2 3 、図 1 0 - 1 2 ）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口）にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3 がステップ 1 0 9 S G S 1 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

30

【 0 2 8 2 】

図 1 0 - 1 3 (A) に示す入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 1 0 9 S G 1 5 2 などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 1 ）。C P U 1 0 3 は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

40

【 0 2 8 3 】

ステップ 1 0 9 S G S 1 2 1 の処理に続いて、図 1 0 - 6 に示す特図表示結果判定テーブル 1 を選択してセットする（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 2 ）。その後、図 1 0 - 1 2 の

50

ステップ 109SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ109SGS123)。当たり判定範囲には、ステップ109SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「当たり」に決定されると判定できる。

10

【0284】

ステップ109SGS123にて当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において当たりとならないと判定された場合には(ステップ109SGS123; N)、図10-6に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする(ステップ109SGS124)。その後、図10-12のステップ109SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ109SGS125)。

【0285】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当たりとなると判定された場合には(ステップ109SGS125; Y)、可変表示結果が「小当たり」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ109SGS126)、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(ステップ109SGS127)して、ステップ109SGS138に進む。

20

【0286】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ109SGS128)、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(ステップ109SGS129)。時短フラグがオフである場合は(ステップ109SGS129; N)、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は(ステップ109SGS129; Y)、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする(ステップ109SGS131)。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

30

【0287】

尚、本特徴部109SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図10-9に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA~Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0~599までの600個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0~699までの700個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0~799までの800個の判定値が割り当てら

40

50

れている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち901～997までの97個の判定値が割り当てられている。

【0288】

このため、ステップ109SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

【0289】

また、ステップ109SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には(ステップ109SGS123; Y)、図10-13(A)に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する(ステップ109SGS132)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0290】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ109SGS133)、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する(ステップ109SGS134a)。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合(ステップ109SGS134a; Y)は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして(ステップ109SGS135)、ステップ109SGS138に進む。

【0291】

また、判定した大当たり種別が確変大当たりである場合(ステップ109SGS134a; N)は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして(ステップ109SGS136)、ステップ109SGS138に進む。

【0292】

ステップ109SGS127, ステップ109SGS130, ステップ109SGS131, ステップ109SGS135, ステップ109SGS136の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(ステップ109SGS138)。本特徴部109SGでは、図10-13(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様(例えばノーマルリーチ)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0293】

その後、ステップ109SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップ109SGS132)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0294】

10

20

30

40

50

次に、演出制御基板 12 の動作を説明する。図 10 - 14 は、コマンド解析処理として、図 6 のステップ S 75 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 10 - 14 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、演出制御コマンド受信バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板 15 を介して伝送された主基板 11 からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ 109 S G S 221；N）、コマンド解析処理を終了する。

【0295】

ステップ 109 S G S 221 にて受信コマンドがある場合には（ステップ 109 S G S 221；Y）、例えば受信コマンドの MODE データを確認することなどにより、その受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 222）。

10

【0296】

ステップ 109 S G S 222 にて受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 222；N）、その受信コマンドは第 2 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 224）。

【0297】

ステップ 109 S G S 224 にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 226）。ステップ 109 S G S 226 にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 227）。ステップ 109 S G S 227 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 227；N）、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 228）。

20

【0298】

ステップ 109 S G S 228 にて受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 228；N）、その受信コマンドは第 2 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 230）。

【0299】

30

ステップ 109 S G S 222 において受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ 109 S G S 222；Y）や、ステップ 109 S G S 224 において受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ 109 S G S 224；Y）、ステップ 109 S G S 226 において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ 109 S G S 226；Y）、ステップ 109 S G S 227 において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ 109 S G S 227；Y）、ステップ 109 S G S 228 において受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドである場合（109 S G S 228；Y）、ステップ 109 S G S 230 において受信コマンドが第 2 保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ 109 S G S 230；Y）は、受信コマンドを、図 10 - 11 に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 109 S G 194 A における空き領域の先頭に格納し（ステップ 109 S G S 233）、ステップ 109 S G S 221 の処理に戻る。

40

【0300】

尚、可変表示開始コマンド（第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 109 S G 194 A に格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ 109 S G 194 A における空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0301】

50

ステップ 1 0 9 S G S 2 3 0 にて受信コマンドが第 2 保留記憶数通知コマンドではない場合には (ステップ 1 0 9 S G S 2 3 0 ; N)、その他の受信コマンドに応じた設定を行い (ステップ 1 0 9 S G S 2 3 4)、ステップ 1 0 9 S G S 2 2 1 の処理に戻る。

【 0 3 0 2 】

尚、本特徴部 1 0 9 S G のコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

10

【 0 3 0 3 】

図 1 0 - 1 5 は、先読予告設定処理として、図 5 のステップ S 1 6 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 - 1 5 に示す先読予告設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A をチェックし (ステップ 1 0 9 S G S 2 4 1)、保留表示フラグがセットされていない保留記憶 (エントリ) が有るか否かを判定する (ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 a)。保留表示フラグがセットされていない保留記憶が無い場合 (ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 a ; N) は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていない保留記憶が有る場合 (ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 a ; Y) は、更にスーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する (ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 b)。

20

【 0 3 0 4 】

尚、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が 2 であるか否か (可変表示の実行中であるか否か) と、演出制御プロセスフラグの値が 2 であれば、実行中の可変表示のプロセスデータの内容を参照し、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定すればよい。

【 0 3 0 5 】

スーパーリーチのリーチ演出の実行中である場合 (ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 b ; Y) はステップ 1 0 9 S G S 2 5 0 に進み、スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合 (ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 b b ; N) は、更に、該エントリ (保留表示フラグがセットされていないエントリ) に格納されている図柄指定コマンドは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する (ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 a)。該エントリに格納されている図柄指定コマンドが小当りを示す図柄指定コマンドである場合 (ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 a ; Y) は、ステップ 1 0 9 S G S 2 5 0 に進み、該エントリに格納されている図柄指定コマンドがはずれまたは大当りを示す図柄指定コマンドである場合 (ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 a ; N) は、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第 1 図柄指定コマンド (はずれを示す図柄指定コマンド) であるか否かを判定する (ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 b)。

30

【 0 3 0 6 】

該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第 1 図柄指定コマンドではない場合、すなわち、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが大当りを示す図柄指定コマンドである場合 (ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 b ; N) は、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する (ステップ 1 0 9 S G S 2 4 4)。

40

【 0 3 0 7 】

そして、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 9 3 のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ 1 0 9 S G S 2 4 4 において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する (ステップ 1 0 9 S G S 2 4 5)。

50

【0308】

ステップ109SGS245においては、例えば、図10-16に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図10-16に示す決定割合の設定例では、ステップ109SGS244の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0309】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターン及び表示パターンの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（ ）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（ ）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

【0310】

また、図10-16に示すように、大当り種別が「確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンが決定される割合は、表示パターンが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンが決定される割合は、表示パターンが決定される割合よりも低く設定されている。

【0311】

このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターンの表示が実行された場合は、表示パターンの表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当りである割合が高くなり、遊技者の確変大当りとなることに対する期待感を高めることができる。

【0312】

尚、本特徴部109SGでは、可変表示結果が大当りである場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（ ）に表示する表示パターンまたは白色の星形（ ）に表示する表示パターンのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当りである場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

【0313】

また、ステップ109SGS243bにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ109SGS243b；Y）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ109SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【0314】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部109SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ109SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ109SGS248）。

【0315】

ステップ109SGS248においては、例えば、図10-16に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図10-16に示す決定割合の設定例では、ステップ109SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0316】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターン及び表示パターンの2種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（ ）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（ ）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（ ）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

【0317】

図10-16に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【0318】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンが決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンが決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンが決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンが決定される割合が高く設定されている。

【0319】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンが決定される割合が最も低く設定されている。

【0320】

更に、可変表示結果が「大当たり」である場合においては、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンまたは表示パターンが決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターンまたは表示パターンが決定される割合よりも高く設定されている。

【0321】

更に、可変表示結果が「はずれ（非リーチ）」、「はずれ（スーパーリーチ）」、「はずれ（その他）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンが決定される割合が、表示パターンが決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当たり（確変大当たり）」である場合において、先読予告演出

10

20

30

40

50

の実行が決定される際には、表示パターン が決定される割合が、表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。

【 0 3 2 2 】

このような設定により、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として表示パターン または表示パターン が実行（表示）された場合には、表示パターン または表示パターン が実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高く、特に表示パターン が実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当たり」であり、かつ大当たり種別が「確変大当たり」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 3 2 3 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 4 8 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 7 において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターン と表示パターン のいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 9 ）。

【 0 3 2 4 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 4 5 の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 9 ； Y ）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 6 ）。具体的には、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 5 またはステップ 1 0 9 S G S 2 4 8 において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「 」で示す表示パターン であれば当該エントリの保留表示フラグに「 1 」をセットし、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 5 またはステップ 1 0 9 S G S 2 4 8 において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「 」で示す表示パターン であれば当該エントリの保留表示フラグに「 2 」をセットした後、ステップ 1 0 9 S G S 2 5 2 に進む。

【 0 3 2 5 】

また、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 9 において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 9 ； N ）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「 」を示す「 0 」をセットした後（ステップ 1 0 9 S G S 2 5 0 ）、ステップ 1 0 9 S G S 2 5 2 に進む。

【 0 3 2 6 】

また、前述したように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 b ； Y ）や、該エントリの図柄指定コマンドが小当たりを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 a ）においても、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「 」を示す「 0 」をセットした後（ステップ 1 0 9 S G S 2 5 0 ）、ステップ 1 0 9 S G S 2 5 2 に進む。

【 0 3 2 7 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ 1 0 9 S G S 2 5 2 ）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A に新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「 0 」、「 1 」、「 2 」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の記憶内容に応じて、図 1 0 - 1 7 に示すように、画像表示装置 5 の下方位置に設けられている第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D および第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U の保留表示が更新される。

【 0 3 2 8 】

具体的には、図 1 0 - 1 7 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 1 つであれば 1 つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「 0 」である場合には、図 1 0 - 1 7 に示すように「 」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「 1 」である場合には、「 」の表示

10

20

30

40

50

態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであれば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。

10

【0329】

また、第2特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第1特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「」の表示態様にて表示される。尚、第2特図保留記憶数が2つであれば、例えば、図10-17に示すように、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1の保留記憶表示が「」の表示態様、1の保留記憶表示が「」の表示態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

20

【0330】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに応じて、図10-17に示すように、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部109SGでは画面の中央方向）にシフトする。

30

【0331】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの保留記憶にもとづいて、第1保留記憶表示エリア109SG005Dや第2保留記憶表示エリア109SG005Uにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第1保留記憶表示エリア109SG005Dや第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示されるようになる。

40

【0332】

尚、本特徴部109SGにおいては、ステップ109SGS252の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1保留記憶表示エリア109SG005Dおよび第2保留記憶表示エリア109SG005Uの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【0333】

また、本特徴部109SGでは、ステップ109SGS242において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動

50

入賞が同時に発生したことによりステップ 109SGS242において第1特図と第2特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第1特図保留記憶にも第2特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第1特図の保留記憶の保留表示と第2特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【0334】

10

また、本特徴部109SGでは、前述のように第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

【0335】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第1特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

20

【0336】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第2特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

30

【0337】

図10-18は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるかを判定する（ステップ109SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ109SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ109SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

40

【0338】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマ

50

ンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0339】

また、ステップ109SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は(ステップ109SGS271; N)、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ109SGS273)。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は(ステップ109SGS273; N)、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ109SGS273; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 0」~「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ109SGS274)。尚、バッファ番号「2 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0340】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0341】

ステップ109SGS272またはステップ109SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(ステップ109SGS275)。

【0342】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ109SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0343】

尚、本特徴部109SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ(大当たり図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ(例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当たりと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ(大当たり図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当たりに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当たりCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が揃わない飾り図柄であって、上

10

20

30

40

50

記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0344】

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

【0345】

そして、ステップ109SGS281において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイムをスタートさせる（ステップ109SGS282）。

10

【0346】

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

【0347】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ109SGS283）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【0348】

尚、本特徴部109SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

30

【0349】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ109SGS284）。また、可変表示制御タイマに第1時間を設定する（ステップ109SGS285）。尚、第1時間は例えば33msであり、演出制御用CPU120は、該第1時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを含む可変表示中の画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される（図10 - 20参照）。

40

【0350】

また、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ109SGS287）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ109SGS287；Y）は、可動体制御タイマに第2時間を設定する（ステップ109SGS288）。尚、第2時間は例えば1msであり、演出制御用CPU120は、該第1時間が経過する毎に第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動

50

体用モータ109SG423の制御を行う。これにより、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御が実現される(図10-20参照)。

【0351】

ステップ109SGS288の実行後、または、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンではない場合(ステップ109SGS287;N)、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する(ステップ109SGS286)。

【0352】

図10-19は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する(ステップ109SGS301,ステップ109SGS302,ステップ109SGS303)。また、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合(ステップ109SGS303b;Y)は、可動体制御タイマの値を-1する(ステップ109SGS303c)。

【0353】

尚、ステップ109SGS303cの実行後、または、スーパーリーチの可変表示ではない場合(ステップ109SGS303b;N)は、ステップ109SGS306に進む。

【0354】

ステップ109SGS306において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う(ステップ109SGS307)。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる(ステップ109SGS308)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更する(ステップ109SGS309a)。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容(表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等)に従って演出装置(演出用部品)の制御を実行する(ステップ109SGS309b)。

【0355】

ステップ109SGS309aまたはステップ109SGS309bの処理の実行後、演出制御用CPU120は、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示であるか否かを判定する(ステップ109SGS309f)。

【0356】

当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合(ステップ109SGS309f;Y)は、更に可動体制御タイマがタイマアウトしているか否かを判定する(109SGS309g)。可動体制御タイマがタイマアウトしている場合(ステップ109SGS309g;Y)は、プロセスデータの内容に従って第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423を駆動させる(ステップ109SGS309h)。そして、可動体制御タイマを再セット(可動体制御タイマに再度第2時間をセット)してステップ109SGS310に進む(ステップ109SGS309i)。

【0357】

尚、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示ではない場合(ステップ109SGS309f;N)と可動体制御タイマがタイマアウトしていない場合(ステップ109SGS309g;N)は、ステップ109SGS309hとステップ109SGS309iの処理を実行せずにステップ109SGS310に進む。

【0358】

10

20

30

40

50

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ109SGS310）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ109SGS310；Y）、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄を含む可変表示中の次表示画面（前回の画像の更新時点から33ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップ109SGS311）。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御やその他の画像の表示制御（動画の表示制御）が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに第1時間を再セットする（ステップ109SGS312）。

10

【0359】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ109SGS310；N）、ステップ109SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ109SGS313）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ109SGS315）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば（ステップ109SGS314；Y）、演出制御プロセスフラグの値を特図待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ109SGS315）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

20

【0360】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ109SGS306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

30

【0361】

次に特徴部109SGにおけるスーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出中における各演出装置の動作態様について説明する。可変表示の演出態様について、図10-21～図10-24に基づいて説明する。

【0362】

まず、図10-21、図10-22に示すように、スーパーリーチ 1及びスーパーリーチ 2の可変表示については、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出が開始されると、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間にて画像表示装置5に表示されているキャラクタ画像（スーパーリーチ 1のリーチ演出であれば味方キャラクタAと敵キャラクタA、スーパーリーチ 2のリーチ演出であれば味方キャラクタAと敵キャラクタB）の拡大表示が実行される。

40

【0363】

具体的には、第1拡大表示期間では、キャラクタ画像を通常表示倍率（1倍）から表示倍率m1まで等速で拡大していき、第2拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率m1から表示倍率m2まで等速で拡大していき、第3拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率m2から表示倍率m3まで等速で拡大していく。そして、第3拡大表示期間が終

50

了してからは、所定期間に亘ってキャラクタ画像の表示倍率を m_3 で維持するとともに、該所定期間が経過したタイミングでキャラクタ画像の表示倍率を通常表示倍率に戻す。

【0364】

尚、本特徴部109SGでは、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間は、全て同一の長さの期間である。また、図10-21及び図10-22に示すように、各表示倍率間の差は、通常表示倍率と表示倍率 m_1 との間の差が最も大きく、表示倍率 m_2 と表示倍率 m_3 との差が最も小さくなっている。つまり、本特徴部109SGでは、キャラクタ画像の拡大速度については、第1拡大表示期間の拡大速度が最も速く、第3拡大表示期間の拡大速度が最も遅く設定されている（キャラクタ画像の拡大速度：第1拡大表示期間>第2拡大表示期間>第3拡大表示期間）。尚、本特徴部109SGにおいて「拡大速度が速い」とは、単位時間あたりの画像の拡大率が大きいことを指す。

10

【0365】

以降、本特徴部109SGでは、前述した第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とを併せた期間（可動体動作示唆演出を実行する期間）を期間T2、第3拡大表示期間とキャラクタ画像の表示倍率を m_3 で維持する所定期間とを併せた期間を期間T3と呼称する場合がある。

【0366】

尚、図10-21に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出中は、可変表示結果が大当たりとなる場合であれば、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当たりであることを報知する演出として、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを第1可動体109SG401の左右近接位置に移動させた後（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させた後）、暫くしてから第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを各退避位置に移動させる（可動体ユニット109SG400を第3状態から第1状態に変化させる）可動体動作演出Aを実行する。

20

【0367】

一方で、図10-22に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。

30

【0368】

以降、本特徴部109SGでは、可動体演出A及びはずれ報知演出の実行期間を期間T4と呼称する場合がある。これら期間T2～期間T4については、期間T3が最も短い期間であり、期間T4が最も長い期間となっている（期間T2～期間T4の長さ：期間T4>期間T2>期間T3）。

【0369】

また、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出中は、可動体動作示唆演出A及び可動体動作演出A（可変表示結果が大当たりの場合のみ）として、画像表示装置5においてエフェクト画像の表示も行う。

40

【0370】

具体的には、図10-21及び図10-22に示すように、画像表示装置5では、前述した期間T2（第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）に亘って、第1可動体109SG401に向けて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて移動する可動体動作示唆演出Aが実行される。

【0371】

更に、可変表示結果が大当たりとなる場合は、前述した可動体動作演出Aの一部として、期間T4に亘って、第1可動体109SG401から複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて画像表示装置5の端縁に向けて移動する（拡散する）。尚、

50

速度 V 2 の絶対値は、速度 V 1 の絶対値よりも大きい。つまり、本特徴部 1 0 9 S G における可動体動作演出 A は、可動体動作示唆演出 A よりも高速で星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が移動する演出でもある。

【 0 3 7 2 】

また、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中は、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の発光も実行される。具体的には、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 2 に示すように、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 は、前述した期間 T 2（第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間）及び期間 T 3 の途中（より正確には第 1 拡大表示期間の開始タイミングから第 3 拡大表示期間の終了タイミング）に亘って可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 を輝度 C 1 にて発光させる。更に、可変表示結果が大当たりとなる場合は、期間 T 4 に亘って可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 を輝度 C 1 よりも高輝度である輝度 C 2 にて発光させる。

10

【 0 3 7 3 】

また、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中は、スピーカ 8 L、8 R から、楽曲等の B G M、S E（効果音）、動作示唆音、大当たり報知音の 4 種類の演出音を出力可能となっており、リーチ演出中の時期に応じて出力される音の種類が異なっている。

【 0 3 7 4 】

具体的には、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 2 に示すように、B G M は、可変表示の開始時からスピーカ 8 L、8 R から出力される演出音であり、期間 T 3 においてのみスピーカ 8 L、8 R からの出力が停止される。つまり、リーチ演出における B G M の出力は、該リーチ演出の開始タイミングから期間 T 2 の終了タイミングまでと、期間 T 4 に亘って実行される。

20

【 0 3 7 5 】

また、S E（効果音）は、B G M と同じく可変表示の開始時からスピーカ 8 L、8 R から出力される演出音であるが、B G M と異なりスピーカ 8 L、8 R からの出力が停止される期間が存在しない。つまり、リーチ演出における S E の出力は、リーチ演出全体に亘って実行される。

【 0 3 7 6 】

動作示唆音は、可動体動作示唆演出 A の一部としてスピーカ 8 L、8 R から出力される効果音である。つまり、動作示唆音は、可動体動作示唆演出 A の実行期間である期間 T 2 においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。大当たり報知音は、可動体動作演出 A の一部としてスピーカ 8 L、8 R から出力される効果音である。つまり、大当たり報知音は、可変表示結果が大当たりとなる場合の可動体動作演出 A の実行期間である期間 T 4 においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。

30

【 0 3 7 7 】

図 1 0 - 2 3、図 1 0 - 2 4 に示すように、スーパーリーチ 1 及びスーパーリーチ 2 の可変表示については、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出が開始されると、第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間にて画像表示装置 5 に表示されているキャラクタ画像（スーパーリーチ 1 のリーチ演出であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A、スーパーリーチ 2 のリーチ演出であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B）の拡大表示が実行される。

40

【 0 3 7 8 】

以降、スーパーリーチ 1 及びスーパーリーチ 2 の可変表示におけるキャラクタ画像の拡大表示、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の発光態様、スピーカ 8 L、8 R からの B G M、S E、動作示唆音、大当たり報知音の出力については図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 2 に示すスーパーリーチ 1 及びスーパーリーチ 2 の可変表示と同一態様であるための説明を省略する。

【 0 3 7 9 】

図 1 0 - 2 3 に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中は、可変表示結果が大当たりとなる場合であれば、期間 T 3 の終了タイミングから可変表示

50

の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当たりであることを報知する演出として、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを第1可動体109SG401の近接位置に移動させた後（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させた後）、暫くしてから第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを各退避位置に移動させる（可動体ユニット109SG400を第3状態から第1状態に変化させる）可動体動作演出Bを実行する。

【0380】

一方で、図10-24に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。可動体演出Bは、前述した可動体演出A及びはずれ報知演出と同じく期間T4に亘って実行される演出である。

10

【0381】

また、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出中は、図10-23及び図10-24に示すように、前述した期間T2（第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）に亘って、第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動（往復移動）させる可動体動作示唆演出Bを実行する。尚、該可動体動作示唆演出Bにおける第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1は、前述した期間T3よりも短い期間となっている（期間T1～期間T4の長さ：期間T4＞期間T2＞期間T3＞期間T1）。

20

【0382】

以上のように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2の可変表示においては、図10-25に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とでは可動体動作示唆演出が実行される一方で第3拡大表示期間では可動体動作示唆演出が実行されない。また、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間では、第1拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が速く（単位時間あたりの画像の拡大率が大きく）、第3拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が遅く（単位時間あたりの画像の拡大率が小さく）設定されている。

30

【0383】

更に、図10-26（A）に示すように、可動体動作示唆演出Aと可動体動作示唆演出Bとを比較すると、可動体動作示唆演出Aは、画像表示装置5において星型のエフェクト画像109SG005Sが第1可動体109SG401に対して繰り返し作用する（複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動していく）演出であり、第1可動体109SG401自体は動作しないのに対して、可動体動作示唆演出Bは、第1可動体109SG401が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動する演出である点が異なっている。一方で、可動体動作示唆演出Aと可動体動作示唆演出Bとは、どちらも演出の実行期間中に可動体LED109SG495が輝度C1にて発光することが共通している。

40

【0384】

図10-26（B）に示すように、可動体動作演出Aと可動体動作演出Bとを比較すると、可動体動作演出Aは、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを該演出位置に移動した第1可動体の近接位置に移動させ（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させ）、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から拡散していく演出である。可動体動作演出Bは、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを該演出位置に移動した第1可動体の近接位置に移動させる（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3

50

状態に変化させる)演出であり、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から拡散していく表示が実行されないことが可動体動作演出Aとは異なっている。更に、可動体動作演出Aと可動体動作演出Bとはどちらも演出の実行期間中に可動体LED109SG495が輝度C1にて発光することが共通している。

【0385】

次に、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2の可変表示における画像表示装置5でのリーチ演出の表示態様について図10-27~図10-35に基づいて説明する。

【0386】

まず、図10-27(A)及び図10-27(B)に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のいずれかの可変表示が開始されてから暫くすると、「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rとで表示されている飾り図柄がリーチを示す組み合わせで停止する。そして、該リーチの状態ですら更に所定期間が経過すると、当該可変表示がスーパーリーチ 1の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAのバトル演出が開始され(図10-27(C)及び図10-28(A)参照)、当該可変表示がスーパーリーチ 2の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタBのバトル演出が開始され(図10-27(D)及び図10-30(A)参照)、当該可変表示がスーパーリーチ 1の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタBと敵キャラクタAのバトル演出が開始され(図10-27(E)及び図10-32(A)参照)、当該可変表示がスーパーリーチ 2の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタBと敵キャラクタBのバトル演出が開始される(図10-27(F)及び図10-34(A)参照)。

【0387】

尚、これらスーパーリーチのリーチ演出の開始時には、「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rとに表示されていた飾り図柄が画像表示装置5の表示領域の左右上端部にそれぞれ移動して表示され、「中」の飾り図柄の表示エリア5Cn表示されていた飾り図柄は一時的に視認不能な状態となる。

【0388】

図10-28(A)及び図10-28(B)に示すように、スーパーリーチ 1のリーチ演出であるバトル演出の後半に差し掛かると、図10-28(C)に示すように、味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図10-28(C)~図10-28(F)に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタAが敵キャラクタAに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像の拡大表示が行われる。

【0389】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間(図10-28(D)~図10-28(F))とでは、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像が第1拡大表示期間以前(図10-28(A)~図10-28(C))よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像に重複して、第1可動体109SG401に向けて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて移動する画像(可動体動作示唆演出A)が表示される。このとき、星型のエフェクト画像109SG005Sは、第1拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動する様子を認識し易くなっている。

【0390】

また、第1拡大表示期間~第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

10

20

30

40

50

【0391】

そして、図10-28(E)～図10-28(F)に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタAと敵キャラクタAとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0392】

図10-29(H)及び図10-29(I)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Aとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されるとともに、画像表示装置5の中央部から画像表示装置5の端縁に向けて速度V2にて移動するように複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが表示される。

10

【0393】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する(可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する)。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sは速度V2にて画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される。

【0394】

以降、各可動体の動作が終了した後(可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後)は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

20

30

【0395】

そして、特別図柄の可変表示が終了する(画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する)と、大当たり遊技状態に制御される。

【0396】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-29(J)及び図10-29(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタAの攻撃が味方キャラクタAにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨(はずれである旨)が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速(図10-29(I)に示す大当たり時よりも低速)で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

40

【0397】

図10-30(A)及び図10-30(B)に示すように、スーパーリーチ2のリーチ演出としてのバトル演出(リーチ演出)の後半に差し掛かると、図10-30(C)に示すように、味方キャラクタAが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図10-30(C)～図10-30(F)に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタAが敵キャラクタBに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像の拡大表示が行われる。

50

【 0 3 9 8 】

特に、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間（図 1 0 - 3 0（D）～図 1 0 - 3 0（F））とでは、画像表示装置 5 において味方キャラクタ A と敵キャラクタ B の画像が第 1 拡大表示期間以前（図 1 0 - 3 0（A）～図 1 0 - 3 0（C））よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタ A と敵キャラクタ B の画像に重複して、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 1 にて移動する画像（可動体動作示唆演出 A）が表示される。このとき、星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S は、第 1 拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 1 にて第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて移動する様を認識し易くなっている。

10

【 0 3 9 9 】

また、第 1 拡大表示期間～第 3 拡大表示期間は、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に設けられた可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の輝度 C 1 での発光も実行される。

【 0 4 0 0 】

そして、図 1 0 - 3 0（F）に示すように、第 3 拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタ A と敵キャラクタ B とを表示倍率 m 3 にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の発光は実行されない。

【 0 4 0 1 】

図 1 0 - 3 1（G）～図 1 0 - 3 1（I）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出 A として、画像表示装置 5 の中央部において味方キャラクタ A と敵キャラクタ B の画像に重複して爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B が表示されるとともに、画像表示装置 5 の中央部から画像表示装置 5 の端縁に向けて速度 V 2 にて移動するように複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が表示される。

20

【 0 4 0 2 】

更にこのとき、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 が退避位置から演出位置に移動するとともに、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L と第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R とが演出位置に移動した第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の左右近接位置に移動する（可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 が第 1 状態から第 3 状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B は第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S は速度 V 2 にて画像表示装置 5 の端縁に向けて移動するように表示される。

30

【 0 4 0 3 】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 が第 3 状態から第 1 状態に変化した後）は、画像表示装置 5 における爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B の表示が終了した後に第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の各退避位置への移動が完了し、画像表示装置 5 において味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットして味方キャラクタ A が勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置 5 では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア 5 C に表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置 5 の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置 5 の中央部にて揺動しつつ停止する。

40

【 0 4 0 4 】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置 5 の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する）と、大当たり遊技状態に制御される。

【 0 4 0 5 】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図 1 0 - 3 1（J）及び図 1 0 - 3 1（K）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置 5 において敵キャラクタ B の攻撃が味方キャラクタ A にヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大

50

当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図10-29（I））に示す大当たり時よりも低速）で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0406】

図10-32（A）及び図10-32（B）に示すように、スーパーリーチ1のリーチ演出としてバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図10-32（C）に示すように、味方キャラクタBが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中は、図10-32（C）～図10-32（F）に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタBが敵キャラクタAに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が行われる。

10

【0407】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出Bとして、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される（可動体ユニット109SG400の第1状態から第2状態への変化と第2状態から第1状態への変化が繰り返し実行される）。

【0408】

また、図10-32（D）及び図10-32（E）に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xが表示され、該エフェクト画像109SG005Xによって味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が強調される。

20

【0409】

また、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

【0410】

そして、図10-32（F）に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

30

【0411】

図10-33（G）～図10-33（I）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Bとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示される。

【0412】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する（可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示される。

40

【0413】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後）は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後に第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停

50

止する。

【0414】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当りを示す組み合わせで停止する）と、大当り遊技状態に制御される。

【0415】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-33（J）及び図10-33（K）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタAの攻撃が味方キャラクタBにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図10-29（I）に示す大当り時よりも低速）で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

10

【0416】

図10-34（A）及び図10-34（B）に示すように、スーパーリーチ2のリーチ演出としてバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図10-34（C）に示すように、味方キャラクタBが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中は、図10-34（C）～図10-34（F）に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタBが敵キャラクタBに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタBと敵キャラクタBの画像の拡大表示が行われる。

20

【0417】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出Bとして、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される（可動体ユニット109SG400の第1状態から第2状態への変化と第2状態から第1状態への変化が繰り返し実行される）。

【0418】

また、図10-34（D）及び図10-34（E）に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xが表示され、該エフェクト画像109SG005Xによって味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が強調される。

30

【0419】

また、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

【0420】

そして、図10-34（F）に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタBと敵キャラクタBとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0421】

そして、図10-35（G）～図10-35（I）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、可動体動作演出Bとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタBと敵キャラクタBの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されるとともに、画像表示装置5の中央部から画像表示装置5の端縁に向けて速度V2にて移動するように複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが表示される。

40

【0422】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する（可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示される。

50

【 0 4 2 3 】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 が第 3 状態から第 1 状態に変化した後）は、画像表示装置 5 における爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B の表示が終了した後に第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の各退避位置への移動が完了し、画像表示装置 5 において味方キャラクタ B の攻撃が敵キャラクタ B にヒットして味方キャラクタ A が勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置 5 では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア 5 C に表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置 5 の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置 5 の中央部にて揺動しつつ停止する。

10

【 0 4 2 4 】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置 5 の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する）と、大当たり遊技状態に制御される。

【 0 4 2 5 】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図 1 0 - 3 5（J）及び図 1 0 - 3 5（K）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置 5 において敵キャラクタ B の攻撃が味方キャラクタ B にヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。

尚、このとき、画像表示装置 5 では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア 5 C に表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図 1 0 - 2 9（I）に示す大当たり時よりも低速）で該画像表示装置 5 の上方から移動してきた後に該画像表示装置 5 の中央部にて揺動しつつ停止する。

20

【 0 4 2 6 】

以上、本特徴部 1 0 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 は、1 0 - 3 1 ~ 図 1 0 - 3 5 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B を表示しない一方で、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B を表示するので、該爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B の表示によってリーチ演出中の味方キャラクタや敵キャラクタの画像の拡大表示や可動体（第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R）による可動体動作演出 B の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【 0 4 2 7 】

また、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とで各キャラクタの画像の拡大速度が異なることによって拡大表示期間における演出効果を向上できる上、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とで第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の動作速度は同一となっているので、可動体動作演出における第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の制御負荷を低減することができる。

【 0 4 2 8 】

また、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、第 2 拡大表示期間は第 1 拡大表示期間よりも拡大速度が遅く、可動体動作示唆演出が終了した後の第 3 拡大表示期間は第 2 拡大表示期間よりも拡大速度が更に遅いので、可動体動作示唆演出が終了しても味方キャラクタと敵キャラクタの画像の拡大表示が継続されるので、遊技興趣を向上できる。尚、本特徴部 1 0 9 S G では、第 1 拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第 3 拡大表示期間の拡大速度が最も遅い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 3 拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第 1 拡大表示期間の拡大速度が最も遅くてもよいし、また、第 2 拡大表示期間の拡大速度が最も速くともよい。

40

【 0 4 2 9 】

また、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読み予告演出の実行が制限されるので、先読み予告演出の実行によってリーチ演出への

50

遊技者の注目が低下してしまうことを防ぐことができる。尚、本特徴部 109SG では、リーチ演出の実行期間中全体に亘って先読み予告演出の実行を制限する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出の実行を制限する期間は、リーチ演出中の一部のみ（例えば、第 1 拡大表示期間～第 3 拡大表示期間のみ）であってもよい。また、本特徴部 109SG では、先読み予告演出の実行を制限する形態として、リーチ演出中は先読み予告演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出中は、他の期間よりも低い割合で先読み予告演出を実行してもよい。

【0430】

また、図 10 - 32 及び図 10 - 34 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は遊技者がリーチ演出を視認可能であるが、図 10 - 33 及び図 10 - 35 に示すように、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG 005B が表示されることによってリーチ演出の視認性が低下する。つまり、第 1 可動体 109SG 401 の動作状況に応じてリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の視認性が変化するので、第 1 可動体 109SG 401 の動作が可動体動作示唆演出としての動作なのか可動体動作演出としての動作なのかを解り易くできるとともに、第 1 可動体 109SG 401 とリーチ演出の演出画像の注目度合いを調整できる。

【0431】

また、図 10 - 21 及び図 10 - 23 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、スピーカ 8L、8R から BGM、SE、動作示唆音を出力する一方で、可動体動作演出の実行中はスピーカ 8L、8R から BGM、SE、大当り報知音を出力するので、第 3 拡大表示期間が終了してから可動体動作演出の開始タイミングまでの期間の前後において、スピーカ 8L、8R から出力される演出音が変化していることを遊技者が認識し易くできる。

【0432】

また、図 10 - 21～図 10 - 24 に示すように、期間 T3 は、第 1 可動体 109SG 401 の退避位置と示唆位置との間での 1 回の往復移動に要する期間 T1 よりも長い期間であり、期間 T3 は、可動体動作示唆演出を実行する期間 T2 よりも短い期間であるので、可動体動作演出における第 1 可動体 109SG 401 の動作が可動体動作示唆演出における第 1 可動体 109SG 401 の動作であると遊技者に誤認されてしまうことを防ぐことができる。とともに、可動体動作示唆演出実行期間が示唆対象のリーチ演出における可動体動作演出の実行期間よりも長くなってしまうことによる遊技興趣の低下も防ぐことができる。

【0433】

また、図 10 - 21～図 10 - 24 に示すように、第 3 拡大表示期間の終了から可動体動作演出またははずれ報知音の開始までの期間において可動体 LED 109SG 495 を消灯することによって、可動体 LED 109SG 495 が消灯している期間は、第 1 可動体 109SG 401 が動作していないことを遊技者に認識し易くできる。

【0434】

また、図 10 - 32 及び図 10 - 34 に示すように、可動体動作示唆演出 B では、第 1 可動体 109SG 401 のみを動作させ、図 10 - 33 及び図 10 - 35 に示すように、可動体動作演出 B では、第 1 可動体 109SG 401、第 2 可動体 109SG 402L、第 3 可動体 109SG 402R の全てを動作させるので、可動体の動作が可動体動作示唆演出としての動作であるのか可動体動作演出としても動作であるのかを遊技者が区別し易くできる。

【0435】

また、図 10 - 21～図 10 - 24 に示すように、第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間では可動体 LED 109SG 495 を輝度 C1 にて発光させるとともに、可動体動作演出の実行中は可動体 LED 109SG 495 を輝度 C1 よりも高輝度である輝度 C2 にて発光させるので、可動体 LED 109SG 495 の輝度によって、可動体動作演出の実行中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、可動体動作演

10

20

30

40

50

出の実行中における遊技興趣も向上できる。

【0436】

また、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作示唆演出Aの実行中は、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示するとともに、他のリーチ演出の演出画像（味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像）が第1拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される、つまり、可動体動作示唆演出Aの実行中はリーチ演出の演出画像の視認性が低下するので、星型のエフェクト画像109SG005Sを目立たせることができるとともに、これら星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V1での移動によって第1可動体109SG401に遊技者を注目させることができるため、第1可動体109SG401の動作による演出効果を高めることができる。

10

【0437】

更に、図10-29及び図10-31に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1よりも高速である速度V2にて第1可動体109SG401から画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示されるので、可動体動作演出Aにおいて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを目立たせることができるとともに、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V2での移動によって第1可動体109SG401に遊技者を注目させることができるため、第1可動体109SG401の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0438】

また、図10-28（F）及び図10-30（F）に示すように、可動体動作演出Aまたははずれ報知演出の実行前は、画像表示装置5において星型のエフェクト画像109SG005Sを非表示とするので、これから実行される演出が可動体動作演出またははずれ報知演出であることを遊技者が認識し易くできる。

【0439】

以上、本発明の特徴部109SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0440】

例えば、前記特徴部109SGでは、図10-21～図10-24に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間（第1拡大表示期間）の開始タイミングが同一である、つまり、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作の開始タイミングとリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の拡大表示開始タイミングとが同一である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間（第1拡大表示期間）の開始タイミングは異なってもよい。特に、可動体動作示唆演出の開始タイミングを拡大表示期間（第1拡大表示期間）の開始タイミングよりも前のタイミングとする場合は、可動体動作示唆演出としての第1可動体109SG401の往復動作への遊技者の注目を高めることができる。

30

40

【0441】

また、前記特徴部109SGでは、拡大表示期間終了後の画像表示装置5における画像の表示態様と、拡大表示期間終了直前の画像表示装置5における画像の表示態様がほぼ同一（僅かに表示倍率が異なるのみ）である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例109SG-2として、拡大表示期間終了後は、画像表示装置5において特定の演出の表示やエフェクト画像の表示等を行うことで、拡大表示期間終了直前における画像表示装置5での画像の表示態様と異ならせてもよい。このようにすることで、拡大表示期間が終了した後は、遊技者に対して拡大表示期間が終了したことを遊技者に認識させ易くすることができる。

【0442】

50

また、前記特徴部 109SG では、画像表示装置 5 において、リーチ演出中の第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B を表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109SG-3 として、画像表示装置 5 では、リーチ演出として実行される味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出の進行に応じたエフェクト画像を表示可能としてもよい。

【0443】

尚、このように、画像表示装置 5 において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との大きさを異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置 5 において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な大きさのエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0444】

更に、画像表示装置 5 において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との画像透過度を異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置 5 において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な画像透過度のエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0445】

また、前記特徴部 109SG では、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間において画像表示装置 5 における味方キャラクタと敵キャラクタとの視認性を変化させない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109SG-4 として、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間では、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を拡大表示期間が終了するよりも前よりも低い第 1 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性を低下させてもよい。更に、可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当たりとなる場合）は、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を前記第 1 低視認状態から更に低い第 2 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性をより一層低下させてもよい。このようにすることで、拡大表示期間の終了後は、画像表示装置 5 における味方キャラクタと敵キャラクタの視認性の低下により拡大表示期間が終了したことを遊技者に容易に認識させることができるとともに、可動体演出の実行時は、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の動作への注目を高めることができる。

30

【0446】

また、前記特徴部 109SG では、図 10-28 ~ 図 10-35 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109SG-5 として、可動体動作演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において異なる演出画像を表示するようにしてもよい。特に、可動体動作示唆演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数を、可動体動作演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数よりも多くしてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行中において画像表示装置 5 に表示される演出画像のバリエーション数を増やすことができるので、可動体動作示唆演出の実行時における遊技興趣を向上できる。

40

【0447】

また、前記特徴部 109SG では、図 10-28 ~ 図 10-35 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において同一の

50

演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 0 9 S G - 6 として、可動体動作示唆演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作示唆演出に対応する可動体動作示唆演出対応画像を表示する一方で、可動体動作演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作演出に対応する可動体動作演出対応画像として、前記可動体動作示唆演出対応画像とは異なる画像を表示してもよい。

【 0 4 4 8 】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作示唆演出対応画像や可動体動作演出対応画像を表示可能とする場合は、可動体動作示唆演出対応画像の表示期間と可動体動作演出対応画像の表示期間を異ならせてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出対応画像と可動体動作演出対応画像とを第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の動作（可動体動作示唆演出の実行であるか可動体動作演出の実行であるか）に対応した適切な期間で表示することが可能となる。

10

【 0 4 4 9 】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作演出対応画像を表示するとき、画像表示装置 5 のコントラストや輝度を低下させることによって、可動体動作演出対応画像の視認性を低下させてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、可動体動作演出対応画像ではなく可動体動作演出に対して遊技者の注目を高めることができる。

【 0 4 5 0 】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作示唆演出対応画像を表示するときは、スピーカ 8 L 8 R から該可動体動作示唆演出対応画像に対応する可動体動作示唆演出対応音を出力するとともに、画像表示装置 5 において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ 8 L 8 R から該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力してもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とで画像表示装置 5 に表示される各画像に対応した音をスピーカ 8 L、8 R から出力することができるので、可動体動作示唆演出の実行中や可動体動作演出の実行中であることを遊技者に容易に認識させることができる。

20

【 0 4 5 1 】

更に、リーチ演出中に可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当たりとなる場合）は、可動体動作演出の開始よりも前のタイミングから画像表示装置 5 において画像表示装置 5 にて可動体動作演出対応画像の表示を開始してもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出が開始されることに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、可動体動作演出への注目も高めることができる。

30

【 0 4 5 2 】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、スーパーリーチ 1 やスーパーリーチ 2 のリーチ演出では、可動体動作示唆演出 A として、画像表示装置 5 において複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて速度 V 1 にて移動する表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 0 9 S G - 7 として、速度 V 1 を一定の速度ではなく、所定の範囲内で可変としてもよい。この場合は、例えば、可動体動作示唆演出 A として、複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて移動する際に、星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S の速度を第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に接近するにつれて低速に変化させる（速度 V 1 を低速に変化させる）ようにする。尚、可動体動作演出 A の実行時の複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S の速度 V 2 については、速度 V 1 の最大速度よりも速い速度とすればよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出 A の実行時は、画像表示装置 5 に表示される複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S の移動速度（速度 V 1）が変化するので、遊技興趣を向上できる。

40

【 0 4 5 3 】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、可動体動作示唆演出の実行に応じてスピーカ 8 L、8 R から 1 の動作示唆音を出力し、可動体動作演出の実行に応じてスピーカ 8 L、8 R か

50

ら１の大当り報知音を出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される動作示唆音や大当り報知音としては、複数の音を出力可能としてもよい。

【０４５４】

更に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される動作示唆音や大当り報知音として複数の音を出力可能とする場合については、動作示唆音や大当り報知音の出力開始タイミングを複数設け、いずれのタイミングで動作示唆音や大当り報知音の出力が開始されるかに応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから異なる音を出力可能としてもよい。このようにすることで、遊技者は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音によって可動体動作示唆演出または可動体動作演出の実行中であることを認識し易くできるとともに、出力されるタイミングに応じてこれら動作示唆音や大当り報知音が変化するので、遊技興趣を向上できる。

10

【０４５５】

特に、動作示唆音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、可変表示結果に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから動作示唆音の出力が開始されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、大当り報知音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、大当り種別やパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから大当り報知音の出力が開始されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０４５６】

20

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１０－２１～図１０－２４に示すように、可動体動作示唆演出の実行期間において第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置と示唆位置との間で等速にて往復移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行期間における第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置と示唆位置との間で往復移動させる場合は、第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置と示唆位置とで一旦停止させたり、退避位置と示唆位置の近傍位置において第１可動体１０９ＳＧ４０１の減速や加速を実行してもよい。このようにすることで、第１可動体１０９ＳＧ４０１を動作させるための第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１にて脱調が生じてしまうことを防ぐことができる。

【０４５７】

30

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置にて待機させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第１可動体１０９ＳＧ４０１を示唆位置に待機させるようにしてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、即座に第１可動体１０９ＳＧ４０１を演出位置に移動させることができるので、遊技興趣を向上できる。更に可動体動作示唆演出が終了してから、第１可動体１０９ＳＧ４０１が示唆位置に維持されるので、可動体動作演出が実行されることに対する遊技者の期待感を惹起させることができる。

【０４５８】

40

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１０－２１～図１０－２４に示すように、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第１可動体１０９ＳＧ４０１の立ち上がり速度が同一となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第１可動体１０９ＳＧ４０１の立ち上がり速度を異ならせてもよい。

【０４５９】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１０－２０に示すように、画像表示装置５に表示される演出画像の更新制御と可動体（第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒ）の移動制御とをそれぞれ制御タイマに基づいて実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら画像表

50

示装置 5 に表示される演出画像の更新制御と可動体の移動制御に加えて、パチンコ遊技機 1 に設けられている LED の点灯制御やスピーカ 8 L、8 R からの演出音の出力制御等も各専用の制御タイマに基づいて実行してもよい。

【0460】

尚、このように、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新制御、可動体の移動制御、LED の点灯制御、演出音の出力制御を実行する場合は、例えば、1 ms 毎に演出制御用 CPU 120 がタイマ割込みを実行する（図 8 に示す演出制御メイン処理のうち S73 ~ S77 を 1 ms 毎に実行する）ようにし、演出画像の更新制御を 33 ms 毎、可動体の移動制御を 1 ms 毎、LED の点灯制御を 10 ms 毎、演出音の出力制御を 1 ms 毎に実行すればよい。特に、演出画像の更新制御、LED の点灯制御、演出音の出力制御の実行時は必ず可動体の移動制御（第 1 可動体用モータ 109 SG421、第 2 可動体用モータ 109 SG422、第 3 可動体用モータ 109 SG423 の駆動制御）が共に実行されるようになっているので、可動体の移動制御と、演出画像の更新制御、LED の点灯制御、演出音の出力制御とを好適実行することができる。

10

【0461】

また、前記特徴部 109 SG では、可動体動作示唆演出の実行中に可動体 LED 109 SG495 を発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該可動体 LED 109 SG495 の発光態様を複数設け、可動体動作示唆演出の実行中に可動体 LED 109 SG495 がいずれの態様にて発光するかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせるようにしてもよい。

20

【0462】

また、前記特徴部 109 SG では、可動体動作示唆演出 A として、画像表示装置 5 において複数の星型のエフェクト画像 109 SG005S を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出 A として画像表示装置 5 に表示される星型のエフェクト画像 109 SG005S の表示態様を複数設け、可動体動作示唆演出 A として星型のエフェクト画像 109 SG005S がいずれかの態様にて表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

【0463】

また、前記特徴部 109 SG では、図 10 - 25 に示すように、第 3 拡大表示期間においては第 1 可動体 109 SG401 の退避位置と示唆位置との間での往復動作（可動体動作示唆演出）を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 3 拡大表示期間においても第 1 可動体 109 SG401 の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行する場合を設けてもよい。特に、可変表示結果が大当りとなる場合の一部において第 3 拡大表示期間にて第 1 可動体 109 SG401 の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行可能とすることで、第 3 拡大表示期間において第 1 可動体 109 SG401 が退避位置と示唆位置との間で往復動作するか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0464】

また、前記特徴部 109 SG では、複数の星型のエフェクト画像 109 SG005S を第 1 可動体 109 SG401 に向けて移動させる（可動体動作示唆演出 A）または第 1 可動体 109 SG401 を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動させる（可動体動作示唆演出 B）ことで可動体動作演出 A または可動体動作演出 B の実行を示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら特定の画像の表示や第 1 可動体 109 SG401 自体の動作以外の態様で可動体動作演出 A または可動体動作演出 B の実行を示唆してもよい。例えば、前記特徴部 109 SG に示すように第 1 可動体 109 SG401 に LED（可動体 LED 109 SG495）を備えている場合は、該 LED の点灯や点滅周期、点灯色等によって可動体動作演出 A または可動体動作演出 B の実行を示唆してもよい。

40

【0465】

また、前記特徴部 109 SG では、図 10 - 28 及び図 10 - 30 に示すように、可動

50

体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させた状態で複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示(図10-28(D)及び図10-30(D)参照)する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出Aとしては、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミング(例えば、図10-28(C)や図10-30(C)のタイミング)から複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの表示を開始してもよい。

【0466】

尚、このように画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミングから複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの表示を開始する場合は、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの透過度(透明度)を上げることで、画像表示装置5にて表示中の演出画像(図10-28や図10-30の例では味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像)がコントラストを低下させたときよりも視認し易いようにしてもよい。

【0467】

また、前記特徴部109SGでは、図10-29(G)等に示すように、可動体動作演出の実行時には画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示され、画像表示装置5にて表示されている演出画像の一部が該爆発のエフェクト画像109SG005Bによって視認不能な状態となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行時には画像表示装置5の表示領域の全体で爆発のエフェクト画像109SG005B或いは可動体動作演出専用の画像を表示し、その他の演出画像全てが視認不能な状態となるようにしてもよい。

【0468】

また、前記特徴部109SGでは、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出を実行するタイミングは、スーパーリーチのリーチ演出中以外のタイミングでもよい。例えば、変形例109SG-8として、図10-36(A)、図10-36(B)及び図10-37(C)~図10-37(H)に示すように、飾り図柄の組み合わせがリーチとなっ

【0469】

この場合は、図10-36(B)に示すように、リーチとなってから先ず可動体動作示唆演出を開始するとともに、画像表示装置5では、この後に実行するリーチ演出が高期待度(大当り遊技状態に制御される割合が高い)のリーチ演出(例えば、前記特徴部109SGに記載したスーパーリーチ1、スーパーリーチ2、スーパーリーチ1、スーパーリーチ2のリーチ演出)と低期待度(大当り遊技状態に制御される割合が低い)のリーチ演出(例えば、前記特徴部109SGに記載したスーパーリーチ1、スーパーリーチ2、スーパーリーチ1、スーパーリーチ2のリーチ演出よりも低期待度のリーチ演出)のどちらに分岐するかを報知する分岐演出として、目を瞑った状態のキャラクタの画像を表示する該分岐演出としては、図10-37(C)に示すように、可動体動作示唆演出の実行中においてキャラクタを漸次拡大表示していく。

【0470】

そして、該可変表示が低期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図10-37(C)~図10-37(E)に示すように、画像表示装置5に表示されているキャラクタが目を開くことなく画像表示装置5の表示領域が漸次暗転していく。つまり、該分岐演出では、画像表示装置5に表示されているキャラクタが目を開くことなく暗転することによって高期待度のリーチ演出が実行されない(低期待度のリーチ演出が実行される)ことが報知される。そして、画像表示装置5の表示領域が完全に暗転した後(分岐演出が

終了した後)は、低期待度のリーチ演出が実行される。

【0471】

一方で、該可変表示が高期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図10-37(F)~図10-37(H)に示すように、画像表示装置5に表示されているキャラクタが目を開くことによって高期待度のリーチ演出が実行されることが報知される。また、このとき、併せて可動体動作演出が実行される。そして、可動体動作演出と分岐演出が終了した後は、高期待度のリーチ演出が実行される。

【0472】

つまり、可動体動作演出は、前記特徴部109SGに例示したように大当り遊技状態に制御されることを報知する演出として実行してもよいが、高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出(大当り遊技状態に制御される期待度が高いことを報知する演出)として実行してもよい。

【0473】

尚、本変形例109SG-8では、図10-36(B)及び図10-37(C)に示すように、画像表示装置5において分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく際には、画像表示装置5において該キャラクタとともに集中線等の効果画像を表示することで、該キャラクタが目を開くか否かに遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

【0474】

以上のように、前記特徴部109SGでは、スーパーリーチのリーチ演出中に、可変表示結果が大当りとなるか否かの分岐として本発明を適用する形態を例示したが、本変形例109SG-8に示すように、低期待度のリーチ演出と高期待度のリーチ演出のどちらが実行されるかの分岐として本発明を適用してもよい。この場合は、本発明における特定画像がキャラクタの画像(第1特定画像が目を瞑った状態のキャラクタの画像、第2特定画像が目を開いた状態のキャラクタの画像)、本発明における効果画像が上述した集中線等の画像に該当する。

【0475】

尚、図10-36及び図10-37に示すように、本変形例109SG-8では、可動体動作演出を高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出として実行する場合は、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出は実行しなくともよい。また、可動体動作示唆演出を実行する場合と実行しない場合とでその後、可動体動作演出の実行割合が異なる(高期待度のリーチ演出が実行される割合が異なる)ようにしてもよい。

【0476】

また、本明細書では、複数の特徴部や変形例を開示しているが、本発明の遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から2つ以上の特徴部や変形例を組み合わせ実施してもよい。

【0477】

また、前記特徴部109SGでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機1を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機1の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【0478】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0479】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 4 8 0 】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内のすべての変更が含まれることが意図される。

【 0 4 8 1 】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R）と、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば C P U 1 0 3 など）と、前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、を備え、前記演出実行手段は、前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）、前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し（例えば、図 1 0 - 3 2 ~ 図 1 0 - 3 5 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B を表示しない一方で、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B を表示する部分）、前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し（例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ A を拡大表示していく部分と、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を拡大表示していく部分）、前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり（例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置 5 においてエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 X を表示する部分）、前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なり（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分）、前記拡大表示における拡大速度が、該拡大表示における第 1 タイミングと該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングとで異なり（例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とで拡大速度が異なる部分）、前記示唆演出における前記可動体の動作速度は、前記第 1 タイミングと前記第 2 タイミングとで同一であり（例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とで可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の動作速度が同一である部分）、前記遊技制御手段は、前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップ S 1 1 0 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップ S 2 1 3 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ

10

20

30

40

50

制御可能な状態制御手段（例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など）と、前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するCPU103など）と、を含み、前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）、前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど）、前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、前記演出実行手段は、前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップS161の処理を実行可能であるなど）、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ059AKS082にてYesと判定した場合、ステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど）遊技機が挙げられる。

【0482】

このような構成によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。また、拡大表示の演出効果を向上できるとともに、可動体の動作に関する制御負荷を低減できる。また、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0483】

つまり、効果画像によって演出動作等をより一層目立たせることにより遊技興趣を向上できるとともに、演出実行手段は、特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を受信した後に判定結果情報を受信した場合に該判定結果情報に基づく先読み演出の実行を制限するため、特別状態に制御された後に判定される判定結果情報が、例えば特別状態が終了することとなる判定結果であることが先読み演出の実行によって事前に判ってしまうなど、先読み演出によって却って遊技興趣が低下してしまうような事態を回避できる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者の興味をひきやすく遊技興趣が低下しにくい遊技機を提供することができる。

【0484】

さらに、遊技興趣を向上させることができる遊技機の形態の一例として、可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばCPU103など）と、前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、前記遊技制御手段は、前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップS110の処理を実行するCPU103など）と、前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップS213の処理を実行するCPU103など）と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など）と、前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するCPU103など）と、を含み、前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）、前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前

10

20

30

40

50

記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど）、前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、前記演出実行手段は、前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップS161の処理を実行可能であるなど）、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ059AKS082にてYesと判定した場合、ステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

10

【0485】

（設定示唆演出に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機1における設定示唆演出に関する特徴部について説明する。この特徴部では、可変表示の実行中に、所定割合でパチンコ遊技機1における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。

【0486】

図11-1は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理では、停止図柄決定処理が実行される（ステップS201）。停止図柄決定処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄といった、飾り図柄の可変表示において停止表示される飾り図柄の組合せが決定される。停止図柄決定処理に続いて、予告演出決定処理が実行される（ステップS202）。予告演出決定処理は、有利示唆演出に含まれる予告演出を決定可能とする。

20

【0487】

予告演出決定処理が実行された後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS203）。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターン、その他、各種の演出実行を制御するための制御パターンなどを含んでいればよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS202の予告演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した1の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

30

【0488】

ステップS203により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS204）。また、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS205）。このときには、ステップS203にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

40

【0489】

続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップS206）。例えば、画像表示装置5の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」などに対応した表示部位にある保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置5の画面上に設けられたアクティブ

50

表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「0」であるときに、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS207）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0490】

図11-2は、停止図柄決定処理として、可変表示開始設定処理のステップS201にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップS221）。スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かは、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに基づいて判定可能である。

【0491】

スーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合には（ステップS221；No）、非リーチ時やノーマルリーチ時の最終停止図柄を決定して（ステップS222）、停止図柄決定処理を終了する。非リーチ時には、可変表示結果が「ハズレ」になる。ノーマルリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならない非リーチ時には、最終停止図柄として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。非リーチ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rで異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「ハズレ」になるノーマルリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。リーチハズレ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rで同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「大当たり」になるノーマルリーチ時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当たり時の最終停止図柄は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。

【0492】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には（ステップS221；Yes）、スーパーリーチ時の最終停止図柄を決定する（ステップS223）。スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。可変表示結果が「ハズレ」になるスーパーリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。可変表示結果が「大当たり」になる大当たり時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。

【0493】

スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になるか「ハズレ」になるかにかかわらず、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rで同一の（一致する）飾り図柄が、確定飾り図柄として停止表示される。このようなリーチハズレ組合せや大当たり組合せを構成する左右の飾り図柄は、リーチ図柄ともいう。リーチ図柄として決定可能な飾り図柄は、例えば1～7の数字に対応する7種類の飾り図柄といった、複数種類の飾り図柄を含んでいればよい。数字に対応する飾り図柄は、数字を示す演出画像のみであってもよいし、数字に加えて各種のキャラクタを示す演出画像であってもよい。リーチ図柄は、リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意されたリーチ図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数の飾り図柄のいずれかに決定されるようにすればよい。リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【0494】

リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が異なってもよい。例えば、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、1の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなり、2の数字、3の数字、4の数字、5の数字、6の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が低くなり、7の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなる。これに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合には、1の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなり、2の数字、3の数字、4の数字、5の数字、6の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が高くなり、7の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定では、7の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合に、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が最も高くなり、6の数字、5の数字、4の数字、3の数字、2の数字となるに伴い、リーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が低くなり、1の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が最も低くなる。なお、リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。リーチ図柄となる飾り図柄ごとに割り当てられた判定値の個数が異なってもよいし、リーチ図柄となる飾り図柄にかかわらず割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。大当たり種別に応じて、リーチ図柄となる飾り図柄の決定割合が異なってもよい。

【0495】

ステップS223に続いて、決定されたリーチ図柄は7の数字に対応する飾り図柄であるか否かを判定する(ステップS224)。このとき、リーチ図柄が7以外の数字に対応する飾り図柄であれば(ステップS224; No)、停止図柄決定処理を終了する。リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合には(ステップS224; Yes)、設定示唆演出を実行するか否かに応じた設定示唆演出の有無を決定する(ステップS225)。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。設定示唆演出の有無として、設定示唆演出を実行しない「演出なし」、または、設定示唆演出を実行する「演出あり」のうちで、いずれかに決定される。

【0496】

ステップS225の決定結果に基づいて、設定示唆演出を実行する「演出あり」に決定されたか否かを判定する(ステップS226)。設定示唆演出を実行しない「演出なし」に決定された場合には(ステップS226; No)、停止図柄決定処理を終了する。「演出あり」に決定された場合には(ステップS226; Yes)、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する(ステップS227)。演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1の電源投入時に、主基板11の側から送信された設定値通知コマンドを受信し、通知された設定値をRAM122の所定領域に格納すればよい。これにより、ステップS227では、RAM122に格納されている設定値を特定すればよい。

【0497】

ステップS227に続いて、設定示唆パターンを決定してから(ステップS228)、停止図柄決定処理を終了する。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の設定示唆パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【 0 4 9 8 】

図 1 1 - 3 は、設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示している。例えば R O M 1 2 1 には、設定示唆演出実行決定テーブルとして、図 1 1 - 3 に示す決定テーブル T A 0 1 を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップ S 2 2 5 では、決定テーブル T A 0 1 を参照することなどにより、設定示唆演出の有無が決定される。決定テーブル T A 0 1 では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が異なっている。例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、設定示唆演出を実行する「演出あり」の決定割合が高くなる。このような決定割合の設定では、設定示唆演出が実行された場合に、設定示唆演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。なお、設定示唆演出実行決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。

10

【 0 4 9 9 】

図 1 1 - 4 (A) は、設定示唆パターンの構成例を示している。この実施例では、複数の設定示唆パターンとして、4 つのパターン R E - 0 ~ パターン R E 3 が設けられている。これらの設定示唆パターンは、図柄表示色を変化させるか否かや、変化させる場合の表示色に応じて、示唆内容が異なっている。図柄表示色は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色であり、通常表示色となる赤色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターン R E - 0 は、図柄表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターン R E - 1 は、図柄表示色を銅色に変化させ、設定値が 2 以上であることの確定を示唆する。パターン R E - 2 は、図柄表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターン R E - 3 は、図柄表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる 6 であることの確定を示唆する。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、図柄表示色の変化したか否かや、変化後の図柄表示色に応じて、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する示唆を行うことができる。

20

【 0 5 0 0 】

図 1 1 - 4 (B) は、設定示唆パターン決定テーブルに関する設定例を示している。例えば R O M 1 2 1 には、設定示唆パターン決定テーブルとして、図 1 1 - 4 (B) に示す決定テーブル T A 1 1 を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップ S 2 2 8 では、決定テーブル T A 1 1 を参照することなどにより、設定示唆パターンが決定される。決定テーブル T A 1 1 では、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、設定示唆パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なっている部分がある。

30

【 0 5 0 1 】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、リーチ図柄が 7 の数字に対応した飾り図柄となることから、大当たり遊技状態に制御される割合が高い。そして、設定示唆演出がパターン R E - 0 で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が低く、設定示唆演出がパターン R E - 1 で実行される場合は設定値が 2 以上であることが確定する。また、設定示唆演出がパターン R E - 2 で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が高く、設定示唆演出がパターン R E - 3 で実行される場合は最高の設定値となる 6 であることが確定する。このように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった場合のリーチ図柄には、7 以外の数に対応した飾り図柄といった大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行う図柄表示態様と、7 の数字に対応した飾り図柄といった大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行うとともにパチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に関する示唆を行う図柄表示態様とが含まれている。リーチ図柄が 7 の数字に対応した飾り図柄の場合には、リーチ図柄が通常表示色で表示されることで大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、図柄表示色が変更されることで、大当たり遊技状態

40

50

の制御に関する示唆を継続して行うとともに設定値に関する示唆を行うことになる。

【 0 5 0 2 】

設定示唆演出は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、演出態様が異なるように実行可能である。例えば、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 1 である場合には、設定示唆パターンがパターン R E - 1 に決定されないで、図柄表示色が銅色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 1 以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が銅色に変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 6 以外である場合には、設定示唆パターンがパターン R E - 3 に決定されないで、図柄表示色が金色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機において設定されている設定値が 6 であるか否かに応じて、リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が金色に変更されるか否かが異なる。

10

【 0 5 0 3 】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、スピーカ 8 L、8 R による音声の出力、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった装飾発光体の点灯、演出用可動部材の動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機 1 における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。図柄表示色を変更する演出は、変更演出ともいう。

20

【 0 5 0 4 】

複数の設定示唆パターンには、大当たり遊技状態に制御される場合にのみ決定可能なパターンと、大当たり遊技状態に制御されない場合にも決定可能なパターンとが、含まれていてもよい。例えば、パターン R E - 0 とパターン R E - 1 は、可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、所定割合で決定可能となるのに対し、パターン R E - 2 とパターン R E - 3 は、可変表示結果が「大当たり」である場合にのみ所定割合で決定可能となり、可変表示結果が「ハズレ」である場合には決定不可能となるようにしてもよい。この場合に、パターン R E - 2 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値にかかわらず、共通の割合で決定されるのに対し、パターン R E - 3 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、異なる割合で決定されてもよい。

30

【 0 5 0 5 】

図 1 1 - 5 は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 4 1）。可変表示時間が経過していないと判定された場合には（ステップ S 2 4 1；N o）、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理のステップ S 2 0 3 にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部 1 2 3 や音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置 5 の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ 8 L、8 R から所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D を点灯や消灯や点滅させること、可動体 3 2 などの演出用可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせること、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

40

【 0 5 0 6 】

50

可変表示中演出処理では、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップS242）。予告演出期間である場合には（ステップS242；Yes）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップS243）。予告演出期間ではない場合や（ステップS242；No）、ステップS243の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップS244）。リーチ演出期間である場合には（ステップS244；Yes）、リーチ演出を実行する制御が行われる（ステップS245）。ステップS245の制御により、リーチ図柄となる飾り図柄が停止表示されてから、図柄表示色の変更後におけるリーチ演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともに、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができる。

【0507】

リーチ演出期間ではない場合や（ステップS244；No）、ステップS245の制御を行った後には、変更演出期間であるか否かを判定する（ステップS246）。変更演出期間は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、図柄表示色を変更する演出の実行期間として、予め定められていればよい。変更演出期間である場合には（ステップS246；Yes）、変更演出を実行する制御が行われる（ステップS247）。変更演出期間ではない場合や（ステップS246；No）、ステップS247の制御を行った後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから（ステップS248）、可変表示中演出処理を終了する。

【0508】

変更演出期間は、変更演出の演出態様に応じて、異なる時間長に設定されてもよい。例えばパターンRE-0の場合には変更演出期間が最も短い第1期間に設定され、パターンRE-1の場合には変更演出期間が第1期間よりも長い第2期間に設定され、パターンRE-2の場合には変更演出期間が第2期間よりも長い第3期間に設定され、パターンRE-3の場合には変更演出期間が最も長い第4期間に設定されてもよい。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出（有利な演出）が実行された場合、その演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それをSNS（Social Networking Service）等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画供給サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、このような有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合にも行われることの多い演出（不利な演出）については、撮影意欲を喚起しないため、不利な演出の実行期間が長いと、かえって遊技者に不快感を与えてしまうという問題がある。そこで、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるようにする。これにより、遊技者にとって有利な演出が実行された場合に、遊技者が見逃すことを防止できるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保できることにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開され、パチンコ遊技機1に対する公衆の興味を高めることができる。加えて、多くの場合に、どの遊技場のどのパチンコ遊技機1にて撮影したものも含めて公開されることにより、遊技場側からすれば、遊技者により遊技場の宣伝が行われたことになる。このように、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすことになる。

【0509】

可変表示時間が経過した場合には（ステップS241；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS249）。図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップS249；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップS249；Yes）、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終

10

20

30

40

50

停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS250）。続いて、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS251）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS252）、可変表示中演出処理を終了する。

【0510】

図11-6は、設定示唆演出の実行例を示している。図11-6(A)は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる演出実行例HD101を示している。「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rには7の数字に対応する飾り図柄が停止表示されることで、リーチ成立となりノーマルリーチのリーチ演出が実行される。図11-6(B)は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる演出実行例HD102を示している。画像表示装置5の表示画面では飾り図柄が縮小表示され、スーパーリーチのリーチ演出における演出画像の表示が行われる。図11-6(C)は、設定示唆演出となる変更演出が実行される演出実行例HD103を示している。停止表示されているリーチ図柄に重畳して、変更演出に対応する演出表示が表示される。また、「図柄表示色変更!!」といったメッセージを報知する演出画像が表示されることで、図柄表示色を変更する示唆が行われる。

【0511】

図11-6(D1)は、パターンRE-0により図柄表示色が変わらない演出実行例HD111を示している。図11-6(D2)は、パターンRE-1により図柄表示色が銅色に変化する演出実行例HD112を示している。図11-6(D3)は、パターンRE-2により図柄表示色が銀色に変化する演出実行例HD113を示している。図11-6(D4)は、パターンRE-3により図柄表示色が金色に変化する演出実行例HD114を示している。演出実行例HD111では、パターンRE-0によりリーチ図柄の表示色が変わらず、通常表示色である赤色のまま変更されない。このように図柄表示色が変わらない失敗演出（ガセ演出）が実行され、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。演出実行例HD112では、パターンRE-1によりリーチ図柄の表示色が銅色に変更されることで、設定値が2以上であることの確定を示唆する。演出実行例HD113では、パターンRE-2によりリーチ図柄の表示色が銀色に変更されることで、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。演出実行例HD114では、パターンRE-3によりリーチ図柄の表示色が金色に変更されることで、最高の設定値となる6の確定を示唆する。

【0512】

設定示唆演出は、リーチ図柄の表示色を変更可能な変更演出の他にも、例えば擬似連演出や先読み予告演出など、任意の演出によって大当たり期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。可変表示の実行中に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができる演出であってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

【0513】

パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機1における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なるパターンが含まれてもよい。パチンコ遊技機1における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出態様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるよ

10

20

30

40

50

うに、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 1 4 】

可変表示の実行中には、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当り」となった場合に、大当り開始演出（ファンファーレ演出）や大当り中演出（第 1 ラウンドや第 2 ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

【 0 5 1 5 】

大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【 0 5 1 6 】

（特徴部 0 5 9 A K に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 0 5 9 A K における遊技機につき、図 1 2 - 1 ~ 図 1 2 - 3 5 を参照して説明する。本実施の形態の特徴部 0 5 9 A K におけるパチンコ遊技機 1 は、大当り遊技状態後に限られず、可変表示結果として時短図柄が停止表示した場合にも時短制御が行われる（時短状態となる）。そして、特図ゲームの表示結果については通常状態時も時短状態時も時短図柄が停止表示するものの、時短状態においては時短図柄が停止表示した場合でも時短制御が新たに行われることはない。一方、飾り図柄については、通常状態時と時短状態時とで異なる図柄が停止表示する。以下、このような特徴を有する特徴部 0 5 9 A K におけるパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【 0 5 1 7 】

図 1 2 - 1 は、本実施の形態の特徴部 0 5 9 A K におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 0 5 1 8 】

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

【 0 5 1 9 】

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

10

20

30

40

50

【 0 5 2 0 】

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

【 0 5 2 1 】

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

10

【 0 5 2 2 】

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

【 0 5 2 3 】

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

20

【 0 5 2 4 】

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

【 0 5 2 5 】

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

【 0 5 2 6 】

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

30

【 0 5 2 7 】

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。) 。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。) 。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。また、時短状態では、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御 (高開放制御、高ベース制御) が実行され、特別図柄 (特に第 2 特別図柄) の変動効率が向上する。そして、当該時短状態では、可変入賞球装置 6 B により形成される第 2 始動入賞口へ遊技球を入賞させるよう、遊技者にとって右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

40

【 0 5 2 8 】

50

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

【0529】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。大当り遊技状態において、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口へ遊技球を入賞させるよう、右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

10

【0530】

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

20

【0531】

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

【0532】

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

【0533】

遊技盤 2 の所定位置（図 12 - 1 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

30

【0534】

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

【0535】

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

40

【0536】

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

【0537】

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

50

アタッカランプ 9 c が設けられている。

【 0 5 3 8 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 - 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されている。

【 0 5 3 9 】

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

10

【 0 5 4 0 】

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

【 0 5 4 1 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A により検出される。

20

【 0 5 4 2 】

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

【 0 5 4 3 】

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

30

【 0 5 4 4 】

図 1 2 - 2 は、図 6 のステップ S 1 0 1 において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 1）。スイッチ処理において第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであると判定されているなどして第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであると判定した場合（ステップ S 2 1 0 1；Y e s）、C P U 1 0 3 は、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 2）。このとき、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 1 特図保留記憶数カウンタ（第 1 特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第 1 特図保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 1 2 0 2 において第 1 特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップ S 1 2 0 2；N o）、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップ S 1 2 0 3）。

40

【 0 5 4 5 】

ステップ S 1 2 0 1 において第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであると判定した場合（ステップ S 1 2 0 1；N o）や、ステップ S 1 2 0 2 において第 1 特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合（ステップ S 1 2 0 2；Y e s）には、C P U 1 0 3 は、

50

普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 4）。スイッチ処理において第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであると判定されているなどして第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであると判定した場合（ステップ S 1 2 0 4；Y e s）、C P U 1 0 3 は、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 5）。このとき、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 2 特図保留記憶数カウンタ（第 2 特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第 2 特図保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 1 2 0 5 において第 2 特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップ S 1 2 0 5；N o）、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップ S 1 2 0 6）。第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンではないと判定した場合（ステップ S 1 2 0 4；N o）や、第 2 特図保留記憶数が上限値であると判定した場合（ステップ S 1 2 0 5；Y e s）には、C P U 1 0 3 は、始動入賞判定処理を終了する。

【0546】

ステップ S 1 2 0 3 または S 1 2 0 6 の処理のいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウンタ値を 1 加算するように更新する（ステップ S 2 0 7）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 特図保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 特図保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 特図保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口に遊技球が進入して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加（インクリメント）するように更新される。また、第 2 特図保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口に遊技球が進入して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加（インクリメント）するように更新される。このときには、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算するように更新する（ステップ S 1 2 0 8）。

【0547】

ステップ S 1 2 0 8 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップ S 1 2 0 9）。一例として、ステップ S 1 2 0 9 の処理では、乱数回路 1 0 4 や R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップ S 1 2 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが第 1 特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが第 2 特図保留記憶部にセットされる。なお、このとき、C P U 1 0 3 は、保留データが第 1 特図保留記憶部にセットされたときには、第 1 保留表示器 2 5 A を制御して、1 つ加算された第 1 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 1 保留表示器 2 5 A に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ増やす）ようにしてもよい。なお、C P U 1 0 3 は、保留データが第 2 特図保留記憶部にセットされたときには、第 2 保留表示器 2 5 B を制御して、1 つ加算された第 2 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 2 保留表示器 2 5 B に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ増やす）ようにしてもよい。

【0548】

第 1 特図保留記憶部は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が進入して第 1 始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関

10

20

30

40

50

連付けて、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【0549】

なお、第1特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第1特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部5HLの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部5HLの第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

【0550】

第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【0551】

なお、第2特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第2特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

【0552】

ステップS1210の処理を実行した後、CPU103は、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS1211）。その後、CPU103は、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS1212）。

【0553】

続いて、CPU103は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS1213）。入賞時乱数値判定処理は、上述のように、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップS1209で抽出した乱数値MR1～3のうちの乱数値MR1およびMR3に基づいて、

10

20

30

40

50

当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かおよび当該可変表示の変動パターン（図 1 1 - 5 参照）を判定する処理である。その後、CPU 1 0 3 は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップ S 1 2 1 4）。このとき、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップ S 1 2 1 4；「2」）、CPU 1 0 3 は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 1 2 1 5）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であると判定した場合（ステップ S 1 2 1 4；「1」）、CPU 1 0 3 は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 1 2 1 6）、ステップ S 1 2 0 4 に処理を進める。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

10

【0 5 5 4】

図 1 2 - 3 は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 2 - 2 のステップ S 1 2 1 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、入賞時乱数値判定処理では、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口）にて検出された始動入賞タイミングで、このタイミングで抽出された乱数値（ステップ S 1 2 0 9 の処理において抽出された乱数値）の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示の変動パターンがどれになるかの判定などを行う（いわゆる「先読み」）。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前（特図ゲームの開始条件成立前）に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを先読みし、この先読み結果に基づいて、演出制御基板 1 2 の側で演出制御用 CPU 1 2 0 などにより、保留表示の表示態様などを決定することができる。

20

【0 5 5 5】

図 1 2 - 3 に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、例えば、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）や確変フラグ（確変状態のときにオン状態になるフラグ）の状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ S 3 5 1）。CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか否かを特定する。例えば、特図プロセスフラグの値が、「4」～「7」である場合には、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態が大当り遊技状態であると特定すればよい。

30

【0 5 5 6】

ステップ S 3 5 1 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、特定された遊技状態が大当り遊技状態となっている大当り中であるか否かを判定する（ステップ S 3 5 2）。大当り中でないと判定した場合（ステップ S 3 5 2；No）、CPU 1 0 3 は、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ベース中であるか否かを判定する（ステップ S 3 5 3）。高ベース中であると判定した場合（ステップ S 3 5 3；Yes）、または、ステップ S 3 5 2 の処理において大当り中であると判定した場合（ステップ S 3 5 2；Yes）、CPU 1 0 3 は、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する（ステップ S 3 5 4）。始動口バッファ値が「2」ではないと判定した場合（ステップ S 3 5 4；No）、CPU 1 0 3 は、入賞時判定を制限するための設定を行う（ステップ S 3 5 6）。

40

【0 5 5 7】

50

一方、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップS354；Yes）、または、ステップS353の処理において高ベース中ではないと判定した場合（ステップS353；No）、CPU103は、第1特図表示結果決定テーブルまたは第2特図表示結果決定テーブルから、始動口バッファ値（「1」または「2」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルを選択する（ステップS355）。

【0558】

ステップS355の処理に続いて、CPU103は、乱数値MR1が大当たり決定範囲内であるか否かを判定する（ステップS357）。CPU103は、例えば、大当たり決定範囲に含まれる個々の決定値と、図12-2に示すステップS1209の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1とを、逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当たり決定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり決定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり決定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定（大当たり始動判定）できる。

【0559】

なお、ステップS357の処理において、例えば、CPU103は、ステップS1210で特図保留記憶部に格納した乱数値MR1を読み出し、読み出した乱数値MR1を使用して上記の判定を行えばよい。また、CPU103は、ステップS1210とは別に乱数値MR1をRAM102の所定領域（特図保留記憶部以外の領域）やCPU103の記憶領域などに保持しておき、保持した乱数値に基づいて上記の判定を行ってもよい。これは、後述する乱数値MR3についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で 사용되는乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくてもよい。

【0560】

ステップS357の処理において大当たり決定範囲内であると判定した場合（ステップS357；Yes）、CPU103は、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップS358）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別決定テーブルから大当たり種別決定用テーブルデータを選択する。CPU103は、選択した大当たり種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

【0561】

ステップS358の処理に続いて、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述する大当たり変動パターン決定テーブル（図12-11参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS359）。大当たり変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「大当たり」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

【0562】

ステップS357の処理において大当たり決定範囲内でないとして判定した場合（ステップS357；No）、CPU103は、その乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり決定範囲内であるか否かを判定する（ステップS360）。CPU103は、ステップS305の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当たり」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当たり決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が小当たり決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。

【0563】

小当たり決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップS360；Yes）、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された小当たり変動パターン決定テーブル（図12-11（B）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS362）。小

10

20

30

40

50

当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「小当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

【0564】

一方、小当り決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップS360；No）、CPU103は、その乱数値MR1を示す数値データが所定の時短決定範囲内であるか否かを判定する（ステップ059AKS001）。CPU103は、ステップS355の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「ハズレ（時短）」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が時短決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。なお、

10

【0565】

時短決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップ059AKS001；Yes）、CPU103は、乱数値MR2に基づいて、時短種別を判定する（ステップ059AKS002）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、図12-7に示す時短種別決定テーブルから時短種別決定用テーブルデータを選択する。CPU103は、選択した時短種別決定用テーブルデータを参照することにより、時短種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

20

【0566】

ステップ059AKS002の処理に続いて、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述する時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル（図12-12（A）、（D）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップ059AKS002A）。時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「ハズレ」となるものの、時短図柄が停止表示される可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。ステップ059AKS002Aでは、時短種別に応じて図12-12（A）の時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルと図12-12（D）の時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルとのいずれかを選択すればよい。

30

【0567】

一方、時短決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップ059AKS001；No）、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブル（図12-12（B）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップ059AKS002B）。

【0568】

ステップS309、ステップS312、ステップ059AKS002A、およびステップ059AKS002Bのいずれかを実行した後、CPU103は、ステップS1209で抽出された変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定されている大当り変動パターン決定テーブル、小当り変動パターン決定テーブル、時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル、時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照し、乱数値MR3と合致する決定値に割り当てられている変動パターンを判定する（ステップS363）。CPU103は、例えば、各変動パターンに割り当てられた個々の決定値と、乱数値MR3とを、逐一比較することにより、乱数値MR3と合致する決定値の有無を判定することで変動パターンを判定してもよいし、あるいは、各変動パターンに割り当てられた決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR3と決定値の最小値や最大値とを比較することにより変動パターンを判定してもよい。

40

50

【 0 5 6 9 】

ステップ S 3 5 6、S 3 6 3 の処理のいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、ステップ S 3 5 8、ステップ 0 5 9 A K S 0 0 2、ステップ S 3 6 3 の判定結果に応じた内容の始動入賞時コマンドの送信設定を行い（ステップ S 3 6 4）、入賞時乱数値判定処理を終了する。始動入賞時コマンドは、始動口入賞指定コマンドと、特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、から構成される。始動口バッファ値が「1」のときは、始動入賞時コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドと、第1特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。始動口バッファ値が「2」のときは、始動入賞時コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドと、第2特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。送信設定されたコマンドは、コマンド制御処理において送信される。

10

【 0 5 7 0 】

送信設定する第1特図保留記憶数指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドは、現在の第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定するコマンド（当該記憶数に対応した E X T データを含むコマンド）とし、指定する特図保留記憶数は、第1特図保留記憶数カウンタや第2特図保留記憶数カウンタのカウント値によって特定すればよい。送信設定する図柄指定コマンドは、ステップ S 3 5 7 の判定結果が大当り決定範囲内であるときには（ステップ S 3 5 7 ; Y e s）、可変表示結果の判定結果が「大当り」であることを指定するコマンド（「大当り」に対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ S 3 5 7 の判定結果が小当り決定範囲内であるときには（ステップ S 3 6 0 ; Y e s）、可変表示結果の判定結果が「小当り」であることを指定するコマンド（「小当り」に対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ 0 5 9 A K S 0 0 1 の判定結果が時短決定範囲内であるときには（ステップ 0 5 9 A K S 0 0 1 ; Y e s）、可変表示結果の判定結果が「ハズレ（時短）」であることを指定するコマンド（「ハズレ（時短）」に対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ 0 5 9 A K S 0 0 1 の判定結果が時短決定範囲でないときには（ステップ S 3 6 0 ; N o）、可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを指定するコマンド（「ハズレ」に対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ S 3 5 4 の判定結果が始動口バッファ値 = 1 であるときには（ステップ S 3 5 4 ; N o）、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応した E X T データを含むコマンド）とすればよい。送信設定する変動パターン判定結果指定コマンドは、ステップ S 3 6 3 で判定した判定結果となる変動パターンを指定するコマンド（判定結果である変動パターンに対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ S 3 5 4 の判定結果が始動口バッファ値 = 1（ステップ S 3 5 4 ; N o）であるときには始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応した E X T データを含むコマンド）とすればよい。

20

30

【 0 5 7 1 】

入賞時乱数値判定処理では、上記のように、今回ステップ S 1 2 0 9 で抽出した乱数値 M R 1 ~ 3 に対応する可変表示について、当該可変表示（特図ゲーム）の可変表示結果が「大当り」や「小当り」、「ハズレ（時短）」になるか否か、および、当該可変表示の変動パターン（図 1 2 - 1 0 参照）が判定され、いわゆる先読みが行われる。なお、この処理では現在の遊技状態に基づいて判定を行い、可変表示が実際に実行されときの遊技状態に基づいて判定を行っていないため、当該判定は必ずしも正確なものでないが、ある程度の精度で可変表示結果や変動パターンを予測することができる。また、入賞時乱数値判定処理では、ステップ S 3 5 2 の処理において大当り中であると判定した場合や、ステップ S 3 5 3 の処理において時短制御中であると判定されたことに基づいて、ステップ S 3 5 4 の処理により始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する。このとき、始動口バッファ値が「1」であり「2」ではない場合には、ステップ S 3 5 5 などの処理を実行せずにステップ S 3 6 4 の処理に進み、始動入賞時の判定を行わない。こうして、時短制

40

50

御に伴う高開放制御が行われるときや、大当り遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が進入したことによる始動入賞（第1始動入賞）の発生に基づいて上記各判定が行われないように制限する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、時短制御中や大当り遊技状態であるときには、第1始動入賞に基づく先読みが実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

【0572】

図12-4は、特別図柄通常処理として、図6のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図12-4に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS1231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS1231の処理では、RAM102に記憶されている第2保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

10

【0573】

ステップS1231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS1231；No）、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS1232）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

【0574】

ステップS1232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS1233）。また、ステップS1233の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップS1234）。

30

【0575】

ステップS1231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップS1231；Yes）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS1235）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS1235の処理では、RAM102にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS1235の処理は、ステップS1231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

40

【0576】

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

【0577】

ステップS1235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS1235；No）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されて

50

いる保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS1236）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0578】

ステップS1236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1、MR2示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS1237）。また、ステップS1237の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS1238）。

10

【0579】

ステップS1234、S1238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップS1239）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、図12-5（A）に示す第1特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、図12-5（B）に示す第2特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。また、CPU103は、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。

20

【0580】

第1特図表示結果決定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「ハズレ（時短）」としてその後の可変表示から時短状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブルは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「ハズレ（時短）」としてその後の可変表示から時短状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

30

【0581】

第1特図表示結果決定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ（時短）」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第2特図表示結果決定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当たり」、「ハズレ（時短）」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

40

【0582】

第1特図表示結果決定テーブルや第2特図表示結果決定テーブルにおいて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次の可変表示から時短状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態

50

(低確状態)であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態(高確状態)では、通常状態または時短状態(低確状態)であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。すなわち、第 1 特図表示結果決定テーブルと第 2 特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。また、第 1 特図表示結果決定テーブルと第 2 特図表示結果決定テーブルとでは、第 2 特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ(時短)」として次の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられている。そのため、時短状態の終了時に記憶されている第 2 特図の保留に対応する可変表示において特図表示結果が「ハズレ(時短)」となる割合が高くなっている。

10

【0583】

第 1 特図表示結果決定テーブルの設定例では、所定範囲の決定値(「30000」~「30350」の範囲の値)が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第 2 特図表示結果決定テーブル 130B の設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合と、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

20

【0584】

特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短状態(低確高ベース状態)や確変状態(高確高ベース状態)といった、普通可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な小当り遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第 2 特図表示結果決定テーブルにおいても、第 1 特図表示結果決定テーブルにおける設定とは異なる所定範囲の決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図表示結果決定テーブルでは、第 1 特図表示結果決定テーブルに比べて少ない決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられてもよい。こうして、時短状態や確変状態といった高ベース状態であるときには、通常状態や時短なし確変状態といった低ベース状態であるときよりも、小当り遊技状態に制御すると決定される割合が低くなるようにしてもよい。あるいは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

30

【0585】

図 12-4 に示すステップ S1239 の処理に続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値 MR1 を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ(時短)」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ(時短)」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップ S1240)。

40

【0586】

ステップ S1239 では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、ステップ S1240 の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データを用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定される。例えば、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、第 1 特図表

50

示結果決定テーブルや第2特図表示結果決定テーブルにおいて遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。これに対して、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブルや第2特図表示結果決定テーブルにおいて遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。

【0587】

ステップS1240にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS1241)。そして、「大当たり」と判定された場合には(ステップS1241; Yes)、RAM102に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS1242)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図12-6に示す大当たり種別決定テーブルを選択してセットする(ステップS1243)。

10

【0588】

大当たり種別決定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別決定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示(変動)が行われた特別図柄が第1特図(第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値(決定値)が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

20

【0589】

大当たり種別決定テーブルの設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「突確」の大当たり種別に対する決定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の決定値(「82」~「99」の範囲の値)が「突確」の大当たり種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当たり種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「突確」として短期開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な短期開放大当たり状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。

30

【0590】

なお、変動特図が第2特図である場合にも、変動特図が第1特図である場合とは異なる所定範囲の決定値が、「突確」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない決定値が、「突確」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

40

【0591】

図12-4に示すステップS1243にてセットされた大当たり種別決定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当たり種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する(

50

ステップ S 1 2 4 4)。

【 0 5 9 2 】

ステップ S 1 2 4 4 の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば R A M 1 0 2 に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ S 1 2 4 5 ）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「 0 」とし、「確変」であれば「 1 」とし、「突確」であれば「 2 」とすればよい。

10

【 0 5 9 3 】

ステップ S 1 2 4 1 にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ S 1 2 4 1 ; N o ）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップ S 1 2 4 6 ）。そして、「小当り」とであると判定されたときには（ステップ S 1 2 4 6 ; Y e s ）、R A M 1 0 2 に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップ S 1 2 4 7 ）。

【 0 5 9 4 】

ステップ S 1 2 4 6 にて「小当り」ではないと判定された場合には（ステップ S 1 2 4 6 ; N o ）、その特図表示結果が「ハズレ（時短）」（以下、単に「時短」と言うこともある）であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 0 3 ）。そして、「時短」とであると判定された場合には（ステップ 0 5 9 A K S 0 0 3 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、時短種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 1 2 - 7 に示す時短種別決定テーブルを選択してセットして、大当り種別を決定する場合と同様に、乱数値 M R 2 に基づいて時短種別を決定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 0 4 ）。

20

【 0 5 9 5 】

図 1 2 - 7 に示す時短種別決定テーブルは、特図表示結果を「ハズレ（時短）」として時短状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値と共通である M R 2 に基づき、時短種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。時短種別決定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、時短種別決定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（決定値）が、「時短 A 」～「時短 D 」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。図示するように、この実施の形態の特徴部 0 5 9 A K では、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第 1 特図である場合には、「時短 A 」または「時短 B 」の時短種別に決定され、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第 2 特図である場合には、「時短 C 」または「時短 D 」の時短種別に決定される。「時短 A 」と「時短 C 」は、1 0 0 回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。「時短 B 」は、5 0 回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。「時短 D 」は、2 0 回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。

30

【 0 5 9 6 】

図 1 2 - 4 のステップ 0 5 9 A K S 0 0 4 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、当該ステップ 0 5 9 A K S 0 0 4 にて決定された時短種別に対応して、例えば R A M 1 0 2 に設けられた時短種別バッファの格納値である時短種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ 0 5 9 A K S 0 0 5 ）、決定された時短種別を記憶させる。一例として、時短種別が「時短 A 」であれば時短種別バッファ値を「 0 」とし、「時短 B 」であれば「 1 」とし、「時短 C 」であれば「 2 」とし、「時短 D 」であれば「 3 」とすればよい。

40

【 0 5 9 7 】

ステップ 0 5 9 A K S 0 0 5 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた時短中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ 0 5 9

50

A K S 0 0 6)。時短中フラグは、現在時短制御中であることを示すフラグである（単に時短フラグと言うこともある）。時短中フラグがオフ状態であれば（ステップ059AKS006; No）、RAM102に設けられた時短開始フラグをオン状態にセットする（ステップ059AKS006A）。時短開始フラグは、次回行われる特図ゲームから時短制御を開始することを示すフラグである。

【0598】

ステップ059AKS003にて「ハズレ（時短）」ではないと判定された場合や（ステップ059AKS003; No）、ステップ059AKS006にて時短中フラグがオン状態であると判定した場合や（ステップ059AKS006; Yes）、ステップS1245、S1247、ステップ059AKS006Aの処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かや次回時短状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果や時短状態とする場合における時短種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS1248）。一例として、ステップ059AKS003にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップ059AKS003にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」であると判定された場合には、ステップ059AKS004における時短種別の決定結果に応じて、時短図柄となる「1」、「4」、「6」、「8」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、時短種別を「時短A」とする決定結果に応じて、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、時短種別を「時短B」とする決定結果に応じて、「4」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。時短種別を「時短C」とする決定結果に応じて、「6」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。時短種別を「時短D」とする決定結果に応じて、「8」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0599】

ステップS1246にて特図表示結果が「小当り」とであると判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS1241にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップS1244における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち通常大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、短期開放大当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0600】

ステップS1248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS1249）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS1235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS1235; Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS1250）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストラーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0601】

図 1 2 - 8 は、図 6 に示すステップ S 1 1 1 において実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理が開始されると、CPU 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 2 6 1）。大当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップ S 2 6 1；Yes）、CPU 1 0 3 は、図 1 2 - 1 1（A）に示す大当り変動パターン決定テーブルを参照し、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップ S 2 6 2）。

【0602】

図 1 2 - 1 0 は、この実施の形態の特徴部 0 5 9 A K における変動パターンの一例を示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ（時短）」および「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ（時短）」または「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。なお、特徴部 0 5 9 A K では、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ選択される、ハズレ（時短）時の専用の変動パターン（図示する P B 2 - 4 の変動パターン）や、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となることを煽るものの「ハズレ」となる時短ガセの変動パターンが用意されている。可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ選択される、ハズレ（時短）時の専用の変動パターンについては、例えばスーパーリーチ D の変動パターンなど、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ実行される種類のスーパーリーチ演出の変動パターンがあってもよい。

【0603】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。大当り変動パターンと小当り変動パターンは、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。スーパーリーチ変動パターンには、可変表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに関わらず、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C といった態様のリーチ演出がある。

【0604】

図 1 2 - 1 1（A）に示す大当り変動パターン決定テーブルは、特図表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。図 1 2 - 1 1（A）に示す大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 4 - 1、変動パターン P B 4 - 2、変動パターン P B 4 - 3、及び変動パターン P C 1 - 1 ~ 変動パターン P C 1 - 3 のいずれかに割り当てられている。

【0605】

図 1 2 - 1 1（A）に示す大当り変動パターン決定テーブル 1 3 2 A では、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターン P A 4 - 1、変動パター

ンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPB4-3に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当たり種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

【0606】

また、大当たり変動パターン決定テーブルでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当たり種別が「非確変」又は「確変」である場合には、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPB4-3に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当たり種別が「突確」である場合には、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPB4-3に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」に応じて短期開放大当たり状態に制御される場合には、通常開放大当たり状態に制御される場合とは異なる変動パターンに決定することができる。

10

【0607】

なお、大当たり種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターンに対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。また、大当たり種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。なお、この実施の形態では、大当たり種別が「非確変」の場合の方が、「確変」の場合よりも、多くの決定値がノーマルリーチの変動パターンを示す変動パターンPA4-1に割り当てられている。したがって、スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当たり種別が「非確変」となるよりも「確変」となる可能性が高くなるため、遊技者に期待を抱かせることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、図12-11(A)に示す大当たり変動パターン決定テーブルでは、スーパーリーチCのリーチ演出を行う変動パターンPB4-1よりも、スーパーリーチBのリーチ演出を行う変動パターンPB4-2の方が、変動パターンPB4-2よりも、スーパーリーチAのリーチ演出を行う変動パターンPB4-3の方が、すなわち、変動時間が長くなるにつれて(図12-10の変動時間参照)多くの決定値が割り当てられている。

20

30

【0608】

図12-8に戻り、ステップS261の処理において大当たりフラグがオフ状態であると判定した場合(ステップS261; No)、CPU103は、小当たりフラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップS263)。小当たりフラグがオン状態であると判定した場合(ステップS263; Yes)、CPU103は、図12-11(B)に示す小当たり変動パターン決定テーブルを参照し、特図表示結果が「小当たり」となる小当たり時に対応した変動パターンを決定する(ステップS264)。

40

【0609】

一方、小当たりフラグがオフ状態であると判定した場合(ステップS263; No)、CPU103は、時短開始フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ059AKS007)。時短開始フラグがオン状態であると判定した場合(ステップ059AKS007; Yes)、CPU103は、図12-12(A)、(C)および(D)に示す時短開始フラグオン時の変動パターンテーブルを選択する(ステップ059AKS008)。一方、時短開始フラグがオフ状態であると判定した場合(ステップ059AKS007; No)、CPU103は、図12-12(B)および(E)に示す時短開始フラグオフ時

50

の変動パターンテーブルを選択する（ステップ059AKS009）。

【0610】

ステップ059AKS008またはステップ059AKS009の処理を実行した後、CPU103は、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかといった特図の種類と時短中であるか否かに応じて、特図表示結果が「ハズレ（時短）」または「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する（ステップ059AKS010）。具体的に、ステップ059AKS010では、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であり、変動特図が第1特図である場合、時短制御が行われているか否かに関わらず、図12-12（A）に示す時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、時短種別に応じて、例えば変動用乱数パッファなどに格納されている変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。一方、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であり、変動特図が第2特図である場合、時短制御が行われているか否かに応じて、図12-12（C）または（D）に示す時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、特図表示結果が「ハズレ」であり、変動特図が第1特図である場合、図12-12（B）に示す時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、時短制御が行われている時短状態であるか否かに応じて、乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、特図表示結果が「ハズレ」であり、変動特図が第2特図である場合、時短中であれば、図12-12（B）に示す時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。一方、通常状態であれば、図12-12（E）に示す時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。図示するように、この実施の形態の特徴部059AKでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合）、スーパーリーチの種類に応じて時短種別が異なる割合で決定されるよう決定値が割り当てられている。具体的に、大当たり期待度が高いスーパーリーチが実行された方が、時短回数が多い時短種別となるように決定値が割り当てられている（スーパーリーチCよりもBの方が「時短A」の時短種別となる割合が高くなるように割り当てられている）。また、図示するように、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合）、大当たり期待度が最も高いスーパーリーチAに決定値が割り当てられていない。すなわち、特徴部059AKでは、スーパーリーチの種類に応じて「ハズレ（時短）」となる割合が異なるように決定値が割り当てられている。また、特徴部059AKでは、例えば図12-11および11-12に示すように、スーパーリーチBやスーパーリーチCのリーチ演出が実行された場合、大当たりとなる場合、ハズレ（時短）となる場合、単にハズレとなる場合、といったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当てられている。したがって、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、上述したように、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6Bは遊技者にとって右側の遊技領域に設けられており、所謂右打ちをした場合にのみ遊技球が入賞するものとなっている。そのため、特徴部059AKでは、時短状態において遊技者が右打ちしたことにより、時短状態において第2特図が変動する。一方、時短制御が終了して第2特図に対応する保留記憶が残存した場合に、通常状態において第2特図が変動することとなる。すなわち、通常状態において第2特図が変動するのは、時短制御が終了して第2特図に対応する保留記憶が残存している場合のみである。そこで、特徴部059AKでは、図12-12（E）に示すように、時短終了後に行われる可変表示の最大数である4回に対応した（第2特図に対応する保留記憶数の最大値である「4」に対応した）可変表示（変動）変動パターン決定テーブルとなっている。

【0611】

10

20

30

40

50

図 1 2 - 8 に戻り、ステップ 0 5 9 A K S 0 1 0 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、時短開始フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 1 1）。時短開始フラグがオン状態である場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 1 1 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、決定した変動パターンが時短確定の変動パターン（すなわちハズレ（時短）時の専用の変動パターン）であることを示す P B 2 - 4 であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 1 2）。決定した変動パターンが P B 2 - 4 ではない場合、後述する時短煽り演出を実行するための期間としての時短煽り演出期間を、当該決定した変動パターンにより示される特図変動時間に追加する（ステップ 0 5 9 A K S 0 1 3）。具体的に、ステップ 0 5 9 A K S 0 1 3 では、図 1 2 - 9 に示すように、時短種別に応じた時短煽り演出期間を追加すればよい。なお、ハズレ（時短）時の専用の変動パターンである P B 2 - 4 や、時短ガセの変動パターンである P B 2 - 5 には、図 1 2 - 1 0 に示す特図変動時間に時短煽り演出期間（10 秒）が含まれている。時短煽り演出は、飾り図柄の最終停止図柄として、次の可変表示から時短状態に制御されることを示す飾り図柄である時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る演出である。

【 0 6 1 2 】

図 1 2 - 8 のステップ S 2 6 2、S 2 6 4、0 5 9 A K S 0 1 3 のいずれかの処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間（変動時間ともいう）を設定する（ステップ S 2 6 6）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図 1 2 - 1 0 に示すように、あらかじめ用意された複数の変動パターンに対応して、あらかじめ定められているが、ステップ 0 5 9 A K S 0 1 3 の処理を実行した場合には、時短煽り演出期間が追加された期間となっている。C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 6 2、S 2 6 4、0 5 9 A K S 0 1 3 の各処理で選択した変動パターン（ステップ 0 5 9 A K S 0 1 3 の処理を実行した場合には、時短煽り演出期間が追加された期間）に対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。なお、この実施の形態の特徴部 0 5 9 A K では、時短開始フラグがオン状態であり、決定した変動パターンが P B 2 - 4 ではない場合に、時短煽り演出を実行するための期間としての時短煽り演出期間を、変動パターンにより示される特図変動時間に追加する例を示したが、この他にも、例えば可変表示結果が「大当り」となる場合や「小当り」となる場合についても、所定の期間を特図変動時間に追加してもよい。この場合、時短種別と同様に、大当り種別に応じた期間を追加すればよく、その処理はステップ 0 5 9 A K S 0 1 3 と共通であってよい。具体的に、図 1 2 - 9 に示す「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」に対応するそれぞれの期間を、「非確変」、「確変」、「突確」に対応する期間として追加すればよい。

【 0 6 1 3 】

ステップ S 2 6 6 の処理に続いて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 6 7）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、C P U 1 0 3 は、第 1 特図を用いた可変表示を開始するときには、第 1 保留表示器 2 5 A を制御して、1 つ減算された第 1 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 1 保留表示器 2 5 A に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ減らす）ようにしてもよい。なお、C P U 1 0 3 は、第 2 特図を用いた可変表示を開始するときには、第 2 保留表示器 2 5 B を制御して、1 つ減算された第 2 特図保留記憶

10

20

30

40

50

数を特定可能な表示を第 2 保留表示器 2 5 B に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ減らす）ようにしてもよい。

【 0 6 1 4 】

ステップ S 2 6 7 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板 1 2 側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定が行われる（ステップ S 2 6 8）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、変動開始時コマンドとして、第 1 変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ S 2 6 2、S 2 6 4、または S 2 6 5 で決定した変動パターンを示す E X T データを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示す E X T データを含むコマンド）、第 1 特図保留記憶数指定コマンド（1 減じた第 1 特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を 1 つ消化したときの第 1 特図保留記憶数を示す E X T データを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、変動開始時コマンドとして、第 2 変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ S 2 6 2、S 2 6 4 または S 2 6 5 で決定した変動パターンを示す E X T データを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示す E X T データを含むコマンド）、第 2 特図保留記憶数指定コマンド（1 減じた第 2 特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を 1 つ消化したときの第 2 特図保留記憶数を示す E X T データを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。

10

20

【 0 6 1 5 】

ステップ S 2 6 8 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を「2」に更新してから（ステップ S 2 6 7）、変動パターン設定処理を終了する。

【 0 6 1 6 】

図 1 2 - 1 3 は、特別図柄停止処理として、図 6 のステップ S 1 1 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2 - 1 3 に示す特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 9 1）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップ S 2 9 5 の処理によりオン状態にセットされる。

30

【 0 6 1 7 】

ステップ S 2 9 1 にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップ S 2 9 1 ; N o）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップ S 2 9 2）。このときには、飾り図柄停止コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための飾り図柄停止コマンド送信設定処理を行う（ステップ 0 5 9 A K S 0 2 1）。なお、飾り図柄停止コマンドは、図柄確定コマンドとも言い、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを指定するコマンドであるとともに、当該導出表示した飾り図柄を表示する期間（確定期間）を指定するコマンドである。

40

【 0 6 1 8 】

ここで、コマンド制御処理により主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される主な演出制御コマンドについて図 1 2 - 1 4 を参照して説明する。なお、「（H）」は 1 6 進数であることを示す。

【 0 6 1 9 】

コマンド 8 0 X X（H）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）である。本実施の形態では、変動パターンのそれぞれに対応する変動パターン指定コマンドが設定されている。例えば、各変動パターンには、一意の番号（変動パターン番号）が割り振られ、その番号がコマンド中の「X X」に設定される（例えば、変動パタ

50

ーン P A 1 - 1 なら「 0 1 」など)。また、変動パターン指定コマンドは、飾り図柄の変動開始を指定するためのコマンドでもある。

【 0 6 2 0 】

コマンド 8 A 0 1 (H) は、第 1 始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第 1 始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド(第 1 始動口入賞指定コマンド)である。コマンド 8 A 0 2 (H) は、第 2 始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第 2 始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド(第 2 始動口入賞指定コマンド)である。第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドとを始動口入賞指定コマンドと総称することがある。

【 0 6 2 1 】

コマンド 8 C X X (H) は、大当たりとするか否かやハズレ(時短)とするか否か、および、大当たり種別や時短種別などを指定する、すなわち、可変表示結果を指定する演出制御コマンド(表示結果指定コマンド)である。本実施の形態では、表示結果それぞれに対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、各表示結果には、一意の番号が割り振られ、その番号がコマンド中の「 X X 」に設定される(例えば、「ハズレ」なら「 0 0 」、時短種別が「時短 A」の「ハズレ(時短)」なら「 0 1」、大当たり種別が「確変」の「大当たり」なら「 0 5 」など)。

【 0 6 2 2 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示(変動)を開始することを指定する演出制御コマンド(第 1 変動開始指定コマンド)である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示(変動)を開始することを指定する演出制御コマンド(第 2 変動開始指定コマンド)である。第 1 変動開始指定コマンドと第 2 変動開始指定コマンドとを変動開始指定コマンドと総称することがある。なお、第 1 特別図柄の可変表示を開始するのか第 2 特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、後述する変動パターン判定結果指定コマンドに含めるようにしてもよい。

【 0 6 2 3 】

コマンド 8 F X X (H) は、飾り図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを指定する演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)であるとともに、当該導出表示した飾り図柄を表示する期間(確定期間)を指定するコマンドである。この実施の形態の特徴部 0 5 9 A K では、可変表示結果が「ハズレ(時短)」であるか否か、および可変表示結果が「ハズレ(時短)」である場合におけるそれぞれの時短種別に対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、可変表示結果が「ハズレ(時短)」でない場合には、コマンド中の「 X X 」に「 0 0 」が設定され、可変表示結果が「ハズレ(時短)」である場合には、時短種別に応じて一意の番号が割り振られ、その番号がコマンド中の「 X X 」に設定される(例えば、時短種別が「時短 A」なら「 0 1」、時短種別が「時短 B」なら「 0 2」、時短種別が「時短 C」なら「 0 3」、時短種別が「時短 D」なら「 0 4 」など)。

【 0 6 2 4 】

コマンド 9 5 X X (H) は、遊技状態を指定する演出制御コマンド(遊技状態指定コマンド)である。本実施の形態では、遊技状態それぞれに対応する遊技状態指定コマンドが設定されている。例えば、遊技状態が通常状態(低確低ベース)であれば、「 X X 」は、「 0 0 」に設定される。例えば、遊技状態が高確低ベース状態であれば、「 X X 」は、「 0 1 」に設定される。例えば、遊技状態が高確高ベース状態であれば、「 X X 」は、「 0 2 」に設定される。例えば、遊技状態が低確高ベース状態であれば、「 X X 」は、「 0 3 」に設定される。

【 0 6 2 5 】

コマンド A 0 0 0 (H) は、大当たり遊技状態の開始(ファンファーレの開始)を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド)である。なお、ファンファーレとは、大当たり遊技状態の開始時に実行される、大当たり遊技状態になったことを報知する演出である。コマンド A 1 0 0 (H) は、小当たり遊技状態の開始を指定する演出制御コマンド(小当

10

20

30

40

50

り開始指定コマンド)である。

【0626】

コマンドA2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の特別可変入賞球装置7の開放を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。A3XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の特別可変入賞球装置7の閉鎖を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。

【0627】

コマンドA601(H)は、大当り遊技状態の終了(エンディングの開始)を指定する演出制御コマンド(大当り終了指定コマンド)である。なお、エンディングとは、大当り遊技状態の終了時に実行される、大当り遊技状態が終了することを報知する演出である。コマンドA602(H)は、小当り遊技状態の終了を指定する演出制御コマンド(小当り終了指定コマンド)である。

【0628】

コマンドC1XX(H)は、第1特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第1特図保留記憶数指定コマンド)である。「XX」は、第1特図保留記憶数を示す。コマンドC2XX(H)は、第2特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第2特図保留記憶数指定コマンド)である。「XX」は、第2特図保留記憶数を示す。第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドとを総称して、特図保留記憶数指定コマンドということがある。

【0629】

コマンドC4XX(H)は、始動入賞時の判定結果のうち表示結果を指定する演出制御コマンド(図柄判定結果指定コマンド)である。コマンドC5XX(H)は、始動入賞時の判定結果のうち変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターン判定結果指定コマンド)である。本実施の形態では、後述するステップS101の処理において、第1始動入賞または第2始動入賞が発生したときに、乱数値MR1~3が抽出される。抽出された乱数値MR1~3に対応する可変表示について、可変表示の開始条件の成立前に、この抽出された乱数値MR1~3のうちの乱数値MR1およびMR3に基づいて、可変表示の可変表示結果が「大当り」になるか否か、および、可変表示の変動パターンが判定される。始動入賞時の判定は、これらの判定のことをいい、ステップS1213の入賞時乱数値判定処理(図12-3参照)において実行される。なお、所定の場合には、この判定が行われないことがある。表示結果についての判定結果(判定なしの場合も含む)には、一意の番号が割り振られ、その番号が図柄指定コマンド中の「XX」に設定される(例えば、「判定なし」であれば「00」、「ハズレ」であれば「01」などが設定され、「ハズレ(時短)」であれば時短種別に応じて一意の番号が割り振られ、「大当り」であれば大当り種別に応じて一意の番号が割り振られる)。変動パターンについての判定結果(判定なしの場合も含む)には、一意の番号が割り振られ、その番号が変動パターン指定コマンド中の「XX」に設定される(例えば、「判定なし」であれば「00」、「PA1-1」であれば「11」、「PA1-2」であれば「12」など)。

【0630】

図12-15(A)は、飾り図柄停止コマンド送信設定処理として、図12-13のステップ059AKS021にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。当該飾り図柄停止コマンド送信設定処理は、可変表示結果、および時短種別に応じた飾り図柄停止コマンドを送信する設定を行う処理である。飾り図柄停止コマンド送信設定処理において、CPU103は、まず、時短中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する(ステップ059AKS041)。時短中フラグがオフ状態であれば(ステップ059AKS041;No)、時短開始フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する(ステップ059AKS042)。時短開始フラグがオン状態であれば(ステップ059AKS042;Yes)、今回の可変表示結果が「ハズレ(時短)」であることから、CPU103は、時短種別に応じた飾り図柄停止コマンドの送信設定を行い(ステップ059AKS043)、飾り図柄停止コマンド送信設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 6 3 1 】

具体的に、ステップ 0 5 9 A K S 0 4 3 では、図 1 2 - 1 5 (B) に示すように、時短種別に応じて予め定められている飾り図柄停止コマンド (図柄確定コマンド) を設定する。なお、図示するように、「時短 A 」および「時短 B 」では確定時間が 1 0 秒である一方で、「時短 C 」では確定時間が 5 秒、「時短 D 」では 2 秒となっている。「時短 A 」および「時短 B 」の時短種別は、第 1 特図の可変表示結果が「ハズレ (時短) 」となってしまう場合にのみ決定される時短種別であり、「時短 C 」および「時短 D 」の時短種別は、第 2 特図の可変表示結果が「ハズレ (時短) 」となった場合にのみ決定される時短種別であることから、第 1 特図の可変表示結果が「ハズレ (時短) 」となる場合と第 2 特図の可変表示結果が「ハズレ (時短) 」となる場合とで確定時間が異なるため、可変表示のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、第 2 特図の可変表示結果が「ハズレ (時短) 」となる場合には、時短種別に応じて確定期間が異なるため、確定期間に対する遊技者の注目を集めることができる。また、特徴部 0 5 9 A K では、時短状態ではない場合にのみステップ 0 5 9 A K S 0 4 3 の処理が行われることから、時短終了後に残っている第 2 特図の保留 (残保留) に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ (時短) 」となる場合にのみ、当該ステップ 0 5 9 A K S 0 4 3 の処理が行われることによって、図示する「時短 C 」と「時短 D 」の時短種別に応じた確定時間となる。すなわち、時短終了後における短期間 (最大でも第 2 特図の最大保留記憶数の 4 回の可変表示の期間の終了後) に、再度時短状態に制御されることとなるような場合 (「時短 C 」と「時短 D 」) には、図示するように、通常状態において第 1 特図に対応する可変表示結果が「ハズレ (時短) 」となる場合 (「時短 A 」と「時短 B 」) よりも確定時間を短くしている。したがって、時短状態に制御されることを明確に遊技者に報知することが必要な、通常状態かつ第 1 特図の可変表示についての確定期間を長くすることで、時短状態に制御されることを遊技者に明確に報知する期間を設けることができる。また、時短終了後における短期間で再度時短状態に制御されることとなるような場合、確定期間が長いと遊技興趣を低下させてしまうおそれがあることから、確定期間を短くして、遊技興趣の低下を防止している。

【 0 6 3 2 】

図 1 2 - 1 5 (A) のステップ 0 5 9 A K S 0 4 1 にて時短中フラグがオン状態である場合や (ステップ 0 5 9 A K S 0 4 1 ; Y e s) 、ステップ 0 5 9 A K S 0 4 2 にて時短開始フラグがオフ状態である場合 (ステップ 0 5 9 A K S 0 4 2 ; N o) 、 C P U 1 0 3 は、飾り図柄停止コマンドとしてコマンド 8 F 0 0 (確定期間 0 . 5 秒) を送信する設定を行い (ステップ 0 5 9 A K S 0 4 4) 、飾り図柄停止コマンド送信設定処理を終了する。

【 0 6 3 3 】

図 1 2 - 1 3 に戻り、ステップ 0 5 9 A K S 0 2 1 の処理を実行した後、 C P U 1 0 3 は、ステップ 0 5 9 A K S 0 2 1 にて設定した飾り図柄停止コマンド (図柄確定コマンド) に対応する確定期間 (1 0 秒、5 秒、2 秒、0 . 5 秒のいずれか) を、特図確定表示時間として設定する (ステップ 0 5 9 A K S 0 2 2) 。なお、ステップ 0 5 9 A K S 0 2 2 の処理では、可変表示結果および時短種別に応じて予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから (ステップ S 2 9 5) 、特別図柄停止処理を終了する。こうして、ステップ S 2 9 2 の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップ 0 5 9 A K S 0 2 2 にて設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた特別図柄プロセス処理にて特別図柄停止処理が実行されるごとに、ステップ S 2 9 1 にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。

【 0 6 3 4 】

ステップ S 2 9 1 にて特図確定表示中フラグがオンであるときには (ステップ S 2 9 1 ; Y e s) 、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する (ステップ S 2 9 6) 。例えば、ステップ S 2 9 6 の処理では、ステップ S 2 9 4 の処理によりタイマ初期値が設定された遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を読み取り、その

10

20

30

40

50

タイマ値が「0」となったか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。なお、遊技制御プロセスタイマ値は、そのタイマ値が「0」以外の値であれば、タイマ割込みの発生に基づき遊技制御用タイマ割込み処理が実行されるごとに、1減算されるように更新すればよい。ステップS296にて特図確定表示時間が経過していなければ(ステップS296; No)、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

【0635】

ステップS296にて特図確定表示時間が経過したときには(ステップS296; Yes)、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に(ステップS297)、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS298)。このとき、大当りフラグがオンであれば(ステップS298; Yes)、大当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する(ステップS299)。また、大当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS300)。例えば、ステップS300の処理では、大当り種別バッファ値に応じた大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。

【0636】

ステップS300の処理に続いて、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS301)。また、確変状態や時短状態や後述する残保留期間を終了するための設定を行う(ステップ059AKS023)。例えば、ステップ059AKS023の処理として、確変フラグや時短中フラグや残保留期間中フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短状態において実行される特図ゲームの残り回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから(ステップS303)、特別図柄停止処理を終了する。

【0637】

ステップS298にて大当りフラグがオフである場合には(ステップS298; No)、小当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS304)。このとき、小当りフラグがオンであれば(ステップS304; Yes)、小当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する(ステップS305)。続いて、特図表示結果が「小当り」となったことに対応した大当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS306)。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS307)。また、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する(ステップS308)。

【0638】

ステップS304にて小当りフラグがオフである場合には(ステップS304; No)、時短開始フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ059AKS024)。時短開始フラグがオンであれば(ステップ059AKS024; Yes)、時短開始時処理を実行する(ステップ059AKS025)。時短開始時処理の詳細については後述する。ステップ059AKS025の処理を実行した後、またはステップ059AKS024にて時短開始フラグがオフである場合(ステップ059AKS024; No)、CPU103は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化する(ステップS309)。ステップS308、S309の処理のいずれかを実行した後は、時短状態を終了させるか否かの判定を行う(ステップ059AKS027)。具体的に、ステップ059AKS027の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば1減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値(例えば「0」など)と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、Yesと判定する。他方、時短終了判定値と合致しなければ、Noと判定する。

10

20

30

40

50

【 0 6 3 9 】

時短状態を終了させる場合（ステップ059AKS027；Yes）、CPU103は、時短終了時処理を行う（ステップ059AKS028）。時短終了時処理の詳細については後述する。ステップ059AKS028の処理を実行した後、またはステップ059AKS027にて時短状態を終了させない場合（ステップ059AKS027；No）、CPU103は、残保留期間であるか否かを判定する（ステップ059AKS030）。残保留期間であるか否かについては、後述する残保留期間中フラグがオン状態にセットされているか否かを確認することにより判定すればよい。残保留期間である場合、すなわち残保留期間中フラグがオンである場合（ステップ059AKS030；Yes）、CPU103は、残保留期間終了判定処理を行ってから（ステップ059AKS031）、特別図柄停止処理を終了する。残保留期間終了判定処理の詳細については後述する。一方、残保留期間でない場合、すなわち残保留期間中フラグがオフである場合（ステップ059AKS030；No）、CPU103は、そのまま特別図柄停止処理を終了する。

10

【 0 6 4 0 】

図12-16は、時短開始時処理として、図12-13のステップ059AKS025にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。当該時短開始時処理は、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であり、次に行われる可変表示から時短制御を行うための設定を行う処理である。図12-16に示す時短開始時処理において、CPU103は、まず、時短開始フラグをオフ状態にクリアし（ステップ059AKS051）、時短中フラグをオン状態にセットする（ステップ059AKS052）。続いて残保留期間中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ059AKS053）。残保留期間中フラグは、時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示中であることを示すフラグであり、後述するステップ059AKS063（図12-17参照）の処理にてオン状態にセットされ、時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示が全て終了した場合（後述するステップ059AKS072）や、時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となった場合にオフ状態にクリアされる（後述するステップ059AKS055）。

20

【 0 6 4 1 】

図12-16のステップ059AKS053にて残保留期間中フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップ059AKS053；No）、CPU103は、遊技者にとって右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちを指示するための右打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS054）、時短開始時処理を終了する。ステップ059AKS054の処理にて設定された右打ち指示コマンドが演出制御基板12の側に送信されることで、演出制御基板12の側において図12-33（F）に示す態様の右打ち指示表示が行われる。

30

【 0 6 4 2 】

一方、図12-16のステップ059AKS053にて残保留期間中フラグがオン状態であると判定した場合（ステップ059AKS053；Yes）、CPU103は、残保留期間中フラグをオフ状態にクリアし（ステップ059AKS055）、各種カウント値をクリアする（ステップ059AKS056）。ステップ059AKS056の処理では、後述する残保留カウント値および時短終了後変動カウント値の値を初期値である「0」にクリアすればよい。時短終了後変動カウント値は、残保留カウント値と同様に、RAM102の所定領域に設けられていればよく、時短状態が終了してから行われた可変表示の回数を示すカウント値である。当該時短終了後変動カウント値は、図示は省略しているが、例えば図6のステップS112における特別図柄変動処理において、残保留期間中フラグがオン状態であるときに、可変表示が行われる度に+1されればよい。

40

【 0 6 4 3 】

図12-16のステップ059AKS056の処理を実行した後、CPU103は、簡易態様右打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS057）、時短

50

開始時処理を終了する。ステップ059AKS057の処理にて設定された簡易態様右打ち指示コマンドが演出制御基板12の側に送信されることで、演出制御基板12の側において図12-35(0)に示す態様の右打ち指示表示が行われる。図12-16のステップ059AKS057にて送信設定される簡易態様の右打ち指示コマンドは、ステップ059AKS054の処理にて送信設定される右打ち指示コマンドとは異っており、これは、残保留期間中における可変表示結果が「ハズレ(時短)」となることによる。具体的に、時短終了後における短期間(最大でも第2特図の最大保留記憶数の4回の可変表示の期間の終了後)に、再度時短状態に制御されることとなるため、ステップ059AKS057の処理において、ステップ059AKS054の処理にて送信設定される右打ち指示コマンドを送信すると、遊技者に煩わしさを与えてしまうおそれがある。そのため、ステップ059AKS057の処理では、簡易な態様にて右打ち指示表示を行わせるためのコマンドを送信するようにし、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止している。

10

【0644】

図12-17は、時短終了時処理として、図12-13のステップ059AKS028にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。当該時短終了時処理は、時短制御を終了させ、残保留期間の設定を行う処理である。なお、時短中フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続して時間短縮制御が行われるようにすればよい。あるいは、確変状態でも時間短縮制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時間短縮制御を終了するようにしてもよい。こうして時間短縮制御を終了するときには、確変制御もあわせて終了することにより通常状態となるようにしてもよいし、確変制御については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。

20

【0645】

図12-17に示す時短終了時処理において、CPU103は、まず、時短中フラグをオフ状態にクリアする(ステップ059AKS061)。続いて、第2特図の保留(残保留)が存在するか否かを判定する(ステップ059AKS062)。ステップ059AKS062では、RAM102の所定領域に記憶されている第2特図に対応する保留情報を確認することにより、第2特図の保留(残保留)が存在するか否かを判定すればよい。

30

【0646】

第2特図の保留(残保留)が存在する場合(ステップ059AKS062; Yes)、残保留期間中フラグをオン状態にセットするとともに(ステップ059AKS063)、当該第2特図の保留(残保留)の数に応じて残保留数カウント値をセットする(ステップ059AKS064)。具体的に、ステップ059AKS064では、RAM102の所定領域に記憶されている第2特図に対応する保留情報の数が「4」であれば、残保留数カウント値に「4」をセットし、「3」であれば「3」をセットし、「2」であれば「2」をセットし、「1」であれば「1」をセットすればよい。

【0647】

ステップ059AKS064の処理を実行した後、CPU103は、時短終了後変動カウント値に「0」をセットして初期化する(ステップ059AKS065)。なお、当該時短終了後変動カウント値は、図12-16のステップ059AKS056にて「0」に初期化されていることから、「0」である場合には当該ステップ059AKS065の処理をスキップしてもよい。ステップ059AKS065の処理を実行した後、CPU103は、右打ち指示表示を消去するための右打ち消去コマンドを送信する設定を行い(ステップ059AKS066)、時短終了時処理を終了する。ステップ059AKS066の処理にて設定された右打ち消去コマンドが演出制御基板12の側に送信されることで、演出制御基板12の側において図12-30に示すステップ059AKS136の処理が実行されることで、右打ち指示表示が消去されることとなる。

40

【0648】

50

図 1 2 - 1 7 のステップ 0 5 9 A K S 0 6 2 にて第 2 特図の保留（残保留）が存在しないと判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 6 2 ; N o ）、C P U 1 0 3 は、遊技者にとって左側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂左打ちに戻るよう指示するための左打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ 0 5 9 A K S 0 6 7 ）、時短終了時処理を終了する。

【 0 6 4 9 】

図 1 2 - 1 8 は、残保留期間終了判定処理として、図 1 2 - 1 3 のステップ 0 5 9 A K S 0 3 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。当該残保留期間終了判定処理は、残保留期間が終了したか否か、すなわち時短終了後に残っている第 2 特図の保留（残保留）に対応する可変表示が全て終了したか否かを判定し、終了した場合に残保留期間を終了させる処理である。残保留期間終了判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、時短終了後変動カウント値が図 1 2 - 1 7 のステップ 0 5 9 A K S 0 6 4 にてセットした残保留数カウント値と一致しているか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 7 1 ）。時短終了後変動カウント値が残保留数カウント値と一致していない場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 7 1 ; N o ）、C P U 1 0 3 は、そのまま残保留期間終了判定処理を終了する。

【 0 6 5 0 】

一方、時短終了後変動カウント値が残保留数カウント値と一致している場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 7 1 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、残保留期間中フラグをオフ状態にクリアするとともに（ステップ 0 5 9 A K S 0 7 2 ）、各種カウント値をクリアする（ステップ 0 5 9 A K S 0 7 3 ）。ステップ 0 5 9 A K S 0 7 3 の処理では、ステップ 0 5 9 A K S 0 5 6 の処理と同様に、残保留カウント値および時短終了後変動カウント値の値を初期値である「 0 」にクリアすればよい。ステップ 0 5 9 A K S 0 7 4 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、遊技者にとって左側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂左打ちに戻るよう指示するための左打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ 0 5 9 A K S 0 7 4 ）、残保留期間終了判定処理を終了する。ステップ 0 5 9 A K S 0 7 4 の処理にて設定された左打ち指示コマンドが演出制御基板 1 2 の側に送信されることで、演出制御基板 1 2 の側において図 1 2 - 3 4 （ N - 2 ）に示すように、左打ち指示表示が行われることとなる。

【 0 6 5 1 】

図 1 2 - 1 9 は、図 6 のステップ S 1 1 7 において実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2 - 1 9 に示す大当たり終了処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 3 2 1 ）。一例として、図 6 に示すステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理において、特図プロセスフラグの値を“ 7 ”に更新するとき、エンディング演出の実行期間となる大当たり終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。そして、ステップ S 3 2 1 の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「 0 」など）と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップ S 3 2 1 にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップ S 3 2 1 ; N o ）、そのまま大当たり終了処理を終了する。

【 0 6 5 2 】

これに対して、ステップ S 3 2 1 にて大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップ S 3 2 1 ; Y e s ）、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出して（ステップ S 3 2 2 ）、大当たり種別が「非確変」や「確変」や「突確」のいずれであったかを特定する。このときには、特定された大当たり種別が「非確変」であるか否かを判定する（ステップ S 3 2 3 ）。

【 0 6 5 3 】

ステップ S 3 2 3 にて大当たり種別が「非確変」とであると判定された場合には（ステップ S 3 2 3 ; Y e s ）、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップ S 3 2 4 ）。例えば、C P U 1 0 3 は、時短フラグをオン状態にセットするとともに

10

20

30

40

50

、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「100」）を、時短回数カウンタに設定する。その一方で、大当たり種別が「確変」または「突確」と判定された場合には（ステップS323；No）、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップS325）。例えば、CPU103は、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットする。

【0654】

なお、大当たり種別が「確変」と判定された場合と、大当たり種別が「突確」と判定された場合とで、種類が異なる確変状態へと制御するための設定を行うようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「確変」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短回数カウント値の初期値設定は行わず、次に特図表示結果が「大当たり」となるまで、確変制御と時短制御の双方が継続して行われるように設定する。これに対して、大当たり種別が「突確」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短状態に制御される場合と同様に時短回数カウント値の初期値設定を行い、確変制御は次に特図表示結果が「大当たり」となるまで継続して行われる一方、時短制御は特図ゲームの実行回数が所定回数（例えば「100」）に達するまで継続するように設定してもよい。あるいは、大当たり種別が「突確」と判定された場合には、所定の時短中突確フラグがオンであれば、確変制御とともに時短制御を開始するための設定を行う一方、時短中突確フラグがオフであれば、確変制御のみを開始するための設定を行うようにしてもよい。ここで、時短中突確フラグは、例えば図12-13に示すステップS298にて大当たりフラグがオンであると判定されたときに、大当たり種別が「突確」であること、および時短フラグがオンであり時短制御が行われていることに対応して、オン状態にセットされればよい。

【0655】

ステップS324、S325の処理のいずれかを実行した後は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS326）、大当たり終了処理を終了する。

【0656】

次に、この実施の形態における特徴部059AKの演出制御基板12における処理について説明する。図12-20は、コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から始動入賞時コマンド（始動入賞口指定コマンド、特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップS401）。

【0657】

始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップS401；Yes）、始動入賞時コマンドバッファに受信コマンドを格納する（ステップS402）。始動入賞時コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドや第1特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第1始動入賞時コマンドバッファに格納する。始動入賞時コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第2始動口入賞指定コマンド、第2特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第2始動入賞時コマンドバッファに格納する。

【0658】

図12-21（A）は、第1始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、この実施の形

10

20

30

40

50

態における特徴部 0 5 9 A Kにおける第 1 始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている（第 2 始動入賞時コマンドバッファについても同様）。

【0 6 5 9】

第 1 始動入賞口への始動入賞があったときは、第 1 始動口入賞指定コマンド、第 1 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという 4 つのコマンドを 1 セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。第 1 始動入賞時コマンドバッファには、これらの第 1 始動口入賞指定コマンド、第 1 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報

10

【0 6 6 0】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第 1 始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第 1 始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0 0 0 0 (H)」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0 0 0 0 (H)」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第 1 始動口入賞指定コマンド、第 1 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

20

【0 6 6 1】

また、図 1 2 - 2 1 (B) は、第 2 始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第 2 始動入賞時コマンドバッファには、第 2 始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第 2 始動入賞時コマンドバッファには、第 2 特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号 1 ~ 4 のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、第 1 始動入賞時コマンドバッファと同様、この実施の形態における特徴部 0 5 9 A Kにおける第 2 始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている。

【0 6 6 2】

30

第 2 始動入賞口への始動入賞があったときは、第 2 始動口入賞指定コマンド、第 2 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという 4 つのコマンドを 1 セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。第 2 始動入賞時コマンドバッファには、これらの第 2 始動口入賞指定コマンド、第 2 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

【0 6 6 3】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第 2 始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第 2 始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0 0 0 0 (H)」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0 0 0 0 (H)」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第 2 始動口入賞指定コマンド、第 1 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

40

【0 6 6 4】

また、第 2 始動入賞時コマンドバッファには、第 1 始動入賞時コマンドバッファと同様に、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示段階変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。図 1 1 - 8 (B)

50

に示す例では、保留表示番号「0」～「4」のいずれの格納領域にも演出制御コマンドデータが格納されていない場合の例を示している。

【0665】

図12-20に示すコマンド解析処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS402を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS401；No）、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS403）。遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップS403；Yes）、演出制御用CPU120は、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグおよび高ベースフラグのオン/オフ状態を切り替える（ステップS404）。

10

【0666】

高確フラグは、例えば、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、確変状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の確変フラグのオン状態/オフ状態の切り替えに対応して、オン状態/オフ状態が切り替わる。高ベースフラグは、例えば、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、時短状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の時短フラグのオン状態/オフ状態の切り替えに対応して、オン状態/オフ状態が切り替わる。例えば、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドが高確高ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオン状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグの両者をオン状態にする（すでにオン状態である場合には、オン状態を維持する。以下、両フラグについてのオン状態/オフ状態について同じ）。遊技状態指定コマンドが高確低ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグがオン状態で時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態にする。遊技状態指定コマンドが低確低ベース状態（通常状態）を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグをともにオフ状態にする。

20

【0667】

ステップS404を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS403；No）、演出制御用CPU120は、その他の解析処理を実行し（ステップS405）、コマンド解析処理を終了する。

30

【0668】

図12-22は、先読み予告設定処理として、図9のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図12-22に示す保留表示設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時に伝送される演出制御コマンド（始動口入賞指定コマンド、入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドなど）の受信があったか否かを判定する（ステップS1301）。ステップS1301の処理では、例えば第1始動入賞時コマンドバッファや第2始動入賞時コマンドバッファに、始動口入賞指定コマンドや入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されているか否かを確認することにより、始動入賞時におけるコマンド受信の有無を判定すればよい。

40

【0669】

ステップS1301にてコマンド受信がない場合には（ステップS1301；No）、先読予告設定処理を終了する。一方、コマンド受信があると判定された場合には（ステップS1301；Yes）、受信した入賞時判定結果コマンドに応じた入賞時判定結果を特定する（ステップS1302）。このときには、「入賞時判定制限中」が特定されたか否かを判定する（ステップS1303）。「入賞時判定制限中」以外の入賞時判定結果である場合には（ステップS1303；No）、始動入賞時に伝送される演出制御コマンドに第1始動口入賞指定コマンドが含まれているか否か、すなわち受信した始動口入賞コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ059AKS081）。

50

【 0 6 7 0 】

第 1 始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 1 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されているか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 ）。ステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 の処理では、図 1 2 - 2 1 (A) に示す第 1 始動入賞時パツファの内容を確認することにより、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されているか否かを判定すればよい。

【 0 6 7 1 】

可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれも記憶されていない場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 ; N o ）、図 1 2 - 2 3 (A) に示す通常時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 3 ）。10

【 0 6 7 2 】

一方、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれかが記憶されている場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 ; Y e s ）、図 1 2 - 2 3 (B) に示す制限時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 4 ）。20

【 0 6 7 3 】

ステップ 0 5 9 A K S 0 8 1 にて第 1 始動口入賞コマンドでないと判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 1 ; N o ）、第 2 始動口入賞コマンドであり、時短状態中であることから、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 2 - 2 3 (C) に示す特図 2 用時短時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ 0 5 9 A K S 0 8 5 ）。20

【 0 6 7 4 】

ステップ 0 5 9 A K S 0 8 3 、 0 5 9 A K S 0 8 4 、 0 5 9 A K S 0 8 5 のいずれかの処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、使用テーブルとして選択した保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および変動パターンに応じて、先読予告演出としての保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定する（ステップ S 1 3 0 4 ）。30

【 0 6 7 5 】

図 1 2 - 2 3 (A) に示す通常時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであり、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれも記憶されていない場合に選択されるテーブルである。図示するように、通常時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、可変表示結果が「ハズレ」でありスーパーリーチハズレの変動パターンである場合または「小当たり」の可変表示結果である場合、「ハズレ（時短）」または「ハズレ」の可変表示結果であって時短ガセの変動パターンである場合、その他の場合、に対応して、実行する場合には実行しない場合よりも大当たり期待度が高く、かつ、実行する場合には「赤」>「緑」>「青」の順に大当たり期待度が高くなるよう、図示するように決定割合が割り当てられている。当該通常時保留変化決定テーブルが選択された場合、図 1 2 - 2 2 のステップ S 1 3 0 4 において、当該通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。40

【 0 6 7 6 】

図 1 2 - 2 3 (B) に示す制限時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであり、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれかが記憶されている場合に選択されるテーブルである。このような場合、先に実行される可変表示の終了後、すなわち当該先読予告対50

象の保留に対応する可変表示の実行前に、通常状態から時短状態（確変状態となる場合もある）に変化することから、先読み時と、当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行時とで、可変表示結果や変動パターンが異なる場合がある。そのため、図 1 2 - 2 3（B）に示す制限時保留変化決定テーブルでは、大当たり期待度が一定値以上（この例では「緑」以上）となる保留表示変化演出の実行を制限している。なお、図示する例では、「青」の態様となる保留表示変化演出を実行可能としているが、実行なしのみとなるようにしてもよい。なお、例えば、記憶されている保留内に可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されている場合については、予告対象の保留表示の表示態様を当初「青」で表示し、当該時短ガセの変動パターンの保留に対応する可変表示の終了後に、予告対象の保留（「青」で表示した保留）についての表示態様を「緑」以上の態様の保留表示に変化させるようにしてもよい。また、アクティブ表示として「緑」以上の態様へ変化してもよい。当該制限時保留変化決定テーブルが選択された場合、図 1 2 - 2 2 のステップ S 1 3 0 4 において、当該制限時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。

10

【 0 6 7 7 】

また、図 1 2 - 2 3（A）に示す通常時保留変化決定テーブルおよび図 1 2 - 2 3（B）に示す制限時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合などに、「大当たり」となる場合と同様の態様である例を示したが、例えば、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合や、可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合特有の態様（例えば「時？」など）があってもよい。これによれば、保留表示変化演出のバリエーションが増え、遊技者の注目を集めることができる。

20

【 0 6 7 8 】

図 1 2 - 2 3（C）に示す特図 2 用時短時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドである場合に選択されるテーブルである。図示するように、特図 2 用時短時保留変化決定テーブルでは、図 1 2 - 2 3（A）に示す通常時保留変化決定テーブルおよび図 1 2 - 2 3（B）に示す制限時保留変化決定テーブルとは異なり、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合や可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合に決定割合が割り当てられていない。受信した始動口入賞コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドであり、入賞時判定制限中ではない場合、遊技状態は時短状態である（高ベース制御中である）。この実施の形態の特徴部 0 5 9 A K では、時短状態において時短図柄（特図）が停止表示した場合でも時短制御が新たに行われることはなく、さらに、後述する復帰演出により残保留において時短状態に制御されるか否かを示唆する演出を行うことから、時短状態となることを予告する保留表示変化演出を実行する必要がない。そのため、図示するように、特図 2 用時短時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合や可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合に決定割合が割り当てられていない。当該特図 2 用時短時保留変化決定テーブルが選択された場合、図 1 2 - 2 2 のステップ S 1 3 0 4 において、当該特図 2 用時短時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。

30

【 0 6 7 9 】

図 1 2 - 2 2 に戻り、ステップ S 1 3 0 4 の処理を実行した後、またはステップ S 1 3 0 3 にて入賞時判定制限中であると判定した場合（ステップ S 1 3 0 3 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 1 3 0 4 の決定結果を特定可能に示すデータを、保留表示データ記憶部に新たな始動入賞に応じた保留番号と関連付けて記憶させる（ステップ S 1 3 1 1）。このとき、ステップ S 1 3 0 3 にて入賞時判定制限中であると判定した場合には、図 1 2 - 2 3 に示す保留変化決定テーブルにおける「実行なし（白）」に対応するデータが記憶されればよい。

40

【 0 6 8 0 】

ステップ S 1 3 1 1 の処理に続いて、始動入賞時における保留表示の更新設定を行ってから（ステップ S 1 3 1 3）、先読予告設定処理を終了する。例えば、第 1 始動入賞口を

50

遊技球が通過（進入）したことにより第1特図保留記憶数が1増加したときには、第1保留表示部5HRでの第1保留表示を1増加させるように、新たな第1保留表示を追加する。一方、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第2特図保留記憶数が1増加したときには、第2保留表示部5HLでの第2保留表示を1増加させるように、新たな第2保留表示を追加する。このとき追加される第1保留表示や第2保留表示は、ステップS1304にて決定し、ステップS1311にて記憶した態様の保留表示であればよい。

【0681】

図12-24は、図9のステップS171において実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、時短中であるか否かを判定する（ステップ059AKS086）。ステップ059AKS086では、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられた高ベースフラグがオン状態にセットされているか否かを確認することで時短中であるか否かを判定すればよい。

【0682】

時短中であれば（ステップ059AKS086；Yes）、演出制御用CPU120は、時短回数から1減算して時短回数を更新する（ステップ059AKS086A）。なお、時短回数は、後述するステップ059AKS133の処理（図12-30参照）にてセットされ、RAM122の所定領域に記憶される。ステップ059AKS086Aの処理を実行した後、またはステップ059AKS086にて時短中でないと判定した場合（ステップ059AKS086；No）、演出制御用CPU120は、左打ち指示コマンドを主基板11の側から受信したか否かを判定し（ステップ059AKS087）、受信した場合（ステップ059AKS087；Yes）、左打ちすべきことを遊技者に指示する左打ち指示表示（図12-34（N-2）のM6参照）を行う（ステップ059AKS088）。なお、左打ち指示表示は、当該左打ち指示コマンドを受信してから、例えば4回の可変表示が行われるまでの期間、1回につき5秒間、当該左打ち指示表示を継続してもよい。左打ち指示コマンドを受信していない場合（ステップ059AKS087；No）や、ステップ059AKS088の処理を実行した場合、演出制御用CPU120は、右打ち指示コマンドまたは簡易態様右打ち指示コマンドを主基板11の側から受信したか否かを判定する（ステップ059AKS089）。

【0683】

右打ち指示コマンドと簡易態様右打ち指示コマンドのうち、いずれかを受信した場合（ステップ059AKS089；Yes）、演出制御用CPU120は、それぞれのコマンドに応じた右打ち指示表示を行う（ステップ059AKS090）。具体的に、右打ち指示コマンドを受信した場合には、図12-33（F）に示す態様の右打ち指示表示M3を行い、簡易態様右打ち指示コマンドを受信した場合には、図12-35（O）に示す態様の右打ち指示表示M3を行う。なお、ステップ059AKS090にてそれぞれのコマンドに応じた右打ち指示表示を行った後は、時短状態が終了するまで、各回の可変表示において、図12-33（G）に示すように、他の演出の妨げとならない態様にて右打ち指示表示が行われればよい。

【0684】

ステップ059AKS090の処理を実行した後、またはステップ059AKS089にて右打ち指示コマンドと簡易態様右打ち指示コマンドのいずれのコマンドも受信していないと判定した場合（ステップ059AKS089；No）、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定する（ステップ059AKS090A）。ステップ059AKS090Aでは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファの内容を確認することで、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定すればよい。

【0685】

表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかのコマンドを正常に受

10

20

30

40

50

信できていない場合（ステップ059AKS090A；No）、演出制御用CPU120は、取りこぼし時処理を実行する（ステップ059AKS090B）。

【0686】

図12-25は、取りこぼし時処理として、図12-24のステップ059AKS090Bにて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図12-25に示す取りこぼし時処理において、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを正常に受信できているか否か、すなわち取りこぼしたコマンドが表示結果指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ059AKS093）。変動パターン指定コマンドを正常に受信できていない場合（ステップ059AKS093；No）、演出制御用CPU120は、そのまま取りこぼし時処理を終了する。この場合、飾り図柄の可変表示を行わず、前回の可変表示結果のまま、主基板11の側から図柄確定指定コマンドが送信されるまで待機することとなり、当該図柄確定指定コマンドの受信に合わせて、表示結果指定コマンドに応じた飾り図柄を停止表示すればよい。

10

【0687】

一方、変動パターン指定コマンドを正常に受信できている場合（ステップ059AKS093；Yes）、すなわち取りこぼしたコマンドが表示結果指定コマンドである場合、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが、時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンであるか否か、すなわちPB2-4またはPB2-5の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ059AKS094）。時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンである場合（ステップ059AKS094；Yes）、当該変動パターンに時短煽り演出期間が含まれていることから、後述する停止図柄設定処理を行い（ステップ059AKS095）、取りこぼし時処理を終了する。なお、この実施の形態における特徴部059AKでは、表示結果指定コマンドを取りこぼした場合であっても、変動パターン指定コマンドを正常に受信できている場合、当該変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンであれば、後述する停止図柄設定処理を行い、時短煽り演出を実行可能としているが、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかを取りこぼした場合には、予め定められた取りこぼし時の飾り図柄を停止表示するなど、時短煽り演出などの時短に関する演出の実行を禁止してもよい。

20

【0688】

一方、時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンでない場合（ステップ059AKS094；No）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンに応じた飾り図柄の組合せを最終停止図柄として決定し（ステップ059AKS096）、取りこぼし時処理を終了する。なお、ステップ059AKS096では、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンにて選択され得る飾り図柄の組合せのうち、遊技者にとっての有利度が最も低い組合せに決定すればよい。これによれば、有利度が高い飾り図柄の組合せが停止表示されたにも関わらず、実際には有利度が低い結果であるといった不整合を防止することができ、遊技興趣の低下を防止することができる。なお、この場合、表示結果指定コマンドを取りこぼしているため、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であるか否かを演出制御基板12の側では判定することができない。したがって、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンに応じた演出（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）を実行した後、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であるような場合には、図柄確定指定コマンドを受信するまでの間、例えば「???」の飾り図柄を表示したり、予め定められたハズレ図柄を揺らす表示を行ったりすればよい。

30

40

【0689】

図12-24に戻り、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できている場合（ステップ059AKS090A；Yes）、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ」

50

となるか否かを判定する（ステップS551）。特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ」となると判定した場合（ステップS551；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された変動パターン判定結果指定コマンド（変動パターン判定結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン（PA1-1、PA1-2）であるか否かを判定する（ステップS552）。

【0690】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンであると判定した場合（ステップS552；Yes）、演出制御用CPU120は、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS553）。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される非リーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（非リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

10

【0691】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンではないと判定された場合（ステップS552；No）、演出制御用CPU120は、停止図柄設定処理を実行する（ステップ059AKS092）。

20

【0692】

図12-26は、図12-24のステップ059AKS092にて実行される停止図柄設定処理の一例を示すフローチャートである。停止図柄設定処理では、時短煽り演出の実行設定や復帰演出の実行設定が行われるとともに、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」である場合には時短用図柄を最終停止図柄とする処理が行われる。なお、飾り図柄において停止表示する時短図柄を、特別図柄の時短図柄と区別するために時短用図柄と言うこととしている。

【0693】

図12-26における停止図柄設定処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンであるかを判定する（ステップ059AKS101）。

30

【0694】

特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンである場合（ステップ059AKS101；Yes）、演出制御用CPU120は、時短中であるか否かを判定する（ステップ059AKS102）。ステップ059AKS102では、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられた高ベースフラグがオン状態にセットされているか否かを確認することで時短中であるか否かを判定すればよい。時短中でない場合（ステップ059AKS102；No）、演出制御用CPU120は、リーチ組合せのハズレ図柄を仮停止図柄として決定する（ステップ059AKS103）。具体的に、特徴部059AKでは、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンである場合、スーパーリーチのリーチ演出が実行され、その後時短煽り演出が実行される。そのため、ステップ059AKS103では、スーパーリーチのリーチ演出の結果として仮停止表示させる図柄を、リーチ組合せのハズレ図柄に決定する。ステップ059AKS103では、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、仮停止図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定すればよい。

40

50

【 0 6 9 5 】

ステップ 0 5 9 A K S 1 0 3 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短煽り演出を実行するための設定を行う時短煽り演出設定処理を実行する（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 4 ）。

【 0 6 9 6 】

図 1 2 - 2 7 は、時短煽り演出設定処理として、図 1 2 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 0 4 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2 - 2 7 に示す時短煽り演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとにより特定される時短種別や変動パターンに応じて、図 1 2 - 2 8 に示すように時短煽り演出パターンを決定し（ステップ 0 5 9 A K S 1 1 3 ）、時短煽り演出設定処理を終了する。なお、図 1 2 - 2 8 では図示を省略しているが、図 1 2 - 2 5 における取りこぼし時処理にて停止図柄設定処理が行われたことで当該時短煽り演出設定処理が実行された場合には、時短ガセの変動パターン以外であれば、時短種別が不明であることから、取りこぼし時専用パターンの時短煽り演出パターンに決定すればよい（例えば演出時間 5 秒の「成功 D」の演出パターンなど）。

【 0 6 9 7 】

図 1 2 - 2 8 に示すように、時短種別が「時短 A」および「時短 B」である場合には、演出時間が 1 0 秒の「成功 A」の時短煽り演出パターンに決定される。時短種別が「時短 C」である場合には、演出時間が 2 秒の「成功 B」の時短煽り演出パターンに決定される。時短種別が「時短 D」である場合には、演出時間が 1 秒の「成功 C」の時短煽り演出パターンに決定される。時短ガセの変動パターンである場合には、演出時間が 1 0 秒の「失敗」の時短煽り演出パターンに決定される。演出時間は、図 1 2 - 8 のステップ 0 5 9 A K S 0 1 3 にて追加した時短煽り演出期間に対応した時間となっており（図 1 2 - 9 参照）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとにより、当該時短煽り演出期間に対応した時間を時短煽り演出時間として決定する。なお、特徴部 0 5 9 A K では、「成功 A」の時短煽り演出パターンと「失敗」の時短煽り演出パターンとで、演出時間が同じことから、例えば同じキャラクタを表示し、「成功 A」では時短用図柄が最終的に停止表示する成功パターンとし、「失敗」では時短用図柄が最終的に停止表示せず、リーチ組合せの飾り図柄が停止表示する失敗パターンとなっている。このため、成功するか否か（時短用図柄が停止表示するか否か）に対する遊技者の注目を集めることができる。また、特徴部 0 5 9 A K では、図 1 2 - 1 2 に示すように、実行されるリーチ演出の種類に応じて可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が異なっていることから、時短煽り演出についても同様に、実行されるリーチ演出の種類に応じて実行割合が異なっている。すなわち、大当たり期待度の高いスーパーリーチ A のリーチ演出については、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となることもなく、時短煽り演出も実行されない。そのため、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。さらに、図 1 2 - 1 2 （ B ）に示すように、時短煽り演出を実行しても可変表示結果が「ハズレ（時短）」とならない時短ガセの変動パターンについては、スーパーリーチ C といった大当たり期待度の低いリーチ演出が実行される。そのため、実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっている。

【 0 6 9 8 】

図 1 2 - 2 6 に戻り、ステップ 0 5 9 A K S 1 0 4 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 5 ）。特図表示結果が「ハズレ（時短）」である場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 5 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、最終停止図柄として時短用図柄を含むリーチ組合せの飾り図柄を決定し（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 6 ）、停止図柄設定処理を終了する。なお、ステップ 0 5 9 A K S 1 0 6 では、時短種別に応じた態様の時短用図柄を最終停止図柄として決定すればよい（図 1 2 - 3 2 （ D - 1 ）、図 1 2 - 3 4 （ M -

10

20

30

40

50

1) 参照)。

【0699】

ステップ059AKS101において、特図表示結果が「ハズレ(時短)」でも、「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンでもない場合(ステップ059AKS101; No)、演出制御用CPU120は、今回停止表示させる飾り図柄の可変表示が、時短終了後に行われた最初(1回目)の第2特図の変動に対応する可変表示であるか否かを判定する(ステップ059AKS107)。例えば、ステップ059AKS107では、図12-24のステップ059AKS086Aにて時短回数が1減算され「0」となった後に時短終了時フラグをオン状態にセットしておき、その直後に行われた可変表示が第2特図に対応する可変表示であるか否かを、第2図柄変動開始指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。

10

【0700】

時短終了後に行われた最初(1回目)の第2特図に対応する可変表示(変動)である場合(ステップ059AKS107; Yes)、演出制御用CPU120は、時短終了後に記憶されている第2特図の可変表示に対応した保留記憶内に、特図表示結果が「ハズレ(時短)」となる保留が記憶されているか否かを示唆する復帰演出を実行するための、復帰演出設定処理を実行する(ステップ059AKS108)。

【0701】

図12-29は、復帰演出設定処理として、図12-26のステップ059AKS108にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図12-29に示す復帰演出設定処理において、演出制御用CPU120は、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ(時短)」となる保留が存在するか否かを、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファのうち、第2特図に対応する演出制御コマンド受信用バッファの内容を確認することにより判定する(ステップ059AKS115)。

20

【0702】

第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ(時短)」となる保留が存在する場合(ステップ059AKS115; Yes)、演出制御用CPU120は、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ(時短)」となる保留が存在すること、すなわち残保留のいずれかで再び時短用図柄が停止表示することを報知する復帰成功パターンを設定し(ステップ059AKS116)、復帰演出設定処理を終了する。一方、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ(時短)」となる保留が存在しない場合(ステップ059AKS115; No)、演出制御用CPU120は、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ(時短)」となる保留が存在しないこと、すなわち残保留のいずれかで再び時短用図柄が停止表示することがない旨を報知する復帰失敗パターンを設定し(ステップ059AKS117)、復帰演出設定処理を終了する。なお、特徴部059AKでは、復帰成功パターンの復帰演出も、復帰失敗パターンの復帰演出も、いずれも共通の演出(再度時短状態となるか否かを煽る演出)を実行し、その結果として停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なる演出となっている。

30

【0703】

図12-26に戻り、ステップ059AKS108の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ059AKS108にて設定した復帰演出のパターンが復帰成功パターンであるか否かを判定する(ステップ059AKS109)。復帰成功パターンであれば(ステップ059AKS109; Yes)、最終停止図柄として時短復帰図柄を含むリーチ組合せの飾り図柄を決定し(ステップ059AKS110)、停止図柄設定処理を終了する。時短復帰図柄は、ステップ059AKS106にて最終停止図柄として時短種別に応じて決定される時短用図柄とは異なる図柄である(図12-34(K-1)参照)。一方、復帰成功パターンでない場合(ステップ059AKS109; No)や、ステップ059AKS102にて時短中であると判定した場合(ステップ059AKS102; Yes)や、ステップ059AKS105にて特図表示結果が「ハズレ(時短)」でないと判定した場合(ステップ059AKS105; No)や、ステップ059AKS10

40

50

7にて時短終了後に行われた最初(1回目)の第2特図の変動に対応する可変表示でないと判定した場合(ステップ059AKS107;No)、演出制御用CPU120は、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップ059AKS111)。具体的に、演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄(リーチ組合せの飾り図柄)を決定する。このように、停止図柄設定処理において、ステップ059AKS105にて特図表示結果が「ハズレ(時短)」であると判定した場合であっても、時短中であれば(ステップ059AKS102;Yes)、飾り図柄の最終停止図柄は、ステップ059AKS111の処理によりリーチ組合せの飾り図柄となる。

10

【0704】

図12-24に戻り、ステップ059AKS092の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出や、ミニゲームなど、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための設定を行った後(ステップS559)、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する(ステップS560)。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、時短煽り演出や復帰演出を実行すると決定された場合には、当該時短煽り演出や復帰演出に対応した演出制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットする。なお、ステップ059AKS090Bの取りこぼし時処理にて変動パターン指定コマンドを正常に受信できていないと判定した場合には、演出制御パターンを選択しなくてよい。この場合、飾り図柄の可変表示が行われず前回の可変表示結果のままとなるが、主基板11の側から図柄確定指定コマンドが送信されるまで待機することとなり、当該図柄確定指定コマンドの受信に合わせて、表示結果指定コマンドに応じた飾り図柄を停止表示すればよい。その一方で、ステップ059AKS090Bの取りこぼし時処理にて変動パターン指定コマンドを正常に受信できていないと判定した場合には、当該ステップS560において、取りこぼし時専用の演出制御パターンを選択するようにしてもよい。

20

30

【0705】

ステップS560の処理に続いて、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンや、時短煽り演出を実行する場合における演出時間に対応して、RAM122の所定領域(演出制御タイマ設定部など)に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(ステップS561)。具体的に、ステップS561では、図12-26のステップ059AKS104の時短煽り演出設定処理にて時短煽り演出の実行設定がなされている場合、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンにより示される時間に当該時短煽り演出の演出時間を加算して演出制御プロセスタイマの初期値を設定する。ステップS561の実行後、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示画面上において飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う(ステップS562)。このとき、演出制御用CPU120は、例えば、ステップS560の処理において決定された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動を開始させればよい。

40

【0706】

ステップS562の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから(ステップS563)、可変表示開始設定処理を終了する。

50

【 0 7 0 7 】

図 1 2 - 3 0 は、図 9 のステップ S 1 7 2 において実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2 - 3 0 に示す可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 8 0 1）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば、1 減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【 0 7 0 8 】

ステップ S 8 0 1 の処理において可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップ S 8 0 1 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短回数を表示する時短回数表示期間であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 1）。時短回数表示期間は、図 1 2 - 2 4 のステップ 0 5 9 A K S 0 8 6 A にて更新された時短回数を表示する期間であり、ステップ S 5 6 0 にて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。時短回数表示期間であると判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 1 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、残りの時短回数として、図 1 2 - 2 4 のステップ 0 5 9 A K S 0 8 6 A にて更新された時短回数を表示する時短回数表示制御を行う（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 2）。

【 0 7 0 9 】

ステップ 0 5 9 A K S 1 2 2 の処理を実行した後、またはステップ 0 5 9 A K S 1 2 1 にて時短回数表示期間でないと判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 1 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 3）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 3 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 4）。

【 0 7 1 0 】

ステップ 0 5 9 A K S 1 2 4 の処理を実行した後、またはステップ 0 5 9 A K S 1 2 3 にてリーチ演出期間でないと判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 3 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄を仮停止表示させるタイミングである図柄仮停止タイミングであるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 5）。図柄仮停止タイミングは、図 1 2 - 2 6 の停止図柄設定処理にてリーチ組合せの仮停止図柄が決定された場合に（ステップ 0 5 9 A K S 1 0 3）決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。図柄仮停止タイミングであると判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 5 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄仮停止表示を行い（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 6）、ステップ 0 5 9 A K S 1 0 3 にて決定されたリーチ組合せの飾り図柄を仮停止表示させる。

【 0 7 1 1 】

ステップ 0 5 9 A K S 1 2 6 の処理を実行した後、またはステップ 0 5 9 A K S 1 2 5 にて図柄仮停止タイミングでないと判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 5 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短煽り演出を実行するための時短煽り演出期間であるか否かを判定する（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 7）。時短煽り演出期間は、例えば、図 1 2 - 2 7 の時短煽り演出設定処理において設定されたパターンに従って決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。時短煽り演出期間であると判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 7 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短煽り演出を実行するための時短煽り演出制御を行う（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 8）。

【 0 7 1 2 】

ステップ 0 5 9 A K S 1 2 8 の処理を実行した後、またはステップ 0 5 9 A K S 1 2 6 にて時短煽り演出期間でないと判定した場合（ステップ 0 5 9 A K S 1 2 6 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、復帰演出を実行するための復帰演出期間であるか否かを判定す

10

20

30

40

50

る（ステップ059AKS129）。復帰演出期間は、例えば、図12-29の復帰演出設定処理において設定されたパターンに従って決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。復帰演出期間であると判定した場合（ステップ059AKS129；Yes）、演出制御用CPU120は、復帰演出を実行するための復帰演出制御を行う（ステップ059AKS130）。

【0713】

ステップ059AKS130の処理を実行した後、または復帰演出期間でないと判定した場合（ステップ059AKS129；No）、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出や、ミニゲームなど、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行い（ステップS808）、可変表示中演出処理を終了する。

10

【0714】

一方、ステップS801にて可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップS801；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを正常に受信したか否かを判定する（ステップS809）。このとき、図柄確定コマンドを正常に受信できていない場合（ステップS809；No）、演出制御用CPU120は、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」であるか否かを判定する（ステップ059AKS137）。特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」でない場合（ステップ059AKS137；No）、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を終了する。

20

【0715】

一方、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」である場合（ステップ059AKS137；Yes）、演出制御用CPU120は、時短回数に特殊時短回数としての「XXX」をセットし（ステップ059AKS138）、時短回数の報知として「???回」を表示する特殊時短数報知制御を行ってから（059AKS139）、可変表示中演出処理を終了する。なお、図柄確定コマンドを正常に受信できていない場合には、時短回数を報知する演出自体を実行しないようにしてもよい。また、正常に受信したものの、例えば、図柄確定コマンドにより示される内容と表示結果指定コマンドにより示される内容とが一致しないなどの不整合が発生した場合についても同様に、時短回数の報知として「???回」を表示する特殊時短数報知制御を行ってもよいし、時短回数を報知する演出自体を実行しないようにしてもよい。

30

【0716】

ステップS809にて図柄確定コマンドを正常に受信した場合（ステップS809；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS810）。ステップS810の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定コマンドに応じた確定図柄表示時間を設定する（ステップ059AKS131）。ステップ059AKS131では、図12-15に示すステップ059AKS043またはステップ059AKS044にて送信設定されたコマンド8F00～8F04により示される確定時間が設定されればよい。

40

【0717】

ステップ059AKS131の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」であるか否かを判定する（ステップ059AKS132）。特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」である場合（ステップ059AKS132；Yes）、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数（図12-15（B）参照）をセットし（ステップ059AKS133）、当該時短回数を表示する（時短回数を報知する）時短数報知制御を行う（ステップ059AKS134）。

【0718】

50

ステップ059AKS134の処理を実行した後、またはステップ059AKS132にて特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」でないと判定した場合（ステップ059AKS132；No）、演出制御用CPU120は、右打ち消去コマンドを主基板11の側から受信したか否かを判定し（ステップ059AKS135）、受信した場合（ステップ059AKS135；Yes）、右打ち指示表示を消去する（ステップ059AKS136）。ステップ059AKS136の処理を実行した後、またはステップ059AKS135にて右打ち消去コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ059AKS135；No）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である「3」に更新し（ステップS812）、可変表示中演出処理を終了する。

10

【0719】

図12-31は、時短用図柄が停止表示する場合とそれ以外の場合における可変表示中における各タイミングを示すタイミングチャートである。図12-31（A）～（C）は、いずれも可変表示結果が「ハズレ」となる場合の例を示している（ハズレ（時短）を含む）。具体的に、図12-31（A）は、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄（時短種別として「時短A」とする）が停止表示する場合の例を示しており、図12-31（B）は、時短煽り演出が実行されることもなく、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示しない場合の例を示しており、図12-31（C）は、時短ガセの変動パターンの場合の例を示している。なお、図示する例では、理解を容易にするため、図12-31（A）～（C）のいずれもスーパーリーチCが実行される例を示しており、図12-31（A）および（B）ではPB2-1の変動パターンが、図12-31（C）ではPB2-5の変動パターンが選択されている例を示している。

20

【0720】

図12-31（A）に示すように、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示する場合、可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチCのリーチ演出が実行される。そして、図柄仮停止タイミングとなると、図示するように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示する（この例では757の飾り図柄）。そして時短煽り演出が行われる。時短煽り演出期間L4は、図12-31（C）に示す時短煽り演出期間L5と同様に、10秒である（図12-9および図12-10参照）。時短煽り演出の終了後、図柄確定コマンドを受信すると、最終停止図柄として時短用図柄が停止表示し（この例では7時7の飾り図柄の組合せ）、確定図柄表示期間L1の経過後、変動が終了する。確定図柄表示期間L1は10秒である（図12-15（B）参照）。

30

【0721】

図12-31（B）に示すように、時短煽り演出が実行されることもなく、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示しない場合、可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチCのリーチ演出が実行される。その後、図柄確定コマンドを受信すると、（この例では767）。そして、確定図柄表示期間L2の経過後、変動が終了する。なお、確定図柄表示期間L2は0.5秒であり（図12-15（A）参照）、図12-31（C）に示す確定図柄表示期間L3と同様である。

【0722】

40

図12-31（C）に示すように、時短ガセの変動パターンの場合可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチCのリーチ演出が実行される。そして、図柄仮停止タイミングとなると、図示するように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示する（この例では757の飾り図柄）。そして時短煽り演出が行われる。時短煽り演出期間L5は、図12-31（A）に示す時短煽り演出期間L4と同様に、10秒である（図12-9および図12-10参照）。時短煽り演出の終了後、図柄確定コマンドを受信すると、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する（この例では767）。そして、確定図柄表示期間L3の経過後、変動が終了する。なお、確定図柄表示期間L3は0.5秒であり（図12-15（A）参照）、図12-31（B）に示す確定図柄表示期間L2と同様である。

50

【 0 7 2 3 】

次に、時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出が動作例について、図 1 2 - 3 2 ~ 図 1 2 - 3 5 を参照して説明する。

【 0 7 2 4 】

図 1 2 - 3 2 (A) に示すように、スーパーリーチ C のリーチ演出が実行された後、遊技状態が通常状態である場合、図柄仮停止タイミングとなると、図 1 2 - 3 2 (B - 1) に示すように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示される。図示する例では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、それぞれ、飾り図柄 5 L a として「7」、飾り図柄 5 C a として「5」、飾り図柄 5 R a として「7」が仮停止表示された場合の例を示している。なお、図示するように、飾り図柄 5 C a としての「5」の図柄については揺れたまま、仮停止であることが視認可能な態様で表示されればよい。また、「中」の各飾り図柄表示エリア 5 C における飾り図柄 5 C a に限られず、全ての飾り図柄が揺れたままであってもよい。一方、遊技状態が時短状態である場合には、図 1 2 - 2 6 におけるステップ 0 5 9 A K S 1 0 2 にて N o と判定されることから、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示されることなくステップ 0 5 9 A K S 1 1 1 の処理が行われ、図 1 2 - 3 2 (B - 2) に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示される。なお、図示する例では、特図表示結果として時短図柄が停止表示する（図示する例では時短 A の時短種別である「1」の特図表示結果の例を示している）一方で、飾り図柄については時短用図柄が停止表示しない場合の例を示している。なお、図 1 2 - 3 2 (B - 2) に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示された後、確定図柄表示期間の 0 . 5 秒後に変動が終了することとなる。

【 0 7 2 5 】

図 1 2 - 3 2 (B - 1) に示す状態から、時短煽り演出期間となると、図 1 2 - 3 2 (C) に示すように、時短煽り演出が実行される。図示する例では、「時短かも! ?」のメッセージ M 1 が表示されることで、時短用図柄が停止表示するか否かを煽る例を示しているが、その他にも、例えば 2 つのキャラクタがバトルして勝利するか否かにより時短用図柄が停止表示するか否かを煽るようにしてもよい。

【 0 7 2 6 】

そして、図柄確定コマンドを受信すると、図 1 2 - 3 2 (D - 1) または (D - 2) に示すように最終停止図柄が表示される。図 1 2 - 3 2 (D - 1) は、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であり、図柄確定コマンドとして図 1 2 - 1 5 (B) に示す 8 F 0 1 の図柄確定コマンドを受信し、「時短 A」の時短種別の時短用図柄 5 C b が最終停止図柄として停止表示された場合の例を示しており、特図表示結果としても「時短 A」の時短種別の時短図柄である「1」の数字を示す特別図柄が特図表示結果として表示された場合の例を示している。なお、図示する例では、時短用図柄 5 C b が停止表示する前に、アクティブ表示 A H A の表示態様が変化し、「緑」の表示態様となった場合の例を示しているが、例えば、時短煽り演出の開始直後に表示態様が変化してもよいし、スーパーリーチのリーチ演出中に変化してもよい。一方、時短ガセの変動パターンである場合には、図 1 2 - 1 5 (A) に示す 8 F 0 0 の図柄確定コマンドを受信するため、図 1 2 - 3 2 (D - 2) に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する。なお、特図表示結果としては、図示するようにハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄が特図表示結果として表示される。そして、確定図柄表示期間の 0 . 5 秒後に変動が終了することとなる。なお、図示する例では、リーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する前に、アクティブ表示 A H A の表示態様が変化し、「青」の表示態様となった場合の例を示しているが、例えば、時短煽り演出の開始直後に表示態様が変化してもよいし、スーパーリーチのリーチ演出中に変化してもよい。また、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出については、アクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかににより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるように、アクティブ表示の表示態様を変化させればよい。なお、アクティブ変化演出における表示態様の変化先については、図 1 2 - 2 3 (A) に示す通常時保留変化決定

10

20

30

40

50

テーブルにおける決定割合と同様であればよい。また、図 1 2 - 2 3 (A) に示す通常時保留変化決定テーブルとは異なり、可変表示結果が「ハズレ(時短)」である場合と、時短ガセの変動パターンである場合とで、可変表示結果が「ハズレ(時短)」である場合の方が「緑」や「赤」の表示態様となる割合が高いようにしてもよい。

【 0 7 2 7 】

図 1 2 - 3 2 (D - 1) に示す状態において、図 1 2 - 3 0 のステップ 0 5 9 A K S 1 3 4 の処理が実行されることで、図 1 2 - 3 3 (E) に示すように、時短数報知制御として時短回数表示 M 2 が行われる。この場合、図柄確定コマンドとして図 1 2 - 1 5 (B) に示す 8 F 0 1 の図柄確定コマンドを受信していることから、時短回数表示 M 2 として「時短 1 0 0 回！」の表示が行われる。なお、図 1 2 - 3 0 のステップ 0 5 9 A K S 1 3 9 の処理が実行された場合には、特殊時短数報知制御として、「時短 ??? 回」の表示が行われ時短数(時短回数)の報知が制限されればよい。そして、8 F 0 1 の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間である 1 0 秒が経過すると、図 1 2 - 3 3 (F) に示すように、時短状態に制御されるとともに、新たな可変表示(保留表示 H L 1 に対応する可変表示)が開始される。その際には、保留表示 H L 3 および H L 2 が右方向ヘシフトする。また、図 1 2 - 3 0 のステップ 0 5 9 A K S 1 2 2 の処理により、図 1 2 - 3 3 (F) に示すように、「時短残 9 9 回」の時短回数表示 M 4 が表示される。また、図 1 2 - 2 4 のステップ 0 5 9 A K S 0 9 0 にて図 1 2 - 3 3 (F) に示す態様の右打ち指示表示 M 3 が行われる。

【 0 7 2 8 】

その後時短状態において複数回の可変表示が行われることとなる。図 1 2 - 3 3 (G) は、時短用図柄が停止表示してから 8 1 回目の可変表示の例を示している。時短状態では、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなることから、第 2 特図に対応する可変表示が行われるとともに、第 2 特図に対応する保留が記憶されることとなる。図 1 2 - 3 3 (G) に示す例では、第 2 特図に対応する保留記憶が最大数である 4 つ記憶され、保留表示 H R 1 ~ H R 4 の 4 つ表示された例を示している。また、「時短残 1 9 回」の時短回数表示 M 4 が表示されている例を示している。なお、図 1 2 - 3 3 (F) にて表示した態様の右打ち指示表示は、時短用図柄が停止表示してから 1 回目の可変表示にて終了し、2 回目以降は図 1 2 - 3 3 (G) に示すように、他の演出の妨げとならない態様の右打ち指示表示 M 3 として表示される。

【 0 7 2 9 】

そして、時短用図柄が停止表示してから 1 0 0 回目の可変表示(時短状態における 1 0 0 回目の変動)が終了すると、時短状態が終了する。図 1 2 - 3 3 (H) は、時短用図柄が停止表示してから 1 0 0 回目の可変表示において、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる飾り図柄 5 L a、5 C a、5 R a が停止表示した場合の例を示している。最終停止図柄となる飾り図柄 5 L a、5 C a、5 R a が停止表示した後、8 F 0 0 の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の 0 . 5 秒後に変動が終了するとともに時短状態が終了する。時短状態が終了することにより、主基板 1 1 の側から右打ち消去コマンドを受信するため、図 1 2 - 3 0 に示すステップ 0 5 9 A K S 1 3 6 の処理が行われ、図 1 2 - 3 3 (H) に示すように右打ち指示表示 M 3 が消去されることとなる。なお、この状態では、図示するように、第 2 特図に対応する保留記憶が最大数である 4 つ記憶され、保留表示 H R 1 ~ H R 4 の 4 つ表示されており、保留表示 H R 1 に対応する可変表示の開始から H R 4 に対応する可変表示が終了するまでの期間が残保留期間となる)。

【 0 7 3 0 】

続いて時短状態が終了して通常状態となるとともに、図 1 2 - 3 3 (I) に示すように、保留表示 H R 1 に対応する可変表示が開始される。なお、図示する例では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の例を示している(「ハズレ(時短)」でもない例を示している)。この実施の形態の特徴部 0 5 9 A K では、通常状態であるものの、時短状態の終了時に記憶されている第 2 特図の保留に対応する可変表示において特図表示結果が「ハズレ(時短)」となる割合が高くなっていることから(図 1 2 - 5 (A) および (B) 参照

）、再度時短状態に制御される割合が高い。そのため、残保留期間中には通常状態ではあるものの、図示するように左打ち指示表示を行わないものとし、右打ち指示表示と左打ち指示表示との指示表示が連発することで遊技者を混乱させてしまうことを防止している。なお、左打ち指示表示については、図 1 2 - 3 4 (N - 2) に示すように、残保留期間終了後に行われる最初の可変表示において行う。

【 0 7 3 1 】

当該可変表示は、時短終了後に行われた第 2 特図における 1 回目の可変表示であり、図 1 2 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 0 8 の処理にて復帰演出の実行設定が行われていることから、復帰演出期間となると、図 1 2 - 3 4 (J) に示すように復帰演出が実行される。復帰演出では、例えば、所定のミッションをクリアするか否かにより、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されているか否か（残保留である H R 2 ~ H R 4 に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となるか否か）、すなわち時短復帰図柄が停止表示するか否かを示唆する演出が実行されればよい。復帰成功パターンであれば、所定のミッションがクリアされ時短復帰図柄が停止表示される一方で、復帰失敗パターンであれば、所定のミッションが失敗に終わり、時短復帰図柄が停止表示されることなく、リーチを構成する飾り図柄の組合せが最終停止として停止表示されればよい。また、所定のミッションは複数種類あってよく、当該ミッションの種類に応じて成功する割合が異なっていればよい。なお、保留表示 H R 1 に対応する可変表示において「ハズレ（時短）」となる場合には、図 1 2 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 0 1 にて Y e s と判定されるため、復帰演出は実行されないが、復帰演出を実行するようにしてもよい。この場合、復帰演出の後に時短煽り演出が実行されればよい。

【 0 7 3 2 】

特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合、すなわち復帰成功パターンである場合、図 1 2 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 1 0 の処理により、図 1 2 - 3 4 (K - 1) に示すように、最終停止図柄として時短復帰図柄 5 C c を含む飾り図柄の組合せが停止表示され、記憶されている保留内に、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在することが報知される。なお、この例では、保留表示 H R 4 に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合（より具体的には「時短 D 」の時短種別）について示している。

【 0 7 3 3 】

続いて図 1 2 - 3 4 (L - 1) に示すように、保留表示 H R 2 に対応する可変表示が実行される。このときには、図示するように、時短復帰図柄 5 C c が停止表示したことを視認可能とする時短復帰小図柄 M 5 が、他の演出の妨げとならない態様で表示されればよい。これによれば、残保留中に時短用図柄が停止表示されるということを視認可能となるため、遊技者に安心感を与えることができる。

【 0 7 3 4 】

そして、保留表示 H R 4 に対応する可変表示において、当該保留表示 H R 4 に対応する可変表示の可変表示結果は「ハズレ（時短）」である（時短種別は「時短 D 」）ことから、図柄確定コマンドとして図 1 2 - 1 5 (B) に示す 8 F 0 4 の図柄確定コマンドを受信し、図 1 2 - 3 4 (M - 1) に示すように、「時短 D 」の時短種別の時短用図柄 5 C b が最終停止図柄として停止表示される。特図表示結果についても、図 1 2 - 3 2 (D - 1) とは異なり、「時短 D 」の時短種別の時短図柄に対応する「 8 」の数字を示す特別図柄が特図表示結果として表示される。なお、図示する例では、時短用図柄 5 C b が停止表示する前に、アクティブ表示 A H A の表示態様が変化し、「緑」の表示態様となった場合の例を示している。

【 0 7 3 5 】

図 1 2 - 3 4 (M - 1) に示す状態において、図 1 2 - 3 0 のステップ 0 5 9 A K S 1 3 4 の処理が実行されることで、図 1 2 - 3 5 (N - 1) に示すように、時短数報知制御として時短回数表示 M 2 が行われる。この場合、図柄確定コマンドとして図 1 2 - 1 5 (B) に示す 8 F 0 4 の図柄確定コマンドを受信していることから、時短回数表示 M 2 とし

10

20

30

40

50

て「時短20回!」の表示が行われる。そして、8F04の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間である2秒が経過すると、当該変動が終了し、図12-35(O)に示すように、時短状態に制御されるとともに、新たな可変表示(保留表示HL3に対応する可変表示)が開始される。また、図12-30のステップ059AKS122の処理により、図12-35(O)に示すように、「時短残19回」の時短回数表示M4が表示される。また、図12-24のステップ059AKS090にて図12-35(O)に示すように、図12-33(F)に示す態様よりも目立たない態様である簡易態様の右打ち指示表示M3が表示される。

【0736】

一方、特図表示結果が「ハズレ(時短)」となる保留が記憶されていない場合、すなわち復帰失敗パターンである場合、図12-26のステップ059AKS111の処理により、図12-34(K-2)に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せの飾り図柄5La、5Ca、5Raが停止表示され、8F00の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の0.5秒後に変動が終了する。続いて図12-34(L-2)に示すように、保留表示HR2に対応する可変表示が実行される。このときには、復帰失敗パターンの復帰演出であったことから、図12-34(L-1)とは異なり、時短復帰小図柄M5は表示されない。

【0737】

そして、図12-34(M-2)に示すように、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる飾り図柄5La、5Ca、5Raが停止表示し、8F00の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の0.5秒後に変動が終了して残保留期間が終了する。当該残保留期間が終了することで、図12-18のステップ059AKS074にて、主基板11より左打ち指示コマンドが送信される。

【0738】

そして、保留表示HL3に対応する可変表示が開始されると、図12-24のステップ059AKS088の処理により、図12-34(N-2)に示すように「左打ちに戻してね!」の左打ち指示表示M6が表示される。このように、時短終了後に残っている第2特図の保留(残保留)に対応する可変表示が終了した次に実行される可変表示において左打ち指示表示が行われる。

【0739】

図12-36は、図5のステップS23の情報出力処理内において行われる情報出力処理内の処理の一例を示すフローチャートである。図12-36に示す情報出力処理内の処理では、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータなどへ供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などの信号を出力する処理を行う。図12-36に示す情報出力処理内の処理を開始すると、CPU103は、表示信号出力処理として、特図表示結果や普図表示結果を示す信号を出力する(ステップS1801)。ステップS1801の処理を実行した後、CPU103は、駆動信号出力処理を実行し(ステップS1802)、ソレノイド81やソレノイド82の駆動信号を出力する。

【0740】

続いてCPU103は、外部情報出力処理を実行し(ステップS1803)、情報出力処理内の処理を終了する。ステップS1803では、大当り中であることを示す大当り信号1、大当り中または時短状態中であることを(特賞中であることを)示す大当り信号2、時短状態中であることを示す大当り信号3、および変動が終了したことを示す図柄確定信号といった各種の信号が出力される。

【0741】

図12-37は、図12-36のステップS1803における外部情報出力処理にて出力される各種信号の出力タイミングを示すタイミングチャートである。具体的に、図12-37(A)は、大当り遊技状態の終了により時短状態となる場合における各種信号の出力タイミングを示しており、図12-37(B)は、時短図柄停止により時短状態となる場合における各種信号の出力タイミングを示している。

10

20

30

40

50

【 0 7 4 2 】

図 1 2 - 3 7 (A) に示すように、大当たり遊技状態の終了により時短状態となる場合、まず、大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、それにより（当該図柄確定信号の出力が停止されると）、大当たり信号 1 と大当たり信号 2 とが同タイミングで出力される。そして、大当たり遊技状態の終了に合わせて、大当たり信号 1 は出力を停止するが、そのタイミングにおいて時短状態となるため、大当たり信号 3 が出力されることとなる。そして、時間経過とともにハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、時短状態が終了することなく、再度大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、大当たり信号 1 が出力され、大当たり信号 3 は出力を停止する。なお、時短状態中における大当たりであることから、図示するように、大当たり信号 2 の出力は継続されている。そして、大当たり遊技状態の終了に合わせて、大当たり信号 1 は出力を停止するが、そのタイミングにおいて時短状態となるため、大当たり信号 3 が出力されることとなる。その後、時間経過とともに、予め定められた時短回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、大当たり信号 2 と大当たり信号 3 との出力が同タイミングで停止される。

10

【 0 7 4 3 】

一方、図 1 2 - 3 7 (B) に示すように、時短図柄停止により時短状態となる場合、まず、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、それにより（当該図柄確定信号の出力が停止されると）、大当たり信号 2 と大当たり信号 3 とが同タイミングで出力される。そして、時間経過とともにハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、時短状態が終了することなく大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングで大当たり信号 1 が出力されるとともに、大当たり信号 3 の出力が停止される。そして、大当たり遊技状態の終了に合わせて、大当たり信号 1 は出力を停止するが、そのタイミングにおいて再び時短状態となるため、大当たり信号 3 が出力されることとなる。なお、図示するように、大当たり信号 2 については継続して出力されている。その後、時間経過とともに、予め定められた時短回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、大当たり信号 2 と大当たり信号 3 との出力が同タイミングで停止される。このように、大当たり信号 2 と大当たり信号 3 との出力が同タイミングで停止されるため、ズレが発生するのを抑制して混乱を妨げることができるとともに、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。その後、再び時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで、大当たり信号 2 と大当たり信号 3 とが同タイミングで出力される。

20

30

【 0 7 4 4 】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部 0 5 9 A K のパチンコ遊技機 1 によれば、以下の効果を奏することができる。

【 0 7 4 5 】

C P U 1 0 3 は、図 1 2 - 4 に示すステップ S 1 2 4 0 の処理において、遊技状態が時短状態であるか否かに関わらず、特図表示結果として「ハズレ（時短）」に決定可能であり、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示された場合、通常状態であるときには、次回行われる特図ゲーム（可変表示）において時短状態（渡航別状態）に制御する一方で、時短状態であるときには、当該「ハズレ（時短）」が導出表示されたことにもとづく遊技状態に関する制御を行わない（新たな時短制御を行わない）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特図表示結果として「ハズレ（時短）」が導出表示された場合、通常状態であるときには、図 1 2 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 0 6 にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方で、時短状態であるときには、図 1 2 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 1 1 にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させる。これによれば、特別表示結果が表示されときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【 0 7 4 6 】

50

また、図 12 - 32 (B - 2) および (D - 1) に示すように、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とで「ハズレ (時短)」 (特別表示結果) としての特図表示結果は、共通の表示結果 (「時短 A」の時短種別に対応する「1」の数字を示す特図表示結果) である一方で、飾り図柄の可変表示結果については、遊技状態が通常状態である場合、図 12 - 26 のステップ 059 AKS 106 にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方、時短状態であるときには、図 12 - 26 のステップ 059 AKS 111 にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させる。これによれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【0747】

10

また、図 12 - 26 のステップ 059 AKS 104 の処理において、次回の可変表示から時短状態に制御されることを示す時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る時短煽り演出の実行設定が行われることで、演出制御用 CPU 120 は時短煽り演出を実行可能である。そして、演出制御用 CPU 120 は、遊技状態が通常状態である場合に当該ステップ 059 AKS 104 の処理を行い、時短状態である場合には、ステップ 059 AKS 104 の処理を行わない。そのため、時短状態 (特別状態) である場合は時短煽り演出を実行しない。これによれば特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【0748】

20

また、CPU 103 は、特図表示結果として「ハズレ (時短)」 (特別表示結果) が導出表示される場合、通常状態であれば、図 12 - 15 に示すように、ステップ 059 AKS 043 の処理にて、図 12 - 15 (B) に示す確定時間の飾り図柄停止コマンドを送信する一方で、ステップ 059 AKS 041 にて Yes と判定した場合には確定時間を 0.5 秒とする飾り図柄停止コマンドを送信する。すなわち、特図表示結果として「ハズレ (時短)」 (特別表示結果) が導出表示される場合、通常状態であるときと特別状態であるときとで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間 (確定時間) が異なっている。これによれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【0749】

30

また、CPU 103 は、図 12 - 4 に示すステップ S1240 の処理において、遊技状態が時短状態であるか否かに関わらず、特図表示結果として「ハズレ (時短)」に決定可能であり、特図表示結果として「ハズレ (時短)」 (特別表示結果) が導出表示された場合、通常状態であるときには、次回行われる特図ゲーム (可変表示) において時短状態 (渡航別状態) に制御する一方で、時短状態であるときには、当該「ハズレ (時短)」が導出表示されたことにもとづく遊技状態に関する制御を行わない (新たな時短制御を行わない)。そして、図 12 - 5 に示すように、第 1 特図表示結果決定テーブルと第 2 特図表示結果決定テーブルとでは、第 2 特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ (時短)」として次回の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられている。また、演出制御用 CPU 120 は、図 12 - 26 のステップ 059 AKS 108 の処理により、時短状態の終了時に記憶されている保留内に「ハズレ (時短)」の保留が記憶されているか否かに基づいて復帰演出の実行が可能である。そして、演出制御用 CPU 120 は、図 12 - 24 のステップ 059 AKS 090 の処理にて右打ち指示表示が可能であり、図 12 - 18 のステップ 059 AKS 074 にて送信される左打ち指示コマンドを受信するまで、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第 2 特図の保留 (残保留) に対応する可変表示が全て終了するまで、左打ち指示表示を行わない。これによれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0750】

また、演出制御用 CPU 120 は、通常状態において左打ち指示コマンドを受信することで、図 12 - 24 のステップ 059 AKS 088 にて左打ち指示表示を表示可能である

50

。そして、当該左打ち指示コマンドは、図 12 - 18 のステップ 059AKS074 において、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第 2 特図の保留に対応する可変表示が全て終了することで送信される。演出制御用 CPU 120 は、当該左打ち指示コマンドを受信した後、すなわち残保留に対応する可変表示が終了した後に行われる可変表示において、図 12 - 24 のステップ 059AKS088 にて左打ち指示表示を表示する。これによれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【0751】

また、CPU 103 は、図 12 - 16 のステップ 059AKS054 およびステップ 059AKS057 の処理のように、残保留期間であるか否かに応じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用 CPU 120 の側では、図 12 - 24 のステップ 059AKS090 にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止できる。

10

【0752】

演出制御用 CPU 120 は、復帰演出において、例えば、所定のミッションをクリアするか否かにより、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されているか否か（残保留である HR2 ~ HR4 に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となるか否か）、すなわち時短復帰図柄が停止表示するか否かを示唆する。復帰演出には、復帰成功パターンの復帰演出と復帰失敗パターンの復帰演出とがあり、いずれも共通の演出（例えば、再度時短状態となるか否かを所定のミッションをクリアすることを目的とする演出）を実行し、その結果として所定のミッションをクリアするか否かで、停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なっている。これによれば、共通の演出を実行した後に対する遊技者の注目を集めることができる。

20

【0753】

また、CPU 103 は、図 12 - 7 に示すように、残保留の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合、時短種別として「時短 C」または「時短 D」に決定する。そして、演出制御用 CPU 120 は、図 12 - 27 のステップ 059AKS113 の処理において、図 12 - 28 に示すように、時短種別に応じて異なるパターンの時短煽り演出を実行する時短煽り演出パターンとして決定する。すなわち、通常状態における第 1 特図に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合に実行される時短煽り演出と、残保留の第 2 特図に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合に実行される時短煽り演出とで、異なるパターンの時短煽り演出を実行する。これによれば、状況に応じて異なるパターンの演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

30

【0754】

また、CPU 103 は、図 12 - 17 のステップ 059AKS066 の処理により、時短終了回の可変表示において右打ち消去コマンドを送信する。そして、演出制御用 CPU 120 は、当該時短終了回の可変表示の終了時に、当該コマンドに基づいて、図 12 - 30 のステップ 059AKS136 の処理により右打ち指示表示を消去する。そのため、残保留期間中は右打ち指示表示が消去されている。また、CPU 103 は、図 12 - 16 のステップ 059AKS054 およびステップ 059AKS057 の処理のように、残保留期間であるか否かに応じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用 CPU 120 の側では、時短状態に制御される最初の可変表示（時短用図柄が停止表示した可変表示の次に行われる可変表示）において、図 12 - 24 のステップ 059AKS090 にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

40

【0755】

また、CPU 103 は、図 12 - 36 のステップ S1803 の処理により、大当たり中であることを示す大当たり信号 1、大当たり中または時短状態中であることを示す大当たり信号 2、時短状態中であることを示す大当たり信号 3、および変動が終了したことを示す図柄確定信号といった各種の信号を、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータなどに出力可能である。そして、時短図柄停止により時

50

短状態となる場合、図 1 2 - 3 7 (B) に示すように、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで大当たり信号が出力される。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【 0 7 5 6 】

また、CPU 1 0 3 は、図 1 2 - 3 7 (B) に示すように、時短状態の終了に対応する当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて、大当たり信号 2 と大当たり信号 3 との出力を同タイミングで停止する。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【 0 7 5 7 】

また、CPU 1 0 3 は、図 1 2 - 1 2 に示す変動パターン決定テーブルに従って変動パターンを決定する。図示するように、可変表示結果が「ハズレ（時短）」（特別表示結果）となる場合（時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合）、大当たり期待度が最も高いスーパーリーチ A に決定値が割り当てられておらず、実行されるスーパーリーチの種類に応じて「ハズレ（時短）」となる割合が異なるように決定値が割り当てられている。そして、CPU 1 0 3 は、図 1 2 - 1 6 のステップ 0 5 9 A K S 0 5 4 およびステップ 0 5 9 A K S 0 5 7 の処理のように、残保留期間であるか否かに応じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 の側では、時短状態に制御される最初の可変表示（時短用図柄が停止表示した可変表示の次に行われる可変表示）において、図 1 2 - 2 4 のステップ 0 5 9 A K S 0 9 0 にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、特別表示結果が表示されるとききの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 7 5 8 】

また、図 1 2 - 1 1 および 1 1 - 1 2 に示すように、スーパーリーチ B やスーパーリーチ C のリーチ演出が実行された場合、大当たりとなる場合、ハズレ（時短）となる場合、単にハズレとなる場合、といったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当てられている。これによれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

【 0 7 5 9 】

また、CPU 1 0 3 は、決定した変動パターンを示す変動パターン指定コマンド、決定した特図表示結果（可変表示結果）を示す表示結果指定コマンドを送信し、演出制御 CPU 1 2 0 は、これらのコマンドに基づく演出を行う。演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば受信した変動パターン指定コマンドによりスーパーリーチ B のリーチ演出を行う変動パターンであると判定し、図 1 2 - 2 4 のステップ S 5 5 2 にて No と判定した場合であっても、表示結果指定コマンドに基づき、図 1 2 - 2 6 の 0 5 9 A K S 1 0 1 にて Yes と判定した場合と No と判定した場合とで、ステップ 0 5 9 A K S 1 0 4 やステップ 0 5 9 A K S 1 0 6 の処理を実行するか否かが異なる。すなわち、スーパーリーチ B やスーパーリーチ C のリーチ演出を実行するといった共通の演出内容の変動パターンコマンドを受信した場合であっても、表示結果指定コマンドの内容により異なる演出を実行する。これによれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

【 0 7 6 0 】

また、図 1 2 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 0 4 の処理において、次回の可変表示から時短状態に制御されることを示す時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る時短煽り演出（特別演出）の実行設定が行われることで、演出制御用 CPU 1 2 0 は時短煽り演出を実行可能である。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短煽り演出を実行する場合とそうでない場合とで共通のリーチ演出の実行後に、当該時短煽り演出を実行する。これによれば特別演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

【 0 7 6 1 】

また、図 1 2 - 1 2 に示すように、実行されるリーチ演出の種類に応じて可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が異なっていることから、時短煽り演出についても同様に、実行されるリーチ演出の種類に応じて実行割合が異なっている。これによれば、特別

10

20

30

40

50

演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【 0 7 6 2 】

さらに、図 1 2 - 1 2 (B) に示すように、時短煽り演出を実行しても可変表示結果が「ハズレ(時短)」とならない時短ガセの変動パターンについては、スーパーリーチ C とした大当たり期待度の低いリーチ演出が実行される。そのため、実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっている。これによれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

10

【 0 7 6 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかにより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるように、アクティブ表示の表示態様を変化させる。これによれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【 0 7 6 4 】

また、CPU 1 0 3 は、決定した変動パターンを示す変動パターン指定コマンド、決定した特図表示結果(可変表示結果)を示す表示結果指定コマンドを送信し、演出制御 CPU 1 2 0 は、これらのコマンドに基づく演出を行う。演出制御 CPU 1 2 0 は、例えば受信した表示結果指定コマンドの内容が異なる場合であっても、受信した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチ B のリーチ演出を行う変動パターンであれば、特図表示結果(可変表示結果)に関わらず共通のスーパーリーチ B のリーチ演出を実行する。これによれば、好適に演出を実行することができる。

20

【 0 7 6 5 】

また、図 1 2 - 7 に示すように、時短種別に応じて時短状態に制御される時短回数が異なっており、図 1 2 - 1 2 に示すように、時短種別に応じて実行されるスーパーリーチ演出の割合が異なっている。また、図 1 2 - 2 8 に示すように、実行される時短煽り演出のパターンが時短種別に応じて異なっている。これによれば、実行される演出により、その後の時短回数が異なるため遊技者の注目を集めることができる。

30

【 0 7 6 6 】

また、CPU 1 0 3 は、図 1 2 - 8 のステップ S 2 6 8 にて表示結果指定コマンドを送信し、図 1 2 - 1 5 のステップ 0 5 9 A K S 0 2 1 にて飾り図柄停止コマンドの送信設定を行う。演出制御 CPU 1 2 0 は、図 1 2 - 2 6 の停止図柄設定処理において、受信した表示結果指定コマンドの内容に基づく演出の実行設定を行い、図 1 2 - 3 0 のステップ 0 5 9 A K S 1 3 3 の処理において、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数をセットする。これによれば、好適に演出制御を行うことができる。

【 0 7 6 7 】

また、演出制御 CPU 1 2 0 は、図 1 2 - 2 4 のステップ 0 5 9 A K S 0 9 0 A の処理にて、RAM 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファの内容を確認することで、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定し、正常に受信できなかった場合、図 1 2 - 2 5 に示す取りこぼし時処理を実行し、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかを取りこぼした場合、予め定められた取りこぼし時の飾り図柄を停止表示するなど、時短煽り演出などの時短に関する演出の実行を禁止する。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

40

【 0 7 6 8 】

一方、演出制御 CPU 1 2 0 は、図 1 2 - 2 4 のステップ 0 5 9 A K S 0 9 0 A の処理にて正常に受信できなかったと判定した場合、変動パターン指定コマンドを正常に受信できており、当該変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが、時短確定

50

の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンである場合、図 12 - 25 のステップ 059AKS095 にて停止図柄設定処理を実行することで、例えば時短煽り演出などの時短状態に関する演出を実行可能である。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【0769】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 12 - 30 のステップ 059AKS133 の処理にて、受信した図柄確定コマンドにより時短回数を特定する。そして、図柄確定コマンドを正常に受信できなかった場合、ステップ 059AKS139 の処理にて時短回数の報知として「???回」を表示する特殊時短数報知制御を行うことで、時短回数報知の実行を制限する。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

10

【0770】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 12 - 22 に示す先読予告設定処理において、保留表示変化演出を実行可能である。そして、ステップ 059AKS082 において現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図 12 - 23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行する。すなわち、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合、保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0771】

また、ステップ 059AKS082 において現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図 12 - 23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行することから、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留が記憶されている場合も、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合と同様、図 12 - 23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択して保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

30

【0772】

また、ステップ 059AKS082 において現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図 12 - 23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行することから、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ」となり、かつ変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合も、保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、状態移行に関する演出が行われる際の遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【0773】

演出制御用 CPU 120 は、図 12 - 23（B）に示すように、保留表示変化演出の制限時、当該保留表示変化演出を実行しないか、実行したとしても「青」の表示態様の保留表示変化演出を実行する。すなわち、「緑」の表示態様以上の期待度を示す保留表示変化演出を実行しない。これによれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【0774】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 12 - 23（B）に示すように、保留表示変化演出の制限時、「緑」や「赤」といった表示態様へ変化する種類の保留表示変化演出を実行しない。これによれば、特定の種類の予告演出の実行が制限されるため、遊技者に無駄な

50

期待感を与えることなく遊技興趣の低下を防止できる。

【0775】

(特徴部059AKの変形例)

上記実施の形態では、図12-5に示すように、特図表示結果としての時短図柄が「ハズレ」の一部である例を示したが、これは一例である。例えば、図12-38に示すように、小当り図柄の一部を時短図柄としてもよい。この場合、小当り遊技状態の終了後に時短制御が行われるようにし、当該小当り遊技状態の終了後に行われる最初の可変表示において右打ち指示表示などが行われればよい。また、上記実施の形態と同様に、時短状態において再度特図ゲームにおいて時短図柄である小当り図柄が停止表示した場合においても新たに時短状態は制御されることはなく、演出制御用CPU120は、時短用図柄を含む小当り図柄ではなく、単に小当りを構成する飾り図柄の組合せを停止表示すればよい。

10

【0776】

また、上記実施の形態では、残保留に対応する可変表示が全て終了した場合に、図12-18のステップ059AKS074の処理にて左打ち指示コマンドを送信し、演出制御用CPU120にて、残保留に対応する可変表示の終了後の最初に行われる可変表示において左打ち指示表示を行う例を示したが、これに加え、例えば左打ち指示表示は、遊技者にとって目立つ態様の第1態様と、遊技者にとって目立たない第2態様があつてよく、残保留に対応する可変表示の終了後の最初に行われる可変表示において、第2態様の左打ち指示表示を行えばよい。なお、左打ち指示表示は、当該左打ち指示コマンドを受信してから、例えば4回の可変表示が行われるまでの期間、1回につき5秒間行われるが、時間経過とともに、第2態様から第1態様へと変化してもよい。また、左打ち指示表示は、単なる表示のみに限られず、音声やランプの点灯などが含まれていてよい(すなわち左打ちを報知する左打ち報知であればよい)。そして、例えば第1態様については他の出力音を消去して左打ちを報知する音声を出力する一方で、第2態様については他の出力音を消去することなく左打ちを報知する音声を出力すればよい。

20

【0777】

また、上記実施の形態では、時短終了後に行われた最初(1回目)の第2特図に対応する可変表示(変動)である場合に復帰演出が行われる例を示したが、これは一例である。復帰演出の実行タイミングは、時短終了後の最初の可変表示に限られず、例えば、時短終了後に記憶されている第2特図の可変表示に対応した保留記憶のいずれの保留が「ハズレ(時短)」となるかに応じて、時短終了後に行われる1~3回目の可変表示のいずれかのタイミングを、復帰演出の実行タイミングとして抽選により決定してもよい。また、復帰失敗パターンの復帰演出の実行後、復帰成功パターンに切り替わるパターンや、復帰失敗パターンの復帰演出の実行後、次の可変表示において復帰成功パターンの復帰演出が行われるなど、複数回の可変表示に亘り、成功パターンとなるまで、複数回復帰演出が実行されてもよい。

30

【0778】

上記実施の形態では、時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なる例、すなわち、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短CやDの時短種別と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短AやBの時短種別)とで、時短煽り演出のパターンが異なる例を示したが、これは一例である。残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合とで、時短煽り演出のパターンは共通であつてよい。

40

【0779】

また、上記実施の形態では、図12-15に示すように、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短CやDの時短種別)と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短AやBの時短種別)とで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間(確定時間)が異なる例を示したが、これは一例である。残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時

50

短 C や D の時短種別) と、通常状態中における第 1 特図の可変表示結果が「ハズレ (時短) 」となる場合 (時短 A や B の時短種別) とで、確定時間は共通であってもよい。これによれば、制御データが増大することを抑制することができる。

【 0 7 8 0 】

例えば、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ (時短) 」となる場合の確定時間を、通常状態中における第 1 特図の可変表示結果が「ハズレ (時短) 」となる場合と同様の時間としてもよい。これによれば、通常状態から時短状態となる間の期間を長くすることで、遊技者に対して時短状態となることを明確に報知することができる。

【 0 7 8 1 】

また、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ (時短) 」となる場合 (時短 C や D の時短種別) と、通常状態中における第 1 特図の可変表示結果が「ハズレ (時短) 」となる場合 (時短 A や B の時短種別) とにおける確定時間において、例えば共通の態様の時短回数報知を行う例 (図 1 2 - 3 5 (N - 1) 、図 1 2 - 3 3 (E)) を示したが、これらは異なる態様であってもよい。

10

【 0 7 8 2 】

また、上記実施の形態では、時短状態の終了後に右打ち指示表示を消去し、残保留期間中は当該右打ち指示表示を行わない例を示したが、これは一例である。右打ち指示表示は、単なる表示のみに限られず、音声やランプの点灯などが含まれていてよく (すなわち右打ちを報知する右打ち報知であればよく) 、当該残保留期間中は、画像表示装置 5 における表示および音声出力をせず、例えば右打ちを示す右打ちランプを点灯させるようにしてもよい。

20

【 0 7 8 3 】

また、上記実施の形態では、図 1 2 - 3 7 (B) に示すように、予め定められた時短回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、当該タイミングにおいて大当り信号 3 との出力が停止される例を示したが、これは一例である。例えば、時短終了時において記憶されている第 2 特図の保留 (残保留) に対応する可変表示結果は「ハズレ (時短) 」となる割合が高いことから、時短状態が終了した場合でも、残保留に対応する可変表示が終了するまでは、大当たり信号 3 の出力を停止しないようにしてもよい。大当たり信号 2 についても同様である。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

30

【 0 7 8 4 】

また、上記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出の後に時短煽り演出が行われ、時短用図柄が停止するか否かが示唆される例を示したが、これは一例である。例えば、リーチ演出の結果として、大当り (小当りを含む) 、時短用図柄停止、ハズレ、の結果が表示されるようにしてもよい。これによればリーチ演出の実行結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

【 0 7 8 5 】

また、上記実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ (時短) 」の場合に、時短煽り演出期間を変動パターンに加算する例を示したが、この他にも、例えば「復活大当り」の可変表示結果を設け、可変表示結果が「ハズレ (時短) 」の場合と同様の変動パターンを選択可能とし、リーチ演出後に実行する復活演出期間を加算 (例えば 2 0 秒) し、復活演出後に大当りを構成する図柄 (特図および対応する飾り図柄) を停止表示させてもよい。これによれば演出のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、可変表示結果が「復活大当り」の場合、図 1 2 - 8 のステップ S 2 6 2 の後に、復活演出期間を加算する処理を実行すればよく、簡易的な処理にて演出のバリエーションを増加させることができる。

40

【 0 7 8 6 】

上記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出により可変表示結果が大当りとなるか否かを煽る演出を行った後、時短煽り演出により時短用図柄が停止表示するか否かを煽

50

る演出を行う例を示したが、この他にも、例えば、時短煽り演出において、時短用図柄が停止表示するか否かに加え、大当り図柄が停止表示するか否かといったように、時短以上の有利度となることが報知されるようにしてもよい。これによれば、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【0787】

また、上記実施の形態では、図12-30のステップS809およびステップ059AKS137にて図柄確定コマンドを正常に受信できておらず、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」における図柄確定コマンドであれば、ステップ059AKS139にて時短回数の報知として「???回」を表示する特殊時短数報知制御を行うことで時短回数の報知を制限する例を示したが、例えば、残りの時短回数に応じて背景画像を変更するようにして、特殊時短数報知制御が行われた場合であっても、遊技者が時短回数がある程度特定可能としてもよい。具体的に、主基板11の側から、残りの時短回数に応じて背景指定コマンドを送信し、演出制御基板12の側では、受信した背景指定コマンドにて特定される背景画像を表示するようにすればよい。これによれば、背景画像により遊技者が時短回数がある程度特定することができるため、遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0788】

さらに、可変表示が実行される度に主基板11の側から、残りの時短回数を示す時短回数指定コマンドを送信し、演出制御基板12の側では、当該時短回数指定コマンドに応じて残りの時短回数を報知してもよい。これによれば、特殊時短数報知制御が行われた場合であっても遊技者が残りの時短回数を特定可能となるため遊技興趣の低下を防止することができる。また、例えば、時短回数が100回である場合、残り50回となったタイミングで特殊な変動パターンを主基板11の側から演出制御基板12の側へ送信してもよく、演出制御基板12の側では、当該特殊な変動パターンを受信したことに応じて残り50回の時短回数報知を行ってもよい。これによれば、特殊時短数報知制御が行われた場合であっても遊技者が残りの時短回数を特定可能となるため遊技興趣の低下を防止することができる。

20

【0789】

上記実施の形態では、図12-22のステップ059AKS082にて現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図12-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行する例、すなわち、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合や可変表示結果が「大当り」となる保留が記憶されている場合、図12-23（B）に示す共通の制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出の実行を制限する例を示したが、これは一例である。現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合と、可変表示結果が「大当り」となる保留が記憶されている場合とで、異なる制限時保留変化決定テーブルを選択して保留表示変化演出の実行を制限してもよい。例えば、一方では保留表示変化演出の先読予告演出を実行し、もう一方では、セリフ予告の先読予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、いずれも期待度の低い種類の演出を実行すればよい。また、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合には保留表示変化演出を実行せず、可変表示結果が「大当り」となる保留が記憶されている場合には図12-23（B）に示す「緑」以上の表示態様とならない保留変化決定テーブルに基づいて保留変化演出の実行有無等を決定してもよい。

30

40

【0790】

また、上記実施の形態では、図12-22のステップ059AKS082にて現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図12-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、「緑

50

」以上の期待度となる保留表示変化演出を実行しない例を示したが、これは一例である。例えば、先読予告演出として保留表示変化演出の他、セリフ予告や先読みゾーン予告などの複数種類の先読予告演出を実行可能とし、図 12 - 22 のステップ 059AKS082 にて Yes と判定した場合、先読みゾーン予告の種類の先読予告演出を実行しないようにしてもよい。これによれば、先読予告対象よりも前に記憶された保留に対する遊技者の注目が逸れてしまうことを防止できる。

【0791】

上記実施の形態では、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B が 7 セグメントの LED などからなり、特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される例を示したが、これは一例である。第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B は、例えば、図 12 - 39 に示すように、8 つの LED により構成され、特別図柄は、これら 8 つの LED の点灯組み合わせにより表されてもよい。具体的に、図示するように、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合には 8 つの LED のうちの 3 つの LED の点灯により表され、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と「ハズレ」となる場合は、2 つの LED の点灯により表されてもよい。

【0792】

また、上記実施の形態では、図 12 - 34（L - 1）に示す状態の後、図 12 - 34（M - 1）に示すように、画像表示装置 5 の中央部分にて「時短 D」の時短種別の時短用図柄 5Cb が最終停止図柄として停止表示される例を示したが、これは一例である。例えば、図 12 - 40 に示すように、図 12 - 40（L - 1）に示す状態（図 12 - 34（L - 1）と同様）の後、時短復帰図柄 5Cc が停止表示したことを視認可能とする時短復帰小図柄 M5 が表示され、残保留期間中に時短用図柄が停止することが既に報知されていることから、図 12 - 40（M - 3）に示すように、飾り図柄の可変表示を縮小して表示し（縮小図柄 M8 とし）、時短用図柄が停止表示したか否かの結果である結果表示 M7 を画像表示装置 5 の中央に大きく表示してもよい。これによれば、遊技にメリハリが出て遊技興趣を向上させることができる。なお、残保留期間中に時短用図柄が停止することが既に報知されていることから、当該残保留期間中はアクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出の実行を制限してもよい。制限には、実行しないこと、期待度の低い態様で実行することや、表示を小さくしたり透過させるなど、目立たない態様で実行することが含まれればよい。

【0793】

（特徴部 059AK に係る手段の説明）

（1）特徴部 059AK に係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ 059AKS025 の処理を実行する CPU103 など）と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段（例えばステップ S172 の処理を実行する演出制御用 CPU120 など）と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば「ハズレ（時短）」の特図表示結果など）が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ 059AKS025 の処理を実行するなど）、

前記特別状態において前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづく制御を行わず（例えばステップ 059AKS006 にて Yes と判定した場合ステップ 059AKS006A の処理を実行しないなど）、

前記演出実行手段は、前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで異なる演出を実行可能である（例えばステップ 059AKS092 の処理を実行するなど）、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

【0794】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0795】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い(例えば第1特図および第2特図の可変表示や飾り図柄の可変表示を行うなど)、

前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで共通の前記識別情報を表示し(例えば図12-32(B-2)および(D-1)に示すように、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とで「ハズレ(時短)」(特別表示結果)としての特図表示結果は、共通の表示結果(「時短A」の時短種別の時短図柄である「1」の数字を示す特図表示結果)であるなど)、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで異なる前記演出用識別情報を表示する(例えば飾り図柄の可変表示結果については、遊技状態が通常状態である場合、図12-26のステップ059AKS106にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方、時短状態であるときには、図12-26のステップ059AKS111にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させるなど)、

ようにしてもよい。

【0796】

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【0797】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態である場合、前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示されることを示唆する特別演出を実行可能であり(例えば演出制御用CPU120は、ステップ059AKS102にてNoと判定した場合、ステップ059AKS104の処理を実行可能であるなど)、前記特別状態である場合、前記特別演出を実行しない(例えばステップ059AKS102にてYesと判定した場合、ステップ059AKS104の処理を実行しないなど)、

ようにしてもよい。

【0798】

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【0799】

(4) 上記(1)~(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間が異なる(例えば通常状態であれば、ステップ059AKS043の処理にて図12-15(B)に示す確定時間の飾り図柄停止コマンドを送信する一方で、ステップ059AKS041にてYesと判定した場合には確定時間を0.5秒とする飾り図柄停止コマンドを送信するなど)、

ようにしてもよい。

【0800】

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【0801】

(特徴部060AKに係る手段の説明)

特徴部059AKは、下記の特徴部060AKを含んでいる。

10

20

30

40

50

(1) 特徴部 0 6 0 A K に係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段（例えばステップ S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば「ハズレ（時短）」の特図表示結果など）が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 の処理を実行するなど）、

10

前記特別状態において前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづく制御を行わず（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 0 6 にて Y e s と判定した場合ステップ 0 5 9 A K S 0 0 6 A の処理を実行しないなど）、

前記可変表示として第 1 識別情報と第 2 識別情報の可変表示を行うとともに、前記第 1 識別情報の可変表示と前記第 2 識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い、前記第 1 識別情報の可変表示結果よりも前記第 2 識別情報の可変表示結果の方が、前記特別表示結果が表示される割合が高く（例えば第 1 特図表示結果決定テーブルと第 2 特図表示結果決定テーブルとでは、第 2 特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられているなど）、

20

前記演出実行手段は、

前記特別状態の終了時において記憶されている可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 5 9 A K S 1 0 8 の処理を実行可能であるなど）、

前記特別状態に制御中に遊技領域における特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 9 0 の処理を実行するなど）、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第 2 識別情報の可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれている場合と前記特別表示結果となる情報が含まれていない場合とで、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第 2 識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了するまで、前記特定経路とは異なる通常経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行わない（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 9 0 の処理にて右打ち指示表示が可能であり、ステップ 0 5 9 A K S 0 7 4 にて送信される左打ち指示コマンドを受信するまで、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第 2 特図の保留に対応する可変表示が全て終了するまで、左打ち指示表示を行わないなど）、

30

ことを特徴とする。

【 0 8 0 2 】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【 0 8 0 3 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記通常経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 8 8 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）、

前記特別状態の終了時において記憶されている前記第 2 識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了した後最初に行われる前記第 1 識別情報の可変表示において前記通常経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行う（左打ち指示コマンドを受信した後

50

、すなわち残保留に対応する可変表示が終了した後に行われる可変表示において、ステップ059AKS088にて左打ち指示表示を表示するなど）、
ようにしてもよい。

【0804】

このような構成によれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【0805】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第1識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合とで、前記特別状態に制御中に行われる前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知の態様が異なる（例えばステップ059AKS090にて受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行うなど）、

ようにしてもよい。

【0806】

このような構成によれば、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止できる。

【0807】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれている場合と前記特別表示結果となる情報が含まれていない場合とで、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示において、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行する（例えば復帰演出には、復帰成功パターンの復帰演出と復帰失敗パターンの復帰演出とがあり、いずれも共通の演出（例えば、所定のミッションをクリアすることを目的とする演出）を実行し、その結果として所定のミッションをクリアするか否かで、停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なっているなど）、

ようにしてもよい。

【0808】

このような構成によれば、共通の演出を実行した後に対する遊技者の注目を集めることができる。

【0809】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第1識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合とで、前記特別状態に制御されるときにおける演出が異なる（例えば図12-28に示すように時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なるなど）、

ようにしてもよい。

【0810】

このような構成によれば、状況に応じて異なるパターンの演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

【0811】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第1識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記

10

20

30

40

50

特別表示結果が表示された場合とで、前記特別表示結果の表示時間は共通である（例えば残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短CやDの時短種別）と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短AやBの時短種別）とで、確定時間が共通であるなど）、
ようにしてもよい。

【0812】

このような構成によれば、制御データが増大することを抑制することができる。

【0813】

（7）上記（1）～（6）のいずれか1つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示の実行中、前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行わず（例えばステップ059AKS136の処理を実行するなど）、

前記特別表示結果が表示された後に実行される最初の可変表示において前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行う（例えばステップ059AKS090の処理を実行するなど）、
ようにしてもよい。

【0814】

このような構成によれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【0815】

（8）上記（1）～（7）のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御されていることに対応して第1信号を出力可能な第1信号出力手段（例えば大当り信号1を出力するCPU103など）と、

前記有利状態または前記特別状態に制御されていることに対応して第2信号を出力可能な第2信号出力手段（例えば大当り信号2を出力するCPU103など）と、

前記特別状態に制御されていることに対応して第3信号を出力可能な第3信号出力手段と（例えば大当り信号3を出力するCPU103など）、

可変表示が終了したことに対応して第4信号を出力可能な第4信号出力手段（例えば図柄確定信号を出力するCPU103など）と、を備え、

可変表示結果として前記特別表示結果が表示されたときは、該可変表示の終了時に前記第4信号出力手段により前記第4信号が出力されるとともに、前記第3信号出力手段により前記第3信号が出力される（例えば時短図柄停止により時短状態となる場合、図12-37（B）に示すように、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで大当り信号が出力されるなど）、
ようにしてもよい。

【0816】

このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【0817】

（9）上記（1）～（8）のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御されていることに対応して第1信号を出力可能な第1信号出力手段（例えば大当り信号1を出力するCPU103など）と、

前記有利状態または前記特別状態に制御されていることに対応して第2信号を出力可能な第2信号出力手段（例えば大当り信号2を出力するCPU103など）と、

前記特別状態に制御されていることに対応して第3信号を出力可能な第3信号出力手段（例えば大当り信号3を出力するCPU103など）と、を備え、

前記第3信号出力手段は、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了するまで、前記第3信号の出力を継続する（時短状態が終了した場合でも、残保留に対応する可変表示が終了するまでは、

10

20

30

40

50

大当たり信号 3 の出力を停止しないなど)、
ようにしてもよい。

【 0 8 1 8 】

このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【 0 8 1 9 】

(1 0) 上記 (8) または (9) に記載の遊技機であって、

前記第 2 信号と前記第 3 信号とは、同時に出力を停止する (例えば時短状態の終了に対応する当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて、大当たり信号 2 と大当たり信号 3 との出力を同タイミングで停止するなど)、
ようにしてもよい。

【 0 8 2 0 】

このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【 0 8 2 1 】

(特徴部 0 6 1 A K に係る手段の説明)

特徴部 0 5 9 A K は、下記の特徴部 0 6 1 A K を含んでいる。

(1) 特徴部 0 6 1 A K に係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段 (例えばステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 の処理を実行する C P U 1 0 3 など) と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段 (例えばステップ S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、を備え、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果 (例えば「ハズレ (時短)」の特図表示結果など) が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し (例えばステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 の処理を実行するなど)、

前記演出実行手段は、

可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の特定演出を複数種類実行可能であり (例えば複数種類のリーチ演出を実行可能であるなど)、

複数種類の前記特定演出のうちいずれの種類の前記特定演出が実行されるかに応じて前記特別表示結果となる割合が異なり (例えば図 1 2 - 1 2 に示すようにスーパーリーチの種類に応じて「ハズレ (時短)」となる割合が異なるなど)、

前記特別状態に制御中に遊技領域における特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い、前記特別表示結果が表示された後に実行される最初の可変表示において前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を開始する (例えばステップ 0 5 9 A K S 0 9 0 にて受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行うなど)、

ことを特徴とする。

【 0 8 2 2 】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 8 2 3 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の前記特定演出を複数種類実行可能である (例えば図 1 2 - 1 1 および 1 1 - 1 2 に示すように、スーパーリーチ B やスーパーリーチ C のリーチ演出が実行された場合、大当たりとなる場合、ハズレ (時短) となる場合、単にハズレとなる場合、とい

10

20

30

40

50

ったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当てられているなど）、
ようにしてもよい。

【0824】

このような構成によれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

【0825】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い(例えば飾り図柄の可変表示を行うなど)、

前記可変表示結果を決定する決定手段(例えばステップS110の処理を実行するCPU103など)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えばステップS111の処理を実行するCPU103など)と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段(例えばステップS268にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信するCPU103など)と、をさらに備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段で決定した可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の可変表示パターンを決定可能であり(例えば可変表示結果に関わらずスーパーリーチBやスーパーリーチCを行う変動パターンに決定可能であるなど)、

前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて前記演出用識別情報の可変表示を行い(例えばステップS171やステップS172の処理を実行するなど)、

前記演出実行手段は、前記共通の可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドを受信した場合、受信した前記可変表示結果コマンドの種類により、異なる演出を実行する(例えばステップS552にてNoと判定した場合であっても、059AKS101にてYesと判定した場合とNoと判定した場合とで異なる演出を実行するなど)、

ようにしてもよい。

【0826】

このような構成によれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

【0827】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に、前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能である(例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行した後に時短煽り演出を実行可能であるなど)、

ようにしてもよい。

【0828】

このような構成によれば、特別演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

【0829】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に、前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特定演出の種類により前記特別演出の実行有無が異なる(例えば実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なっているなど)、

ようにしてもよい。

【0830】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【0831】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特定演出の種類により、前記特別演出が実行された場合において前記特別表示結果となる割合が異なる(例えば実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっているなど)、

ようにしてもよい。

10

【0832】

このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【0833】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記特定演出とは異なる所定演出(例えばアクティブ表示の表示態様を変化させる演出など)をさらに実行可能であり、

前記所定演出の実行態様に応じて、前記特定演出が実行された場合に前記特別表示結果となる割合が異なる(例えばアクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかにより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるなど)、

ようにしてもよい。

20

【0834】

このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【0835】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特別演出を実行した後に前記特定表示結果を報知する演出を実行可能である(例えば時短煽り演出において、時短用図柄が停止表示するか否かに加え、大当り図柄が停止表示するか否かといったように、時短以上の有利度となることが報知されるなど)、

ようにしてもよい。

30

【0836】

このような構成によれば、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【0837】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い(例えば飾り図柄の可変表示を行うなど)、

前記可変表示結果を決定する決定手段(例えばステップS110の処理を実行するCPU103など)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えばステップS111の処理を実行するCPU103など)と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段(例えばステップS268にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信するCPU103など)と、をさらに備え、

40

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段により決定した可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別

50

表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の変表示パターンを決定可能であり（例えば変表示結果に関わらずスーパーリーチBやスーパーリーチCを行う変動パターンに決定可能であるなど）、

前記識別情報の可変表示において、前記決定手段で決定した可変表示結果と前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンにもとづいて前記識別情報の可変表示時間を設定し（例えばCPU103がステップ059AKS013の処理を実行するなど）、

前記演出用識別情報の可変表示において、前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて前記演出用識別情報の可変表示時間を特定し（例えば演出制御用CPU120がステップS561の処理を実行するなど）、

10

前記演出実行手段は、受信した前記可変表示結果コマンドの種類が異なる場合、受信した可変表示パターンコマンドが前記共通の変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドであれば、共通の演出を実行可能である（例えば演出制御用CPU120が、表示結果指定コマンドにより示される内容が異なる場合であってもスーパーリーチBのリーチ演出を実行可能であるなど）、

ようにしてもよい。

【0838】

このような構成によれば、好適に演出を実行することができる。

【0839】

(10) 上記(1)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

20

前記特別表示結果は複数種類あり（例えば「時短A」～「時短D」など）、

前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制御可能であり（例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど）、

前記演出実行手段は、前記特別表示結果となる可変表示において、前記特別表示結果の種類に応じて異なる種類の演出を実行可能である（例えば「時短A」の時短種別よりも「時短B」の時短種別の方がスーパーリーチCの実行割合が高く、時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なるなど）、

ようにしてもよい。

【0840】

このような構成によれば、実行される演出により、その後の時短回数が異なるため遊技者の注目を集めることができる。

30

【0841】

(11) 上記(1)～(10)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別表示結果は複数種類あり（例えば「時短A」～「時短D」など）、

前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制御可能であり（例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど）、

前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を示す第1コマンドを送信可能であり、前記第1コマンドを送信した後に前記第1コマンドとは異なる第2コマンドを送信可能であり（例えばステップS268にて表示結果指定コマンドを送信し、ステップ059AKS021にて飾り図柄停止コマンドの送信設定を行うCPU103など）、

40

前記演出実行手段は、受信した前記第1コマンドにもとづいて可変表示中の演出を決定し、受信した前記第2コマンドにもとづいて前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を特定する（例えば表示結果指定コマンドの内容に応じた演出を実行するとともに、ステップ059AKS133にて、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数をセットするなど）、

ようにしてもよい。

【0842】

このような構成によれば、好適に演出制御を行うことができる。

【0843】

(12) 上記(1)～(11)のいずれか1つに記載の遊技機において、

50

前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップ S 1 1 0 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばステップ S 1 1 1 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段（例えばステップ S 2 6 8 にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信する CPU 1 0 3 など）と、をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて演出を実行し、前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドのうちいずれか一方を正常に受信できなかった場合、前記特別状態に関する演出の実行を制限する（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 9 0 B の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）、

ようにしてもよい。

【 0 8 4 4 】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【 0 8 4 5 】

（ 1 3 ）上記（ 1 ）～（ 1 2 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップ S 1 1 0 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばステップ S 1 1 1 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段（例えばステップ S 2 6 8 にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信する CPU 1 0 3 など）と、をさらに備え、

前記演出実行手段は、

前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて演出を実行し（例えばステップ S 1 7 1 の処理を実行するなど）、

前記可変表示パターンコマンドを正常に受信したものの前記可変表示結果を正常に受信できなかった場合、受信した前記可変表示パターンコマンドが特定の可変表示パターンであるときに前記特別状態に関する演出を実行可能である（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 9 5 の処理を実行可能であるなど）、

ようにしてもよい。

【 0 8 4 6 】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【 0 8 4 7 】

（ 1 4 ）上記（ 1 ）～（ 1 3 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特別表示結果は複数種類あり、

前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制御可能であり（例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど）、

前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を示す第 1 コマンドを送信可能であり、前記第 1 コマンドを送信した後に前記第 1 コマンドとは異なる第 2 コマンドを送信可能であり（例えばステップ S 2 6 8 にて表示結果指定コマンドを送信し、ステップ 0 5 9 A K S 0 2 1 にて飾り図柄停止コマンドの送信設定を行う CPU 1 0 3 など）、

前記演出実行手段は、受信した前記第 1 コマンドにもとづいて可変表示中の演出を決定し、受信した前記第 2 コマンドにもとづいて前記特別状態に制御中に実行される可変表示

10

20

30

40

50

の回数を報知し、前記第 2 コマンドを正常に受信できなかった場合、前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数の報知を制限する（例えばステップ 0 5 9 A K S 1 3 9 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）、
ようにしてもよい。

【 0 8 4 8 】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【 0 8 4 9 】

（特徴部 0 6 2 A K に係る手段の説明）

特徴部 0 5 9 A K は、下記の特徴部 0 6 2 A K を含んでいる。

10

（ 1 ）特徴部 0 6 2 A K に係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば C P U 1 0 3 など）と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップ S 1 1 0 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップ S 2 1 3 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

20

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信する C P U 1 0 3 など）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 の処理を実行するなど）、

前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 0 1 の処理を実行するなど）、

30

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップ S 1 6 1 の処理を実行可能であるなど）、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 にて Y e s と判定した場合、ステップ 0 5 9 A K S 0 8 4 およびステップ S 1 3 0 4 の処理を実行するなど）、

40

ことを特徴とする。

【 0 8 5 0 】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 8 5 1 】

（ 2 ）上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを示す前記判定結果情報を受信した後に前記判定結果

50

情報を新たに受信した場合、該新たに受信した前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行をさらに制限し（例えば現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留が記憶されている場合、ステップ059AKS082にてYesと判定するなど）、

前記先読み演出の制限中、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合において実行可能な前記先読み演出と同様の態様で前記先読み演出を実行可能である（例えばステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど）、ようにしてもよい。

【0852】

このような構成によれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0853】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、

前記特別状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行することを示す前記判定結果情報を受信した後に前記判定結果情報を新たに受信した場合、該新たに受信した前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行をさらに制限し（例えば現在記憶されている保留記憶内に時短煽り演出を実行する保留が記憶されている場合、ステップ059AKS082にてYesと判定するなど）、

前記先読み演出の制限中、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合において実行可能な前記先読み演出と同様の態様で前記先読み演出を実行可能である（例えばステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど）、ようにしてもよい。

20

【0854】

このような構成によれば、状態移行に関する演出が行われる際の遊技興趣の低下を防止することができる。

【0855】

（4）上記（1）～（3）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先読み演出の制限中、前記有利状態に制御される有利度が特定の有利度以上であることを示す態様の前記先読み演出を実行しない（例えば図12-23（B）に示すように「緑」以上の保留表示変化演出を実行しないなど）、ようにしてもよい。

30

【0856】

このような構成によれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【0857】

（5）上記（1）～（4）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先読み演出の制限中、特定の種類の前記先読み演出を実行しない（例えば図12-23（B）に示すように、保留表示変化演出の制限時、「緑」や「赤」といった表示態様へ変化する種類の保留表示変化演出を実行しないなど）、ようにしてもよい。

40

【0858】

このような構成によれば、特定の種類の予告演出の実行が制限されるため、遊技者に無駄な期待感を与えることなく遊技興趣の低下を防止できる。

【0859】

（特徴部063AKに関する説明）

以下、本実施の形態に係る特徴部063AKについて説明する。

【0860】

図13-1に示すように、遊技盤の盤面上に形成された遊技領域2には、画像表示装置5の天辺よりも左側の左遊技領域063AK1と、画像表示装置5の天辺よりも右側の右

50

遊技領域 0 6 3 A K 2 と、が設けられている。左遊技領域 0 6 3 A K 1 と右遊技領域 0 6 3 A K 2 とは、例えば遊技領域 2 の内部における画像表示装置 5 の端面や釘の配列 P L などにより区分けされていればよい。打球発射装置から発射されて遊技領域 2 に打ち込まれた遊技球（遊技媒体）は、左遊技領域 0 6 3 A K 1 へと誘導された場合、例えば釘の配列 P L に沿って誘導されることにより、右遊技領域 0 6 3 A K 2 へと誘導不可能または誘導困難となる。また、打球発射装置から発射されて遊技領域 2 へ打ち込まれた遊技球は、右遊技領域 0 6 3 A K 2 へと誘導された場合、例えば釘の配列 P L に沿って誘導されることにより、左遊技領域 0 6 3 A K 1 へと誘導不可能または誘導困難となる。

【 0 8 6 1 】

左遊技領域 0 6 3 A K 1 には、一般入賞口 1 0 と、入賞球装置 6 A と、が設けられている。一方、右遊技領域 0 6 3 A K 2 には、可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）と、特別可変入賞球装置 7（可変手段）と、が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、可変入賞球装置 6 B の下方に設けられている。

10

【 0 8 6 2 】

一般入賞口 1 0 は、所定の玉受部材によって常に遊技球が入賞可能な一定の開放状態に保たれている。一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞（進入）したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 8 6 3 】

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が入賞可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したときには、所定個数（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームを実行するための条件である第 1 始動条件が成立可能となる。可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したときには、所定個数（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。

20

【 0 8 6 4 】

特別可変入賞球装置 7 は、図 1 3 - 2 に示すように、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉 0 6 3 A K 3 を備え、大入賞口扉 0 6 3 A K 3 によって、遊技球が入賞容易な開放状態（第 1 状態）と、遊技球が入賞不能又は入賞困難な閉鎖状態（第 2 状態）と、に変化する大入賞口 0 6 3 A K 4 を有している。図 1 3 - 2 は、大入賞口扉 0 6 3 A K 3 が大入賞口 0 6 4 A K 4 を閉鎖状態とした状態を示している。

30

【 0 8 6 5 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉 0 6 3 A K 3 が大入賞口 0 6 3 A K 4 を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞不能又は入賞困難となる。一方、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉 0 6 3 A K 3 が大入賞口 0 6 3 A K 4 を開放状態として、遊技球が大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞容易となる。大入賞口 0 6 3 A K 4 に遊技球が入賞したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口 0 6 3 A K 4 に遊技球が入賞したときには、例えば第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口又は一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞したときよりも多くの賞球が払い出される。

40

【 0 8 6 6 】

特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口 0 6 3 A K 4 は、特図ゲームにおいて確定特別図柄として大当たり図柄（特定表示結果）が導出表示（停止表示）されて可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態（有利状態）に制御されたときに、所定の態様で開放状態に制御される。当該開放状態は、所定期間（本実施形態では、2 9 秒間）の経過タイミングと、大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球の数が所定個数（本実施形態では、9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。このように大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（

50

ラウンド遊技)という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数(本実施形態では、15回)に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0867】

また、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口063AK4は、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄(特別表示結果)が導出表示されて可変表示の表示結果が「小当り」となり、小当り遊技状態に制御されたときに、所定の態様で開放状態に制御される。具体的に、小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口063AK4の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される。例えば、小当り遊技状態では、0.1秒の開放状態と1.0秒の閉鎖状態とが繰り返される。大入賞口063AK4の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される動作は、大入賞口開閉ともいう。大入賞口開閉は、0.1秒の開放状態が所定の上限開放回数(本実施形態では、10回)まで繰り返されるか、大入賞口063AK4に遊技球が所定の上限入賞個数(本実施形態では、10個)まで入賞するかのうちで、いずれかの条件が成立することにより終了する。

10

【0868】

特徴部063AKでは、遊技者に対して通常状態(低確低ベース状態)においては左遊技領域063AK1に遊技球を打ち出させる遊技方法(以下、「左打ち」と称する。)を行わせることで、一般入賞口10や、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口への入賞を狙わせる一方、時短状態(低確高ベース状態)においては右遊技領域063AK2に遊技球を打ち出させる遊技方法(以下、「右打ち」と称する。)を行わせることで可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞を狙わせるように構成されている。

20

【0869】

また、特徴部063AKでは、大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されているときに、遊技者に対して右打ちを行わせることで特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口063AK4への入賞を狙わせるように構成されている。

【0870】

特徴部063AKでは、右打ちが有利な状態である時短状態、大当り遊技状態及び小当り遊技状態に制御されている期間において、遊技者に対し右打ちを行うことを促す右打ち促進演出を行う。

【0871】

特別可変入賞球装置7に形成された大入賞口063AK4に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ063AK5を通過(進入)し、大入賞口スイッチ063AK5によって検出された後、凹部063AK6へ落下する。凹部063AK6へと落下した遊技球は、誘導片(図示せず)により後方へと導かれ、通過口063AK7を通過する。通過口063AK7の後方には、左下方に向けて延びる振分部供給路063AK8と、右下方に向けて延びる排出路063AK9と、が設けられている。

30

【0872】

大当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球は、全て、排出路063AK9を通して特別可変入賞球装置7の外部へ排出される。一方、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球のうち1個の遊技球のみが、振分部供給路063AK8を通して後述する振分部063AK18へ流下し、当該1個の遊技球以外は、排出路063AK9を通して特別可変入賞球装置7の外部へ排出される。

40

【0873】

図13-3(a)~図13-3(c)は、特徴部063AKに関し、特別可変入賞球装置7の構成を示した図であり、図13-2中の矢視I-Iから見た場合を示している。特別可変入賞球装置7は、図13-3(a)に示すように、略くの字状の回動片063AK10と、オン状態とオフ状態とを切り替えることでプランジャ063AK11を左右方向に移動させる振分部供給用ソレノイド063AK12と、を備えている。回動片063AK10は、プランジャ063AK11に連結された連結突起063AK13を有し、振分部供給用ソレノイド063AK12のオン状態とオフ状態とを切り替えることにより回動軸063AK14を中心に回動する。

50

【 0 8 7 4 】

図 1 3 - 3 (a) に示すように、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態の場合、回動片 0 6 3 A K 1 0 の屈曲面 0 6 3 A K 1 5 は前方を向く。また、振分部供給路 0 6 3 A K 8 の下面は、排出路 0 6 3 A K 9 の下面よりも低い位置にある（下方に設けられている）。そのため、通過口 0 6 3 A K 7 を最初に通過した遊技球 A 1 は、図 1 3 - 3 (a) に示すように、振分部供給路 0 6 3 A K 8 に落ちるとともに、回動片 0 6 3 A K 1 0 の屈曲面 0 6 3 A K 1 5 によってその移動が制限される。これにより、遊技球 A 1 は、回動片 0 6 3 A K 1 0 により保持される。遊技球 A 1 に続いて 0 6 3 A K 7 を通過した遊技球 A 2 は、図 1 3 - 3 (b) に示すように、遊技球 A 1 に阻まれて振分部供給路 0 6 3 A K 8 に進入することができず右側に進行方向を変える。遊技球 A 2 は、そのまま排出路 0 6 3 A K 9 を流下する。なお、排出路 0 6 3 A K 9 には、排出カウントスイッチ 0 6 3 A K 1 6 が設けられており、排出路 0 6 3 A K 9 を通過した遊技球は排出カウントスイッチ 0 6 3 A K 1 6 により検出される。排出路 0 6 3 A K 9 を通った遊技球は、特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。回動片 0 6 3 A K 1 0 が遊技球 A 1 を保持した状態で、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 をオン状態からオフ状態へ制御すると、図 1 3 - 3 (c) に示すように、プランジャ 0 6 3 A K 1 1 が振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 本体から飛び出す。これにより、回動片 0 6 3 A K 1 0 が回動軸 0 6 3 A K 1 4 を中心に回動し、遊技球 A 1 を振分部供給路 0 6 3 A K 8 に向けてはじく。はじかれた遊技球 A 1 は、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を流下する。

10

【 0 8 7 5 】

振分部供給路 0 6 3 A K 8 を流下した遊技球 A 3 は、図 1 3 - 4 (a) に示すように、振分部通過スイッチ 0 6 3 A K 1 7 を通過し、振分部通過スイッチ 0 6 3 A K 1 7 によって検出された後、振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入する。

20

【 0 8 7 6 】

振分部 0 6 3 A K 1 8 は、特別可変入賞球装置 7 に設けられており、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を通って流下した遊技球を誘導し、大当たり領域 0 6 3 A K 1 9（特定領域）と、時短領域 0 6 3 A K 2 0（特別領域）と、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と、の何れかを通過させる。

【 0 8 7 7 】

大当たり領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 は、何れも、遊技球が通過可能に構成された領域（部材）であり、特別可変入賞球装置 7 に設けられている。大当たり領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 は、振分部 0 6 3 A K 1 8 の下方に設けられている。

30

【 0 8 7 8 】

大当たり領域 0 6 3 A K 1 9 に進入した遊技球は、大当たり領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 2 を通過し、大当たり領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 2 によって検出された後、大当たり領域排出路（図示せず）を通して特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。大当たり領域排出路を通して特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出された遊技球は、大当たり領域排出カウントスイッチ（図示せず）によって検出される。

【 0 8 7 9 】

特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、大当たり領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される。

40

【 0 8 8 0 】

時短領域 0 6 3 A K 2 0 に進入した遊技球は、時短領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 3 を通過し、時短領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 3 によって検出された後、時短領域排出路（図示せず）を通して特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。時短領域排出路を通して特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出された遊技球は、時短領域排出カウントスイッチ（図示せず）によって検出される。

50

【 0 8 8 1 】

通常状態である場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい時短状態（特別状態）に制御する時短移行制御が行われる。一方、時短状態である場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、当該通過に基づく時短移行制御は行われないうように構成されている。すなわち、既に時短状態に制御されている場合、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過しても、時短移行制御を行うことにより時短状態に制御される期間を延長する制御は行われないうように構成されている。

10

【 0 8 8 2 】

本実施形態では、通常状態において、特図ゲームで小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されて大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 が閉鎖状態に制御されて当該小当り遊技状態が終了した後、次の可変表示が開始されたときに、当該通過に基づく時短移行制御が行われ、通常状態から時短状態に制御される。すなわち、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 が閉鎖状態に制御されるまで時短状態へ制御しないように構成されている。このような構成によれば、一の遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した後に、他の遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することにより、小当り遊技状態の終了後における遊技状態の制御と演出との間に不整合が生じて遊技者を混乱させ、遊技興趣を低下させてしまう可能性を抑制できる。すなわち、このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

20

【 0 8 8 3 】

ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 に進入した遊技球は、ハズレ領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 4 を通過し、ハズレ領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 4 によって検出された後、ハズレ領域排出路（図示せず）を通過して特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。ハズレ領域排出路を通過して特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出された遊技球は、ハズレ領域排出カウントスイッチ（図示せず）によって検出される。

30

【 0 8 8 4 】

特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、当該通過に基づいて遊技状態を変化させる制御は行われない。

【 0 8 8 5 】

大当り領域 0 6 3 A K 1 9 の上端部及び下端部には、大当り領域発光部 0 6 3 A K 2 5 が設けられている。時短領域 0 6 3 A K 2 0 の上端部及び下端部には、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 が設けられている。ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の上端部及び下端部には、ハズレ領域発光部 0 6 3 A K 2 7 が設けられている。大当り領域発光部 0 6 3 A K 2 5、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 及びハズレ領域発光部 0 6 3 A K 2 7 は、遊技者に視認可能に構成されると共に、LED（Light Emitting Diode）等の発光素子を備え、発光可能に構成されている。詳細については後述するものの、特徴部 0 6 3 A K では、大当り領域発光部 0 6 3 A K 2 5、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 及びハズレ領域発光部 0 6 3 A K 2 7 を所定の態様にて発光させる演出が行われる。図 1 3 - 4（a）は、大当り領域発光部 0 6 3 A K 2 5、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 及びハズレ領域発光部 0 6 3 A K 2 7 が、何れも消灯している状態を示している。

40

50

【 0 8 8 6 】

振分部 0 6 3 A K 1 8 は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 を備えている。振分部材 0 6 3 A K 2 8 には、右斜め上方を向いた左側傾斜面 0 6 3 A K 2 9 と、左斜め上方を向いた右側傾斜面 0 6 3 A K 3 0 と、が形成されている。振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 によって誘導され、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と、時短領域 0 6 3 A K 2 0 と、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と、の何れかを通過する。

【 0 8 8 7 】

具体的に、振分部 0 6 3 A K 1 8 には、図 1 3 - 4 (b) に示すように、大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1 と、時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2 と、ハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3 と、が設けられている。大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1、時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2 及びハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3 は、何れも遊技球が通過可能に構成されており、左右方向に沿って配列されている。大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1 は、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と連通しており、大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1 を通過した遊技球は、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する。時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2 は、時短領域 0 6 3 A K 2 0 と連通しており、時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2 を通過した遊技球は、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する。ハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3 は、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と連通しており、ハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3 を通過した遊技球は、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する。

【 0 8 8 8 】

振分部材 0 6 3 A K 2 8 は、大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1、時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2 及びハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3 の上方に配置されている。振分部材 0 6 3 A K 2 8 には、遊技球が通過可能な通過口 0 6 3 A K 3 4 が形成されている。以下、理解を容易にするため、図 1 3 - 4 (b) に示す P 座標軸を設定する。P 座標軸は、左右方向に対して平行に設定されている。振分部材 0 6 3 A K 2 8 は、振分部材用モータ（図示せず）によって駆動され、図 1 3 - 4 (b) に示す左端位置としての位置 P 6 と、右端位置としての位置 P 3 と、の間で左右方向に沿って往復移動する。図 1 3 - 4 (b) は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 が中央位置（原点位置）としての位置 P 0 に位置している状態を示している。

【 0 8 8 9 】

振分部材 0 6 3 A K 2 8 が、図 1 3 - 4 (b) に示す位置 P 0 に位置している場合、図 1 3 - 5 (a) に示すように、振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球 A 4 は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に形成された通過口 0 6 3 A K 3 4 を通過し、時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2 を通過する。時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2 を通過した遊技球 A 4 は、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する。振分部材 0 6 3 A K 2 8 が、図 1 3 - 4 (b) に示す位置 P 3 に位置している場合、図 1 3 - 5 (b) に示すように、振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球 A 5 は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に形成された左側傾斜面 0 6 3 A K 2 9 にぶつかり、傾斜方向に沿って左側に移動して、振分部 0 6 3 A K 1 8 の左側に形成された大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1 を通過する。大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1 を通過した遊技球 A 5 は、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する。振分部材 0 6 3 A K 2 8 が、図 1 3 - 4 (b) に示す位置 P 6 に位置している場合、図 1 3 - 5 (c) に示すように、振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球 A 6 は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に形成された右側傾斜面 0 6 3 A K 3 0 にぶつかり、傾斜方向に沿って右側に移動して、振分部 0 6 3 A K 1 8 の右側に形成されたハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3 を通過する。ハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3 を通過した遊技球 A 6 は、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する。

【 0 8 9 0 】

振分部材 0 6 3 A K 2 8 は、図 1 3 - 6 に示す振分部材動作パターンに従った動作を実行可能に構成されている。図 1 3 - 6 には、振分部材 0 6 3 A K 2 8 が振分部材動作パターンに従った動作を行っているときの振分部材 0 6 3 A K 2 8 の位置の時間経過に応じた推移と、遊技球が通過する領域の時間経過に応じた推移と、が示されている。なお、振分部材 0 6 3 A K 2 8 は、振分部材動作パターンに従った動作を行っていないときには、図

10

20

30

40

50

13 - 4 (b) に示す位置 P 0 に停止している。

【0891】

図13 - 6 に示すように、振分部材063AK28は、振分部材動作パターンに従った動作を開始すると、所定の中央待機時間にわたって位置 P 0 に停止した後、位置 P 0 から一定の速度で右方向へ移動し、図13 - 4 (b) に示す位置 P 0 より右側の位置 P 1 を通過し、図13 - 4 (b) に示す位置 P 1 より右側の位置 P 2 を通過して、図13 - 4 (b) に示す位置 P 3 に達する。振分部材063AK28が位置 P 0 から位置 P 3 に達するまでの所要時間は、中右移動時間として予め定められていればよい。位置 P 3 に達した振分部材063AK28は、所定の右端待機時間にわたって位置 P 3 に停止する。続いて、振分部材063AK28は、位置 P 3 から一定の速度で左方向へ移動し、位置 P 2 を通過し、位置 P 1 を通過して、位置 P 0 に達する。振分部材063AK28が位置 P 3 から位置 P 0 に達するまでの所要時間は、右中移動時間として予め定められていればよい。位置 P 0 に達した振分部材063AK28は、中央待機時間にわたって位置 P 0 に停止する。次に、振分部材063AK28は、位置 P 0 から一定の速度で左方向へ移動し、図13 - 4 (b) に示す位置 P 0 より左側の位置 P 4 を通過し、図13 - 4 (b) に示す位置 P 4 より左側の位置 P 5 を通過して、図13 - 4 (b) に示す位置 P 6 に達する。振分部材063AK28が位置 P 0 から位置 P 6 に達するまでの所要時間は、中左移動時間として予め定められていればよい。位置 P 6 に達した振分部材063AK28は、所定の左端待機時間にわたって位置 P 6 に停止する。その後、振分部材063AK28は、位置 P 6 から一定の速度で右方向へ移動し、位置 P 5 を通過し、位置 P 4 を通過して、位置 P 0 に達する。振分部材063AK28が位置 P 6 から中央の位置 P 0 に達するまでの所要時間は、左中移動時間として予め定められていればよい。位置 P 0 に達した振分部材063AK28は、再び上述した動作を繰り返す。このように、振分部材063AK28は、振分部材動作パターンに従って動作することにより、位置 P 3 と位置 P 6 との間を左右方向に往復移動する。

【0892】

振分部材063AK28が振分部材動作パターンに従った動作を行っている場合、図13 - 6 に示すように、振分部材063AK28の位置の変化に応じて、振分部063AK18に進入した遊技球が、大当り領域063AK19と、時短領域063AK20と、ハズレ領域063AK21と、の何れを通過するかも変化する。具体的に、振分部材063AK28が位置 P 2 と位置 P 3 との間に位置している期間は、振分部063AK18に進入した遊技球が振分部材063AK28に誘導されることにより大当り領域063AK19を通過する大当り領域通過期間となる。振分部材063AK28が位置 P 0 と位置 P 1 との間に位置している期間と、振分部材063AK28が位置 P 0 と位置 P 4 との間に位置している期間とは、振分部063AK18に進入した遊技球が振分部材063AK28に誘導されることにより時短領域063AK20を通過する時短領域通過期間となる。振分部材063AK28が位置 P 5 と位置 P 6 との間に位置している期間は、振分部063AK18に進入した遊技球が振分部材063AK28に誘導されることによりハズレ領域063AK21を通過するハズレ領域通過期間となる。振分部材063AK28が位置 P 1 と位置 P 2 との間に位置している期間と、振分部材063AK28が位置 P 4 と位置 P 5 との間に位置している期間と、は、振分部063AK18に進入した遊技球が振分部材063AK28に誘導されることにより大当り領域063AK19、時短領域063AK20及びハズレ領域063AK21の何れに進入するかが確定しない通過領域不確定期間となる。

【0893】

本実施形態では、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、小当り遊技状態に制御されたときに、小当り遊技状態への制御が開始されたことを報知する小当り開始演出(小当りファンファーレ演出)を実行可能に構成されており、振分部材063AK28は、小当り開始演出が開始されたことに応じて振分部材動作パターンに従った動作を開始するように構成されている。小当り開始演出は、図13 - 6 に示すように、特図ゲームにおい

10

20

30

40

50

て小当り図柄が導出表示されてから所定の特図確定表示時間が経過したことに応じて開始された後、小当り開始演出時間が経過したことに応じて終了する。

【 0 8 9 4 】

本実施形態では、小当り遊技状態において、図 1 3 - 6 に示すように、小当り開始演出が終了したことに応じて、大入賞口開閉が開始される。上述したように、大入賞口開閉は、0 . 1 秒の開放状態が所定の上限開放回数まで繰り返されるか、大入賞口 0 6 3 A K 4 に遊技球が所定の上限入賞個数まで入賞するかのうちで、いずれかの条件が成立することにより終了する。

【 0 8 9 5 】

本実施形態では、小当り遊技状態において、図 1 3 - 6 に示すように、小当り開始演出が終了し、大入賞口開閉が開始されたことに応じて、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御され、回転片 0 6 3 A K 1 0 が振分部供給路 0 6 3 A K 8 に進入した遊技球を保持可能な状態となる。振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 は、オン状態に制御された後、所定の遊技球保持時間が経過したことに応じてオフ状態に制御される。これにより、回転片 0 6 3 A K 1 0 が、保持していた遊技球を振分部供給路 0 6 3 A K 8 に向けてはじき、はじかれた遊技球が振分部供給路 0 6 3 A K 8 を流下して振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入する。このような構成により、本実施形態では、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球のうち 1 個の遊技球のみが、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を通って振分部 0 6 3 A K 1 8 へ流下し、当該 1 個の遊技球以外は、排出路 0 6 3 A K 9 を通って特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。一方、本実施形態では、大当り遊技状態において、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 をオン状態に制御しない。このような構成により、本実施形態では、大当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球は、全て、排出路 0 6 3 A K 9 を通って特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。図 1 3 - 6 に示す例では、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻 t_0 において振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオフ状態に制御され、回転片 0 6 3 A K 1 0 にはじかれた遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入する。図 1 3 - 6 に示すように、遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した時刻 t_0 は、大当り領域通過期間に含まれている。このため、時刻 t_0 に振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導されることにより、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する。

【 0 8 9 6 】

なお、遊技球保持時間は、小当り遊技状態において、大入賞口開閉を所定の上限開放回数だけ実行するために要する時間よりも長く設定されている。すなわち、遊技球は、大入賞口開閉が終了した後に、振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入する。

【 0 8 9 7 】

図 1 3 - 6 に示すように、遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入するタイミング（図 1 3 - 6 に示す例では時刻 t_0 ）は、特図確定表示時間と、小当り開始演出時間と、遊技球保持時間と、によって指定される。

【 0 8 9 8 】

本実施形態では、小当り遊技状態に制御されるときに、特図確定表示時間及び遊技球保持時間は、小当り種別に関わらず同一の時間に設定される一方、小当り開始演出時間は、小当り種別に応じて、複数種類の時間の何れかに設定される。このような構成により、小当り種別に応じて、遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入するタイミングが異なるように構成されている。

【 0 8 9 9 】

具体的に、本実施形態では、小当り遊技状態に制御されるときに、小当り開始演出時間を、小当り種別に応じて、図 1 3 - 7 に示す所定の第 1 特定時間～第 3 特定時間の何れかに設定する。図 1 3 - 7 に示すように、第 2 特定時間（例えば 1 2 秒）は第 1 特定時間（例えば 1 1 秒）より長く、第 3 特定時間（例えば 1 3 秒）は第 2 特定時間より長い。

【 0 9 0 0 】

図 1 3 - 7 に示すように、小当り開始演出時間が第 1 特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに
応じて小当り開始演出が開始された後、第 1 特定時間が経過したことに応じて小当り開始
演出が終了したタイミングで振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御され
る。その後、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御されてから遊技
球保持時間が経過した時刻 t_1 において振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオフ状
態に制御され、回動片 0 6 3 A K 1 0 にはじかれた遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入
する。図 1 3 - 7 に示すように、時刻 t_1 は、ハズレ領域通過期間に含まれているため、
時刻 t_1 に振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導され
ることにより、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する。すなわち、小当り開始演出時間
が第 1 特定時間に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に
入賞した遊技球は、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する。

10

【 0 9 0 1 】

小当り開始演出時間が第 2 特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り
図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに応じて小当り開始演出が
開始された後、第 2 特定時間が経過したことに応じて小当り開始演出が終了したタイ
ミングで振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御される。その後、振
分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が
経過した時刻 t_2 において振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオフ状態に制御され、
回動片 0 6 3 A K 1 0 にはじかれた遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入する。図 1 3 - 7
に示すように、時刻 t_2 は、時短領域通過期間に含まれているため、時刻 t_2 に振分部
0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導されることにより、
時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する。すなわち、小当り開始演出時間が第 2 特定時間
に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊
技球は、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する。

20

【 0 9 0 2 】

小当り開始演出時間が第 3 特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り
図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに応じて小当り開始演出が
開始された後、第 3 特定時間が経過したことに応じて小当り開始演出が終了したタイ
ミングで振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御される。その後、振
分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が
経過した時刻 t_3 において振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオフ状態に制御され、
回動片 0 6 3 A K 1 0 にはじかれた遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入する。図 1 3 - 7
に示すように、時刻 t_3 は、大当り領域通過期間に含まれているため、時刻 t_3 に振分部
0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導されることにより、
大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する。すなわち、小当り開始演出時間が第 3 特定時間
に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊
技球は、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する。

30

【 0 9 0 3 】

上述したように、小当り開始演出時間が第 1 特定時間～第 3 特定時間の何れに設定され
ているかに応じて、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、
大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何
れを通過するかが異なる。特徴部 0 6 3 A K では、小当り開始演出時間を、小当り種別
に応じて第 1 特定時間～第 3 特定時間の何れかに設定することにより、小当り遊技
状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球に、大当り領域 0 6 3 A K 1 9、
時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 のうち小当り種別に応じた領域
を通過させる。

40

【 0 9 0 4 】

特徴部 0 6 3 A K では、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて可変表示の表
示結果が「小当り」となる可変表示（以下、「小当り変動」と称する。）が実行されたこ
とに基づいて、小当り変動に対応した演出として、図 1 3 - 8 (a) に示すように、上述

50

した右打ち促進演出及び小当り開始演出に加えて、時短示唆演出と、通過煽り演出と、通過報知演出と、を実行可能に構成されている。

【0905】

本実施形態では、右打ち促進演出として、画像表示装置5の画面に、右方向を指す矢印を示す右打ち促進画像を表示する演出を実行する。右打ち促進演出は、上述したように、時短状態及び大当り遊技状態に制御されている期間において実行されると共に、図13-8(a)に示すように、小当り遊技状態に制御されている期間において実行される。

【0906】

また、本実施形態では、小当り開始演出として、画像表示装置5の画面に、右矢印画像と、小当り開始画像と、を表示する演出を実行する。右矢印画像は、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え!」というメッセージを示す演出画像である。小当り開始画像は、特別可変入賞球装置7の形状を示すと共に、「ここに球を入れる!」というメッセージを示し、特別可変入賞球装置7へ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である。上述したように、小当り開始演出は、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態への制御が開始されたことに応じて開始された後、小当り開始演出時間が経過したことに応じて終了する。

【0907】

時短示唆演出は、時短状態に制御されることを示唆する演出であり、小当り変動の実行中に実行可能に構成されている。上述したように、通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される。これに対応して、特徴部063AKでは、通常状態である場合、小当り変動が実行されるときに、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されることを示唆する演出として、時短示唆演出を当該小当り変動の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、通常状態である場合、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されるときの変動表示において、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【0908】

図13-8(a)に示すように、小当り変動においてノーマルリーチのリーチ演出であるノーマルリーチ演出と、スーパーリーチのリーチ演出であるスーパーリーチ演出と、時短示唆演出と、が実行される場合、時短示唆演出は、リーチが成立し、ノーマルリーチ演出が実行され、スーパーリーチ演出が実行された後に開始された後、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り変動が終了したことに応じて終了する。以下、時短示唆演出の詳細について、図13-9(a)及び図13-9(b)を参照して説明する。

【0909】

図13-9(a)に示すように、時短示唆演出が開始されると、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、所定のハズレ図柄(本実施形態では、「767」)が、導出表示される場合とは異なる態様にて仮停止表示される。次に、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて飾り図柄の再可変表示が実行され、その後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、図13-9(b)に示す時短状態に制御されることを示唆する時短示唆図柄が仮停止表示される。時短示唆図柄は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「チャンス」というメッセージを示す飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。図13-9(a)に戻り、時短示唆図柄が仮停止表示された後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の再可変表示が実行され、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り変動が終了したことに応じて時短示唆演出が終了する。

【0910】

図13-8(a)に戻り、通過煽り演出は、小当り遊技状態において大入賞口063A

10

20

30

40

50

K 4 に入賞した遊技球が大当たり領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過することを示唆する演出（大当たり領域 0 6 3 A K 1 9 と時短領域 0 6 3 A K 2 0 とハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 との通過に関する示唆を行う演出）である。通過煽り演出は、小当たり開始演出が終了して大入賞口開閉が開始されたことに応じて開始された後、小当たり遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当たり領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過したことに応じて終了する。

【 0 9 1 1 】

通過報知演出は、小当たり遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当たり領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れを通過したかを報知する演出である。本実施形態において、通過報知演出は、小当たり遊技状態への制御が終了することを報知する小当たり終了演出（小当たりエンディング演出）として実行される。通過報知演出は、小当たり遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当たり領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したことに応じて開始された後、所定の通過報知演出時間が経過したことに応じて終了する。

【 0 9 1 2 】

本実施形態において、通過報知演出時間は、小当たり遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当たり領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れを通過したかに応じて、所定の第 1 特別時間～第 3 特別時間の何れかに設定される。具体的に、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過した場合、通過報知演出時間は第 1 特別時間（例えば 5 秒）に設定される。また、時短状態である場合、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、当該通過に基づいて時短移行制御が行われないことに対応して、通過報知演出時間は、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過した場合と同様に第 1 特別時間に設定される。通常状態である場合、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、通過報知演出時間は第 2 特別時間（例えば 2 0 秒）に設定される。遊技球が大当たり領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときに、通過報知演出時間は第 3 特別時間（例えば 1 0 秒）に設定される。このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【 0 9 1 3 】

特徴部 0 6 3 A K では、図 1 3 - 8（b）に示すように、通常状態において小当たり変動が実行された場合と、時短状態において小当たり変動が実行された場合とで、時短示唆演出、通過煽り演出及び通過報知演出の実行有無又は演出態様が異なるように構成されている。

【 0 9 1 4 】

具体的に、本実施形態では、図 1 3 - 8（b）に示すように、通常状態において小当たり変動が実行された場合、小当たり変動の実行中に時短示唆演出を実行可能である一方、時短状態において小当たり変動が実行された場合、小当たり変動の実行中に時短示唆演出が実行されないように構成されている。すなわち、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において小当たり変動が実行されて小当たり図柄が導出表示されるときと、時短状態において小当たり変動が実行されて小当たり図柄が導出表示されるときと、で異なる演出を小当たり変動の実行中に実行可能に構成されている。

【 0 9 1 5 】

特徴部 0 6 3 A K では、通常状態である場合、小当たり変動が実行されるときに、時短示唆演出を実行可能に構成することにより、遊技者に、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて時短移行制御が行われて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができるように構成されている。

【 0 9 1 6 】

一方、特徴部 0 6 3 A K では、時短状態である場合、小当たり変動が実行されるときに、時短示唆演出が実行されないように構成することにより、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに当該通過に基づく時短移行制御が行われないにも関わらず、遊技者に

10

20

30

40

50

、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるように構成されている。

【 0 9 1 7 】

このように、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、時短状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、で異なる演出を小当り変動の実行中に実行可能に構成されていることにより、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【 0 9 1 8 】

特徴部 0 6 3 A K では、図 1 3 - 8 (b) に示すように、通常状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口開閉が行われたときに、通過煽り演出として、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と時短領域 0 6 3 A K 2 0 とハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 との通過に関する示唆を行う演出である通常時通過煽り演出（特別演出）が実行される。一方、時短状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口開閉が行われたときに、通過煽り演出として、時短領域 0 6 3 A K 2 9 の通過に関する示唆を行うことなく、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 とハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 との通過に関する示唆を行う演出である時短時通過煽り演出（特定演出）が実行される。

【 0 9 1 9 】

本実施形態において、通常時通過煽り演出は、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することと、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することと、を示唆する演出である。これに対し、本実施形態において、時短時通過煽り演出は、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することと、を示唆することなく、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することと、を示唆する演出である。

【 0 9 2 0 】

特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出を実行することにより、遊技者に、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができるように構成されている。

【 0 9 2 1 】

一方、特徴部 0 6 3 A K では、時短状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、時短時通過煽り演出を実行することにより、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに当該通過に基づく制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるように構成されている。

【 0 9 2 2 】

このように、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出が実行される一方、時短状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、時短時通過煽り演出が実行されるように構成されていることにより、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【 0 9 2 3 】

本実施の形態では、通常時通過煽り演出として、図 1 3 - 1 0 (a) に示すように、画像表示装置 5 の画面に通常時通過煽り画像 A K 1 を表示し、特別可変入賞球装置 7 が備える大当り領域発光部 0 6 3 A K 2 5、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 及びハズレ領域発光部 0 6 3 A K 2 7 を発光させ、スピーカ 8 L、8 R から、「大当りかな？時短かな？ハズレかな？」というメッセージを示す通常時通過煽り音声を出力する演出を行う。

10

20

30

40

50

【0924】

通常時通過煽り画像AK1は、「大当り」というメッセージを示し、遊技球が大当り領域063AK19を通過することを示唆する大当り領域通過煽り画像AK2と、「時短」というメッセージを示し、遊技球が時短領域063AK20を通過することを示唆する時短領域通過煽り画像AK3と、「ハズレ」というメッセージを示し、遊技球がハズレ領域063AK21を通過することを示唆するハズレ領域通過煽り画像AK4と、を含んでいる。

【0925】

特徴部063AKでは、通常時通過煽り画像AK1の表示態様によって、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度（割合）と、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域063AK21を通過する期待度と、を示唆可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、通常時通過煽り画像AK1の表示態様に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。具体的に、本実施形態では、通常時通過煽り画像AK1において、大当り領域通過煽り画像AK2が、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過する期待度（小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度）に応じた表示面積にて表示され、時短領域通過煽り画像AK3が、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過する期待度（小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度）に応じた表示面積にて表示され、ハズレ領域通過煽り画像AK4が、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域063AK21を通過する期待度に応じた表示面積にて表示される。

【0926】

後述するように、本実施形態では、第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）において小当り図柄が導出表示されたときに、第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）において小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される。これに対応して、本実施形態では、通常状態である場合、第1特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出において、通常時通過煽り画像AK1を、図13-10(a)に示す表示態様にて表示する一方、第2特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出において、通常時通過煽り画像AK1を、図13-10(b)に示す表示態様にて表示する。図13-10(b)に示す表示態様では、図13-10(a)に示す表示態様よりも時短領域通過煽り画像AK2の表示面積が大きい。なお、第2特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに実行される図13-10(b)に示す通常時通過煽り演出は、通常時通過煽り画像AK1の表示態様が異なることを除けば、第1特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに実行される図13-10(a)に示す通常時通過煽り演出と同様の演出態様である。

【0927】

本実施の形態では、時短時通過煽り演出として、図13-10(c)に示すように、画像表示装置5の画面に時短時通過煽り画像AK5を表示し、特別可変入賞球装置7が備える時短領域発光部063AK26を発光させることなく大当り領域発光部063AK25及びハズレ領域発光部063AK27を発光させ、スピーカ8L、8Rによってから、「大当りかな？ハズレかな？」というメッセージを示す時短時通過煽り音声を出力する演出を行う。時短時通過煽り画像AK5は、大当り領域通過煽り画像AK2と、ハズレ領域通過煽り画像AK4と、を含んでいる一方、時短領域通過煽り画像AK3は含んでいない。

【0928】

図13-8(b)に戻り、通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口06

10

20

30

40

50

3AK4に入賞した遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が大当り領域063AK19を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御されることを報知する通常時大当り領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、通常時大当り領域通過報知演出として、画像表示装置5の画面に、「V」というメッセージを示す通常時大当り領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【0929】

通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が時短領域063AK20を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを報知する時短領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、時短領域通過報知演出として、画像表示装置5の画面に、「ラッキー！」というメッセージを示す時短領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

10

【0930】

通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球がハズレ領域063AK21を通過したときに、通過報知演出として、遊技球がハズレ領域063AK21を通過し、小当り遊技状態の終了後に遊技状態を変化させる制御が行われないことを報知するハズレ領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、ハズレ領域通過報知演出として、画像表示装置5の画面に、「残念！」というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【0931】

20

これに対し、時短状態である場合、図13-8(b)に示すように、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が大当り領域063AK19を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御されることを報知する、通常時大当り領域通過報知演出とは異なる時短時大当り領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、時短時大当り領域通過報知演出として、画像表示装置5の画面に、「BONUS！」というメッセージを示す時短時大当り領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【0932】

時短状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、当該通過に基づく時短移行制御が行われないことに対応して、通過報知演出として、上述したハズレ領域通過報知演出が実行される。

30

【0933】

時短状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球がハズレ領域063AK21を通過したときに、通過報知演出として、ハズレ領域通過報知演出が実行される。

【0934】

図13-8(a)及び図13-8(b)に示すように、特徴部063AKでは、特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口063AK4が開放状態に制御された後、大入賞口063AKが閉鎖状態に制御されたときに、遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合と、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、大入賞口063AK4が閉鎖状態に制御されたときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0935】

また、特徴部063AKでは、図13-8(b)に示すように、通常状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、時短領域通過報知演出を実行することにより、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを認識させ、遊技興趣を向上させることができる。

50

【0936】

一方、特徴部063AKでは、時短状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、ハズレ領域通過報知演出を実行することにより、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づく時短移行制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることに期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0937】

このように、特徴部063AKでは、通常状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合と、時短状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されていることにより、小当り図柄が導出表示されるときに状態に応じて好適な制御を行うことができる。

10

【0938】

より具体的に、特徴部063AKでは、時短状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したときと、時短状態において遊技球がハズレ領域063AK21を通過し、大当り領域063AK19と時短領域063AK20との何れも通過しなかったときと、で同じ演出であるハズレ領域通過報知演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、時短状態であるときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づく制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることに期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

20

【0939】

また、特徴部063AKでは、図13-8(b)に示すように、時短状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、通常状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに実行される通常時大当り領域通過報知演出とは異なる時短時大当り領域通過報知演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0940】

なお、本実施形態では、後述するように、時短状態において実行されやすい第2特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合、通常状態において実行されやすい第1特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合よりも高い割合で、小当り遊技状態の終了後に「大当りB」より遊技者にとっての有利度が高い「大当りA」に制御される。このような構成により、遊技者に、遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、時短時大当り領域通過報知演出と通常時大当り領域通過報知演出との何れが実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0941】

図13-11は、特徴部063AKに関し、特別図柄通常処理として、特別図柄プロセス処理のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0942】

特別図柄通常処理を開始すると、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ063AKS101)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、

50

ステップ063AKS101の処理では、RAM102にて第2保留記憶数カウンタが記憶する第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0943】

本実施形態では、例えばRAM102の所定領域などに、第2特図保留記憶部が設けられている。第2特図保留記憶部は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

10

【0944】

ステップ063AKS101にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ063AKS101; No）、CPU103は、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ063AKS102）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

【0945】

ステップ063AKS102の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ063AKS103）。また、ステップ063AKS103の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。その後、CPU103は、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップ063AKS104）。

30

【0946】

ステップ063AKS101にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ063AKS101; Yes）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS114）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ063AKS114の処理では、RAM102にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ063AKS114の処理は、ステップ063AKS101にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図（特図2）を用いた特図ゲームは、第1特図（特図1）を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

40

【0947】

なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この

50

場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

【0948】

本実施形態では、例えばRAM102の所定領域などに、第1特図保留記憶部が設けられている。第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

10

【0949】

ステップ063AKS114にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ063AKS114;No）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ063AKS115）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

【0950】

ステップ063AKS115の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ063AKS116）。また、ステップ063AKS116の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。その後、CPU103は、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップ063AKS117）。

30

【0951】

ステップ063AKS104、063AKS117の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップ063AKS105）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、図13-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、図13-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。

40

【0952】

図13-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。図13-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2

50

特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0953】

図13-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブル及び図13-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0954】

図13-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブルや図13-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルにおいて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。

【0955】

また、図13-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルでは、図13-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブルに比べて多い決定値が、「小当たり」の特図表示結果に割り当てられている。すなわち、図13-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブルと図13-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルとでは、第2特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられている。

【0956】

図13-11に戻り、ステップ063AKS105の処理に続いて、CPU103は、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、ステップ063AKS105で選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「大当たり」に割り当てられた決定値と比較することにより、特図表示結果を「大当たり」とするか否かを決定する(ステップ063AKS106)。

【0957】

ステップ063AKS106の処理を実行した後、CPU103は、ステップ063AKS106にて特図表示結果を「大当たり」とすると決定されたか否かを判定する(ステップ063AKS107)。そして、特図表示結果を「大当たり」とすると決定されたと判定された場合には(ステップ063AKS107; Yes)、RAM102に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップ063AKS108)。その後、CPU103は、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図13-13(b)に示す大当たり種別決定テーブルを選択してセットする(ステップ063AKS109)。CPU103は、ステップ063AKS109にてセットされた大当たり種別決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、大当たり種別を、特図ゲームにおいて可変表示が行われた特別図柄(「変動特図」)が第1特図であるか第2特図であるか(変動特図バッファ値が「1」と「2」との何れであるか)に応じて、図13-13(a)に示す「大当たりA」と「大当たりB」との何れかに決定する(ステップ063AKS110)。

【0958】

図13-13(a)に示す「大当たりA」及び「大当たりB」は、何れも、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり」である。「大当たりA」に制御された場合、大当たり遊技状態の終了後に、可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。「大当たりB」に制御された場合、大当たり遊技状態の終了後に、可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御される期間が「大当たりB」よりも長い「大当たりA」は、「大当たりB」よりも遊技者にとっての有利度が高い。図13-13(b)に示す大当たり種別決定テーブルでは、変動特図が第1特図であるときに、大当たり種別が「大当たりA」と「大当たりB」と

10

20

30

40

50

の何れかに決定されるように構成される一方、変動特図が第2特図であるときに、大当たり種別が「大当たりA」に決定され、「大当たりB」に決定されないように構成されている。このような構成により、第2特図ゲームにおいて大当たり図柄が導出表示されたときに、第1特図ゲームにおいて大当たり図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、「大当たりB」より遊技者にとっての有利度が高い「大当たりA」に制御される。

【0959】

図13-11に戻り、ステップ063AKS110の処理を実行した後、CPU103は、ステップ063AK110で決定された大当たり種別に対応して、例えばRAM102に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ063AKS111）、決定された大当たり種別を記憶させる。一例として、大当たり種別が「大当たりA」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、「大当たりB」であれば「1」とすればよい。

10

【0960】

ステップ063AKS107において、ステップ063AKS106にて可変表示結果を「大当たり」とすると決定されなかったと判定された場合（ステップ063AKS107；No）、CPU103は、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、ステップ063AKS105で選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当たり」に割り当てられた決定値と比較することにより、特図表示結果を「小当たり」とするか否かを決定する（ステップ063AKS118）。

【0961】

20

ステップ063AKS118の処理を実行した後、CPU103は、ステップ063AKS118にて特図表示結果を「小当たり」とすると決定されたか否かを判定する（ステップ063AKS119）。そして、特図表示結果を「小当たり」とすると決定されたと判定されたときには（ステップ063AKS119；Yes）、RAM102に設けられた小当たりフラグをオン状態にセットする（ステップ063AKS120）。その後、CPU103は、小当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図13-14（b）に示す小当たり種別決定テーブルを選択してセットする（ステップ063AKS121）。CPU103は、ステップ063AKS121にてセットされた小当たり種別決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当たり種別を、変動特図が第1特図であるか第2特図であるか（変動特図バッファ値が「1」と「2」との何れであるか）に応じて、図13-14（a）に示す「小当たりA」～「小当たりE」の何れかに決定する（ステップ063AKS122）。

30

【0962】

図13-14（a）に示すように、「小当たりA」及び「小当たりB」は、小当たり遊技状態において開放状態に制御された大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、振分部材063AK28に誘導されることにより、大当たり領域063AK19を通過する小当たり種別である。具体的に、本実施形態では、小当たり種別が「小当たりA」又は「小当たりB」であるときに、小当たり開始演出時間が、上述した第3特定時間に設定される。上述したように、小当たり開始演出時間が第3特定時間に設定されている場合、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当たり領域063AK19を通過する。このため、小当たり種別が「小当たりA」又は「小当たりB」である場合、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当たり領域063AK19を通過する。「小当たりA」の小当たり遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当たり領域063AK19を通過した場合、当該小当たり遊技状態の終了後に、「大当たりA」の大当たり遊技状態に制御される。これに対し、「小当たりB」の小当たり遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当たり領域063AK19を通過した場合、当該小当たり遊技状態の終了後に、「大当たりB」の大当たり遊技状態に制御される。

40

【0963】

「小当たりC」及び「小当たりD」は、小当たり遊技状態において開放状態に制御された大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、振分部材063AK28に誘導されることにより

50

、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する小当り種別である。具体的に、本実施形態では、小当り種別が「小当り C」又は「小当り D」であるときに、小当り開始演出時間が、上述した第 2 特定時間に設定される。上述したように、小当り開始演出時間が第 2 特定時間に設定されている場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する。このため、小当り種別が「小当り C」又は「小当り D」である場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する。「小当り C」の小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、可変表示が 5 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。これに対し、「小当り D」の小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、可変表示が 1 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。

10

【 0 9 6 4 】

「小当り E」は、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導されることにより、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する小当り種別である。具体的に、本実施形態では、小当り種別が「小当り E」であるときに、小当り開始演出時間が、上述した第 1 特定時間に設定される。上述したように、小当り開始演出時間が第 1 特定時間に設定されている場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する。このため、小当り種別が「小当り E」である場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する。

20

【 0 9 6 5 】

図 1 3 - 1 4 (b) に示す小当り種別決定テーブルでは、変動特図が第 2 特図である場合、変動特図が第 1 特図である場合よりも高い割合で、小当り種別が、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときに、「大当り B」より遊技者にとっての有利度が高い「大当り A」に制御される「小当り A」に決定されるように構成されている。このような構成により、第 2 特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合、第 1 特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合よりも高い割合で、小当り遊技状態の終了後に「大当り B」より遊技者にとっての有利度が高い「大当り A」に制御される。

30

【 0 9 6 6 】

図 1 3 - 1 4 (b) に示す小当り種別決定テーブルにおいて、小当り種別が「小当り A」に決定される割合と、小当り種別が「小当り B」に決定される割合と、の合計値は、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度に対応している。また、小当り種別が「小当り C」に決定される割合と、小当り種別が「小当り D」に決定される割合と、の合計値は、小当り遊技状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度に対応している。また、小当り種別が「小当り E」に決定される割合は、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に遊技状態を変化させる制御が行われない期待度に対応している。

40

【 0 9 6 7 】

図 1 3 - 1 4 (b) に示すように、変動特図が第 2 特図であるときに、小当り種別が「小当り C」に決定される割合 (1 5 %) と、小当り種別が「小当り D」に決定される割合 (1 5 %) と、の合計値 (3 0 %) は、変動特図が第 1 特図であるときに、小当り種別が「小当り C」に決定される割合 (1 5 %) と、小当り種別が「小当り D」に決定される割合 (1 0 %) と、の合計値 (2 5 %) より大きい。すなわち、特徴部 0 6 3 A K では、第 2 特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されたときに、第 1 特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、小当り遊技状態において遊技球が時短領

50

域 0 6 3 A K 2 0 を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるように構成されている。このような構成によれば、遊技者に、第 2 特図ゲームの確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 9 6 8 】

図 1 3 - 1 1 に戻り、ステップ 0 6 3 A K S 1 2 2 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、ステップ 0 6 3 A K 1 2 2 で決定された小当り種別に対応して、例えば R A M 1 0 2 に設けられた小当り種別バッファの格納値である小当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ 0 6 3 A K S 1 2 3）、決定された小当り種別を記憶させる。一例として、小当り種別が「小当り A」であれば小当り種別バッファ値を「0」とし、「小当り B」であれば「1」とし、「小当り C」であれば「2」とし、「小当り D」であれば「3」とし、「小当り E」であれば「4」とすればよい。

10

【 0 9 6 9 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 1 9 において、ステップ 0 6 3 A K S 1 1 8 にて特図表示結果を「小当り」とすると決定されなかったと判定された場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 9 ; N o）や、ステップ 0 6 3 A K S 1 1 1 又はステップ 0 6 3 A K S 1 2 3 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果や、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果などに対応して、確定特別図柄を決定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 2）。

【 0 9 7 0 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 1 2 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 3）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ 0 6 3 A K S 1 1 4 にて第 1 特図保留記憶数が「0」である場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 4 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ 0 6 3 A K S 1 2 4）、特別図柄通常処理を終了する。

20

【 0 9 7 1 】

本実施形態では、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 1 1 にて実行される変動パターン設定処理において、変動パターンが、図 1 3 - 1 5 に示す変動パターン P A 1 - 1 ~ P B 5 - 3 の何れかに決定される。

【 0 9 7 2 】

図 1 3 - 1 5 に示すように、本実施形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターン P A 1 - 1 ~ P B 2 - 3 と、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターン P A 3 - 1 ~ P B 3 - 3 と、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した変動パターン P A 4 - 1 ~ P B 5 - 3 と、が予め設定されている。

30

【 0 9 7 3 】

本実施形態では、スーパーリーチの種別として、スーパーリーチ A と、スーパーリーチ B と、スーパーリーチ C と、の 3 種類が設定されており、図 1 3 - 1 5 に示す変動パターンには、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターン P A 2 - 1、P A 3 - 1、P A 4 - 1、P A 5 - 1 と共に、スーパーリーチ C のリーチ演出が実行される変動パターン P B 2 - 1、P B 3 - 1、P B 4 - 1、P B 5 - 1 と、スーパーリーチ B のリーチ演出が実行される変動パターン P B 2 - 2、P B 3 - 2、P B 4 - 2、P B 5 - 2 と、スーパーリーチ A のリーチ演出が実行される変動パターン P B 2 - 3、P B 3 - 3、P B 4 - 3、P B 5 - 3 と、が含まれている。なお、本実施形態では、スーパーリーチ A のリーチ演出として、画像表示装置 5 の画面に、キャラクタ A を示すキャラクタ画像を表示する演出を行い、スーパーリーチ B のリーチ演出として、画像表示装置 5 の画面に、キャラクタ B を示すキャラクタ画像を表示する演出を行い、スーパーリーチ C のリーチ演出として、画像表示装置 5 の画面に、キャラクタ C を示すキャラクタ画像を表示する演出を行う。

40

【 0 9 7 4 】

また、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した変動パターン P A 4 - 1 ~ P B 5 - 3 には、時短示唆演出が実行される変動パターン P A 4 - 1、P B 4 - 1 ~ P B 4 -

50

3 と、時短示唆演出が実行されない変動パターン P A 5 - 1、P B 5 - 1 ~ P B 5 - 3 と、が含まれている。

【 0 9 7 5 】

図 1 3 - 1 6 は、特徴部 0 6 3 A K に関し、変動パターン設定処理として、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 9 7 6 】

変動パターン設定処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K 2 0 1）。大当りフラグがオンであると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 1；Y e s）、C P U 1 0 3 は、図 1 3 - 1 7 に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、変動パターンを、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターン P A 3 - 1 ~ P B 3 - 3 の何れかに決定する（ステップ 0 6 3 A K 2 0 2）。

10

【 0 9 7 7 】

図 1 3 - 1 7 に示すように、大当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターンが、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターン P A 3 - 1 よりも高い割合でスーパーリーチ C のリーチ演出が実行される変動パターン P B 3 - 1 に決定され、変動パターン P B 3 - 1 よりも高い割合でスーパーリーチ B のリーチ演出が実行される変動パターン P B 3 - 2 に決定され、変動パターン P B 3 - 2 よりも高い割合でスーパーリーチ A のリーチ演出が実行される変動パターン P B 3 - 3 に決定される。このような構成により、大当り期待度は、スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されたときの方が、ノーマルリーチ演出が実行されたときより高い。

20

【 0 9 7 8 】

図 1 3 - 1 6 に戻り、ステップ 0 6 3 A K 2 0 1 において大当りフラグがオンではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 1；N o）、C P U 1 0 3 は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 7）。小当りフラグがオンではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K 2 0 7；N o）、C P U 1 0 3 は、図 1 3 - 1 8 に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、変動パターンを、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターン P A 1 - 1 ~ P B 2 - 3 の何れかに決定する（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 8）。

30

【 0 9 7 9 】

図 1 3 - 1 8 に示すように、ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターンが、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターン P A 2 - 1 よりも低い割合でスーパーリーチ C のリーチ演出が実行される変動パターン P B 2 - 1 に決定され、変動パターン P B 2 - 1 よりも低い割合でスーパーリーチ B のリーチ演出が実行される変動パターン P B 2 - 2 に決定され、変動パターン P B 2 - 2 よりも高い割合でスーパーリーチ A のリーチ演出が実行される変動パターン P B 2 - 3 に決定される。

【 0 9 8 0 】

図 1 3 - 1 6 に戻り、ステップ 0 6 3 A K S 2 0 7 において、小当りフラグがオンであると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 7；Y e s）、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた時短フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 9）。時短フラグは、時短状態に制御されていることを示すフラグである。

40

【 0 9 8 1 】

時短フラグがオン状態にセットされていないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 2 0 9；N o）、C P U 1 0 3 は、図 1 3 - 1 9（a）に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別が「小当り A」~「小当り E」の何れであるかに応じて、変動パターンを、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応し、時短示唆演出が実行される変動パターン P A 4 - 1 ~ P B 4 - 3 の何れかに決定

50

する（ステップ063AKS210）。小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかは、小当り種別バフファ値に基づいて特定すればよい。一方、時短フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップ063AKS209；Yes）、CPU103は、図13-19（b）に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかに応じて、変動パターンを、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応し、時短示唆演出が実行されない変動パターンPA5-1～PB5-3の何れかに決定する（ステップ063AKS211）。このような構成により、通常状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の実行中に時短示唆演出を実行可能である一方、時短状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の実行中に時短示唆演出が実行されない。

10

【0982】

図13-19（a）に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルと、図13-19（b）に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルと、の何れにおいても、小当り種別が、遊技球が大当り領域063AK19を通過する「小当りA」又は「小当りB」である場合、変動パターンは、スーパーリーチCのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-1、PB5-1よりも高い割合でスーパーリーチBのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-2、PB5-2に決定され、変動パターンPB4-2、PB5-2よりも高い割合でスーパーリーチAのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-3、PB5-3に決定される。このような構成により、遊技球が大当り領域063AK19を通過する期待度（大当り領域通過期待度）は、スーパーリーチAのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチCのリーチ演出が実行されたときより高い。このような構成によれば、遊技者に、スーパーリーチA～スーパーリーチCの何れのリーチ演出が実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0983】

図13-19（a）に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルと、図13-19（b）に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルと、の何れにおいても、小当り種別が、遊技球が時短領域063AK20を通過する「小当りC」又は「小当りD」である場合、変動パターンは、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-3、PB5-3よりも高い割合でスーパーリーチBのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-2、PB5-2に決定され、変動パターンPB4-2、PB5-2よりも高い割合でスーパーリーチCのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-1、PB5-1に決定される。このような構成により、遊技球が時短領域063AK20を通過する期待度（時短領域通過期待度）は、スーパーリーチCのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチAのリーチ演出が実行されたときより高い。このような構成によれば、遊技者に、スーパーリーチA～スーパーリーチCの何れのリーチ演出が実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0984】

図13-16に戻り、ステップ063AKS202、063AKS208、063AKS210又は063AKS211の処理を実行した後、CPU103は、決定された変動パターンに対応した特図変動時間を設定する（ステップ063AKS203）。特別図柄の可変表示時間である特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。CPU103は、変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

40

【0985】

ステップ063AKS203の処理に続いて、CPU103は、第1特別図柄表示装置

50

4 Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップ063AKS204)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、CPU103は、第1特図を用いた可変表示を開始するときには、第1保留表示器25 Aを制御して、1つ減算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25 Aに行わせる(例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす)ようにしてもよい。なお、CPU103は、第2特図を用いた可変表示を開始するときには、第2保留表示器25 Bを制御して、1つ減算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25 Bに行わせる(例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす)ようにしてもよい。

【0986】

ステップ063AKS204の処理を実行した後、CPU103は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板12側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド(変動開始時コマンド)の送信設定を行う(ステップ063AKS205)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第1変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド(ステップ063AKS202、063AKS208、063AKS210又は063AKS211で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド)、表示結果指定コマンド(決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド)、第1特図保留記憶数指定コマンド(1減じた第1特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第1特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド)を順次に送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第2変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド(ステップ063AKS202、063AKS208、063AKS210又は063AKS211で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド)、表示結果指定コマンド(決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド)、第2特図保留記憶数指定コマンド(1減じた第2特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第2特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド)を順次に送信するための送信設定を行う。本実施形態では、表示結果指定コマンド(可変表示結果通知コマンド)において、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)、可変表示結果が「小当たり」となる場合の小当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(小当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0987】

ステップ063AKS205の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップ063AKS206)、特別図柄通常処理を終了する。

【0988】

図13-20は、特徴部063AKに関し、特別図柄停止処理として、特別図柄プロセス処理のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0989】

特別図柄停止処理を開始すると、CPU103は、まず、例えばRAM102の所定領域に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ063AKS301)。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果とな

10

20

30

40

50

る確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップ063AKS305の処理によりオン状態にセットされる。

【0990】

特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップ063AKS301；No）、CPU103は、確定特別図柄を導出表示するための設定を行い（ステップ063AKS302）、飾り図柄停止コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS303）。飾り図柄停止コマンドは、図柄確定コマンドとも言い、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを指定するコマンドである。

【0991】

ステップ063AKS303の処理を実行した後、CPU103は、特図確定表示時間として所定の時間を設定する（ステップ063AKS304）。ステップ063AKS304の処理では、RAM102の所定領域に設けられた特図確定表示時間タイマの格納値である特図確定表示時間タイマ値が、所定の特図確定表示時間に対応する値に設定される。その後、CPU103は、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ063AKS305）、特別図柄停止処理を終了する。

【0992】

ステップ063AKS301において、特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップ063AKS301；Yes）、CPU103は、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS306）。例えば、ステップ063AKS306の処理では、特図確定表示時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の特図確定表示時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップ063AKS306にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップ063AKS306；No）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

【0993】

ステップ063AKS306にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップ063AKS306；Yes）、CPU103は、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップ063AKS307）、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS308）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ063AKS308；Yes）、大当り開始演出待ち時間として所定の時間を設定する（ステップ063AKS309）。大当り開始演出待ち時間は、大当り開始演出（大当りファンファーレ演出）が実行される大当り開始演出時間に対応している。ステップ063AKS309の処理では、RAM102の所定領域に設けられた大当り開始演出待ち時間タイマの格納値である大当り開始演出待ち時間タイマ値が、所定の大当り開始演出時間に対応する値に設定される。ステップ063AKS309の処理を実行した後、CPU103は、大当りに応じた大当り開始指定コマンド（大当りファンファーレコマンド）を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS310）。

【0994】

ステップ063AKS310の処理を実行した後、CPU103は、大当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ063AKS311）、時短フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ063AKS312）。その後、CPU103は、通常状態を示す遊技状態指定コマンド（パチンコ遊技1における現在の遊技状態を指定する演出制御コマンド）を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS313）。

【0995】

次に、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた開放回数カウンタの格納値である開放回数カウント値を、大当り遊技状態におけるラウンドの上限回数（本実施形態では、15回）に対応する値（本実施形態では、「15」）に設定する（ステップ06

10

20

30

40

50

3 A K S 3 1 4)。

【 0 9 9 6 】

ステップ 0 6 3 A K S 3 1 4 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、時短回数カウンタをクリアする (0 6 3 A K S 3 1 5)。時短回数カウンタは、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられ、時短状態に制御される可変表示の残り回数である時短回数をカウントする。ステップ 0 6 3 A K S 3 1 5 の処理では、時短回数カウンタがクリアされることにより、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値が初期値としての「 0 」に設定される。その後、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“ 4 ”に更新してから (ステップ 0 6 3 A K S 3 1 6)、特別図柄停止処理を終了する。

【 0 9 9 7 】

ステップ 0 6 3 A K S 3 0 8 において、大当りフラグがオンではないと判定した場合 (ステップ 0 6 3 A K S 3 0 8 ; N o)、C P U 1 0 3 は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ 0 6 3 A K S 3 1 7)。小当りフラグがオンではないと判定した場合 (ステップ 0 6 3 A K S 3 1 7 ; N o)、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“ 0 ”に更新する (ステップ 0 6 3 A K S 3 1 8)。

【 0 9 9 8 】

ステップ 0 6 3 A K S 3 1 7 において、小当りフラグがオンであると判定した場合 (ステップ 0 6 3 A K S 3 1 7 ; Y e s)、C P U 1 0 3 は、小当り開始演出待ち時間を、上述した第 1 特定時間 ~ 第 3 特定時間の何れかに設定する (ステップ 0 6 3 A K S 3 1 9)。小当り開始演出待ち時間は、小当り開始演出時間に対応している。具体的に、ステップ 0 6 3 A K S 3 1 9 において、C P U 1 0 3 は、図 1 3 - 2 1 に示す小当り開始演出待ち時間決定テーブルを参照することにより、小当り開始演出待ち時間を、小当り種別が「小当り A」~「小当り E」の何れであるかに応じて、第 1 特定時間 ~ 第 3 特定時間の何れかに決定し、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた小当り開始演出待ち時間タイマの格納値である小当り開始演出待ち時間タイマ値を、決定された小当り開始演出待ち時間に対応する値に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。

【 0 9 9 9 】

図 1 3 - 2 1 に示すように、本実施形態では、小当り種別が「小当り A」又は「小当り B」である場合、小当り開始演出時間が第 3 特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出待ち時間も、第 3 特定時間に決定される。小当り種別が「小当り C」又は「小当り D」である場合、小当り開始演出時間が第 2 特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出待ち時間も、第 2 特定時間に決定される。小当り種別が「小当り E」である場合、小当り開始演出時間が第 1 特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出待ち時間も、第 1 特定時間に決定される。

【 1 0 0 0 】

ステップ 0 6 3 A K S 3 1 9 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、小当りに応じた当り開始指定コマンド (小当りファンファーレコマンド) を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う (ステップ 0 6 3 A K S 3 2 0)。

【 1 0 0 1 】

ステップ 0 6 3 A K S 3 2 0 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に振分部材動作パターンに従った動作を開始させる制御を行う (ステップ 0 6 3 A K S 3 2 1)。その後、C P U 1 0 3 は、小当りフラグをクリアしてオフ状態とし (ステップ 0 6 3 A K S 3 2 2)、開放回数カウント値を、小当り遊技状態における大入賞口開閉の上限開放回数 (本実施形態では、1 0 回) に対応する値 (本実施形態では、「1 0」) に設定する (ステップ 0 6 3 A K S 3 2 3)。ステップ 0 6 3 A K S 3 2 3 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“ 8 ”に更新する (ステップ 0 6 3 A K S 3 2 4)。

【 1 0 0 2 】

ステップ 0 6 3 A K S 3 1 8 又はステップ 0 6 3 A K S 3 2 4 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、時短フラグがオンであるか否かを判定する (ステップ 0 6 3 A K S 3 2 5

10

20

30

40

50

）。時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS325；No）、CPU103は、特別図柄停止処理を終了する。

【1003】

時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS325；Yes）、CPU103は、時短回数カウント値を1減算することにより更新し（ステップ063AKS326）、更新後の時短回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS327）。時短回数カウント値が「0」ではないと判定した場合（ステップ063AKS327；No）、CPU103は、特別図柄停止処理を終了する。

【1004】

時短回数カウント値が「0」であると判定した場合（ステップ063AKS327；Yes）、CPU103は、時短フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ063AKS328）、通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行い（ステップ063AKS329）、特別図柄停止処理を終了する。

【1005】

図13-22は、特徴部063AKに関し、小当り開放前処理として、特別図柄プロセス処理のステップS118にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【1006】

小当り開放前処理を開始すると、CPU103は、まず、小当り開始演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS401）。ステップ063AKS401の処理では、小当り開始演出待ち時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の小当り開始演出待ち時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、小当り開始演出待ち時間が経過したか否かを判定する。小当り開始演出待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS401；No）、CPU103は、小当り開放前処理を終了する。

【1007】

ステップ063AKS401において、小当り開始演出待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS401；Yes）、CPU103は、振分部供給用ソレノイド063AK12をオン状態に制御する（ステップ063AKS402）。その後、CPU103は、遊技球保持時間として所定の時間を設定する（ステップ063AKS403）。ステップ063AKS403において、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた遊技球保持時間タイマの格納値である遊技球保持時間タイマ値を、所定の遊技球保持時間に対応する値に設定する。ステップ063AKS403の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を小当り開放中処理に対応した値である“9”に更新し（ステップ063AKS404）、小当り開放前処理を終了する。

【1008】

図13-23は、特徴部063AKに関し、小当り開放中処理として、特別図柄プロセス処理のステップS119にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【1009】

小当り開放中処理を開始すると、CPU103は、まず、開放回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS501）。開放回数カウント値が「0」ではないと判定した場合（ステップ063AKS501；No）、CPU103は、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球の数が、小当り遊技状態における所定の上限入賞個数（本実施形態では、10個）以上であるか否かを判定する（ステップ063AKS502）。ステップ063AKS502において、CPU103は、大入賞口スイッチ063AK5によって検出された遊技球の数（大入賞口スイッチ063AK5によって遊技球が検出された回数）が上限入賞個数以上であるか否かを判定する。

【1010】

ステップ063AKS502において、大入賞口063AK4に入賞した遊技球の数が上限入賞個数より少ないと判定した場合（ステップ063AKS502；No）、CPU103は、大入賞口063AK4の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ0

10

20

30

40

50

6 3 A K S 5 0 3)。大入賞口 0 6 3 A K 4 の開放タイミングであると判定した場合 (ステップ 0 6 3 A K S 5 0 3 ; Y e s)、C P U 1 0 3 は、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 をオン状態に制御することにより、大入賞口 0 6 3 A K 4 を開放状態に制御し (ステップ 0 6 3 A K S 5 0 4)、大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う (ステップ 0 6 3 A K S 5 0 5)。ステップ 0 6 3 A K S 5 0 5 の処理を行った後、C P U 1 0 3 は、開放回数カウント値を 1 減算することにより更新する (ステップ 0 6 3 A K S 5 0 6)。

【 1 0 1 1 】

ステップ 0 6 3 A K S 5 0 6 の処理を実行した後や、ステップ 0 6 3 A K S 5 0 3 において大入賞口 0 6 3 A K 4 の開放タイミングではないと判定した場合 (ステップ 0 6 3 A K S 5 0 3 ; N o)、C P U 1 0 3 は、大入賞口 0 6 3 A K 4 の閉鎖タイミングであるか否かを判定する (ステップ 0 6 3 A K S 5 0 7)。大入賞口 0 6 3 A K 4 の閉鎖タイミングではないと判定した場合 (ステップ 0 6 3 A K S 5 0 7 ; N o)、C P U 1 0 3 は、小当り開放中処理を終了する。大入賞口 0 6 3 A K 4 の閉鎖タイミングであると判定した場合 (ステップ 0 6 3 A K S 5 0 7 ; Y e s)、C P U 1 0 3 は、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 をオフ状態に制御することにより、大入賞口 0 6 3 A K 4 を閉鎖状態に制御する (ステップ 0 6 3 A K S 5 0 8)。ステップ 0 6 3 A K S 5 0 8 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行い (ステップ 0 6 3 A K S 5 0 9)、小当り開放中処理を終了する。

【 1 0 1 2 】

ステップ 0 6 3 A K S 5 0 1 において開放回数カウント値が「 0 」であると判定した場合 (ステップ 0 6 3 A K S 5 0 1 ; Y e s) や、ステップ 0 6 3 A K S 5 0 2 において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球の数が上限入賞個数以上であると判定した場合 (ステップ 0 6 3 A K S 5 0 2 ; Y e s)、C P U 1 0 3 は、遊技球保持時間が経過したか否かを判定する (ステップ 0 6 3 A K S 5 1 0)。ステップ 0 6 3 A K S 5 1 0 において、C P U 1 0 3 は、遊技球保持時間タイマ値を 1 減算することにより更新し、更新後の遊技球保持時間タイマ値が「 0 」であるか否かに応じて、遊技球保持時間が経過したか否かを判定する。遊技球保持時間が経過していないと判定した場合 (ステップ 0 6 3 A K S 5 1 0 ; N o)、C P U 1 0 3 は、小当り開放中処理を終了する。

【 1 0 1 3 】

ステップ 0 6 3 A K S 5 1 0 において、遊技球保持時間が経過したと判定した場合 (ステップ 0 6 3 A K S 5 1 0 ; Y e s)、C P U 1 0 3 は、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 をオフ状態に制御する (ステップ 0 6 3 A K S 5 1 1)。

【 1 0 1 4 】

ステップ 0 6 3 A K S 5 1 1 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過したか否かを判定する (ステップ 0 6 3 A K S 5 1 2)。ステップ 0 6 3 A K S 5 1 2 において、C P U 1 0 3 は、何れも R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ又はハズレ領域通過フラグの何れかがオンであるか否かに応じて、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過したか否かを判定する。

【 1 0 1 5 】

遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れも通過していないと判定した場合 (ステップ 0 6 3 A K S 5 1 2 ; N o)、C P U 1 0 3 は、大当り領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 2 がオンとなったか否か (大当り領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 2 が遊技球を検出したか否か) を判定する (ステップ 0 6 3 A K S 5 1 8)。大当り領域通過スイッチ 0 6 3 A K 2 2 がオンとなったと判定した場合 (ステップ 0 6 3 A K S 5 1 8 ; Y e s)、C P U 1 0 3 は、大当り領域通過フラグをオン状態にセットし (ステップ 0 6 3 A K S 5 1 9)、小当り開放中処理を終了する。

【1016】

ステップ063AKS518において、大当り領域通過スイッチ063AK22がオンではないと判定した場合（ステップ063AKS518；No）、CPU103は、時短領域通過スイッチ063AK23がオンとなったか否か（時短領域通過スイッチ063AK23が遊技球を検出したか否か）を判定する（ステップ063AKS520）。時短領域通過スイッチ063AK23がオンとなったと判定した場合（ステップ063AKS520；Yes）、CPU103は、時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS521）。時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS521；No）、CPU103は、時短領域通過フラグをオン状態にセットし（ステップ063AKS522）、小当り開放中処理を終了する。

10

【1017】

ステップ063AKS520において、時短領域通過スイッチ063AK23がオンではないと判定した場合（ステップ063AKS520；No）、CPU103は、ハズレ領域通過スイッチ063AK24がオンとなったか否か（ハズレ領域通過スイッチ063AK24が遊技球を検出したか否か）を判定する（ステップ063AKS523）。ハズレ領域通過スイッチ063AK24がオンではないと判定した場合（ステップ063AKS523；No）、CPU103は、小当り開放中処理を終了する。

【1018】

ステップ063AKS523において、ハズレ領域通過スイッチ063AK24がオンとなったと判定した場合（ステップ063AKS523；Yes）や、ステップ063AKS521において、時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS521；Yes）、CPU103は、ハズレ領域通過フラグをオン状態にセットし（ステップ063AKS524）、小当り開放中処理を終了する。

20

【1019】

このように、本実施形態では、時短領域通過スイッチ063AK24がオンとなったと判定された場合（ステップ063AKS520；Yes）であっても、時短フラグがオンであると判定された（ステップ063AKS521；Yes）ときには、時短領域通過フラグがオン状態にセットされることなく、ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされる。

【1020】

ステップ063AKS512において、遊技球が大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過したと判定した場合（ステップ063AKS512；Yes）、CPU103は、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されたか否かを判定する（ステップ063AKS513）。ステップ063AKS513において、CPU103は、排出カウントスイッチ063AK16によって検出された遊技球の数（排出カウントスイッチ063AK16によって遊技球が検出された回数）と、大当り領域排出カウントスイッチによって検出された遊技球の数（大当り領域排出カウントスイッチによって遊技球が検出された回数）と、時短領域排出カウントスイッチによって検出された遊技球の数（時短領域排出カウントスイッチによって遊技球が検出された回数）と、ハズレ領域排出カウントスイッチによって検出された遊技球の数（ハズレ領域排出カウントスイッチによって遊技球が検出された回数）と、の合計値が、大入賞口スイッチ063AK5によって検出された遊技球の数と一致するか否かに応じて、大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されたか否かを判定する。

30

40

【1021】

ステップ063AKS513において、大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されていないと判定した場合（ステップ063AKS513；No）、CPU103は、小当り開放中処理を終了する。一方、大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されたと判定した場合（ステップ063AKS513；Yes）、CPU103は、振分部材063AK2

50

8 による振分部材動作パターンに従った動作を終了させる制御を行う（ステップ 0 6 3 A K S 5 1 4）。

【 1 0 2 2 】

ステップ 0 6 3 A K S 5 1 4 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、小当りに応じた当り終了指定コマンド（小当りエンディングコマンド）を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へ送信するための設定を行う（ステップ 0 6 3 A K S 5 1 5）。

【 1 0 2 3 】

ステップ 0 6 3 A K S 5 1 5 において、C P U 1 0 3 は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態又は時短状態に制御されるか否かと、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される場合における大当り種別と、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される場合における時短状態に制御される可変表示の回数と、を示す演出制御コマンドを送信する。

10

【 1 0 2 4 】

具体的に、ステップ 0 6 3 A K S 5 1 5 において、C P U 1 0 3 は、図 1 3 - 2 4 に示す当り終了指定コマンド決定テーブルを参照することにより、大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ及びハズレ領域通過フラグの状態と、小当り種別と、に応じて、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド 1 ～小当り終了指定コマンド 5 の何れかを選択し、選択されたコマンドを送信するための設定を行う。

【 1 0 2 5 】

より具体的に、図 1 3 - 2 4 に示すように、大当り領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当り A」である場合、小当り遊技状態の終了後に「大当り A」の大当り遊技状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド 1 が選択される。大当り領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当り B」である場合、小当り遊技状態の終了後に「大当り B」の大当り遊技状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド 2 が選択される。時短領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当り C」である場合、小当り遊技状態の終了後に、可変表示が 5 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド 3 が選択される。時短領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当り D」である場合、小当り遊技状態の終了後に、可変表示が 1 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド 4 が送信される。ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされている場合、小当り種別に関わらず、小当り遊技状態の終了後に、遊技状態を変化させる制御が行われないことを示す小当り終了指定コマンド 5 が送信される。

20

30

【 1 0 2 6 】

図 1 3 - 2 3 に戻り、ステップ 0 6 3 A K S 5 1 5 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、通過報知演出待ち時間を、上述した第 1 特別時間～第 3 特別時間の何れかに設定する（ステップ 0 6 3 A K S 5 1 6）。通過報知演出待ち時間は、通過報知演出時間に対応している。ステップ 0 6 3 A K S 5 1 6 において、C P U 1 0 3 は、図 1 3 - 2 5 に示す通過報知演出待ち時間決定テーブルを参照することにより、通過報知演出待ち時間を、大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ及びハズレ領域通過フラグの状態に応じて、第 1 特別時間～第 3 特別時間の何れかに決定し、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた通過報知演出待ち時間タイマの格納値である通過報知演出待ち時間タイマ値を、決定された通過報知演出待ち時間に対応する値に設定する。

40

【 1 0 2 7 】

図 1 3 - 2 5 に示すように、本実施形態では、大当り領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第 3 特別時間に設定され、時短領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第 2 特別時間に設定され、ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第 1 特別時間に設定される。

【 1 0 2 8 】

50

図 1 3 - 2 3 に戻り、ステップ 0 6 3 A K S 5 1 6 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を小当り終了処理に対応した値である“ 1 0 ”に更新し（ステップ 0 6 3 A K S 5 1 7）、小当り開放中処理を終了する。

【 1 0 2 9 】

図 1 3 - 2 6 は、特徴部 0 6 3 A K に関し、小当り終了処理として、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 2 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 0 3 0 】

小当り終了処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、通過報知演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 1）。ステップ 0 6 3 A K S 6 0 1 において、C P U 1 0 3 は、通過報知演出待ち時間タイマ値を 1 減算することにより更新し、更新後の通過報知演出待ち時間タイマ値が「 0 」であるか否かに応じて、通過報知演出待ち時間が経過したか否かを判定する。通過報知演出待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 K S 6 0 1 ; N o）、C P U 1 0 3 は、小当り終了処理を終了する。

【 1 0 3 1 】

通過報知演出待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 7）、C P U 1 0 3 は、大当り領域通過フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 2）。大当り領域通過フラグがオンであると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 2 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、大当り領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセットする（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 3）。

【 1 0 3 2 】

ステップ 0 6 3 A K S 6 0 3 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、小当り種別に応じて大当り種別バッファ値を設定する（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 4）。具体的に、ステップ 0 6 3 A K S 6 0 4 において、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に「大当り A」の大当り遊技状態に制御される「小当り A」であれば大当り種別バッファ値を「大当り A」に対応する「 0 」に設定する一方、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に「大当り B」の大当り遊技状態に制御される「小当り B」であれば大当り種別バッファ値を「大当り B」に対応する「 1 」に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。

【 1 0 3 3 】

ステップ 0 6 3 A K S 6 0 4 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、大当り開始演出待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 5）、大当りに応じた大当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 6）。ステップ 0 6 3 A K S 6 0 6 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 7）、通常状態を示す遊技状態指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 8）。次に、C P U 1 0 3 は、開放回数カウント値を、大当り遊技状態におけるラウンドの上限回数に対応する値に設定し（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 9）、時短回数カウンタをクリアする（ 0 6 3 A K S 6 1 0）。その後、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“ 4 ”に更新してから（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 1）、小当り終了処理を終了する。

【 1 0 3 4 】

ステップ 0 6 3 A K S 6 0 2 において、大当り領域通過フラグがオンではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 2 ; N o）、C P U 1 0 3 は、時短領域通過フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 2）。時短領域通過フラグがオンであると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 2 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、時短領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセットする（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 3）。

【 1 0 3 5 】

ステップ 0 6 3 A K S 6 1 3 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、時短フラグをオン状態にセットし（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 4）、小当り種別に応じて時短回数カウント値を設定する（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 5）。具体的に、ステップ 0 6 3 A K S 6 1 5

10

20

30

40

50

において、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される「小当りC」であれば時短回数カウント値を「5」に設定する一方、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される「小当りD」であれば時短回数カウント値を「1」に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。ステップ063AKS615の処理を実行した後、CPU103は、時短状態を示す遊技状態指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS616）。

【1036】

ステップ063AKS612において、時短領域通過フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS612；No）、CPU103は、ハズレ領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセットする（ステップ063AKS617）。

【1037】

ステップ063AKS616又はステップ063AKS617の処理を行った後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから（ステップ063AKS618）、小当り終了処理を終了する。

【1038】

上述したように、本実施形態では、大入賞口開放が行われる小当り開放中処理が終了したことに応じて小当り終了処理が開始され、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合（ステップ063AKS612；Yes）、小当り終了処理において、時短フラグがオン状態にセットされる（ステップ063AKS614）ように構成されている。このような構成により、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、大入賞口063AK4が閉鎖状態に制御されるまで時短状態へ制御しないように構成されている。

【1039】

特徴部063AKでは、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理において、ステップS25の特別図柄プロセス処理内の処理として上述した各処理を実行すると共に、ステップS23の情報出力処理として、特徴部059AKと同様に、図12-36のフローチャートに示す処理を実行する。このような構成により、特徴部063AKでは、ステップS23の情報出力処理において、特徴部059AKと同様に、大当たり中であることを示す大当たり信号1と、大当たり中または時短中であること（特賞中であること）を示す大当たり信号2と、に加えて、時短状態中であることを示す大当たり信号3が、パチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータなどの外部機器に出力される。

【1040】

このような構成によれば、大当り遊技状態が終了したことに基づいて時短状態に制御された場合と、通常状態において、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK4を通過したことに基づいて当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御された場合と、の何れにおいても、外部機器において、好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【1041】

図13-27は、特徴部063AKに関し、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【1042】

可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、RAM122の所定領域に設けられたサブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS701）。サブ側時短フラグは、時短状態に制御されていることを示すフラグである。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS701；Yes）、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に設けられたサブ側時短回数カウンタの格納値であるサブ側時短回数カウント値を1減算することにより更新する（ステップ063AKS702）。サブ側時短回数カウンタは、時短回数（時短状態に制御

10

20

30

40

50

される可変表示の残り回数)をカウントする。

【1043】

ステップ063AKS702の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、時短回数を報知する時短回数報知演出を実行するための設定を行う(ステップ063AKS703)。本実施形態では、時短回数報知演出として、画像表示装置5の画面に、時短回数を示す時短回数報知画像を表示する演出を実行可能に構成されている。時短回数報知演出において、時短回数報知画像は、サブ側時短回数カウント値に基づいて、現在の時短回数を示す表示態様にて表示される。本実施形態において、時短回数報知演出は、時短状態において可変表示が実行されているときに実行される。

【1044】

ステップ063AKS703の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に設けられた右打ち促進演出フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ063AKS704)。右打ち促進演出フラグがオンではないと判定した場合(ステップ063AKS704;No)、演出制御用CPU120は、右打ち促進演出フラグをオン状態にセットし(ステップ063AKS705)、右打ち促進演出を開始する制御を行う(ステップ063AKS706)。

【1045】

ステップ063AKS706の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、時短状態への制御が開始されたこと(通常状態から時短状態へ制御されたこと)を報知する時短突入演出を実行するための設定を行う(ステップ063AKS707)。本実施形態では、時短突入演出として、画像表示装置5の画面に、「時短!」というメッセージを示す第1時短突入画像と、「右を狙って電チューに球を入ろ!」というメッセージを示す第2時短突入画像と、を表示する演出が実行される。第2時短突入画像は、可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である。本実施形態において、時短突入演出は、通常状態から時短状態へ制御された後、最初に可変表示が実行されたときに実行される。

【1046】

ステップ063AKS707の処理を実行した後や、ステップ063AKS701において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合(ステップ063AKS701;No)、ステップ063AKS704において、右打ち促進演出フラグがオンであると判定した場合(ステップ063AKS704;Yes)、演出制御用CPU120は、主基板11から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップ063AKS708)。特図表示結果が「大当たり」であると判定した場合(ステップ063AKS708;Yes)、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示結果である確定飾り図柄となる最終停止図柄として、大当たり組合せとなる飾り図柄の組合せを決定する(ステップ063AKS709)。ステップ063AKS709において、演出制御用CPU120は、例えば、ROM121に予め記憶されて用意された大当たり組合せの飾り図柄決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことなどにより、確定飾り図柄として大当たり組合せの飾り図柄を決定する。

【1047】

ステップ063AKS708において、特図表示結果が「大当たり」ではないと判定した場合(ステップ063AKS708;No)、演出制御用CPU120は、主基板11から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「小当たり」であるか否かを判定する(ステップ063AKS710)。特図表示結果が「小当たり」ではないと判定した場合(ステップ063AKS710;No)、演出制御用CPU120は、確定飾り図柄として、ハズレ組合せとなる飾り図柄の組合せを決定する(ステップ063AKS711)。ステップ063AKS711において、演出制御用CPU120は、例えば、ROM121に予め記憶されて用意されたハズレ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことなどにより、確定飾り図柄としてハズレ組合せの飾り図柄を決定する。

10

20

30

40

50

【1048】

ステップ063AKS710において、特図表示結果が「小当り」とであると判定した場合（ステップ063AKS710；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS712）。

【1049】

サブ側時短フラグがオン状態にセットされていないと判定した場合（ステップ063AKS712；No）、演出制御用CPU120は、図13-28（b）に示す通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかに応じて、小当り組合せとなる確定飾り図柄（最終停止図柄）として、図13-28（a）に示す第1小当り図柄～第5小当り図柄の何れかを決定する（ステップ063AKS713）。小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかは、主基板11から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて特定すればよい。一方、サブ側時短フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップ063AKS712；Yes）、演出制御用CPU120は、図13-28（c）に示す時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかに応じて、小当り組合せとなる確定飾り図柄（最終停止図柄）として、図13-28（a）に示す第1小当り図柄～第5小当り図柄の何れかを決定する（ステップ063AKS714）。

【1050】

図13-28（a）に示す第1小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて大当り遊技状態に制御されることを示唆する「V」というメッセージを示す赤色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第2小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて大当り遊技状態に制御されることを示唆する「V」というメッセージを示す青色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第3小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて時短状態に制御されることを示唆する「時」というメッセージを示す赤色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第4小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて時短状態に制御されることを示唆する「時」というメッセージを示す青色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第5小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「小」というメッセージを示す白色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第1小当り図柄及び第2小当り図柄は、大当り遊技状態に制御されることを示唆する飾り図柄の組合せである。第3小当り図柄及び第4小当り図柄は、時短状態に制御されることを示唆する飾り図柄の組合せである。

【1051】

図13-28（b）に示す通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、小当り種別が、遊技球が大当り領域063AK19を通過する「小当りA」又は「小当りB」である場合、確定飾り図柄は、第5小当り図柄よりも高い割合で第4小当り図柄に決定され、第4小当り図柄よりも高い割合で第3小当り図柄に決定され、第3小当り図柄よりも高い割合で第2小当り図柄に決定され、第2小当り図柄よりも高い割合で第1小当り図柄に決定される。このような構成により、遊技球が大当り領域063AK19を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度は、確定飾り図柄として第1小当り図柄が導出表示されたときの方が、第2小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第2小当り図柄が導出表示されたときの方が、第3小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第3小当り図柄が導出表示されたときの方が、第4小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第4小当

10

20

30

40

50

り図柄が導出表示されたときの方が、第 5 小当り図柄が導出表示されたときよりも高い。このような構成によれば、遊技者に、確定飾り図柄として第 1 小当り図柄～第 5 小当り図柄の何れが導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 0 5 2 】

また、通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、図 1 3 - 2 8 (b) に示すように、確定飾り図柄を、時短状態に制御されることを示唆する第 3 小当り図柄及び第 4 小当り図柄に決定可能に構成されている。このような構成によれば、通常状態である場合、確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第 3 小当り図柄又は第 4 小当り図柄を導出表示することにより、遊技者に、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて時短移行制御が行われて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【 1 0 5 3 】

具体的に、通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、図 1 3 - 2 8 (b) に示すように、小当り種別が、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する「小当り C 」又は「小当り D 」である場合、確定飾り図柄は、第 5 小当り図柄よりも高い割合で第 1 小当り図柄に決定され、第 1 小当り図柄よりも高い割合で第 2 小当り図柄に決定され、第 2 小当り図柄よりも高い割合で第 4 小当り図柄に決定され、第 4 小当り図柄よりも高い割合で第 3 小当り図柄に決定される。このような構成により、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度は、確定飾り図柄として第 3 小当り図柄が導出表示されたときの方が、第 4 小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第 4 小当り図柄が導出表示されたときの方が、第 2 小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第 2 小当り図柄が導出表示されたときの方が、第 1 小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第 1 小当り図柄が導出表示されたときの方が、第 5 小当り図柄が導出表示されたときよりも高い。このような構成によれば、遊技者に、確定飾り図柄として第 1 小当り図柄～第 5 小当り図柄の何れが導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【 1 0 5 4 】

これに対し、図 1 3 - 2 8 (c) に示す時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、確定飾り図柄が、時短状態に制御されることを示唆する第 3 小当り図柄及び第 4 小当り図柄に決定されないように構成されている。このような構成によれば、時短状態である場合、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに当該通過に基づく時短移行制御が行われなくても関わらず、確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第 3 小当り図柄又は第 4 小当り図柄が導出表示されてしまい、遊技者に、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるよう構成されている。このように、本実施形態では、通常状態において確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第 3 小当り図柄又は第 4 小当り図柄を導出表示可能である一方、時短状態において確定飾り図柄として第 3 小当り図柄又は第 4 小当り図柄が導出表示されないように構成されていることにより、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

30

【 1 0 5 5 】

図 1 3 - 2 7 に戻り、ステップ 0 6 3 A K S 7 0 9、ステップ 0 6 3 A K S 7 1 1、ステップ 0 6 3 A K S 7 1 3 又はステップ 0 6 3 A K S 7 1 4 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御パターンを決定する(ステップ 0 6 3 A K S 7 1 5)。ステップ 0 6 3 A K S 7 1 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から受信した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンなどに応じて、予め用意(設定)された複数種類の演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)のうち何れかを選択し、使用する演出制御パターンとしてセットする。ステップ 0 6 3 A K S 7 0 3 にて時短回数報知演出を実行するための設定が行われた場合、ステップ 0 6 3 A K S 7 1 5 において、時短回数報知演出に対応した演出制御パターン(時短回数報知演出制御パターン)を選択して使用する演出制御パターンとしてセットする。ステップ 0 6 3 A K S 7 0 7 にて時短突

40

50

入演出制御を実行するための設定が行われた場合、ステップ063AKS715において、時短突入演出に対応した演出制御パターンを選択して使用する演出制御パターン（時短突入演出制御パターン）としてセットする。

【1056】

ステップ063AKS715の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンなどに応じて、RAM122の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ063AKS716）。

【1057】

ステップ063AKS716の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの可変表示を開始させるための設定を行う（ステップ063AKS717）。ステップ063AKS717において、演出制御用CPU120は、ステップ063AKS715において決定された演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令（コマンド）を表示制御部123のVDPに対して送信することなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の可変表示を開始させる。

【1058】

ステップ063AKS717の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に対応して、画像表示装置5の画面上において表示されている保留表示やアクティブ表示の表示を更新するための設定を行う（ステップ063AKS718）。

【1059】

ステップ063AKS718の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を、可変表示中演出処理に対応する値である“2”に更新し（ステップ063AKS719）、可変表示開始設定処理を終了する。

【1060】

図13-29は、特徴部063AKに関し、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【1061】

可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS801）。具体的に、ステップ063AKS801において、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値を例えば1減算することなどにより更新し、ステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）から更新後のタイマ値に対応して終了コードが読み出されたか否かを判定することにより、可変表示時間が経過したか否かを判定する。

【1062】

可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS801；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、リーチ演出が実行されるリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS802）。リーチ演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS802；Yes）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS803）。

【1063】

ステップ063AKS803の処理を実行した後や、ステップ063AKS802において、リーチ演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS802；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短回数報知演出が実行される時短回数報知演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS804）。時短回数報知演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定

10

20

30

40

50

された演出制御パターン（時短回数報知演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短回数報知演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS804；Yes）、演出制御用CPU120は、時短回数報知演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS805）。

【1064】

ステップ063AKS805の処理を実行した後や、ステップ063AKS804において、時短回数報知演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS804；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短示唆演出が実行される時短示唆演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS806）。時短示唆演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短示唆演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS806；Yes）、演出制御用CPU120は、時短示唆演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS807）。

10

【1065】

ステップ063AKS807の処理を実行した後や、ステップ063AKS806において、時短示唆演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS806；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短突入演出が実行される時短突入演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS808）。時短突入演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（時短突入演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短突入演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS808；Yes）、演出制御用CPU120は、時短突入演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS809）。

20

【1066】

ステップ063AKS809の処理を実行した後や、ステップ063AKS808において時短突入演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS808；No）、演出制御用CPU120は、ステップ063AKS715にて決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含む可変表示中における演出を実行する制御を行い（ステップ063AKS810）、可変表示中演出処理を終了する。

30

【1067】

ステップ063AKS801において、可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS801；Yes）、演出制御用CPU120は、主基板11から図柄確定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS811）。図柄確定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ063AKS811；No）、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を終了する。

【1068】

図柄確定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ063AKS811；Yes）、演出制御用CPU120は、表示制御部123のVDPに対して所定の表示制御指令を伝送することなどにより、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、ステップ063AKS709、ステップ063AKS711又はステップ063AKS712にて決定された最終停止図柄としての確定飾り図柄を導出表示する（ステップ063AKS812）。

40

【1069】

ステップ063AKS812の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当り開始指定コマンド受信待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ063AKS813）、演出プロセスフラグの値を、特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新し（ステップ063AKS814）、可変表示中演出処理を終了する。

【1070】

図13-30(a)は、特徴部063AKに関し、特図当り待ち処理として、演出制御

50

プロセス処理のステップ S 1 7 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。
【 1 0 7 1 】

特図当り待ち処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 1 ）。当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 1 ； Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 2 ）。

【 1 0 7 2 】

サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 2 ； Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ側時短回数カウント値が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 3 ）。サブ側時短回数カウント値が「 0 」であると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 3 ； Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ側時短フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 4 ）、右打ち促進演出フラグをクリアしてオフ状態にセットした後（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 5 ）、右打ち促進演出を終了する制御を行う（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 6 ）。

10

【 1 0 7 3 】

ステップ 0 6 3 A K S 9 0 6 の処理を実行した後や、ステップ 0 6 3 A K S 9 0 2 において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 2 ； N o ）、ステップ 0 6 3 A K S 9 0 3 において、サブ側時短回数カウント値が「 0 」ではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 3 ； N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値を、可変表示開始待ち処理に対応した値である“ 0 ”に更新し（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 7 ）、特図当り待ち処理を終了する。

20

【 1 0 7 4 】

ステップ 0 6 3 A K S 9 0 1 において、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 1 ； N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 8 ）。

【 1 0 7 5 】

大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 8 ； Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り開始演出時間として所定の時間を設定する（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 9 ）。ステップ 0 6 3 A K S 9 0 9 では、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた大当り開始演出時間タイマの格納値である大当り開始演出時間タイマ値が、所定の大当り開始演出時間に対応する値に設定される。ステップ 0 6 3 A K S 9 0 9 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り開始演出を開始する制御を行い（ステップ 0 6 3 A K S 9 1 0 ）、演出プロセスフラグの値を、大当り中演出処理に対応した値である“ 6 ”に更新した後（ステップ 0 6 3 A K S 9 1 1 ）、特図当り待ち処理を終了する。

30

【 1 0 7 6 】

ステップ 0 6 3 A K S 9 0 8 において、大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 8 ； N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 9 1 2 ）。小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 9 1 2 ； N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特図当り待ち処理を終了する。

40

【 1 0 7 7 】

小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 9 1 2 ； Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り開始演出時間を第 1 特定時間～第 3 特定時間の何れかに設定する（ステップ 0 6 3 A K S 9 1 3 ）。具体的に、ステップ 0 6 3 A K S 9 1 3 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 3 0 (b) に示す小当り開始演出時間決定テーブルを参照することにより、小当り開始演出時間を、小当り種

50

別が「小当り A」～「小当り E」の何れであるかに応じて、第 1 特定時間～第 3 特定時間の何れかに決定し、RAM 122 の所定領域に設けられた小当り開始演出時間タイマの格納値である小当り開始演出時間タイマ値を、決定された小当り開始演出時間に対応する値に設定する。小当り種別は、主基板 11 から送信された表示結果指定コマンドに基づいて特定されればよい。

【1078】

図 13 - 30 (b) に示すように、本実施形態では、小当り種別が「小当り A」又は「小当り B」である場合、小当り開始演出時間が第 3 特定時間に設定され、小当り種別が「小当り C」又は「小当り D」である場合、小当り開始演出時間が第 2 特定時間に設定され、小当り種別が「小当り E」である場合、小当り開始演出時間が第 1 特定時間に設定される。

10

【1079】

図 13 - 30 (a) に戻り、ステップ 063AKS913 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、小当り開始演出を開始する制御を行い (ステップ 063AKS914)、演出プロセスフラグの値を、小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新した後 (ステップ 063AKS915)、特図当り待ち処理を終了する。

【1080】

図 13 - 31 は、特徴部 063AK に関し、小当り中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップ S174 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【1081】

20

小当り中演出処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、ステップ 063AKS913 にて設定された小当り開始演出時間が経過したか否かを判定する (ステップ 063AKS1001)。ステップ 063AKS1001 では、小当り開始演出時間タイマ値を 1 減算することにより更新し、更新後の小当り開始演出時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、小当り開始演出時間が経過したか否かを判定する。小当り開始演出時間が経過していないと判定した場合 (ステップ 063AKS1001; No)、演出制御用 CPU 120 は、小当り中演出処理を終了する。

【1082】

小当り開始演出時間が経過したと判定した場合 (ステップ 063AKS1001; Yes)、演出制御用 CPU 120 は、RAM 122 の所定領域に設けられた小当り開始演出終了フラグがオンであるか否かを判定する (ステップ 063AKS1002)。小当り開始演出終了フラグがオンではないと判定した場合 (ステップ 063AKS1002; No)、演出制御用 CPU 120 は、小当り開始演出を終了する制御を行い (ステップ 063AKS1004)、小当り開始演出終了フラグをオン状態にセットする (ステップ 063AKS1005)。

30

【1083】

ステップ 063AKS1005 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する (ステップ 063AKS1006)。サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合 (ステップ 063AKS1006; No)、演出制御用 CPU 120 は、通常時通過煽り演出を開始する制御を行い (ステップ 063AKS1007)、小当り中演出処理を終了する。一方、サブ側時短フラグがオンであると判定した場合 (ステップ 063AKS1006; Yes)、演出制御用 CPU 120 は、時短時通過煽り演出を開始する制御を行い (ステップ 063AKS1008)、小当り中演出処理を終了する。

40

【1084】

ステップ 063AKS1002 において、小当り開始演出終了フラグがオンであると判定した場合 (ステップ 063AKS1002; Yes)、演出制御用 CPU 120 は、小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する (ステップ 063AKS1003)。小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合 (ステップ 063AKS1003; No)、演出制御用 CPU 120 は、小当り中演出処理を

50

終了する。

【1085】

小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ063AKS1003；Yes）、演出制御用CPU120は、小当り開始演出終了フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ063AKS1009）、通過時煽り演出として実行中の通常時通過煽り演出又は時短時通過煽り演出を終了する制御を行った後（ステップ063AKS1010）、演出プロセスフラグの値を、小当り終了演出処理に対応した値である“5”に更新する（ステップ063AKS1011）。

【1086】

ステップ063AKS1011の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れかを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS1012）。

10

【1087】

小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れかを受信したと判定した場合（ステップ063AKS1012；Yes）、演出制御用CPU120は、通過報知演出時間を第3特別時間に設定する（ステップ063AKS1013）。ステップ063AKS1013では、RAM122の所定領域に設けられた通過報知演出時間タイマの格納値である通過報知演出時間タイマ値が、第3特別時間に対応する値に設定される。

【1088】

ステップ063AKS1013の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS1014）。サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS1014；No）、演出制御用CPU120は、通常時大当り領域通過報知演出を開始する制御を行い（ステップ063AKS1015）、小当り中演出処理を終了する。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS1014；Yes）、演出制御用CPU120は、時短時大当り領域通過報知演出を開始する制御を行い（ステップ063AKS1016）、小当り中演出処理を終了する。

20

【1089】

ステップ063AKS1012において、小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れも受信していないと判定した場合（ステップ063AKS1012；No）、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れかを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS1017）。

30

【1090】

小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れかを受信したと判定した場合（ステップ063AKS1017；Yes）、演出制御用CPU120は、通過報知演出時間を第2特別時間に設定する（ステップ063AKS1018）。ステップ063AKS1018では、通過報知演出時間タイマ値が、第2特別時間に対応する値に設定される。ステップ063AKS1018の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、時短領域通過報知演出を開始する制御を行い（ステップ063AKS1019）、小当り中演出処理を終了する。

40

【1091】

ステップ063AKS1017において、小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れも受信していないと判定した場合（ステップ063AKS1017；No）、演出制御用CPU120は、通過報知演出時間を第1特別時間に設定する（ステップ063AKS1020）。ステップ063AKS1020では、通過報知演出時間タイマ値が、第1特別時間に対応する値に設定される。ステップ063AKS1020の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ハズレ領域通過報知演出を開始する制御を行い（ステップ063AKS1021）、小当り中演出処理を終了する。

【1092】

50

図 1 3 - 3 2 は、特徴部 0 6 3 A K に関し、小当り終了演出処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 0 9 3 】

小当り終了演出処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 6 3 A K S 1 0 1 3、ステップ 0 6 3 A K S 1 0 1 8 又はステップ 0 6 3 A K S 1 0 2 0 にて設定された通過報知演出時間が経過したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 1）。ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 1 では、通過報知演出時間タイマ値を 1 減算することにより更新し、更新後の通過報知演出時間タイマ値が「 0 」であるか否かに応じて、通過報知演出時間が経過したか否かを判定する。通過報知演出時間が経過していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 1 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り終了演出処理を終了する。

10

【 1 0 9 4 】

通過報知演出時間が経過したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 1 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド 1 と小当り終了指定コマンド 2 との何れかを受信したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 2）。小当り終了指定コマンド 1 と小当り終了指定コマンド 2 との何れかを受信したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 2 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当り開始指定コマンド受信待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 3）、演出プロセスフラグの値を、特図当り待ち処理に対応した値である「 3 」に更新し（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 4）、小当り終了演出処理を終了する。

20

【 1 0 9 5 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 2 において、小当り終了指定コマンド 1 と小当り終了指定コマンド 2 との何れも受信していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 2 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド 3 と小当り終了指定コマンド 4 との何れかを受信したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 5）。小当り終了指定コマンド 3 と小当り終了指定コマンド 4 との何れかを受信したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 5 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ側時短フラグをオン状態にセットする（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 6）。

30

【 1 0 9 6 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 6 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして小当り終了指定コマンド 3 と小当り終了指定コマンド 4 との何れを受信したかに基づいて、サブ側時短回数カウント値を設定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 7）。小当り遊技状態の終了後に可変表示が 5 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド 3 を受信した場合、ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 7 では、サブ側時短回数カウント値を「 5 」に設定する。小当り遊技状態の終了後に可変表示が 1 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド 4 を受信した場合、ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 7 では、サブ側時短回数カウント値を「 1 」に設定する。

40

【 1 0 9 7 】

ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 5 において、小当り終了指定コマンド 3 と小当り終了指定コマンド 4 との何れも受信していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 5 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 8）。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 8 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ側時短回数カウント値が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 9）。

【 1 0 9 8 】

サブ側時短回数カウント値が「 0 」であると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 0 9 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ側時短フラグをクリアしてオフ状態に

50

セットし（ステップ063AKS1110）、右打ち促進演出フラグをクリアしてオフ状態にセットした後（ステップ063AKS1111）、右打ち促進演出を終了する制御を行う（ステップ063AKS1112）。

【1099】

ステップ063AKS1107又はステップ063AKS1112の処理を実行した後や、ステップ063AKS1108において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS1108；No）、ステップ063AKS1109において、サブ側時短回数カウント値が「0」ではないと判定した場合（ステップ063AKS1109；No）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を、可変表示開始待ち処理に対応した値である“0”に更新し（ステップ063AKS1113）、小当り終了演出処理を終了する。

10

【1100】

以下、特徴部063AKに係る演出動作例について、図13-33～図13-36を参照して説明する。

【1101】

まず、図13-33及び図13-34を参照して、通常状態において小当り変動が実行された場合における演出動作例について説明する。具体的に、以下、通常状態において小当り変動が実行され、当該小当り変動中にスーパーリーチAのリーチ演出と、時短示唆演出と、が実行されると共に、確定飾り図柄として第3小当り図柄が導出表示される場合を例に用いて説明する。

20

【1102】

図13-33（a）は、通常状態において、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、ハズレ図柄（「135」）が停止表示された状態を示している。図13-33（b）は、通常状態において、小当り変動が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されている状態を示している。

【1103】

図13-33（c）は、リーチが成立し、スーパーリーチAのリーチ演出として、キャラクタAを示すキャラクタ画像AK6を画像表示装置5の画面に表示する演出が行われている状態を示している。

30

【1104】

図13-33（d）は、時短示唆演出が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて所定のハズレ図柄（「767」）が仮停止表示された状態を示している。図13-24（e）は、時短示唆演出において、「中」の飾り図柄表示エリア5Cで飾り図柄の再可変表示が行われている状態を示している。図13-33（f）は、時短示唆演出において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで時短示唆図柄が仮停止表示された状態を示している。図13-33（g）は、時短示唆演出において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の再可変表示が行われている状態を示している。

【1105】

40

図13-33（h）は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定飾り図柄として第3小当り図柄が導出表示され、小当り変動が終了した状態を示している。

【1106】

図13-33（i）は、小当り遊技状態への制御が開始され、小当り開始演出として、画像表示装置5の画面に、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え！」というメッセージを示す右矢印画像AK8と、特別可変入賞球装置7の形状を示すと共に、「ここに球を入れる！」というメッセージを示す小当り開始画像AK9と、を表示する演出が実行されている状態を示している。図13-33（i）に示す状態では、小当り遊技状態への制御が開始されたことに応じて右打ち促進演出が開始され、右方向を指す矢印を示す右打ち

50

促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

【 1 1 0 7 】

通常状態では、図 1 3 - 3 3 (i) に示す演出動作が実行された後、図 1 3 - 3 4 (a) に示す演出動作が実行される。図 1 3 - 3 4 (a) は、通常時通過煽り演出が実行されている状態を示している。通常時通過煽り演出では、図 1 3 - 3 4 (a) に示すように、画像表示装置 5 の画面に、大当り領域通過煽り画像 A K 2 と、時短領域通過煽り画像 A K 3 と、ハズレ領域通過煽り画像 A K 4 と、を含む通常時通過煽り画像 A K 1 を表示し、特別可変入賞球装置 7 が備える大当り領域発光部 0 6 3 A K 2 5、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 及びハズレ領域発光部 0 6 3 A K 2 7 を発光させ、スピーカ 8 L、8 R から、「大当りかな？時短かな？ハズレかな？」というメッセージを示す通常時通過煽り音声を出力する演出が行われる。

10

【 1 1 0 8 】

以下、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合における演出動作について説明する。

【 1 1 0 9 】

通常状態において、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに応じて、図 1 3 - 3 4 (a) に示す演出動作が終了し、図 1 3 - 3 4 (b) に示す演出動作が実行される。図 1 3 - 3 4 (b) は、通常時大当り領域通過報知演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、「V」というメッセージを示す通常時大当り領域通過報知画像 A K 1 0 が表示された状態を示している。

20

【 1 1 1 0 】

図 1 3 - 3 4 (c) は、小当り遊技状態が終了した後、大当り遊技状態に制御され、大当り開始演出として、画像表示装置 5 の画面に、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え！」というメッセージを示す第 1 大当り開始画像 A K 1 1 と、「アタッカーに球を入れる！」というメッセージを示す第 2 大当り開始画像 A K 1 2 と、を表示する演出が実行されている状態を示している。第 2 大当り開始画像 A K 1 2 は、特別可変入賞球装置 7 へ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である。図 1 3 - 3 4 (c) に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

【 1 1 1 1 】

次に、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合における演出動作について説明する。

30

【 1 1 1 2 】

通常状態において、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに応じて、図 1 3 - 3 4 (a) に示す演出動作が終了し、図 1 3 - 3 4 (d) に示す演出動作が実行される。図 1 3 - 3 4 (d) は、時短領域通過報知演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、「ラッキー！」というメッセージを示す時短領域通過報知画像 A K 1 3 が表示された状態を示している。

【 1 1 1 3 】

図 1 3 - 3 4 (e) は、小当り遊技状態が終了した後、次の可変表示が開始されたことに応じて通常状態から時短状態に制御され、時短突入演出として、画像表示装置 5 の画面に、「時短！」というメッセージを示す第 1 時短突入画像 A K 1 4 と、「右を狙って電チューに球を入れる！」というメッセージを示す第 2 時短突入画像 A K 1 5 と、を表示する演出が実行されている状態を示している。図 1 3 - 3 4 (e) に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。また、図 1 3 - 3 4 (e) に示す状態では、時短状態に制御されたことに応じて時短回数報知演出が実行されており、画像表示装置 5 の画面に、時短回数報知画像 A K 1 6 が、時短回数が 4 回であることを示す表示態様にて表示されている。

40

【 1 1 1 4 】

50

次に、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過した場合における演出動作について説明する。

【 1 1 1 5 】

通常状態において、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したことに応じて、図 1 3 - 3 4 (a) に示す演出動作が終了し、図 1 3 - 3 4 (f) に示す演出動作が実行される。図 1 3 - 3 4 (f) は、ハズレ領域通過報知演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、「残念！」というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像 A K 1 7 が表示された状態を示している。

【 1 1 1 6 】

図 1 3 - 3 4 (g) は、小当り遊技状態が終了した後、遊技状態が変化することなく通常状態に制御されたときに、次の可変表示が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において可変表示が実行されている状態を示している。

10

【 1 1 1 7 】

以下、図 1 3 - 3 5 及び図 1 3 - 3 6 を参照して、時短状態において小当り変動が実行された場合における演出動作例について説明する。具体的に、以下、時短状態において小当り変動が実行され、当該小当り変動中にスーパーリーチ A のリーチ演出が実行されると共に、確定飾り図柄として第 3 小当り図柄が導出表示される場合を例に用いて説明する。

【 1 1 1 8 】

図 1 3 - 3 5 (a) は、時短状態において、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、ハズレ図柄 (「 1 3 5 」) が停止表示された状態を示している。図 1 3 - 3 5 (a) に示す状態では、右打ち促進演出が実行されており、画像表示装置 5 の画面に、右打ち促進画像 A K 7 が表示されている。また、図 1 3 - 3 5 (a) に示す状態では、時短回数報知演出が実行されており、画像表示装置 5 の画面に、時短回数報知画像 A K 1 6 が、時短回数が 4 回であることを示す表示態様にて表示されている。

20

【 1 1 1 9 】

図 1 3 - 3 5 (b) は、時短状態において、小当り変動が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されている状態を示している。図 1 3 - 3 5 (b) に示す状態では、時短回数報知画像 A K 1 6 の表示態様が、可変表示が開始されたことに応じて更新され、時短回数が 3 回であることを示す表示態様にて表示されている。

30

【 1 1 2 0 】

図 1 3 - 3 5 (c) は、リーチが成立して、スーパーリーチ A のリーチ演出が実行され、キャラクタ A を示すキャラクタ画像 A K 6 が画像表示装置 5 の画面に表示された状態を示している。

【 1 1 2 1 】

図 1 3 - 3 5 (d) は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、確定飾り図柄として第 2 小当り図柄が導出表示され、小当り変動が終了した状態を示している。

【 1 1 2 2 】

40

図 1 3 - 3 5 (e) は、小当り遊技状態への制御が開始されて小当り開始演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、右矢印画像 A K 8 と開始画像 A K 9 とが表示されている状態を示している。図 1 3 - 3 5 (e) に示す状態では、小当り遊技状態への制御が開始されたことに応じて右打ち促進演出が引き続き実行され、右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

【 1 1 2 3 】

時短状態では、図 1 3 - 3 5 (e) に示す演出動作が実行された後、図 1 3 - 3 6 (a) に示す演出動作が実行される。図 1 3 - 3 6 (a) は、時短時通過煽り演出が実行されている状態を示している。時短時通過煽り演出では、図 1 3 - 3 6 (a) に示すように、画像表示装置 5 の画面に、大当り領域通過煽り画像 A K 2 と、ハズレ領域通過煽り画像 A

50

K 4 と、を含む時短時通過煽り画像 A K 5 を表示し、特別可変入賞球装置 7 が備える時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 を発光させることなく、大当り領域発光部 0 6 3 A K 2 5 及びハズレ領域発光部 0 6 3 A K 2 7 を発光させ、スピーカ 8 L、8 R から、「大当りかな？ハズレかな？」というメッセージを示す時短時通過煽り音声を出力する演出が行われる。

【 1 1 2 4 】

以下、時短状態において、時短時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合における演出動作について説明する。

【 1 1 2 5 】

時短状態において、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに応じて、図 1 3 - 3 6 (a) に示す演出動作が終了し、図 1 3 - 3 6 (b) に示す演出動作が実行される。図 1 3 - 3 6 (b) は、時短時大当り領域通過報知演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、「B O N U S ! 」というメッセージを示す時短時大当り領域通過報知画像 A K 1 8 が表示された状態を示している。

【 1 1 2 6 】

図 1 3 - 3 6 (c) は、小当り遊技状態が終了した後、大当り遊技状態に制御されて大当り開始演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、第 1 大当り開始画像 A K 1 1 と第 2 大当り開始画像 A K 1 2 とが表示されている状態を示している。図 1 3 - 3 6 (c) に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

【 1 1 2 7 】

次に、時短状態において、時短時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過した場合における演出動作について説明する。時短状態においては、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したときと、で同じ演出動作が実行される。

【 1 1 2 8 】

時短状態において、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したことに応じて、図 1 3 - 3 6 (a) に示す演出動作が終了し、図 1 3 - 3 6 (d) に示す演出動作が実行される。図 1 3 - 3 6 (d) は、ハズレ領域通過報知演出が実行され、画像表示装置 5 の画面にハズレ領域通過報知画像 A K 1 7 が表示された状態を示している。

【 1 1 2 9 】

図 1 3 - 3 6 (e) は、小当り遊技状態が終了した後、遊技状態が変化することなく時短状態に制御されたときに、次の可変表示が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において可変表示が実行されている状態を示している。図 1 3 - 3 6 (e) に示す状態では、時短回数報知画像 A K 1 6 の表示態様が、可変表示が開始されたことに応じて更新され、時短回数が 2 回であることを示す表示態様にて表示されている。また、図 1 3 - 3 6 (e) に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

【 1 1 3 0 】

以上説明したように、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態であるときに特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄（特別表示結果）が導出表示され、特別可変入賞球装置 7（可変手段）に形成された大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球（遊技媒体）が時短領域 0 6 3 A K 2 0（特別領域）を通過した場合、該通過に基づいて時短移行制御を行い、通常状態から時短状態（特別状態）へ制御する一方、時短状態であるときに特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、当該通過に基づく時短移行制御を行わない。さらに、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合と、時短状態に

10

20

30

40

50

において特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【 1 1 3 1 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときと、時短状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と時短領域 0 6 3 A K 2 0 との何れも通過しなかったときと、で同じ演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 1 1 3 2 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、時短状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときと、通常状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときと、で異なる演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 1 3 3 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示されるときと、時短状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【 1 1 3 4 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示されるときに、確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されることを示唆する演出として、時短状態に制御されることを示唆する時短示唆演出を可変表示の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 1 3 5 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、第 2 特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されたときに、第 1 特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で時短状態に制御されるように構成されている。このような構成によれば、遊技者に、第 2 特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 1 3 6 】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【 1 1 3 7 】

上記実施形態において、先読み予告演出として、画像表示装置 5 にて表示された保留表示の表示態様を、通常時における表示態様とは異なる表示態様にて表示することにより、当該保留表示に対応する可変表示において、小当り遊技状態に制御されることや、当該小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に進入した遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過することなどを予告する保留表示変化演出を実行可能に構成してもよい。

【 1 1 3 8 】

例えば、保留表示変化演出により、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示の表示色を、通常時における白色とは異なる青色、緑色、赤色の何れかへと変化させることで、保留表示の表示態様における変化を認識可能にして、小当り遊技状態に制御されることや、当該小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に進入した遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過することなどを示唆可能に構成すればよい。

10

20

30

40

50

【 1 1 3 9 】

具体的に、先読み予告として保留表示変化演出を実行可能に構成する場合、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 0 1 にて実行される始動入賞判定処理において、始動入賞が発生したことに基づいて先読み判定が行われればよい。先読み判定では、例えば図 1 3 - 1 2 (a) に示す第 1 特図表示結果決定テーブルや図 1 3 - 1 2 (b) に示す第 2 特図表示結果決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことにより、可変表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の何れとするかを先読み判定する処理や、可変表示結果を「小当り」とすると先読み判定された場合に、図 1 3 - 1 4 (b) に示す小当り種別決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことにより、小当り種別を「小当り A 」～「小当り E 」の何れとするかを先読み判定する処理などが行われればよい。その後、始動入賞判定処理では、先読み判定の結果を示す始動入賞時コマンドを送信するための設定が行われればよい。

10

【 1 1 4 0 】

始動入賞判定処理にて送信するための設定が行われた始動入賞時コマンドは、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理のステップ S 2 7 にてコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。主基板 1 1 から送信された始動入賞時コマンドは、図 6 のフローチャートに示す演出制御メイン処理のステップ S 7 5 にてコマンド解析処理が実行されることなどにより、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた始動入賞時コマンドバッファに格納されればよい。

【 1 1 4 1 】

この場合、演出制御プロセス処理のステップ S 1 6 1 にて実行される先読予告設定処理において、主基板 1 1 から始動入賞時コマンドを受信したことに応じて、先読み予告演出としての保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。

20

【 1 1 4 2 】

保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定するときに記憶されている保留記憶内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留と、の何れかが含まれている場合、先に実行される可変表示の終了後、すなわち当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行前に、通常状態から時短状態に変化することにより、先読み時と、当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行時とで、可変表示結果や変動パターンが異なる場合がある。このような場合、先読み予告演出としての保留表示変化演出の示唆内容と、実際の可変表示結果や変動パターンとの間に不整合が生じ、遊技者の不信を招いて遊技興趣が低下してしまう虞がある。

30

【 1 1 4 3 】

そこで、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留と、の何れかが含まれている場合、保留表示変化演出の実行を制限してもよい。このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 1 4 4 】

例えば、先読予告設定処理では、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留と、の何れも含まれていない場合、図 1 3 - 3 7 (a) に示す通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および小当り種別に応じて、保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。これに対し、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留と、の何れかが含まれている場合、図 1 3 - 3 7 (b) に示す制限時保留変化決定テーブルに示す通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および小当り種別に応じて、保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留と、が含まれているか否かは、始動入賞時バッファの

40

50

内容を確認することにより判定されればよい。

【 1 1 4 5 】

通常時保留変化決定テーブルでは、図 1 3 - 3 7 (a) に示すように、可変表示結果が「大当り」である場合、保留表示変化演出を実行しない（白色）と決定されるより高い割合で保留表示の表示態様が青色に決定され、保留表示の表示態様が青色より高い割合で緑色に決定され、保留表示の表示態様が緑色より高い割合で赤色に決定されるように構成されている。このような構成により、大当り期待度は、保留表示が赤色にて表示されたときの方が緑色にて表示されたときより高く、保留表示が緑色にて表示されたときの方が青色にて表示されたときより高く、保留表示が青色にて表示されたときの方が白色にて表示されたとき（保留表示変化演出が実行されなかったとき）より高い。これに対し、制限時保留変化決定テーブルでは、図 1 3 - 3 7 (b) に示すように、大当り期待度が緑色以上となる保留表示変化演出の実行が制限されている。なお、図 1 3 - 3 7 (b) に示す例では、保留表示が青色にて表示される保留表示変化演出を実行可能としているが、「実行なし」のみとなるように制限してもよい。

10

【 1 1 4 6 】

なお、図 1 3 - 3 7 (a) に示す通常時保留変化決定テーブルおよび図 1 3 - 3 7 (b) に示す制限時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「小当り」となる場合に、可変表示結果が「大当り」となる場合と同様の表示態様に決定される例を示したが、これは一例に過ぎず、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り A 」又は「小当り B 」となる場合特有の表示態様（例えば「大当り？」など）や、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り C 」又は「小当り D 」となる場合特有の表示態様（「時？」）があってもよい。このような構成によれば、保留表示変化演出のバリエーションが増え、遊技者の注目を集めることができる。

20

【 1 1 4 7 】

上記実施形態において、時短状態が終了した後に記憶されている第 2 特図ゲームに対応した保留記憶内に、特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留記憶が含まれている場合と、このような保留記憶が含まれていない場合と、で異なる演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 1 4 8 】

例えば、時短状態が終了した後に記憶されている第 2 特図ゲームに対応した保留記憶内に、特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留記憶が含まれている場合、時短状態が終了した後に残っている第 2 特図ゲームの保留（残保留）のいずれかで再び時短状態に制御されること（第 2 特図ゲームに対応する保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留が存在すること）を報知する復帰成功演出を実行すればよい。一方、時短状態が終了した後に記憶されている第 2 特図ゲームに対応した保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留が含まれていない場合、残保留のいずれかで再び時短状態に制御されない旨（第 2 特図ゲームに対応する保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当り C 」又は「小当り D 」となる保留が存在しないこと）を報知する復帰失敗演出を実行すればよい。一例として、復帰成功演出と復帰失敗演出との何れも、共通の演出としての再び時短状態に制御されるか否かを煽る演出を実行した後、異なる飾り図柄の組合せが停止表示される演出であればよい。

30

40

【 1 1 4 9 】

上記実施形態において、小当り変動に対応する演出として、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することを示唆することなく、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することと、を示唆する大当り煽り演出を実行可能に構成すると共に、通常状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した

50

ことに基づいて、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過しなかったことを示唆するハズレ演出を行った後に、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過し、当該通過に基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを示唆する救済演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 1 5 0 】

例えば、大当り煽り演出として、図 1 3 - 3 8 (a) に示すように、画像表示装置 5 の画面に、「大当り」というメッセージを示し、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することを示唆する大当り示唆画像 A K 2 0 と、「ハズレ」というメッセージを示し、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することを示唆するハズレ示唆画像 A K 2 1 と、を含む大当り煽り画像 A K 1 9 を表示する演出を実行可能に構成すればよい。この場合、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、ハズレ演出として、図 1 3 - 3 8 (b) に示すように、大当り煽り画像 A K 1 9 に含まれたハズレ示唆画像 A K 2 1 を強調表示する演出を実行すればよい。図 1 3 - 3 8 (b) に示す状態では、ハズレ示唆画像 A K 2 1 の枠線が、強調表示されていない大当り示唆画像 A K 2 0 の枠線より太く表示されることにより、ハズレ示唆画像 A K 2 1 が強調表示されている。ハズレ演出として図 1 3 - 3 8 (b) に示す演出動作を行った後、救済演出として、図 1 3 - 3 8 (c) に示すように、ハズレ示唆画像 A K 2 1 が表示されている領域の一部に、「時短」というメッセージを示し、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することを示唆する時短示唆画像 A K 2 2 を表示すると共に、ハズレ示唆画像 A K 2 1 の強調表示を終了して、時短示唆画像 A K 2 2 を強調表示する演出を実行すればよい。図 1 3 - 3 8 (c) に示す状態では、時短示唆画像 A K 2 2 の枠線が、強調表示されていない大当り示唆画像 A K 2 0 及びハズレ示唆画像 A K 2 1 の枠線より太く表示されることにより、時短示唆画像 A K 2 2 が強調表示されている。

【 1 1 5 1 】

上記実施形態では、図 1 3 - 1 1 のフローチャートに示す特別図柄通常処理において、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定した後（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 6 ）、ステップ 0 6 3 A K S 1 0 6 にて特図表示結果を「大当り」とすると決定されなかったと判定したときに（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 7 ; No ）、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 8 ）ものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する処理と、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する処理と、は任意の順番で実行することができる。例えば、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する処理を実行した後、当該処理にて特図表示結果を「小当り」とすると決定されなかったときに、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する処理を実行するように構成してもよい。或いは、特図表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の何れとするかを単一の処理によって決定することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する処理と、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する処理と、を同時に実行するように構成してもよい。

【 1 1 5 2 】

上記実施形態では、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球のうち 1 個の遊技球のみが、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を通って振分部 0 6 3 A K 1 8 へ流下し、当該 1 個の遊技球以外は、排出路 0 6 3 A K 9 を通って特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出されるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球のうち複数の遊技球が、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を通って振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入するように構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 1 5 3 】

このように構成した場合、一の遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入し、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 のうちの領域を通過した後、少なくとも 1 個以上の他の遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入し、大当り

領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 のうち他の領域を通過する可能性がある。この場合、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入した複数の遊技球のうち、振分部 0 6 3 A K 1 8 へ最初に進入した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れを通過したかに基づいて、小当り遊技状態が終了した後の遊技状態を制御すればよい。例えば、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ最初に進入した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合、当該通過の後に他の遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 やハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したとしても、最初の遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御すればよい。

【 1 1 5 4 】

10

或いは、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入した複数の遊技球のうち、振分部 0 6 3 A K 1 8 へ最後に進入した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れを通過したかに基づいて、小当り遊技状態が終了した後の遊技状態を制御してもよい。例えば、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ最後に進入した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合、当該通過の前に他の遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 やハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過していたとしても、最後の遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御すればよい。

【 1 1 5 5 】

或いは、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と、時短領域 0 6 3 A K 2 0 と、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と、の間に優先順位を予め設定しておき、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入した複数の遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 のうち複数の領域を通過したときに、遊技球が通過した領域のうち最も優先順位が高い領域への通過に基づいて、小当り遊技状態が終了した後の遊技状態を制御してもよい。例えば、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 の優先順位を時短領域 0 6 3 A K 2 0 の優先順位より高く設定し、時短領域 0 6 3 A K 2 0 の優先順位をハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の優先順位より高く設定すればよい。この場合、振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入した複数の遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 をそれぞれ通過したときに、優先順位の最も高い大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を遊技球が通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される。

20

30

【 1 1 5 6 】

上記実施形態では、時短状態である場合、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、当該通過に基づく時短移行制御は行われないものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、時短状態である場合、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、当該通過に基づいて時短移行制御を行い、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって時短状態に制御することにより、時短状態に制御される期間を延長することが可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

40

【 1 1 5 7 】

なお、この場合において、時短状態である場合に大入賞口 0 6 3 A K 4 へ進入した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、時短状態に制御される期間が延長されたことを報知する演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。例えば、時短状態に制御される期間が延長されたことを報知する演出として、時短回数報知画像 A K 1 6 が示す時短回数を増加させる時短回数回復演出を行ってもよい。

【 1 1 5 8 】

なお、この場合において、時短状態であるときに、時短領域 0 6 3 A K 2 0 の通過に関する示唆を行うことなく、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 とハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 との通

50

過に関する示唆を行う（遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することを示唆することなく、遊技球が大当たり領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することと、を示唆する）時短時通過煽り演出に代えて、大当たり領域 0 6 3 A K 1 9 と時短領域 0 6 3 A K 2 0 とハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 との通過に関する示唆を行う（遊技球が大当たり領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することと、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することと、を示唆する）通常時通過煽り演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 1 5 9 】

上記実施形態において、小当り変動に対応する演出として、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に進入した遊技球が、大当たり領域 0 6 3 A K 1 9 と、時短領域 0 6 3 A K 2 0 と、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と、の何れを通過するかを示唆する演出を、小当り変動の実行中に実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。例えば、小当り種別が、遊技球が大当たり領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する「小当り A 」又は「小当り B 」であれば、遊技球が大当たり領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行し、小当り種別が、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する「小当り C 」又は「小当り D 」であれば、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行し、小当り種別が、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する「小当り E 」であれば、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行するように構成すればよい。

【 1 1 6 0 】

上記実施形態では、通常時通過煽り演出及び時短時通過煽り演出は、小当り変動が終了した後、小当り開始演出が終了し、大入賞口開閉が開始されたことに応じて開始されるものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、通常時通過煽り演出及び時短時通過煽り演出を、小当り変動の実行中から開始可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。特に、小当り変動の実行中に通常時通過煽り演出を実行可能に構成した場合、小当り変動の実行中に通常時通過煽り画像 A K 1 を表示することにより、小当り遊技状態において遊技球が大当たり領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当たり遊技状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する期待度と、を示唆し、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 1 6 1 】

上記実施形態では、通常状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、「ラッキー！」というメッセージを示す時短領域通過報知画像 A K 1 3 を画像表示装置 5 の画面に表示する時短領域通過報知演出を実行する一方、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、残念！というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像 A K 1 7 を画像表示装置 5 の画面に表示するハズレ領域通過報知演出を実行するものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、通常状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに実行される演出は、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに実行される演出と異なる任意の演出であってよい。例えば、通常状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 を発光させる演出を行う一方、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 を発光させない（消灯させる）演出を行うようにしてもよい。或いは、通常状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、「時短！」というメッセージを示す報知音声をスピーカ 8 L、8 R から出力する演出を行う一方、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、スピーカ 8 L、8 R から当該報知音声を出力させない演出を

10

20

30

40

50

行うようにしてもよい。

【1162】

上記実施形態では、特別可変入賞球装置7が、大当り領域063AK19と、時短領域063AK20と、ハズレ領域063AK21と、を備えているものとして説明したが、これは一例に過ぎない。特別可変入賞球装置7は、時短領域063AK20を備える一方、大当り領域063AK19やハズレ領域063AK21を備えないように構成してもよい。このような構成によれば、製造コストを低減することができる。

【1163】

上記実施形態において、特別可変入賞球装置7が、複数の時短領域063AK20を備えるように構成してもよい。この場合、小当り遊技状態において、複数の時短領域063AK20の何れを遊技球が通過したかに応じて、小当り遊技状態が終了した後に異なる期間にわたって時短状態に制御されるように構成してもよい。例えば、時短領域063AK20として、第1の時短領域と、第2の時短領域と、を備えるように構成し、小当り遊技状態において遊技球が第1の時短領域を通過した場合、小当り遊技状態が終了した後、可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御する一方、小当り遊技状態において遊技球が第2の時短領域を通過した場合、小当り遊技状態が終了した後、可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御するように構成してもよい。このような構成によれば、遊技者に、小当り遊技状態において複数の時短領域063AK20の何れを遊技球が通過するかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【1164】

上記実施形態では、通常状態としての低確低ベース状態であるときに、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、時短移行制御が行われ、当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、高確低ベース状態であるときに、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、時短移行制御が行われ、該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるように構成してもよい。

【1165】

上述した各構成の任意の一部又は全部は、任意の方法で互いに組み合わせることができる。

【1166】

特徴部063AKに関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【1167】

例えば、特徴部063AKに係るパチンコ遊技機1に、特徴部079SGを導入してもよい。具体的に、特徴部063AKに係るパチンコ遊技機1において、所定演出としての通常時通過煽り演出、時短時通過煽り演出、スーパーリーチA～スーパーリーチCのリーチ演出などの第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を表示手段としての画像表示装置5に表示可能であり、当該第1期間よりも後の当該所定演出の第2期間において、演出の進行速度が当該第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を画像表示装置5に表示可能であり、当該所定演出に対応する演出音については、当該第1期間と当該第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて音出力手段としてのスピーカ8L、8Rにより出力可能に構成してもよい。このような構成によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出としての通常時通過煽り演出、時短時通過煽り演出、スーパーリーチA～スーパーリーチCのリーチ演出などに対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【1168】

(特徴部063AKに係る手段の説明)

(1) 特徴部 0 6 3 A K に係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、可変表示結果として特定表示結果（例えば大当り図柄など）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）において、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば時短状態など）に制御可能な状態制御手段（例えば CPU 1 0 3 など）と、

特別領域（例えば時短領域 0 6 3 A K 2 0 など）を有し、遊技媒体（例えば遊技球など）が進入容易な第 1 状態（例えば開放状態など）と、遊技媒体が進入不能又は進入困難な第 2 状態（例えば閉鎖状態など）と、に制御可能な可変手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、を備え、

前記可変手段は、可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば小当り図柄など）が導出表示されたときに、前記第 1 状態に制御され（例えば図 1 3 - 6、図 1 3 - 8、図 1 3 - 2 3 など）、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第 1 状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、該通過にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えば図 1 3 - 2 3、図 1 3 - 2 6 など）、

前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第 1 状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、該通過にもとづく制御を行わず（例えば図 1 3 - 2 3、図 1 3 - 2 6 など）、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第 1 状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合と、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第 1 状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合と、で異なる演出を実行可能である（例えば図 1 3 - 8、図 1 3 - 2 3、図 1 3 - 2 4、図 1 3 - 3 1、図 1 3 - 3 4、図 1 3 - 3 6 など）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【 1 1 6 9 】

(2) 特徴部 0 6 3 A K に係る上記 (1) の遊技機において、

前記可変手段は、特定領域（例えば大当り領域 0 6 3 A K 1 9 など）を有し、

前記状態制御手段は、遊技媒体が前記特定領域を通過したときに、前記有利状態に制御可能であり（例えば図 1 3 - 2 3、図 1 3 - 2 6 など）、

前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特別領域を通過したときと、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域と前記特別領域との何れも通過しなかったときと、で同じ演出を実行可能である（例えば図 1 3 - 8、図 1 3 - 2 3、図 1 3 - 2 4、図 1 3 - 3 1、図 1 3 - 3 6 など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 1 1 7 0 】

(3) 特徴部 0 6 3 A K に係る上記 (2) の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、前記通常状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、で異なる演出を実行可能である（例えば図 1 3 - 8、図 1 3 - 2 3、図 1 3 - 2 4、図 1 3 - 3 1、図 1 3 - 3 4、図 1 3 - 3 6 など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 1 1 7 1 】

(4) 特徴部 0 6 3 A K に係る上記 (1) ~ (3) の何れかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能である (例えば図 1 3 - 8、図 1 3 - 9、図 1 3 - 1 5、図 1 3 - 1 6、図 1 3 - 1 9、図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 5 など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【 1 1 7 2 】

(5) 特徴部 0 6 3 A K に係る上記 (1) ~ (4) の何れかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときに、可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されることを示唆する演出として、前記特別状態に制御されることを示唆する演出 (例えば時短示唆演出など) を可変表示の実行中に実行可能である (例えば図 1 3 - 8、図 1 3 - 9、図 1 3 - 1 5、図 1 3 - 1 6、図 1 3 - 1 9、図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 5 など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 1 7 3 】

(6) 特徴部 0 6 3 A K に係る上記 (1) ~ (5) の何れかの遊技機において、

第 1 識別情報の可変表示 (例えば第 1 特図ゲームなど) と、第 2 識別情報の可変表示 (例えば第 2 特図ゲームなど) と、を実行可能であり、

前記第 2 識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されたときに、前記第 1 識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されたときよりも高い割合で前記特別状態に制御される (例えば図 1 3 - 1 4 など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者に、第 2 識別情報の可変表示結果として特別表示結果が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 1 7 4 】

(特徴部 0 6 4 A K に係る手段の説明)

特徴部 0 6 3 A K は、以下に示す特徴部 0 6 4 A K を含んでいる。

(1) 特徴部 0 6 4 A K に係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば大当り遊技状態など) に制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) において、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態 (例えば時短状態など) に制御可能な状態制御手段 (例えば C P U 1 0 3 など) と、

特定領域 (例えば大当り領域 0 6 3 A K 1 9 など) と、特別領域 (例えば時短領域 0 6 3 A K 2 0 など) と、を有し、遊技媒体 (例えば遊技球など) が進入容易な第 1 状態 (例えば開放状態など) と、遊技媒体が進入不能又は進入困難な第 2 状態 (例えば閉鎖状態など) と、に制御可能な可変手段 (例えば特別可変入賞球装置 7 など) と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段 (例えば演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、を備え、

前記状態制御手段は、

遊技媒体が前記特定領域を通過したことにもとづいて、前記有利状態に制御可能であり (例えば図 1 3 - 2 3、図 1 3 - 2 6 など)、

遊技媒体が前記特別領域を通過したことにもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御可能であり (例えば図 1 3 - 2 3、図 1 3 - 2 6 など)、

前記演出実行手段は、前記可変手段が前記第 1 状態に制御されたときに、前記特定領域と前記特別領域との通過に関する示唆を行う特別演出 (例えば通常時通過煽り演出など) を実行可能であり (例えば図 1 3 - 8、図 1 3 - 1 0、図 1 3 - 3 1、図 1 3 - 3 4 など

10

20

30

40

50

)、

前記状態制御手段は、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、前記可変手段が前記第2状態に制御されるまで前記特別状態へ制御しない(例えば図13-23、図13-26など)、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【1175】

(2)特徴部064AKに係る上記(1)の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記通常状態において、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、前記特別演出を実行し(例えば図13-8、図13-10、図13-31、図13-34など)、

10

前記特別状態において、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、前記特別領域の通過に関する示唆を行うことなく前記特定領域の通過に関する示唆を行う特定演出(例えば時短時通過煽り演出など)を実行する(例えば図13-8、図13-10、図13-31、図13-36など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、状況に応じて好適な演出を行うことができる。

【1176】

(3)特徴部064AKに係る上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、前記通常状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、で異なる演出を実行可能である(例えば図13-8、図13-23、図13-24、図13-31、図13-34、図13-36など)、

20

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【1177】

(4)特徴部064AKに係る上記(3)の遊技機において、

前記可変手段は、可変表示結果として前記特定表示結果と異なる特別表示結果(例えば小当り図柄など)が導出表示されたときに、前記第1状態に制御され(例えば図13-6、図13-8、図13-23など)、

30

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能である(例えば図13-8、図13-9、図13-15、図13-16、図13-19、図13-33、図13-35など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【1178】

(5)特徴部064AKに係る上記(3)又は(4)の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときに、可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されることを示唆する演出として、前記特別状態に制御されることを示唆する演出(例えば時短示唆演出など)を可変表示の実行中に実行可能である(例えば図13-8、図13-9、図13-15、図13-16、図13-19、図13-33、図13-35など)、

40

ようにしてもよい。

このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【1179】

(6)特徴部064AKに係る上記(3)~(5)の何れかの遊技機において、

前記演出実行手段は、可変表示結果として前記特別表示結果が導出され、前記可変手段が前記第1状態に制御された後、前記可変手段が前記第2状態に制御されたときに、遊技

50

媒体が前記特定領域を通過した場合と、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合と、で異なる演出を実行可能である（例えば図 1 3 - 8、図 1 3 - 2 3、図 1 3 - 2 4、図 1 3 - 3 1、図 1 3 - 3 4、図 1 3 - 3 6 など）、
ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者に、可変手段が第 2 状態に制御されたときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 1 8 0 】

（特徴部 0 6 5 A K に関する説明）

特徴部 0 6 5 A K について説明する。特徴部 0 6 5 A K において、基本説明と共通する部分（構成、処理等）については説明を省略する。

10

【 1 1 8 1 】

基本説明のパチンコ遊技機 1 では、大当り遊技状態に制御された後、高ベース状態（時短状態）に制御可能になっていた。特徴部 0 6 5 A K のパチンコ遊技機 6 5 A K 1 では、低ベース状態（通常状態）において、普通図柄表示器 2 0 における普通図柄の可変表示の表示結果が「普図ハズレ」のうち、予め定められた「時短図柄」となった場合に、特別図柄の可変表示の表示結果に関わらず、高ベース状態（時短状態）に制御されるようになっている。これにより、大当り遊技状態を経由せずに低ベース状態から高ベース状態に移行することができるので、意外性のある遊技性を提供することができる。

【 1 1 8 2 】

特徴部 0 6 5 A K のパチンコ遊技機 6 5 A K 1 では、普通図柄の表示結果が「時短図柄」となった場合には、特別図柄の可変表示の実行中であっても、低ベース状態から高ベース状態に移行するようになっている。

20

【 1 1 8 3 】

また、特徴部 0 6 5 A K のパチンコ遊技機 6 5 A K 1 では、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する所定演出を実行可能になっている。所定演出により、普通図柄の表示結果が「普図当り」や「時短図柄」となること、あるいは、特別図柄の表示結果が「大当り」となることを示唆・報知することができる。このような所定演出により、いずれの表示結果が示唆・報知されるかに遊技者を期待させることができ、興趣が向上する。

【 1 1 8 4 】

30

（特徴部 0 6 5 A K の構成）

図 1 4 - 1 は、特徴部 0 6 5 A K のパチンコ遊技機 6 5 A K 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。特徴部 0 6 5 A K のパチンコ遊技機 6 5 A K 1 は、図 1 に示した基本説明のパチンコ遊技機 1 と、一部の構成の配置が異なっている。なお、ここでは主に図 1 と異なる部分について説明し、同様の構成については同一の番号を付して説明を省略する。

【 1 1 8 5 】

図 1 4 - 1 に示す、特徴部 0 6 5 A K のパチンコ遊技機 6 5 A K 1 においては、打球発射装置から発射された遊技球は、画像表示装置 5 を囲う枠の左側の経路である第 1 経路または、画像表示装置 5 を囲う枠の右側の経路である第 2 経路を経由して遊技領域の下方側に誘導され、各入賞口へ入賞（進入）するか、いずれの入賞口へも進入せずにアウト口へ取り込まれる。

40

【 1 1 8 6 】

画像表示装置 5 左側の第 1 経路を遊技球が通過するように遊技球を発射させることを左打ちといい、画像表示装置 5 右側の第 2 経路を遊技球が通過するように遊技球を発射させることを右打ちという。左打ちされた遊技球が誘導され得る領域を左領域といい、右打ちされた遊技球が誘導され得る領域を右領域ともいう。

【 1 1 8 7 】

特徴部 0 6 5 A K のパチンコ遊技機 6 5 A K 1 では、入賞球装置 6 A は、基本説明のパチンコ遊技機 1 と同様に画像表示装置 5 の下方であって遊技領域の左領域に設けられてい

50

る一方で、可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 は、画像表示装置 5 の右下方であって遊技領域の右領域に設けられている。従って、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）が開放状態となる高ベース状態や、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）が開放状態となる大当り遊技状態では、右打ちにより遊技が行われ、これの入賞口が開放状態とならない低ベース状態では左打ちにより遊技が行われる。

【 1 1 8 8 】

また、特徴部 0 6 5 A K のパチンコ遊技機 6 5 A K 1 では、左領域及び右領域に通過ゲート 4 1 が設けられており、左打ちにより遊技が行われる低ベース状態においても、普図ゲームが実行されやすくなっている。これにより、低ベース状態において、普通図柄の表示結果が「時短図柄」となって高ベース状態に移行する機会を確保することができる。

10

【 1 1 8 9 】

また、特徴部 0 6 5 A K のパチンコ遊技機 6 5 A K 1 では、左領域及び右領域に一般入賞口 1 0 が設けられている。なお、一般入賞口 1 0 は、いずれか一方の領域に設けられていてもよい。

【 1 1 9 0 】

その他、特徴部 0 6 5 A K のパチンコ遊技機 6 5 A K 1 では、遊技効果ランプ 9 として、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c 及び可動体ランプ 9 d が設けられている。メインランプ 9 a は、遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置に設けられ、枠ランプ 9 b は、遊技領域を包囲するように設けられて、アタッカランプ 9 c は、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置に設けられている。遊技盤 2 の画像表示装置 5 の上方位置に、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられており、可動体ランプ 9 は、該可動体 3 2 に設けられている。

20

【 1 1 9 1 】

続いて、特徴部 0 6 5 A K のパチンコ遊技機 6 5 A K 1 の動作について説明する。図 1 4 - 2 は、図 5 のステップ S 2 6 にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、ゲートスイッチ 2 1 がオン状態となったこと、すなわち遊技球がゲート 4 1 を通過したことを検出すると（ステップ S 4 1 1 ; Y e s）、ゲートスイッチ通過処理（ステップ S 4 1 2）を実行する。

【 1 1 9 2 】

CPU 1 0 3 は、ステップ S 4 1 2 のゲートスイッチ通過処理において、ゲート通過記憶カウンタのカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否か確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を + 1 し、ソフトウェア乱数である普通図柄判定用乱数の値を抽出して、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域に格納する。また、普図保留表示器 2 5 C の点灯個数を 1 増やす。その後、普通図柄プロセスフラグの値に応じて、以下に示すようなステップ S 4 0 0 ~ S 4 0 4 のいずれかの処理を実行する。

30

【 1 1 9 3 】

CPU 1 0 3 は、ステップ S 4 0 0 の普通図柄通常処理において、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の変動表示が実行されている状態でなく、かつ、可変入賞球装置 6 B の開放状態でない場合）であり、かつ、ゲート通過記憶数が 0 でなければ、保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数の値と図 1 4 - 3 に示された普通図柄決定テーブルとを用いて、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）、時短図柄とするか否かを決定する。遊技状態が低ベース状態であれば（時短フラグがセットされていなければ）、図 1 4 - 3（A）に示されたテーブルを使用し、高ベース状態であれば（時短フラグがセットされていれば）、図 1 4 - 3（B）に示されたテーブルを使用する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動パターン設定処理（ステップ S 4 0 1）を示す値（この例では「1」）に更新する。

40

【 1 1 9 4 】

CPU 1 0 3 は、ステップ S 4 0 1 の普通図柄変動パターン設定処理において、普通図

50

柄が可変表示され導出表示されるまでの可変表示時間（普図変動時間）に相当する値を普通図柄プロセスタイマにセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。また、普通図柄の変動開始を指定するコマンドを演出制御基板 12 に送信する制御を実行する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ S 4 0 2）に応じた値（この例では「2」）に更新する。

【1195】

CPU 103 は、ステップ S 4 0 2 の普通図柄変動処理において、普通図柄の可変表示（変動）を実行する。そして、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止時処理（ステップ S 4 0 3）を示す値（この例では「3」）に更新する。

10

【1196】

CPU 103 は、ステップ S 4 0 3 の普通図柄停止時処理において、普通図柄表示器 20 における普通図柄の変動を停止させる。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の図柄確定時間（停止図柄表示時間）に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせ、当該タイマがタイムアウトしたら普通図柄の停止図柄が当り図柄であるか否か確認する。当り図柄でなければ（ハズレ図柄であれば）、時短図柄であれば時短状態を開始するための処理を実行する。また、当り図柄でなければ（ハズレ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ S 4 0 0）を示す値（この例では「0」）に更新する。普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップ S 4 0 4）を示す値（この例では「4」）に更新する。

20

【1197】

CPU 103 は、ステップ S 4 0 4 の普通電動役物開放中処理において、可変入賞球装置（普通電動役物）6 B を開放状態にする。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置 6 B を閉鎖状態にして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ S 4 0 0）を示す値（この例では「0」）に更新する。

【1198】

図 14 - 3 は、ステップ S 4 0 0 の普通図柄通常処理において、普通図柄の表示結果を決定する普通図柄の表示結果に関する判定値が設定された普通図柄決定テーブルの一例を示す説明図である。この実施例では、普通図柄判定用乱数がとりうる範囲は 1 ~ 250 であるが、普通図柄決定テーブルには、普通図柄判定用乱数値と比較され判定値が設定されている。

30

【1199】

図 14 - 3 (A) には、低ベース状態で使用される普通図柄決定テーブルである。図 14 - 3 (A) に示すように、低ベース状態では、普通図柄判定用乱数値が 1 または 2 である場合、当り（普図当り）と判定される。普図当りと判定された場合には、可変入賞球装置 6 A が 5 秒間開放状態となる。普通図柄判定用乱数値が 3 ~ 230 である場合、ハズレ（普図ハズレ）と判定される。普図ハズレと判定された場合には、可変入賞球装置 6 A は開放状態とならない。普図当りまたは普図ハズレの場合、普通図柄の変動時間は 10 秒であり、図柄確定時間は 0.5 秒となっている。

40

【1200】

また、普通図柄判定用乱数値が 231 ~ 240 である場合、ハズレ（時短図柄 A）と判定される。時短図柄 A と判定された場合には、可変入賞球装置 6 A は開放状態とならないが、高ベース状態（時短状態）に制御される。時短図柄 A の場合、普通図柄の変動時間は 10 秒であり、図柄確定時間は 10 秒となっている。

【1201】

また、普通図柄判定用乱数値が 241 ~ 250 である場合、ハズレ（時短図柄 B）と判定される。時短図柄 B と判定された場合には、可変入賞球装置 6 A は開放状態とならないが、高ベース状態（時短状態）に制御される。時短図柄 B の場合、普通図柄の変動時間は

50

15秒であり、図柄確定時間は10秒となっている。

【1202】

このように、時短図柄はハズレ（普図ハズレ）の一部であって、普図ハズレに対応した判定値の一部が時短図柄へ割り当てられる。

【1203】

また、ステップS400の普通図柄通常処理においては、普図当りか否かの判定（決定）を行った後に、時短図柄とするか否かの判定を行うようになっている。このようにすることで、乱数のエラー等で普図当りかつ時短図柄と判定された場合等には、普図当りを優先することができる。なお、低ベース状態においては、普図当りとなるよりも時短図柄となった場合の方が遊技者にとっては有利であるため、先に時短図柄とするか否かの判定を行い、その後に普図当りとするか否かを判定するようにしてもよい。

10

【1204】

この実施例では、2種類の時短図柄が設けられており、時短図柄Aとなった場合と時短図柄Bとなった場合とでは、高ベース状態の期間（終了条件、時短回数）が異なっており、図14-4（A）に示すように、低ベース状態で普通図柄の表示結果が「時短図柄A」となると50回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が50回となる）。また、低ベース状態で普通図柄の表示結果が「時短図柄B」となると100回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が100回となる）。よって、時短図柄Aよりも時短図柄Bの方が遊技者にとって有利である。

【1205】

20

なお、この実施例では、普図ハズレとなる場合に時短図柄とするか否かや時短図柄の種類は、普通図柄判定用乱数値によって判定されるようになっているが、異なる乱数を用いて時短図柄とするか否かや時短図柄の種類を判定するようにしてもよい。また、時短図柄の種類は2種類に限定されず、1種類や3種類以上あってもよい。時短図柄の種類が1種類である場合には、時短図柄とするか否かを普通図柄判定用乱数値によって判定することで、表示結果の判定処理が容易となる。

【1206】

図14-3（A）に示すように、普図当りや普図ハズレの図柄確定時間は0.5秒であるのに対して、時短図柄の図柄確定時間は10秒と長くなっている。このように、時短図柄の図柄確定時間を長くすることで、当該図柄確定時間において、高ベース状態（時短状態）に移行することや、右打ちをすることの報知を実行することができるようになるので、突然高ベース状態に移行して遊技者が準備不足で不利となることを防止、低減できる。なお、図柄確定時間は表示結果によらず一定としてもよい。

30

【1207】

なお、時短図柄Bとなる場合の変動時間は15秒であり、他の表示結果となる場合の変動時間は10秒となっている。これにより普通図柄の変動時間によって表示結果を予告することができる。なお、表示結果に応じて変動時間を決定するようにしてもよいし、全表示結果の変動時間を同じ（例えば10秒）としてもよい。

【1208】

図14-3（B）には、高ベース状態で使用される普通図柄決定テーブルである。図14-3（B）に示すように、高ベース状態では、普通図柄判定用乱数値が1～229である場合、当り（普図当り）と判定される。普図当りと判定された場合には、可変入賞球装置6Aが7.5秒間開放状態となる。普通図柄判定用乱数値が230である場合、ハズレ（普図ハズレ）と判定される。普通図柄判定用乱数値が231～240である場合、ハズレ（時短図柄A）と判定される。普通図柄判定用乱数値が241～250である場合、ハズレ（時短図柄B）と判定される。高ベース状態において、時短図柄（時短図柄A、B）となっても、図14-4（B）に示すように、時短回数（高ベース状態の終了条件）は更新されることはなく、制御中に高ベース状態に影響を与えないようになっている。即ち、高ベース状態においては、時短図柄は普図ハズレと同じ扱いである。普図ハズレと判定された場合には、可変入賞球装置6Aは開放状態とならない。

40

50

【 1 2 0 9 】

高ベース状態の場合、表示結果に関わらず普通図柄の変動時間は 1 . 5 秒であり、図柄確定時間は 0 . 5 秒となっている。これにより、速やかに普通図柄の変動を繰り返すことができる。

【 1 2 1 0 】

この実施例では、図 1 4 - 3 に示すように、普通図柄の表示結果に応じて変動時間が決まっているが、決定された普通図柄の表示結果に基づいて普通図柄の変動時間（変動パターン）を決定するようにしてもよい。この場合、表示結果が普図ハズレの場合、時短図柄であるか否かによって変動時間の決定割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、普通図柄の変動時間によって時短図柄となるか否かを示唆することができる。

10

【 1 2 1 1 】

図 1 4 - 3 (A)、(B) に示すように、高ベース状態における時短図柄の図柄確定時間は 0 . 5 秒であるのに対して、低ベース状態における時短図柄の図柄確定時間は 1 0 秒と長くなっている。このように、低ベース状態における時短図柄の図柄確定時間を長くすることで、当該図柄確定時間において、高ベース状態（時短状態）に移行することや、右打ちをすることの報知を実行することができるようになるので、突然高ベース状態に移行して遊技者が準備不足で不利となることを防止、低減できる。また、高ベース状態においては普通図柄の表示結果が時短図柄となってもそのような報知は必要がないため、図柄確定時間を短くすることで、速やかに次の普通図柄の変動を実行することができる。なお、図柄確定時間は遊技状態によらず一定としてもよい。

20

【 1 2 1 2 】

なお、この実施例では、特別図柄の表示結果が大当たりとなって大当たり遊技状態に制御された後にも時短状態に制御される。図 1 4 - 5 (A) に示すように、第 1 特図の表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別として「大当たり A」と「大当たり B」が設けられており、「大当たり A」の大当たり遊技状態となった後には、5 0 回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続し（時短回数が 5 0 回となり）、「大当たり B」の大当たり遊技状態となった後には、1 0 0 回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が 1 0 0 回となる）。なお、第 1 特図の表示結果が大当たりとなるは基本的には低ベース時である。また、図 1 4 - 5 (B) に示すように、第 2 特図の表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別として「大当たり C」が設けられており、「大当たり C」の大当たり遊技状態となった後には、1 0 0 回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が 1 0 0 回となる）。なお、第 2 特図の表示結果が大当たりとなるは基本的には高ベース時である。

30

【 1 2 1 3 】

このように、この実施例では、高ベース状態（時短状態）の終了条件（時短回数）は、第 1 特図の表示結果が大当たりとなった場合よりも第 2 特図の表示結果が大当たりとなった場合の方が、有利となっている。これにより、普通図柄が時短図柄となって高ベース状態に移行したことにより、高ベース状態の終了条件が遊技者に不利となるようなことがないため、遊技者の落胆を抑えることができる。また、高ベース時には、大当たりとなった場合の高ベース状態（時短状態）の終了条件が低ベース状態よりも有利なので、一旦高ベース状態となった場合に高ベース状態を長く維持しやすくすることができる。

40

【 1 2 1 4 】

なお、特徴部 0 6 5 A K では、大当たり遊技状態に制御された後に少なくとも時短状態に制御されるようになっていればよく、「大当たり A」～「大当たり C」のラウンド数や確変制御の有無は任意でよい。また、図 1 4 - 5 に示した大当たり種別や時短回数は一例であり、図 1 4 - 5 よりも大当たり種別が多くても少なくてもよいし、例えば時短回数が全て同じでもよい。

【 1 2 1 5 】

図 1 4 - 6 は、図 1 4 - 2 のステップ S 4 0 3 の普通図柄停止時処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄停止時処理において、C P U 1 0 3 は、先ず、普図確定表示

50

中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ065AKS001）。普通図柄は表示結果が導出表示されてから図柄確定時間が経過するまで表示されるようになっている。即ち、図柄確定時間は、普通図柄は表示結果が導出表示されてから次の普通図柄の変動が開始されるまでの期間ともいえる。図柄確定時間である場合には、普図確定表示中フラグがセットされる。

【1216】

普図確定表示中フラグがセットされていなければ（ステップ065AKS001；No）、普通図柄表示器20に普通図柄の表示結果（確定普通図柄）を導出表示し（ステップ065AKS002）、普通図柄の変動停止を指定する普図停止指定コマンドを演出制御基板12に送信するための設定を実行する（ステップ065AKS003）。ステップ065AKS003では、演出制御基板12で普通図柄の表示結果を特定可能なように、表示結果に応じた普図停止指定コマンドが送信されるように設定される。そして、遊技状態（高ベース状態、低ベース状態）及び普図表示結果に応じた図柄確定期間（図14-3参照）を設定し（ステップ065AKS004）、普図確定表示中フラグをオン状態にセットする（ステップ065AKS005）。その後、普通図柄停止時処理を終了する。

10

【1217】

普図確定表示中フラグがセットされていれば（ステップ065AKS001；Yes）、普通図柄の図柄確定期間が経過したか否かを判定する（ステップ065AKS011）。ステップ065AKS011の処理では、例えばステップ065AKS004で設定された図柄確定期間に対応するタイマ値を減算して0になったか否かを判定する。図柄確定期間が経過していなければ（ステップ065AKS011；No）、普通図柄停止時処理を終了する。

20

【1218】

図柄確定期間が経過していれば（ステップ065AKS011；Yes）、表示結果が普図当りであるか否かを判定する（ステップ065AKS012）。表示結果が普図当りである場合には（ステップ065AKS012；Yes）、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放時間をセットして（ステップ065AKS013）、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理を示す値（例えば「4」）に更新して（ステップ065AKS014）、普通図柄停止時処理を終了する。

【1219】

30

表示結果が普図当りでない場合には（ステップ065AKS012；No）、表示結果が時短図柄であるか否かを判定する（ステップ065AKS015）。表示結果が時短図柄であれば（ステップ065AKS015；Yes）、時短フラグがセットされているか否かを判定することで高ベース状態であるか否かを判定する（ステップ065AKS016）。高ベース状態でなければ（ステップ065AKS016；No）、例えば特図プロセスフラグの値を確認することで、大当たり遊技状態であるか否か判定する（ステップ065AKS017）。この実施例では、大当たり遊技状態である場合には、当該大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御されることから、時短図柄となったことに基づく時短状態への移行は行わないようになっている。なお、特別図柄の変動中であって、当該変動の表示結果が大当たりとなる場合には、当該大当たりに基づく大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御されることから、時短図柄となったことに基づく時短状態への移行は行わないようにしてもよい。

40

【1220】

大当たり遊技状態でなければ（ステップ065AKS017；No）、時短フラグをオン状態にセットし（ステップ065AKS018）、時短回数カウンタに時短図柄に応じた時短回数（図14-4（A）参照）をセットする（ステップ065AKS019）。これにより、高ベース状態（時短状態）に移行させることができる。また、時短状態に移行することに応じて、時短状態であることを指定する遊技状態指定コマンドを演出制御基板12に送信するための設定を行う（ステップ065AKS020）。

【1221】

50

表示結果が時短図柄でなく普図ハズレである場合（ステップ065AKS015；No）、高ベース状態である場合（ステップ065AKS016；Yes）、大当り遊技状態である場合（ステップ065AKS017；Yes）、または、ステップ065AKS020の処理を実行した後は、普図図柄プロセスフラグの値を普図図柄通常処理を示す値（例えば「0」）に更新して（ステップ065AKS021）、普図図柄停止時処理を終了する。

【1222】

図14-7は、特徴部065AKの図8に示す演出制御プロセス処理（ステップS76）の一例を示すフローチャートである。特徴部065AKの演出制御プロセス処理では、図9に示した基本説明の演出制御プロセス処理に加えて、先読予告設定処理（ステップS161）の後に、普図連動演出制御処理（ステップ065AKS1）及び時短報知設定処理（ステップ065AKS2）が実行されるようになっている。

10

【1223】

図14-8は、図14-7の演出制御プロセス処理において実行される普図連動演出制御処理（ステップ065AKS1）の一例を示すフローチャートである。普図連動演出は、普図図柄の変動が実行されることに連動して普図図柄の表示結果を示唆、報知する演出である。普図連動演出は、所定演出に含まれる。普図連動演出制御処理では、普図連動演出を実行するための制御が行われる。

【1224】

普図連動演出制御処理において、演出制御用CPU120は、普図連動演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ065AKS031）。普図連動演出実行中フラグは、所定演出として普図連動演出の実行が開始されるときにセットされる。普図連動演出実行中フラグがセットされていない場合には（ステップ065AKS031；No）、特図連動演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ065AKS032）。特図連動演出実行中フラグは、特図連動演出の実行が開始されるときにセットされる。この実施例では、所定演出として特別図柄（飾り図柄）の変動が実行されることに連動して特別図柄の表示結果を示唆、報知する特図連動演出も実行可能になっている。特図連動演出については後述する。特図連動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ065AKS032；Yes）、即ち、所定演出として特図連動演出の実行中である場合には、新たに所定演出（普図連動演出）は実行しないため、普図連動演出制御処理を終了する。

20

30

【1225】

ステップ065AKS032にて特図連動演出実行中フラグがセットされていない場合は（ステップ065AKS032；No）、普図図柄変動開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ065AKS051）。普図図柄変動開始指定コマンドを受信していない場合には（ステップ065AKS051；No）、普図連動演出制御処理を終了する。

【1226】

普図図柄変動開始指定コマンドがセットされている場合に（ステップ065AKS051；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ時短フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、高ベース状態であるか否かを確認する（ステップ065AKS052）。高ベース状態である場合には（ステップ065AKS052；Yes）、普図図柄の変動頻度が高く、表示結果もほとんど普図当りとなることから、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。

40

【1227】

高ベース状態でない場合（ステップ065AKS052；No）、大当り遊技状態であるか否かを確認する（ステップ065AKS053）。大当り遊技状態であるか否かは、例えば演出制御プロセスフラグの値で確認される。その場合、演出制御プロセスフラグの値が6以上であるときに大当り遊技状態であるとする。大当り遊技状態である場合には（ステップ065AKS053；Yes）、大当り中の演出を妨げないため、また、大当り遊

50

技状態終了後に高ベース状態に制御されるので、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。

【 1 2 2 8 】

大当り遊技状態でない場合（ステップ 0 6 5 A K S 0 5 3 ; N o ）、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ 0 6 5 A K S 0 5 6 ）。ここでは、スーパーリーチを伴う変動パターンにより変動が実行されているときであり、変動開始からの経過時間がスーパーリーチの開始タイミングを超えているか否か等により判定すればよい。スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には（ステップ 0 6 5 A K S 0 5 6 ; Y e s ）、スーパーリーチのリーチ演出に注目させるため、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。なお、スーパーリーチのリーチ演出以外の演出（画像表示装置 5 における予告演出や可動体 3 2 の動作演出、大当り期待度の高い演出等）の実行中においても普図連動演出を実行しないようにしてもよい。

10

【 1 2 2 9 】

スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ 0 6 5 A K S 0 5 6 ; N o ）、普図連動演出の実行有無と実行する場合の演出態様に対応した所定演出パターンを決定する（ステップ 0 6 5 A K S 0 5 9 ）。ステップ 0 6 5 A K S 0 5 9 では、図 1 4 - 8 （ B ）に示すように、普通図柄変動開始指定コマンドから特定される普通図柄の表示結果に応じて、普図連動演出の実行有無と所定演出パターンを決定する。

【 1 2 3 0 】

図 1 4 - 8 （ C ）は、所定演出パターンを示す図である。所定演出は、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する演出であり、所定演出パターン S P 1 は普通図柄も特別図柄もハズレとなることを示唆するパターンであり、所定演出パターン S P 2 は「普図当り」となることを報知するパターンであり、所定演出パターン S P 3 は「時短図柄」となることを報知するパターンである。所定演出パターン S P 4 及び S P 5 は特別図柄が大当り図柄となることを示唆するパターンであり、所定演出パターン S P 4 よりも所定演出パターン S P 5 の方が大当りとなる期待度が高くなっている。なお、この実施例では、全ての所定演出パターンの所定演出は同様の態様により開始され、その後に所定演出パターンに応じた結果が報知されるようになっていく。従って、ハズレとなることを示唆する所定演出パターン S P 1 であっても、演出の開始時は他の所定演出パターンとなることを期待できる。

20

30

【 1 2 3 1 】

なお、表示結果または特別図柄の表示結果を示唆した後に、ハズレとなることを示唆するガセパターンを設けてもよい。例えば、「時短かも?」といった画像を表示して普通図柄の表示結果が時短図柄となることを示唆する演出を実行した後に、「残念」といった画像を表示して時短図柄とならないことを示すパターンを設けてもよい。

【 1 2 3 2 】

普図連動演出に対応した所定演出パターンは S P 1 ~ S P 3 であり、ステップ 0 6 5 A K S 0 5 9 では、図 1 4 - 8 （ B ）に示すような決定割合で、普図連動演出の実行有無と所定演出パターン S P 1 ~ S P 3 のいずれとするかが決定される。図 1 4 - 8 （ B ）に示すように、普通図柄の表示結果（普図表示結果）が「普図当り」である場合には、所定演出パターン S P 2 に決定される割合が高く、「普図ハズレ」である場合には、所定演出パターン S P 1 に決定される割合が高く、「時短図柄 A 」または「時短図柄 B 」である場合、特に、時短回数が多い「時短図柄 B 」である場合には、所定演出パターン S P 3 に決定される割合が高くなっている。これにより、普図連動演出（所定演出）により、普図表示結果を示唆・報知することができる。なお、図 1 4 - 8 （ B ）に示した決定割合は一例であり、普図連動演出（所定演出）により、普図表示結果を示唆・報知できれば任意の割合でよい。また、普図連動演出の所定演出パターンとして、所定演出パターン S P 1 ~ S P 3 以外の所定演出パターンを設けてもよい。

40

【 1 2 3 3 】

続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、普図連動演出を実行することに決定されているか

50

否か確認する（ステップ065AKS064）。普図連動演出を実行することに決定されていない場合には（ステップ065AKS064；No）、普図連動演出制御処理を終了する。

【1234】

普図連動演出を実行することに決定されている場合には（ステップ065AKS064；Yes）、普図連動演出タイマに、ステップ065AKS059における決定結果（所定演出パターン）に応じた普図連動演出の実行時間に対応する値をセットする（ステップ065AKS078）。そして、所定演出パターンに対応した演出制御用データ等に基づいて普図連動演出（所定演出）を開始する（ステップ065AKS079）。そして、普図連動演出を開始したことに対応して、普図連動演出実行中フラグをセットし（ステップ065AKS080）、普図連動演出制御処理を終了する。

10

【1235】

普図連動演出実行中フラグがセットされている場合には（ステップ065AKS031；No）、普図連動演出タイマの値を1減算し（ステップ065AKS034）、普図連動演出タイマの値が0になったか否かを判定する（ステップ065AKS035）。普図連動演出タイマの値が0でなければ（ステップ065AKS035；No）、普図連動演出制御処理を終了する。

【1236】

普図連動演出タイマの値が0になった場合（ステップ065AKS035；Yes）、普図連動演出を終了させて（ステップ065AKS036）、普図連動演出実行中フラグをオフ状態にリセットして（ステップ065AKS037）、普図連動演出制御処理を終了する。

20

【1237】

図14-9（A）は、所定演出として特図連動演出を実行有無及び実行する場合の所定演出パターンを決定するための特図連動演出決定処理の一例を示すフローチャートである。特図連動演出決定処理は、飾り図柄の変動を開始する前に、図14-7に示す演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）内にて実行される。特図連動演出決定処理において、演出制御用CPU120は、普図連動演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ065AKS091）。普図連動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ065AKS091；Yes）、すなわち、所定演出として普図連動演出が実行されている場合には、新たに所定演出（特図連動演出）を実行しないため、特図連動演出決定処理を終了する。普図連動演出実行中フラグがセットされていない場合（ステップ065AKS091；No）、サブ時短フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、高ベース状態であるか否かを確認する（ステップ065AKS092）。高ベース状態である場合には（ステップ065AKS092；Yes）、平均的な特図変動時間が短く、特図連動演出を実行する期間を確保できないため、特図連動演出を実行しないため、特図連動演出決定処理を終了する。

30

【1238】

なお、特図連動演出決定処理は飾り図柄の変動開始時に実行される処理であるので、大当り遊技状態や小当り遊技状態である場合に特図連動演出が決定されて実行されることはない。高ベース状態でない場合には（ステップ065AKS092；No）、今回開始する変動がスーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当りとなる変動パターンであるか否かを確認する（ステップ065AKS093）。なお、スーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当りの変動パターンであるか否かは、具体的には、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンを確認することによって判定できる。スーパーリーチはズレまたはスーパーリーチ大当りの変動パターンではない場合には（ステップ065AKS093；No）、特図連動演出決定処理を終了する。このように、この実施例ではスーパーリーチを伴う変動パターンでない場合には、特図連動演出を実行しないようになっているが、スーパーリーチを伴う変動パターンでない場合にも所定の割合で特図連動演出（例えば所定演出パターンSP1の所定演出）を実行するようにしてもよい。

40

50

【 1 2 3 9 】

スーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当りの変動パターンである場合には（ステップ065AKS093；Yes）、特図連動演出の実行有無と実行する場合の演出態様に対応した所定演出パターンを決定する（ステップ065AKS094）。ステップ065AKS094では、図14-9（B）に示すように、特別図柄（飾り図柄）の表示結果に応じて、特図連動演出の実行有無と所定演出パターンを決定する。

【 1 2 4 0 】

特図連動演出に対応した所定演出パターンはSP1、SP4、SP5であり、ステップ065AKS094では、図14-9（B）に示すような決定割合で、特図連動演出の実行有無と所定演出パターンSP1、SP4、SP5のいずれとするかが決定される。図14-9（B）に示すように特図表示結果が「大当り」である場合には、所定演出パターンSP5に決定される割合が高く、特図表示結果が「ハズレ」である場合には、所定演出パターンSP4に決定される割合が高くなっている。これにより、所定演出パターンSP4よりも所定演出パターンSP5の方が大当り期待度（信頼度）が高くなっている。所定演出パターンSP4、SP5は、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合に決定されるので、これらの所定演出パターンの特図連動演出が実行された場合には、スーパーリーチとなることを報知できる。また、図14-9に示す決定割合では、所定演出パターンSP1である場合にも大当りとなる場合があるので、意外性のある演出を実行できる。図14-9（B）に示した決定割合は一例であり、特図連動演出（所定演出）により、特図表示結果を示唆・報知できれば任意の割合でよい。また、特図連動演出の所定演出パターンとして、所定演出パターンSP1、SP4、SP5以外の所定演出パターンを設けてもよい。

【 1 2 4 1 】

その後、演出制御用CPU120は、特図連動演出を実行しないこと決定されたか否か確認する（ステップ065AKS095）。特図連動演出を実行しないことに決定された場合には（ステップ065AKS095；Yes）、特図連動演出決定処理を終了する。特図連動演出を実行することに決定された場合（ステップ065AKS095；No）、決定された所定演出パターンに対応する特図連動演出を実行するための設定を行う（ステップ065AKS096）。ステップ065AKS096では、例えば所定演出パターンに対応する演出制御データをRAM122の所定領域に使用データとしてセットする。そして、特図連動演出実行中フラグをオン状態にセットし（ステップ065AKS097）、特図連動演出決定処理を終了する。

【 1 2 4 2 】

図14-10は、図14-7の演出制御プロセス処理において実行される時短報知設定処理（ステップ065AKS2）の一例を示すフローチャートである。時短報知設定処理は、普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応して高ベース状態（時短状態）に制御されるときに、時短状態に移行することを報知するための処理である。

【 1 2 4 3 】

時短報知設定処理において、演出制御用CPU120は、時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ065AKS101）。時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信していなければ（ステップ065AKS101；No）、時短報知設定処理を終了する。

【 1 2 4 4 】

時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信していれば（ステップ065AKS101；Yes）、サブ時短フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、高ベース状態であるか否か確認する（ステップ065AKS102）。高ベース状態である場合には（ステップ065AKS102；Yes）、時短図柄となったことに基づく制御は実行しないため、時短報知設定処理を終了する。

【 1 2 4 5 】

高ベース状態でない場合（ステップ065AKS102；No）、サブ時短フラグをオ

10

20

30

40

50

ン状態にセットする（ステップ065AKS103）。なお、サブ時短フラグは、大当り遊技状態が終了して時短状態に制御されるときにもオン状態にセットされる。

【1246】

続いて、大当り遊技状態であるか否かを判定する（ステップ065AKS104）。大当り遊技状態である場合には（ステップ065AKS104；Yes）、当該大当り遊技状態後に時短状態に制御されるため、時短状態に移行したことを報知せずに時短報知設定処理を終了する。

【1247】

大当り遊技状態でない場合（ステップ065AKS104；No）、画像表示装置5の所定位置に右打ちすることを指示する右打ち表示を表示する（ステップ065AKS105）。 10

【1248】

そして、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ065AKS106）。スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ065AKS106；No）、時短状態に移行したことの報知（時短移行報知）、及び、右打ちすることの報知（右打ち報知）を開始するための設定を行う（ステップ065AKS107）。

【1249】

また、スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には（ステップ065AKS106；Yes）、次回の変動開始時に、右打ち報知を開始するための設定を行う（ステップ065AKS108）。このように、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には、スーパーリーチのリーチ演出に注目させるため、時短移行報知及び右打ち報知を実行せず、次回の変動において右打ち報知を実行するようになっている。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出を妨げてしまうことを防止できる。なお、スーパーリーチのリーチ演出以外の演出（画像表示装置5における予告演出や可動体32の動作演出、大当り期待度の高い演出等）の実行中においても時短移行報知及び右打ち報知を実行しないようにしてもよい。また、次回の変動開始時には既に時短状態へは移行済みである場合もあるが、次回の変動において時短移行報知を実行するようにしてもよい。 20

【1250】

なお、時短移行報知及び右打ち報知は実行されないものの、右打ち表示は表示されるため、最低限時短状態に移行したことを示すことができるので、遊技者が遊技状態を把握できずに不利益を被ることを低減できる。 30

【1251】

ステップ065AKS107またはステップ065AKS108の処理を実行した後は、時短報知設定処理を終了する。

【1252】

図14-11は、時短移行時の演出内容を示すタイミングチャートである。図14-11において、「特図変動」のONは特別図柄が変動中であることを示し、OFFは特別図柄が停止中であることを示す。「普図変動」のONは普通図柄が変動中であることを示し、OFFは普通図柄が停止中であることを示す。「右打ち画像」のONは画像表示装置5に右打ち画像が表示されていることを示し、OFFは右打ち画像が表示されていないことを示す。 40

【1253】

図14-11（A）は、時短図柄停止時にスーパーリーチのリーチ演出が実行されていない場合のタイミングチャートである。図14-11（A）に示すように、特別図柄の変動中に、普通図柄の表示結果として時短図柄が停止したときに、時短移行報知及び右打ち報知が実行される。また、時短図柄の停止するタイミングで右打ち画像が表示される。そして、時短図柄の図柄確定時間が経過して、回次の普通図柄の変動開始時に時短制御が開始されることとなる。このように、実際に時短制御が開始される前の時短図柄の図柄確定時間において、時短移行報知及び右打ち報知を実行することで、特別図柄の変動中に時短 50

状態に移行する場合でも、時短状態に移行すること、及び、右打ちにより遊技を行うことを適切に報知することができる。

【 1 2 5 4 】

図 1 4 - 1 1 (B) は、時短図柄停止時にスーパーリーチのリーチ演出が実行されていない場合のタイミングチャートである。図 1 4 - 1 1 (B) に示すように、特別図柄の変動中にスーパーリーチとなり、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果として時短図柄が停止したときは、時短図柄の停止するタイミングで右打ち画像が表示されるが、時短移行報知及び右打ち報知が実行されない。そして、スーパーリーチを伴う変動終了後の次の変動開始時に、右打ち報知が実行される。なお、次の変動開始タイミングが時短図柄の図柄確定時間の後だった場合には既に時短状態となっているため、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中に時短図柄が停止したときには、次の変動開始時に時短報知を行わないようになっている。これに対して、次の変動開始時に時短報知を実行するようにしてもよい。例えば、図 1 4 - 1 1 (B) に示すように、次の変動開始以降に時短図柄の図柄確定時間が経過する場合には、次の変動開始時に時短報知を実行するようにしてもよい。

10

【 1 2 5 5 】

なお、時短図柄が停止したときに実行中の特別図柄の変動の終了タイミングが、実際に時短制御が開始されるタイミングである時短図柄の図柄確定時間経過よりも前である場合、今回の特別図柄の変動中に慌てて時短移行報知や右打ち報知を実行する必要もないため、次の特別図柄の変動開始以降に時短図柄の図柄確定時間経過以前の期間に、時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。

20

【 1 2 5 6 】

続いて、特徴部 0 6 5 A K の演出動作例を説明する。図 1 4 - 1 2 ~ 図 1 4 - 1 4 は、特徴部 0 6 5 A K の所定演出の演出動作例を示している。図 1 4 - 1 2 (A) は、下向きの矢印で、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の変動が実行されていることを示している。画像表示装置 5 の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置 5 の中央下部分に所定演出領域 6 5 A K 1 1 が設けられている。この実施例では、所定演出領域 6 5 A K 1 1 において所定演出（普図連動演出、特図連動演出）が実行されるようになっている。なお、所定演出領域 6 5 A K 1 1 は、常時画像表示装置 5 に表示されていてもよいし、所定演出が実行されるときに表示されるようにしてもよい。例えば、所定演出が実行されない高ベース状態や大当たり遊技状態では所定演出領域 6 5 A K 1 1 が消去されるようにしてもよい。

30

【 1 2 5 7 】

所定演出を実行することが決定された場合、図 1 4 - 1 2 (B) に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。図 1 4 - 1 2 (B) では、下向きの矢印で演出画像がスクロール表示されていることを示している。その後、所定演出パターンに応じた演出結果が報知されることになる。

【 1 2 5 8 】

所定演出パターン S P 1 である場合には、図 1 4 - 1 2 (C) に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に「×」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が失敗し、普通図柄や特別図柄の表示結果が当たりとなる期待度が低いこと等が報知される。

40

【 1 2 5 9 】

所定演出パターン S P 2 である場合には、図 1 4 - 1 2 (D) に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に「」の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、普通図柄が当たりとなること等が報知される。

【 1 2 6 0 】

所定演出パターン S P 4 である場合には、図 1 4 - 1 2 (E) に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に音符の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、特別図柄が大当たりとなる期待度が高いことやスーパーリーチが実行されること等が報知

50

される。

【 1 2 6 1 】

所定演出パターン S P 5 である場合には、図 1 4 - 1 2 (F) に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に「熱」の文字の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、特別図柄が大当たりとなる期待度がより高いことやスーパーリーチが実行されること等が報知される。

【 1 2 6 2 】

所定演出パターン S P 4、S P 5 である場合、例えば図 1 4 - 1 2 (E)、(F) に示すように、左右の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に同じ数字の飾り図柄が停止して、リーチとなった後、所定演出の演出結果（音符や「熱」の文字の演出画像）が表示されるようになっている。このようにすることで、リーチ中に所定演出が実行された場合には、スーパーリーチとなることを期待させることができる。

10

【 1 2 6 3 】

なお、所定演出パターン S P 1、S P 2 は普図連動演出として実行され、所定演出パターン S P 1、S P 4、S P 5 は特図連動演出として実行される。普図連動演出は、特別図柄（飾り図柄）の変動とは無関係に実行されるので、特別図柄（飾り図柄）の変動中の任意のタイミングで実行され得るようになっている。

【 1 2 6 4 】

図 1 4 - 1 3 は、所定演出パターン S P 3 の所定演出（普図連動演出）が実行される場合の演出動作例である。図 1 4 - 1 3 (A) は、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の変動が実行されていることを示している。画像表示装置 5 の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置 5 の中央下部分に所定演出領域 6 5 A K 1 1 が設けられている。

20

【 1 2 6 5 】

所定演出を実行することが決定された場合、図 1 4 - 1 3 (B) に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。

【 1 2 6 6 】

所定演出パターン S P 3 である場合には、図 1 4 - 1 3 (C) に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に「時」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が成功し、普通図柄の表示結果が時短図柄となることが報知される。

30

【 1 2 6 7 】

時短図柄が停止すると、図 1 4 - 1 3 (D) に示すように、画像表示装置 5 の右下部分に右打ちを指示する右打ち表示が表示され、画像表示装置 5 の中央部分に「時短突入！」という文字の画像が表示される時短移行報知が実行される。このとき、画像表示装置 5 の左上部分には時短回数が表示される。ここでは、時短図柄 B となったことに対応して、「1 0 0 回」が表示されている。

【 1 2 6 8 】

その後、図 1 4 - 1 3 (E) に示すように、画像表示装置 5 の中央部分に「右を狙え！」という文字の画像が表示される右打ち報知が実行される。そして、図 1 4 - 1 3 (F) に示すように、右打ち報知の画像が消去されて右打ち報知が終了する。このとき、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に「時」の演出画像も消去される。このように、この実施例では、特別図柄（飾り図柄）の変動中であっても、普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合には、時短状態に移行する。その場合には、時短図柄が停止することを報知する所定演出を実行可能となっており、図 1 4 - 1 3 (D)、(E) に示すような時短移行報知や右打ち報知が実行されるので、好適に時短状態への移行を報知することができる。これにより、遊技者が戸惑うことなく遊技を続行できる。

40

【 1 2 6 9 】

図 1 4 - 1 4 は、スーパーリーチのリーチ演出中に所定演出パターン S P 3 の所定演出（普図連動演出）が実行される場合の演出動作例である。図 1 4 - 1 4 (A) は、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「7」の数字を示す飾り図柄が停止し、中

50

の飾り図柄表示エリア 5 C において飾り図柄の変動が実行されてリーチとなっていることを示している。画像表示装置 5 の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置 5 の中央下部分に所定演出領域 6 5 A K 1 1 が設けられている。

【 1 2 7 0 】

所定演出を実行することが決定された場合、図 1 4 - 1 4 (B) に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。このとき、画像表示装置 5 においてスーパーリーチのリーチ演出が開始される。

【 1 2 7 1 】

所定演出パターン S P 3 である場合には、図 1 4 - 1 4 (C) に示すように、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に「時」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が成功し、普通図柄の表示結果が時短図柄となることが報知される。

10

【 1 2 7 2 】

スーパーリーチ演出中に時短図柄が停止すると、図 1 4 - 1 4 (D) に示すように、画像表示装置 5 の右下部分に右打ちを指示する右打ち表示が表示されるが、画像表示装置 5 における時短移行報知や右打ち報知は実行されず、スーパーリーチのリーチ演出が継続して実行される。

【 1 2 7 3 】

その後、図 1 4 - 1 4 (E) に示すように、中の飾り図柄表示エリア 5 C において「6」の数字を示す飾り図柄が停止してハズレとなる。このとき、所定演出領域 6 5 A K 1 1 に「時」の演出画像も消去される。そして、図 1 4 - 1 4 (F) に示すように、次の飾り図柄の変動開始に伴って、画像表示装置 5 の中央部分に「右を狙え！」という文字の画像が表示される右打ち報知が実行される。このとき、画像表示装置 5 の左上部分には時短回数が表示される。ここでは、時短図柄 A となったことに対応して、「49回」が表示されている。なお、ここでは前回の変動中に時短状態に移行して、1 回の変動が消化されたことに伴い、時短回数が 5 0 回から 4 9 回に減算されている。

20

【 1 2 7 4 】

このように、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合には、時短移行報知や右打ち報知が実行されずスーパーリーチのリーチ演出が優先して実行される。スーパーリーチの結果として大当たりとなった場合には、当該大当たりに対応する大当たり遊技状態の後に時短状態に制御されることになる。よって、スーパーリーチのリーチ演出中に時短移行報知を実行しても、その報知が無駄になったり興ざめな演出となる可能性があるため、スーパーリーチのリーチ演出を優先するようになっている。そして、表示結果がハズレとなった場合には、次回変動時に右打ち報知が実行されるので、時短状態に移行したことや右打ちすることを好適に報知できる。なお、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果が時短図柄となり、当該スーパーリーチを伴う変動の表示結果が大当たりとなった場合には、普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応する報知（時短移行報知、右打ち報知）は実行しないようにしてもよい、大当たり遊技状態終了後の最初の変動にて普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応する報知を実行するようにしてもよい。

30

40

【 1 2 7 5 】

（特徴部 0 6 5 A K の変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実施例で示した演出を好適に実行できれば任意でよい。また、上記実施例で示した演出動作例は一例であり、同様の演出効果を達成できれば適宜変更可能である。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【 1 2 7 6 】

50

特別図柄の表示結果を先読みして先読予告演出を実行する場合において、普通図柄の表示結果が時短図柄となる場合には、先読予告演出の実行を制限するようにしてもよい。例えば、普通図柄の表示結果が時短図柄となる場合には、時短図柄が停止して時短状態に移行するまでは先読予告演出を実行しないようにしてもよい。また、変動開始前の普通図柄の表示結果を先読みして、時短図柄となる普通図柄の保留データがある場合には、特別図柄の表示結果を予告する先読予告演出を制限するようにしてもよい。このようにすることで、先読予告演出を実行した後に遊技状態が変更されることで、先読み時と実際の変動実行時とで変動パターンが変化して、先読予告演出の演出内容と整合しなくなることを防止できる。

【 1 2 7 7 】

10

ホールコンピューターやデータ表示機に外部出力する信号として、大当たり信号（大当たり中に出力）、特賞中信号（大当たり中及び時短中に出力）に加えて、時短中信号（時短中のみ出力）を設けてもよい。

【 1 2 7 8 】

上記実施例では、大当たり遊技状態において普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合、時短状態への制御は行わないようになっていたが、低ベース状態で大当たりとなった場合、当該大当たりに対応する大当たり遊技状態において、時短図柄となったことに基づいて時短状態へ制御するようにしてもよい。この場合、大当たり遊技状態開始 時短図柄となったことに基づく時短制御開始 大当たり遊技状態終了という順番になり、大当たり遊技状態の前後でベースが変化していることになる。そのため、大当たり遊技状態に制御されたことに基づく時短回数の設定は、大当たり遊技状態終了後の変動開始時に行うようにしてもよい。例えば、低ベース状態で大当たりとなった場合の時短回数は50回または100回であり、高ベース状態で大当たりとなった場合の時短回数が100回である場合には、大当たり遊技状態中に時短図柄が停止した場合、大当たり遊技状態終了後の時短回数は100回に設定される。大当たり遊技状態終了後の変動開始時に、時短回数の設定を行うことで、大当たり中に遊技状態が変化しても好適に状態移行をすることができる。なお、大当たり遊技状態となったときに遊技状態によらず、時短回数は一定であってもよいし、一定割合で時短回数が決定されるようにしてもよい。

20

【 1 2 7 9 】

上記実施例では、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する所定演出（普図連動演出、特図連動演出）は、所定演出領域65AK11において演出画像をスクロール表示して演出結果を表示する演出（図14-12～図14-14）であったが、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知できる演出であれば任意の演出でよい。また、所定演出は、少なくとも普通図柄が時短図柄となるか否か、または、特別図柄の表示結果を示唆・報知する演出であればよい。

30

【 1 2 8 0 】

また、上記実施例では、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合は、時短回数を更新しないようになっていたが、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合に時短回数を更新、追加するようにしてもよい。また、低ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合と、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合と、で時短回数や時短回数の決定割合が異なるようにしてもよい。

40

【 1 2 8 1 】

上記実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中等、所定の場合、時短移行報知や右打ち報知の実行が制限されるようになっていたが、実行中に演出内容に関わらず、時短図柄となったことに応じて時短状態に移行する場合、時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5とは異なる表示手段において時短移行報知や右打ち報知を実行する場合には、画像表示装置5における演出内容に関わらず時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。

【 1 2 8 2 】

（特徴部065AKに係る手段）

50

(1) 特徴部 0 6 5 A K に係る遊技機は、

特別識別情報 (例えば特別図柄) の可変表示を行い、特別識別情報の可変表示結果が特定表示結果 (例えば大当り図柄) となったことに基づいて、特別可変手段 (例えば特別可変入賞球装置 7 (大入賞口)) へ遊技媒体が進入しやすい有利状態 (例えば大当り遊技状態) へ制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 6 5 A K 1) であって、

普通識別情報 (例えば普通図柄) の可変表示を行い、普通識別情報の可変表示結果が所定結果 (例えば普通当り) となったことに基づいて、普通可変手段 (例えば可変入賞球装置 6 B (第 2 始動入賞口)) へ遊技媒体が進入しやすい所定状態 (例えば開放状態) に変化させる可変制御手段 (例えばステップ S 4 0 4 の処理を実行する C P U 1 0 3) と、

通常状態よりも前記普通可変手段が前記所定状態に変化しやすい特別状態 (例えば時短状態) へ制御可能な状態制御手段 (例えばステップ 0 6 5 A K S 0 1 8 の処理を実行する C P U 1 0 3) と、

演出を実行可能な演出実行手段 (例えば演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記状態制御手段は、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果とは異なる特別結果 (例えば時短図柄) となったことに基づいて、前記通常状態から前記特別状態に制御可能であり (例えばステップ 0 6 5 A K S 0 1 8 の処理を実行する) 、

前記演出実行手段は、特別識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する特定演出 (例えば所定演出パターン S P 4 、 S P 5 の所定演出、特図連動演出) と、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となることを示唆する特別演出 (例えば所定演出パターン S P 3 の所定演出、普図連動演出) と、を実行可能であり、

前記状態制御手段は、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となったときに特別識別情報の可変表示を実行中であつたとしても、前記通常状態から前記特別状態に制御可能である (例えばステップ 0 6 5 A K S 0 1 8 の処理を実行する) 。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 2 8 3 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記普通可変手段が前記所定状態に変化することに基づいて所定報知 (例えば時短移行報知、右打ち報知) を行う所定報知手段と、

特別識別情報の可変表示中の演出内容に応じて、前記所定報知を制限する所定報知制限手段 (例えばステップ 0 6 5 A K S 1 0 6 、ステップ 0 6 5 A K S 1 0 8 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、所定報知により特別識別情報の可変表示中の演出を妨げてしまうことを防止できる。

【 1 2 8 4 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果となること、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となること、特別識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となること、のうちのいずれとなるかを示唆する演出を実行可能である (例えば所定演出パターン S P 1 ~ S P 5 の所定演出を実行可能である。図 1 4 - 1 2 、図 1 4 - 1 3) ようにしてもよい。

このような構成によれば、普通識別情報と特別識別情報との両方の表示結果に注目させることができる。

【 1 2 8 5 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記有利状態に制御されたことに基づいて前記特別状態に制御可能であり (例えば図 1 4 - 5) 、

前記有利状態に制御された後の特別識別情報の可変表示を開始するときに、前記通常状態であるか前記特別状態であるかに応じて、当該有利状態に制御されたことに基づいて制御される前記特別状態の終了条件を異ならせるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができる。

【1286】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかに記載の遊技機において、

普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果である場合、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果である場合よりも、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間が長い(例えば図14-3(A))ようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができる。

【1287】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかに記載の遊技機において、

前記通常状態である場合、前記特別状態である場合よりも、普通識別情報の可変表示結果として前記特別結果が表示されてから確定するまでの時間が長い(例えば図14-3(A)、(B))ようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができる。

【1288】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【1289】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【1290】

(特徴部079SGに関する説明)

次に、本発明の実施の形態における特徴部079SG(以下、本特徴部079SGと略記する)について説明する。図15-1は、本特徴部079SGにおけるパチンコ遊技機1に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。図15-1に示すように、本特徴部079SGにおける音声制御基板13には、演出制御用CPU120と共動してスピーカ8L、8Rから出力される音(演出音)の生成を行う音声合成用IC079SG132と、該音声合成用IC079SG132にて生成された音の出力音を増幅する増幅回路(アンプ)079SG134と、音声データROM079SG133と、が搭載されており、演出制御用CPU120は、主基板11からの演出制御コマンドにもとづいて音番号データを音声合成用IC079SG132に出力して、該音番号データに対応する音を音声合成用IC079SG132に生成させる。

【1291】

音声合成用IC079SG132は、演出制御用CPU120から音番号データが入力されると、該入力された音番号データに応じた音声や効果音をスピーカ8L、8R毎に個別に生成して増幅回路079SG134に出力する。増幅回路079SG134は、音声合成用IC079SG132から出力された音声や効果音を増幅し、各スピーカ8L、8Rに出力する。

【1292】

音声データROM079SG133には、音番号データに対応付けて該音番号データが該当する演出コマンドにより実施される演出に対応した音を出力するための各スピーカ8L、8R毎の制御データが格納されている。つまり、これら制御データは、演出期間(例えば、飾り図柄可変表示期間)において各スピーカ8L、8Rから出力する効果音やBGM(楽曲)等の音の出力態様(周波数特性、タイミング(ディレイ)等)が時系列的に記述された音声データ等を含むデータの集まりである。

【1293】

10

20

30

40

50

図15-2(A)は、本特徴部079における画像表示装置5を示す説明図である。本特徴部079SGにおける画像表示装置5の表示領域は、正面視で高さL、左右幅Lの長方形形状に形成されている。該表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出、後述する操作促進演出や静止画表示演出等の演出を表示するための第1表示領域079SG005Fを構成している。また、画像表示装置5の下端部は、第1特図保留記憶数を白抜き円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア079SG005Dと、第2特図保留記憶数を白抜き円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア079SG005Uと、遊技状態を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア079SG005Tと、を含む第2表示領域079SG005Saを構成している。

【1294】

つまり、画像表示装置5の表示領域全体のうち、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbとを除いた部分が第1表示領域079SG005Fとなっている。

【1295】

尚、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbは、第1表示領域079SG005Fよりも画像表示装置5の表示領域の周縁部にて、遊技に関する情報の表示（保留表示、テロップ表示、第4図柄の表示、保留記憶数の表示）を行っている表示領域である。つまり、本特徴部079SGにおける第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbは、パチンコ遊技機1におけるUI（ユーザーインターフェース）表示領域でもある。

【1296】

そして、画像表示装置5の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄079SG005Jと第1特図保留記憶数の表示及び第2特図保留記憶数の表示を含む第3表示領域079SG005Sbを構成している。

【1297】

このうち、第2表示領域079SG005Saは、正面視で長方形形状に形成されており、その高さは画像表示装置5の表示領域全体の高さHの半分未満の長さに形成されているとともに、左右幅は画像表示装置5の表示領域全体の左右幅Lと同一の長さに形成されている。また、第3表示領域079SG005Sbは、正面視で長方形形状に形成されているが、その高さと左右幅は画像表示装置5の表示領域全体の高さH及び左右幅Lよりも極めて短く形成されている。

【1298】

このため、本特徴部079SGでは、画像表示装置5の表示領域全体に占める第1表示領域079SG005Fの面積は、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbとを合わせた面積よりも広がっている。

【1299】

図15-2(B)に示すように、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uでは、演出制御用CPU120が後述する保留表示動作処理（図8-13参照）を実行することによって、各保留表示を垂直軸回りに一定速度（例えば、回転速度V3）にて回転表示可能となっている。

【1300】

図15-2(C)に示すようにテロップ表示エリア079SG005Tでは、演出制御用CPU120が後述するテロップ動作処理（図15-13参照）を実行することによって、遊技状態や実行中の演出に応じたメッセージ（例えば、特定のリーチ演出中であれば「××モード中！」等の演出の状態に応じたメッセージ）を、左方向から右方向に向けて一定速度（例えば、移動速度V3）移動させつつ表示可能となっている。

【1301】

尚、遊技状態に応じたメッセージに含まれる文字は、該テロップ表示エリア079SG005Tの右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア079SG005Tの左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動される。このため

10

20

30

40

50

、テロップ表示エリア 079SG005T において遊技状態に応じたメッセージが移動されつつ表示されている場合は、常に該テロップ表示エリア 079SG005T にて遊技状態に応じたメッセージ全体が表示されているので、遊技者が現在の遊技状態を認識し易くなっている。

【1302】

尚、本特徴部 079SG では、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U における保留表示とテロップ表示エリア 079SG005T におけるメッセージとを共通の一定速度 (V3) にて回転・移動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U における保留表示とテロップ表示エリア 079SG005T におけるメッセージとは、それぞれ異なる一定速度で回転・移動可能であってもよい。

10

【1303】

図 15 - 2 (D) に示すように、第 4 図柄 079SG005J は、上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb とを有しており、これら上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb とが一定周期で交互に点滅することによって特別図柄の可変表示中であることを示すようになっている。また、これら上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb とは、可変表示結果がはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が消灯される (OFF となる) 一方で、可変表示結果が大当たりやはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が点灯される (ON となる)。

20

【1304】

尚、第 3 表示領域 079SG005Sb における第 1 特図保留記憶数の表示と第 2 特図保留記憶数の表示とは、新たな保留記憶が発生したタイミングと新たな可変表示が開始されるタイミングとでのみその数が変化表示される。つまり、第 3 表示領域 079SG005Sb における第 1 特図保留記憶数の表示と第 2 特図保留記憶数の表示とは、第 4 図柄 079SG005J や第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U、テロップ表示エリア 079SG005T とは異なり、可変表示の開始タイミングを除き表示態様が変化しない。

【1305】

30

次に、本特徴部 079SG における表示制御部 123 について説明する。表示制御部 123 における CGROM には、画像表示装置 5 に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 による指示に基づいて CGROM に記憶されている 1 の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置 5 に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置 5 に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率 0% として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

40

【1306】

図 15 - 3 (A) ~ 図 15 - 3 (D) に示すように、例えば、画像表示装置 5 に画像を表示する場合としては、画像データ 1 ~ 3 を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置 5 に画像を表示する。

【1307】

図 15 - 3 (A) に示すように、画像データ 1 は、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U とテロップ表示エリア 079SG005T を第 2 表示領域 079SG005Sa に表示するとともに、第 4 図柄 079SG005J を第 3 表示領域 079SG005Sb に表示するために描画されるデータである

50

。また、画像データ 1 飾り図柄の小図柄を第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F (第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b の左側方) に表示するために描画されるデータでもある。

【 1 3 0 8 】

図 1 5 - 3 (B) に示すように、画像データ 2 は、後述するチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出の画像を第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示するために描画されるデータである。

【 1 3 0 9 】

図 1 5 - 3 (C) に示すように、画像データ 3 は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出を第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示するために描画されるデータである。

【 1 3 1 0 】

尚、図 1 5 - 3 (A) ~ 図 1 5 - 3 (C) に示すように、これら画像データ 1、画像データ 2、画像データ 3 には画像表示装置 5 に画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ 1 が最も高く設定されており、画像データ 3 が最も低く設定されている (画像表示装置 5 における画像の表示優先度 : 画像データ 1 > 画像データ 2 > 画像データ 3) 。つまり、画像表示装置 5 では、画像データ 1 に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ 2 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ 3 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像と画像データ 2 に基づく画像よりも下層 (最下層) の画像として表示されるようになっている。このため、図 1 5 - 3 (D) に示すように、画像表示装置 5 においては、画像データ 2 に基づく画像が画像データ 3 に基づく画像よりも優先して表示され、画像データ 1 に基づく画像が画像データ 2 に基づく画像と画像データ 3 に基づく画像よりも優先して表示される。

【 1 3 1 1 】

尚、図 1 5 - 3 (D) に示すように、画像データ 1 に基づく画像、画像データ 2 に基づく画像、画像データ 3 に基づく画像が同時に画像表示装置 5 に表示される場合は、画像データ 3 に基づく画像が最も下位階層の画像として表示されるため、該画像データ 3 に基づく画像は、第 1 データにに基づく画像や画像データ 2 に基づく画像によって少なくとも一部が視認困難或いは視認不能となる場合がある。

【 1 3 1 2 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、詳細は後述するが、画像データ 1 及び画像データ 2 に基づく画像は、常に進行速度が一定である動画として画像表示装置 5 に表示される一方で、画像データ 3 に基づく画像は、予め C G R O M に記憶されているデータに基づいて複数の進行速度の動画や静止画として画像表示装置 5 に表示されるようになっている。

【 1 3 1 3 】

特に、本特徴部 0 7 9 S G では、詳細は後述するが、スーパーリーチのリーチ演出中においてリーチ演出の動画の表示を通常の進行速度 V 1 と該 V 1 よりも遅い進行速度 V 2 (スローモーション) にて実行可能となっている。これは、C G R O M 内に進行速度 V 1 にて表示する演出動画用のデータと進行速度 V 2 にて表示する演出動画用のデータが予め格納されているためであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、C G R O M 内に進行速度 V 1 にて表示する演出動画用のデータのみを予め格納しておき、該データに所定の処理を行うことによってリーチ演出の演出動画の一部を進行速度 V 2 にて表示可能としてもよい。

【 1 3 1 4 】

このように、本特徴部 0 7 9 S G では、演出動画が変化する速度である映像進行速度を V 1 とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が早い第 1 速度となる非スローモーション期間、映像進行速度を V 1 よりも遅い V 2 とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が遅い第 2 速度となるスローモーション期間としている。つまり、本特徴部 0 7 9 S G における演出の進行速度が遅い演出動画であるスローモーション動画とは、該スローモーション動画の前において表示される、映像進行速度が V 1 の非スローモーション動画に比較して映像進行速度が遅いものであればよい。

10

20

30

40

50

【 1 3 1 5 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、全てのスーパーリーチ演出においてスローモーション期間を設けている形態を例示しているが（図 1 5 - 1 8 ~ 図 1 5 - 2 5 参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スーパーリーチ演出として、画像表示装置 5 に表示される演出動画の内容自体は、図 1 5 - 1 8 ~ 図 1 5 - 2 5 に示すスーパーリーチ演出の内容と同一ではあるが、映像進行速度が V 1 から V 2 に変化しない、つまり、スローモーション期間とならないスーパーリーチ演出を実行するようにすることで、図 1 5 - 1 8 ~ 図 1 5 - 2 5 に示すスーパーリーチ演出において、スローモーション期間となったことを遊技者が認識し易くなるようにしてもよい。

【 1 3 1 6 】

つまり、このように演出動画の内容が同一であるが映像進行速度が V 2 に変化しないスーパーリーチ演出を実行する場合にあっては、本発明における第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画とは、同一内容の演出動画が非スローモーションのスーパーリーチ演出における映像進行速度 V 1 よりも遅い映像進行速度 V 2 にて表示されることによって、非スローモーションのスーパーリーチ演出よりも長い期間に亘って表示される該演出動画が該当することになる。

【 1 3 1 7 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、上記したように、演出動画の映像進行速度を遅くすることによって遊技者が感じるリーチ演出の進行速度が遅いスローモーションによる演出を構成し、スピーカ 8 L、8 R からの音の出力については再生速度 V 3 から変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動画の映像進行速度を変えずに（V 1 のまま）、スピーカ 8 L、8 R から出力される音の再生速度、遊技効果ランプ 9 の発光周期を逆に早めることによって、リーチ演出の進行速度が遅くなったものと遊技者が感じる疑似スローモーションを構成するようにしてもよい。

【 1 3 1 8 】

つまり、本特徴部 0 7 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 としては、演出動画を表示可能な表示手段を含む複数の演出出力手段を備え、これら演出出力手段のうち、少なくとも 1 の演出出力手段による演出の進行速度をスローモーション期間と非スローモーション期間とで異ならせることによって、スローモーション期間において、実行中の演出がスローモーションであると遊技者に認識させることができるものであればよい。

【 1 3 1 9 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、スローモーション期間は常にリーチ演出の演出動画の表示を進行速度 V 2 にて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スローモーション期間は、リーチ演出の演出動画の表示の進行速度を変化可能（例えば時間経過により進行速度が漸減していくものや、進行速度が所定の範囲内で増減するもの）であってもよい。

【 1 3 2 0 】

図 1 5 - 4 (A) は、本特徴部 0 7 9 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 5 - 4 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【 1 3 2 1 】

図 1 5 - 4 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドであ

10

20

30

40

50

る。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

【 1 3 2 2 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 1 5 - 4 (B) に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

10

【 1 3 2 3 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 5 - 4 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第 6 可変表示結果指定コマンドである。

20

【 1 3 2 4 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

30

40

【 1 3 2 5 】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技や小当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技や小当たりの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【 1 3 2 6 】

50

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【1327】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【1328】

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

【1329】

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

【1330】

尚、図 1 5 - 4（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を知通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【1331】

図 1 5 - 5 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 5 - 5 に示すように、本特徴部 0 7 9 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 1 3 3 2 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば図 1 5 - 1 0 に示す遊技制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【 1 3 3 3 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「1 0 0」の範囲の値をとる。

10

【 1 3 3 4 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「9 9 7」の範囲の値をとる。

【 1 3 3 5 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「1 3」の範囲の値をとる。

20

【 1 3 3 6 】

図 1 5 - 6 (A) は、R O M 1 0 1 に記憶される特図表示結果判定テーブル 1 の構成例を示している。本特徴部 0 7 9 S G では、特図表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 1 3 3 7 】

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

30

【 1 3 3 8 】

本特徴部 0 7 9 S G における特図表示結果判定テーブル 1 では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【 1 3 3 9 】

40

特図表示結果判定テーブル 1 において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部 0 7 9 S G における特図表示結果判定テーブル 1 では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部 0 7 9 S G では約 1 / 3 0 0）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部 0 7 9 S G では約 1 / 3 0）。

50

即ち、特図表示結果判定テーブル 1 では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【 1 3 4 0 】

また、図 1 5 - 6 (B) は、ROM 1 0 1 に記憶される特図表示結果判定テーブル 2 の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル 2 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

10

【 1 3 4 1 】

本特徴部 0 7 9 S G における特図表示結果判定テーブル 2 では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【 1 3 4 2 】

特図表示結果判定テーブル 2 において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部 0 7 9 S G における特図表示結果判定テーブル 2 では、第 1 特図の特図ゲームである場合と第 2 特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第 1 特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第 2 特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第 2 特図の可変表示が第 1 特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口への入賞が発生して第 2 特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しなくなっており、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

20

30

【 1 3 4 3 】

図 1 5 - 7 (A) は、ROM 1 0 1 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 0 7 9 S G における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

40

【 1 3 4 4 】

ここで、本特徴部 0 7 9 S G における大当り種別について、図 1 5 - 7 (B) を用いて説明すると、本特徴部 0 7 9 S G では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【 1 3 4 5 】

「確変大当り A」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 1 0 回（いわゆる 1 0 ラウンド）、繰返し実行され

50

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

10

【1346】

また、特に図示はしないが、本特徴部079SGにおける小当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当たりCと同じ開放期間(本特徴部079SGでは0.1秒)となっている。尚、小当たり遊技の終了後は、該小当たり遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【1347】

確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりCの大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが確変大当たりAや確変大当たりBである場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

20

【1348】

一方、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本特徴部079SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【1349】

図15-7(A)に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」、「非確変大当たり」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値(「81」~「100」の範囲の値)がラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たりC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たりB」や「確変大当たりC」としてラウンド数の少ない大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

30

40

【1350】

尚、図15-7(A)に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【1351】

50

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

【 1 3 5 2 】

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

【 1 3 5 3 】

図 1 5 - 8 は、本特徴部 0 7 9 S G における変動パターンを示している。本特徴部 0 7 9 S G では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【 1 3 5 4 】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 0 7 9 S G では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ、スーパーリーチ、...のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【 1 3 5 5 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G における変動パターンには、可変表示結果が「小当り」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（P C 1 - 1）も含まれている。

【 1 3 5 6 】

図 1 5 - 8 に示すように、本特徴部 0 7 9 S G におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【 1 3 5 7 】

また、本特徴部 0 7 9 S G においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 M R 3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱

10

20

30

40

50

数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【1358】

図15-9は、本特徴部079SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部079SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【1359】

具体的には、図15-9に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ 1大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ 3大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチ 1大当りの変動パターン）とPB1-5（スーパーリーチ 3大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りAまたは確変大当りBである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。

【1360】

図15-9に示すように大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルとでは、PB1-2～PB1-5に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-2に45個、PB1-3に150個、PB1-4に300個、PB1-5に500個の判定値がそれぞれ割り当てられており、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-2に30個、PB1-3に135個、PB1-4に315個、PB1-5に515個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部079SGでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合でスーパーリーチ系の変動パターンであるPB1-3とPB1-4に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【1361】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。

【1362】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチ 2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ 3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチ 2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチ 3はずれの変動パターン）とから決定する。

【1363】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチ 2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ 3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチ 2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチ 3はずれの変動パターン）とから決定する。

【1364】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ

10

20

30

40

50

変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチ2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチ2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチ3はずれの変動パターン）とから決定する。

【1365】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチ2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチ2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチ3はずれの変動パターン）とから決定する。

【1366】

つまり、本特徴部079SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の新リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【1367】

尚、図15-8に示すように、スーパーリーチ1のリーチ演出（変動パターンPB1-2の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第1リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当たりとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ2のリーチ演出（変動パターンPA2-2の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第1リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ3のリーチ演出（変動パターンPA2-3またはPB1-3にての可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第1リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第2リーチ演出を実行して可変表示結果が大当たりまたははずれとなるリーチ演出である。

【1368】

そして、これら変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3の可変表示については、図15-8及び図15-9に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3の可変表示については、第2リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合が、第1リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。

【1369】

また、スーパーリーチ1のリーチ演出（変動パターンPB1-4の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第3リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当たりとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ2のリーチ演出（変動パターンPA2-4の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第3リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ3のリーチ演出（変動パターンPA2-5またはPB1-5にての可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第3リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第4リーチ演出を実行して可変表示結果が大当たりまたははずれとなるリーチ演出である。

【1370】

そして、これら変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5の可変

10

20

30

40

50

表示については、図 15 - 8 及び図 15 - 9 に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 1 - 4、P B 1 - 5 の可変表示については、第 4 リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合が、第 3 リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。

【 1 3 7 1 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、第 2 リーチ演出は必ず第 1 リーチ演出の後に実行され、第 4 リーチ演出は必ず第 3 リーチ演出の後に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 リーチ演出や第 4 リーチ演出はそれ単体のみで実行される場合を設けてもよい。

【 1 3 7 2 】

また、本特徴部 0 7 9 S G では、可変表示中において、各リーチ演出を、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出の組み合わせで実行可能であるとともに、第 3 リーチ演出と第 4 リーチ演出との組み合わせで実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出は、これらの組み合わせ以外の組み合わせ（例えば、第 1 リーチ演出と第 4 リーチ演出、第 2 リーチ演出と第 3 リーチ演出等の組み合わせ）で実行される場合を設けてもよい。

【 1 3 7 3 】

また、本特徴部 0 6 9 S G では、図 15 - 9 に示すように、スーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 1 - 4、P B 1 - 5）は、総じてスーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 2、P A 2 - 3、P B 1 - 2、P B 1 - 3）よりも可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 1 - 4、P B 1 - 5）の一部は、スーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 2、P A 2 - 3、P B 1 - 2、P B 1 - 3）のいずれかよりも大当たり期待度が低くともよい。

【 1 3 7 4 】

本特徴部 0 7 9 S G における R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 15 - 1 0 に示すような遊技制御用データ保持エリア 0 7 9 S G 1 5 0 が設けられている。図 15 - 1 0 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 7 9 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 7 9 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 7 9 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 0 7 9 S G 1 5 5 とを備えている。

【 1 3 7 5 】

第 1 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【 1 3 7 6 】

第 2 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入

10

20

30

40

50

賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部079SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部079SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【1377】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【1378】

普図保留記憶部079SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部079SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

20

【1379】

遊技制御フラグ設定部079SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部079SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

30

【1380】

遊技制御タイマ設定部079SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部079SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【1381】

遊技制御カウンタ設定部079SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部079SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部079SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

40

【1382】

遊技制御カウンタ設定部079SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路1

50

04 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【1383】

遊技制御バッファ設定部079SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部079SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1384】

図3に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図15-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア079SG190が設けられている。図15-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア079SG190は、演出制御フラグ設定部079SG191と、演出制御タイマ設定部079SG192と、演出制御カウンタ設定部079SG193と、演出制御バッファ設定部079SG194とを備えている。

【1385】

演出制御フラグ設定部079SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部079SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【1386】

演出制御タイマ設定部079SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部079SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【1387】

演出制御カウンタ設定部079SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部079SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【1388】

演出制御バッファ設定部079SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部079SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1389】

本特徴部079SGでは、図15-11(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部079SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」~「1-4」に対応した領域)と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域)と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という2つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194A

10

20

30

40

50

における第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【1390】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

10

【1391】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

20

【1392】

図15-11(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図15-11(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

30

【1393】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部079SGの始動入賞判定処理について、図15-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ079SGS101）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ079SGS101；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限值（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ079SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ079SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ079SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部07

40

50

9 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 3 ）。

【 1 3 9 4 】

ステップ 0 7 9 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 1 ; N ）、ステップ 0 7 9 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 2 ; Y ）、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 4 ）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオン状態であれば（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 4 ; Y ）、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 5 ）。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ 0 7 9 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 5 ; N ）、例えば遊技制御バッファ設定部 0 7 9 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 6 ）。

【 1 3 9 5 】

ステップ 0 7 9 S G S 1 0 3 , ステップ 0 7 9 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 7 ）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 8 ）。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算するように更新すればよい。

【 1 3 9 6 】

ステップ 0 7 9 S G S 1 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 5 4 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2 、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出する（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 9 ）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ 0 7 9 S G S 1 1 0 ）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第 1 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 A に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第 2 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 B に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データが格納される。

【 1 3 9 7 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。C P U 1 0 3 は、ステップ 0 7 9 S G S 1 0 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【 1 3 9 8 】

10

20

30

40

50

ステップ079SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ079SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【1399】

ステップ079SGS111の処理に続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ079SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【1400】

ステップ079SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ079SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ079SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ079SGS115）、ステップ079SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ079SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ079SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

30

【1401】

図15-13は、本特徴部079SGにおける演出制御プロセス処理を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、先読予告設定処理（ステップS161）を実行した後、第1保留記憶表示エリア079SHSG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の更新と、これら第1保留記憶表示エリア079SHSG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uに表示されている保留表示を動作させる（回転表示）するための保留表示動作処理（ステップ079SG162）と、テロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの動作表示を行うテロップ動作処理（ステップ079SGS163）と、第4図柄079SG005Jの可変表示を実行する第4図柄表示処理（ステップ079SG164）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS170～S177のいずれかの処理を実行する。

40

【1402】

図15-14は、図9に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ079SGS271）。第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ079SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ

50

上位にシフトする（ステップ079SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【1403】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

10

【1404】

また、ステップ079SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ079SGS271；N）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ079SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ079SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ079SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ079SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

【1405】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

30

【1406】

ステップ079SGS272またはステップ079SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ079SGS275）。

【1407】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ079SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

40

【1408】

尚、本特徴部079SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBや確変大当たりCに該当する第3可変表示結果指定コマンドや第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドで

50

ある場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、チャンス目となる「334」、「778」等の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【1409】

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

10

【1410】

そして、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ079SGS277）。当該可変表示の変動パターンが非リーチやノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ079SGS277；N）はステップ079SGS283に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ079SGS277；Y）は、チャンスアップ演出決定処理（ステップ079SGS278）を実行し、第1リーチ演出の後半部分または第3リーチ演出の後半部分においてチャンスアップ演出を実行するか否かを決定する。

20

【1411】

具体的には、図15-15に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、20%の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、80%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、80%の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、20%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。つまり、本特徴部079SGのリーチの可変表示においては、チャンスアップ演出が実行される場合は、チャンスアップ演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高く設定されている。

【1412】

30

尚、本特徴部079SGでは、図15-27及び図15-32に示すように、チャンスアップ演出の演出態様としては1の演出パターンのみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の演出態様として複数の演出パターンを設け、チャンスアップ演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。

【1413】

更に、本特徴部079SGでは、図15-27及び図15-32に示すようにチャンスアップ演出の演出開始タイミングは1つのみであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の演出開始タイミングを複数設け、いずれの演出開始タイミングからチャンスアップ演出が開始されるかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。

40

【1414】

また、ステップ079SGS278においてチャンスアップ演出の実行・非実行を決定した後、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ3（PA2-3またはPB1-3）の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ079SGS279）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ3（PA2-3またはPB1-3）の変動パターンである場合（ステップ079SGS279；Y）は、第2リーチ演出が終了してから報知演出（大当り報知演出またははずれ報知演出）が開始されるまでの期間において、画像表示装置5に、第2リーチ演出の終了時に表示されていた静止画を表示する静止画表示演出の演出パターンを決定するための静止画表示演出決定処理

50

(ステップ079SGS280)を実行し、ステップ079SGS283に進む。

【1415】

該静止画表示演出決定処理では、図15-16(A)に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果がはずれである場合は、静止画表示演出の演出パターンを100%の割合でパターンSG-1に決定し、可変表示結果が大当たりである場合は、静止画表示演出の演出パターンを80%の割合でパターンSG-1に決定し、20%の割合でパターンSG-2に決定する。

【1416】

尚、図15-16(B)に示すように、静止画表示演出のパターンSG-1は、第2リーチ演出の終了時に画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fに表示されている画像を静止画として表示する演出パターンであり、静止画表示演出のパターンSG-2は、第2リーチ演出の終了時に画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fに表示されている画像を静止画として表示した後に、該静止画の色彩を変化させる演出パターンである。

【1417】

特にパターンSG-2は、可変表示結果が大当たりの場合にのみ実行される演出パターンであるので、第2リーチ演出が実行される場合は、静止画表示演出がパターンSG-2で実行されるか否か(静止画の色彩が変化するか否か)に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【1418】

また、ステップ079SGS281においてスーパーリーチ3の変動パターンではない場合(ステップ079SGS281;N)、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ3(PA2-5またはPB1-5)であるか否かを判定する(ステップ079SGS282)。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ3以外の変動パターンである場合(ステップ079SGS282;N)はステップ079SGS283に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ3の変動パターンである場合(ステップ079SGS281;Y)、第4リーチ演出の実行中に遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出の演出パターンを決定するための操作促進演出決定処理(ステップ079SGS282)を実行し、ステップ079SGS283に進む。

【1419】

該操作促進演出決定処理では、図15-17(A)に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果がはずれである場合は、操作促進演出の演出パターンを80%の割合でパターンSS-1に決定し、20%の割合でパターンSS-2に決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、操作促進演出の演出パターンを20%の割合でパターンSS-1に決定し、80%の割合でパターンSS-2に決定する。

【1420】

尚、図15-17(B)に示すように、操作促進演出のパターンSS-1は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bの画像を表示する演出パターンであり、操作促進演出のパターンSS-2は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bの画像をパターンSS-1よりも大きなサイズで表示する演出パターンである。

【1421】

つまり、本特徴部079SGにおける操作促進演出としては、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて大きなサイズのプッシュボタン31Bの画像が表示される場合(操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合)は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて通常のサイズのプッシュボタン31Bの画像が表示される場合(操作促進演出がパターンSS-1にて実行される場合)よりも高い割合で可変表示結果が大当たりとなる(大当たり報知演出が実行される)割合が高いので、操作促進演出の実行時に画像表示装置5に表示されるプッシュボタン31Bの画像の大きさに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

10

20

30

40

50

【 1 4 2 2 】

ステップ 0 7 9 S G S 2 8 3 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、前述したチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出等の各演出の実行の有無及び演出パターンと変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 4 ）。

【 1 4 2 3 】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 L E D の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8 L , 8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n （ 1 ~ N 番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

10

【 1 4 2 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1 、ランプ制御実行データ 1 、音制御実行データ 1 、操作部制御実行データ 1 ）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5 、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R 、操作部（プッシュボタン 3 1 B 、スティックコントローラ 3 1 A 等））の制御を実行する（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 5 ）。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R から音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【 1 4 2 5 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【 1 4 2 6 】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 6 ）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 7 ）。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）に対応した値にする（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 8 ）。

30

【 1 4 2 7 】

尚、可変表示中演出処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、該可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を減算（ - 1 ）していくとともに、該減算後のプロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。そして、減算後のプロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し、減算後のプロセスタイマがタイマアウトしている場合は、プロセスデータの切り替えを行うとともに次のプロセスタイマをスタートさせ、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御すればよい。

40

【 1 4 2 8 】

次に、本特徴部 0 7 9 S G におけるスーパーリーチ 1 ~ 3 及びスーパーリーチ 1 ~ 3 の可変表示の演出態様について図 1 5 - 1 8 ~ 図 1 5 - 3 5 に基づいて説明する。

【 1 4 2 9 】

50

まず、図15-18、図15-19、図15-26(A)~図15-26(G)に示すスーパーリーチ 1~3の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度であるV1にて開始される。このとき、第2表示領域079SG005Saでは、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動(第2表示領域079SG005Saにおける動画の進行速度)が通常の進行速度であるV3にて実行されているとともに、スピーカ8L、8Rからは、該可変表示に応じたBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて開始される。

【1430】

また、第3表示領域079SG005Sbでは、第4図柄079SG005Jにおいて上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005jbとで一定周期での交互の点灯(点滅)が開始され、遊技効果ランプ9の一定周期での点滅が開始される。以降、本特徴部079SGにおける遊技効果ランプ9の点滅や点灯とは、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを全て同期させて点滅や点灯させることを意味するが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの点滅や点灯は、必ずしも同期させなくともよい。

【1431】

そして図15-18、図15-19、図15-26(A)~図15-26(C)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第1リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度が前述のV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【1432】

尚、このように味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中(第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中)は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【1433】

当該可変表示がスーパーリーチ 1の可変表示である場合は、第1リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図15-18及び図15-26(E)~図15-26(G)に示すように、第1表示領域079SG005Fにおいて、大当り報知演出として、味方キャラクタAの攻撃が成功して敵キャラクタAが倒れる動画が表示された後、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当り報知演出が開始される際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図15-26(H)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確

10

20

30

40

50

定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示）が行われる。

【1434】

尚、該大当り報知演出中は、味方キャラクタAの攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実行され（図15-26（E）に該当）、その後の敵キャラクタが倒れる部分の動画の表示がV1よりも低速である進行速度V2にて実行される（図15-26（F）に該当）。そして、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度であるV1にて実行される（図15-26（G）に該当）。

10

【1435】

尚、該大当り報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【1436】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ2またはスーパーリーチ3の可変表示である場合は、第1リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図15-19及び図15-26（D）に示すように、味方キャラクタAの攻撃が成功せずに第1リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

20

【1437】

図15-19及び図15-27（A）～図15-27（B）に示すように、第1リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出が進行する。

【1438】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

30

【1439】

尚、第1リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度V1にて実行されるとき、図15-27（B）に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度V1にて実行される。

【1440】

該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

40

【1441】

尚、このように味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中）は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行さ

50

れるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 1 4 4 2 】

当該可変表示がスーパーリーチ 2 の可変表示である場合は、第 1 リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図 1 5 - 1 9 及び図 1 5 - 2 7 (E) ~ 図 1 5 - 2 7 (G) に示すように、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、はずれ報知演出として、味方キャラクタ A の攻撃が失敗して敵キャラクタ A に倒された後、飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して可変表示結果がはずれであることが報知される。

【 1 4 4 3 】

尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタ A の攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度である V 1 にて実行される。

【 1 4 4 4 】

また、該はずれ報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 1 5 - 2 7 (H) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の消灯表示 (上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の消灯表示) が行われる。

【 1 4 4 5 】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 3 の可変表示である場合は、図 1 5 - 2 0、図 1 5 - 2 1 及び図 1 5 - 2 7 (D) に示すように、第 1 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタ A の攻撃が成功して敵キャラクタ A を倒す。そして、第 2 リーチ演出前半部分実行期間に移行する。

【 1 4 4 6 】

図 1 5 - 2 0、図 1 5 - 2 1 及び図 1 5 - 2 8 (A) ~ 図 1 5 - 2 8 (B) に示すように、第 2 リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタ A と敵キャラクタ B とのバトル演出が進行する。

【 1 4 4 7 】

このとき、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度 V 1 にて実行される。また、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 1 4 4 8 】

該バトル演出が進行することによって第 2 リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図 1 5 - 2 0、図 1 5 - 2 1 及び図 1 5 - 2 8 (C) に示すように、効果演出として、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において集中線の表示が開始されるとともに、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が V 1 から該 V 1 よりも低速である V 2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F では、味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

10

20

30

40

50

【 1 4 4 9 】

尚、このように味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にてバトル演出の動画の進行速度が V 2 である期間中）は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示は上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b の交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ 9 の点滅の点滅周期が短くなる（点滅周期が早くなる）。更に、図 1 5 - 2 8（D）に示すように、前述した効果演出としての集中線の数が増加表示されていく。

10

【 1 4 5 0 】

つまり、第 2 リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度が V 2 に低下することによって第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示されている集中線数の増加とともに遊技効果ランプ 9 の点滅が激しくなっていくので、これら集中線数の増加と遊技効果ランプ 9 の点滅によってバトル演出の演出結果（大当たり報知演出とはずれ報知演出のどちらが実行されるか）に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。

【 1 4 5 1 】

そして、第 2 リーチ演出後半部分実行期間が終了した後は、図 1 5 - 2 0、図 1 5 - 2 1 及び図 1 5 - 2 8（E）に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像（本特徴部 0 7 9 S G では味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットする直前の画像）が第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示される。

20

【 1 4 5 2 】

静止画表示演出の実行期間中は、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が V 1 から 0 に切り替わるが、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示は上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b の交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ 9 の点滅の点滅周期はバトル演出の動画の進行速度が V 2 に低下する以前の周期に戻る。

30

【 1 4 5 3 】

尚、静止画表示演出の演出パターンとしてパターン S G - 2 が決定されている場合は、図 1 5 - 2 9（A）～図 1 5 - 2 9（E）に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転する。そして、該色彩が反転した静止画表示演出の終了後は、大当たり報知演出として、味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットし、敵キャラクタ B が倒れた後に大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。特に、該大当たり報知演出として飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する際には、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が非表示化され、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F と第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a とで大当たり報知演出の画像が表示される。そして、図 1 5 - 2 9（F）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当たりを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の点灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の点灯表示）が行われる。

40

【 1 4 5 4 】

静止画表示演出がパターン S G - 2 にて実行された場合の大当たり報知演出としては、図

50

15 - 20 に示すように、味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットする動画は進行速度 V 1 にて表示されるが、敵キャラクタ B が倒れる動画は進行速度 V 2 にて表示される。そして、敵キャラクタ B が倒れてから飾り図柄が大当りの組み合わせで停止する動画は進行速度 V 1 にて表示される。特に、該大当り報知演出として飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止する際には、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が非表示化され、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F と第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a とで大当り報知演出の画像が表示される。

【 1 4 5 5 】

尚、該大当り報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 1 4 5 6 】

一方で、静止画表示演出としてパターン S G - 1 が決定されている場合は、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転することなく、図 15 - 30 (A) ~ 図 15 - 30 (D) に示すように、前述したように大当り報知演出が実行される場合と、図 15 - 30 (F) ~ 図 15 - 30 (H) に示すように、はずれ報知演出が実行される場合とがある。

【 1 4 5 7 】

静止画表示演出がパターン S G - 1 にて実行された場合の大当り報知演出は、静止画表示演出がパターン S G - 2 にて実行された場合の大当り報知演出と同じく、図 15 - 20 に示すように、味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットする動画は進行速度 V 1 にて表示されるが、敵キャラクタ B が倒れる動画は進行速度 V 2 にて表示される。そして、敵キャラクタ B が倒れてからは進行速度 V 1 にて表示される。尚、該大当り報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 15 - 30 (E) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の点灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の点灯表示）が行われる。

【 1 4 5 8 】

また、静止画表示演出がパターン S G - 1 にて実行された場合ははずれ報知演出としては、味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットせず、逆に敵キャラクタ B の攻撃が味方キャラクタ A にヒットして味方キャラクタ A が倒れた後に飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して、大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。

【 1 4 5 9 】

はずれ報知演出としては、図 15 - 21 に示すように、味方キャラクタ A の攻撃がヒットせずに敵キャラクタ B に倒されるまでの動画が進行速度 V 1 にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が

10

20

30

40

50

変化することなく実行される。そして、図 15 - 30 (I) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の消灯表示 (上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の消灯表示) が行われる。

【 1 4 6 0 】

次に、図 15 - 22、図 15 - 23、図 15 - 31 (A) ~ 図 15 - 31 (H) に示すスーパーリーチ 1 ~ 3 の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度である V 1 にて開始される。このとき、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a では、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動 (第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における動画の進行速度) が通常の進行速度である V 3 にて実行されているとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、該可変表示に応じた B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて開始される。

【 1 4 6 1 】

また、第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b では、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J において上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 j b とで一定周期での交互の点灯 (点滅) が開始され、遊技効果ランプ 9 の一定周期での点滅が開始される。

【 1 4 6 2 】

そして図 15 - 22、図 15 - 23、図 15 - 31 (A) ~ 図 15 - 31 (C) に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第 3 リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第 3 リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が前述の V 1 から該 V 1 よりも低速である V 2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F では、味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【 1 4 6 3 】

尚、このように味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中 (第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にてバトル演出の動画の進行速度が V 2 である期間中) は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 1 4 6 4 】

当該可変表示がスーパーリーチ 1 の可変表示である場合は、第 3 リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図 15 - 22 及び図 15 - 31 (E) ~ 図 15 - 31 (G) に示すように、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、大当り報知演出として、味方キャラクタ B の攻撃が成功して敵キャラクタ A が倒れる動画が表示された後、大当り遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当り報知演出が開始される際には、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が非表示化され、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F と第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a とで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図 15 - 31 (H) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保

10

20

30

40

50

留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の当たりを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の点灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の点灯表示）が行われる。

【 1 4 6 5 】

尚、該大当たり報知演出中は、味方キャラクタ B の攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度である V 1 にて実行され（図 1 5 - 3 0（E）に該当）、その後の敵キャラクタが倒れる部分の動画の表示が V 1 よりも低速である進行速度 V 2 にて実行される（図 1 5 - 3 0（F）に該当）。そして、飾り図柄が当たりの組み合わせで停止して大当たり遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度である V 1 にて実行される（図 1 5 - 3 0（G）に該当）。

10

【 1 4 6 6 】

尚、該大当たり報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 1 4 6 7 】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 2 またはスーパーリーチ 3 の可変表示である場合は、第 3 リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図 1 5 - 2 3 及び図 1 5 - 3 1（D）に示すように、味方キャラクタ B の攻撃が成功せずに第 3 リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

20

【 1 4 6 8 】

図 1 5 - 2 3 及び図 1 5 - 3 2（A）～図 1 5 - 3 2（B）に示すように、第 3 リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とのバトル演出が進行する。

【 1 4 6 9 】

このとき、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度 V 1 にて実行される。また、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

30

【 1 4 7 0 】

尚、第 3 リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度 V 1 にて実行されるとき、図 1 5 - 3 2（B）に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度 V 1 にて実行される。

【 1 4 7 1 】

特に、画像表示装置 5 において、小図柄はチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示されている一方で、チャンスアップ演出の演出動画は、飾り図柄（図 1 5 - 3 2（B）に示す画像表示装置 5 の左右上部に表示されている「7」）よりも優先して表示されるようになっている。このため、本特徴部 0 7 9 S G では、チャンスアップ演出の実行期間中は、遊技者は小図柄を視認することで可変表示中であることを認識することができる。とともに、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示することによって、画像表示装置 5 におけるチャンアップ演出の演出動画の表示を行うための領域を確実に確保することができる。

40

【 1 4 7 2 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄をチャンスアップ

50

演出の演出動画よりも優先して表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、実行中のリーチ演出がいずれの飾り図柄の組み合わせのリーチから発展したのかを認識し易くできるので遊技興趣を向上できる。

【 1 4 7 3 】

該バトル演出が進行することによって第 1 リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が V 1 から該 V 1 よりも低速である V 2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F では、味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

10

【 1 4 7 4 】

尚、このように味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にてバトル演出の動画の進行速度が V 2 である期間中）は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 1 4 7 5 】

20

当該可変表示がスーパーリーチ 2 の可変表示である場合は、第 3 リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図 1 5 - 2 3 及び図 1 5 - 3 2 (E) ~ 図 1 5 - 3 2 (G) に示すように、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、はずれ報知演出として、味方キャラクタ B の攻撃が失敗して敵キャラクタ A に倒された後、可変表示結果がはずれであることが報知される。

【 1 4 7 6 】

尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタ B の攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度である V 1 にて実行される。

【 1 4 7 7 】

30

また、該はずれ報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 1 5 - 3 2 (H) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の消灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の消灯表示）が行われる。

40

【 1 4 7 8 】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 3 の可変表示である場合は、図 1 5 - 2 4、図 1 5 - 2 5 及び図 1 5 - 3 2 (D) に示すように、第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタ B の攻撃が成功して敵キャラクタ A を倒す。そして、第 4 リーチ演出前半部分実行期間に移行する。

【 1 4 7 9 】

図 1 5 - 2 4、図 1 5 - 2 5 及び図 1 5 - 3 3 (A) ~ 図 1 5 - 3 3 (B) に示すように、第 4 リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタ A B 敵キャラクタ B とのバトル演出が進行する。

【 1 4 8 0 】

50

このとき、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度 V 1 にて実行される。また、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 1 4 8 1 】

該バトル演出が進行することによって第 4 リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図 1 5 - 2 4、図 1 5 - 2 5 及び図 1 5 - 3 3 (C) に示すように、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が V 1 から該 V 1 よりも低速である V 2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F では、味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【 1 4 8 2 】

尚、このように味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中 (第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にてバトル演出の動画の進行速度が V 2 である期間中) は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示は上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b の交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ 9 の点滅の点滅周期が短くなる (点滅周期が早くなる) 。

【 1 4 8 3 】

つまり、第 4 リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度が V 2 に低下することによって遊技効果ランプ 9 の点滅が激しくなっていくので、該遊技効果ランプ 9 の点滅によってバトル演出の演出結果 (当たり報知演出とはずれ報知演出のどちらが実行されるか) に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。

【 1 4 8 4 】

そして、第 4 リーチ演出後半部分が進行していくと、操作促進演出が実行される。該操作促進演出の演出パターンがパターン S S - 1 に決定されている場合は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の中央においてプッシュボタン 3 1 B の形状を模した操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a とともに、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間を示唆するメータ 0 7 9 S G 0 0 5 M、およびエフェクト画像 0 7 9 S G 0 0 5 E の表示が開始され、メータ 0 7 9 S G 0 0 5 M の更新表示とエフェクト画像 0 7 9 S G 0 0 5 E の画像表示装置 5 の周縁部に向けての拡大更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ 2 に基づく画像として第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示されるので (図 1 5 - 3 参照)、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。

【 1 4 8 5 】

図 1 5 - 3 3 (D) に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ 0 7 9 S G 0 0 5 M の更新表示によってプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、エフェクト画像 0 7 9 S G 0 0 5 E の拡大更新表示が進行する。尚、該エフェクト画像 0 7 9 S G 0 0 5 E は所定の透過率 (例えば、10 % ~ 50 %) を有していることで、遊技者はエフェクト画像 0 7 9 S G 0 0 5 E を通してバトル演出を視認することとなり、操作促進演出の非実行時よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進演出の実行期間中は第 4 リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度 V 2 にて継続する。

【 1 4 8 6 】

尚、図 15 - 33 (D) 及び図 15 - 33 (E) に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度 V2 にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング (プッシュボタン 31B の操作受付終了タイミング) の時点では、味方キャラクタ B の攻撃が敵キャラクタ B に対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当り報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。

【1487】

一方で、図 15 - 34 (A) ~ 図 15 - 34 (E) に示すように、操作促進演出の演出パターンがパターン SS - 2 に決定されている場合は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 079SG005F の中央において、プッシュボタン 31B の形状を模した操作促進画像として、操作促進画像 079SG005Ba よりもサイズが大きい操作促進画像 079SG005Bb とともに、プッシュボタン 31B の操作受付期間を示唆するメータ 079SG005M の表示が開始され、メータ 079SG005M の更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ 2 に基づく画像として第 1 表示領域 079SG005F に表示されるので (図 15 - 3 参照)、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。

10

【1488】

図 15 - 34 (D) に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ 079SG005M の更新表示によってプッシュボタン 31B の操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、操作促進画像 079SG005Bb によってバトル演出の画像の大半が隠蔽される。尚、該操作促進画像 079SG005Bb は、前述したように操作促進画像 079SG005Ba よりも大きいサイズの画像であるとともに透過率が 0% の画像である。このため、操作促進演出がパターン SS - 2 にて実行される場合は、操作促進演出がパターン SS - 1 にて実行される場合よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進演出の実行期間中は第 4 リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度 V2 にて継続する。

20

【1489】

尚、図 15 - 34 (D) 及び図 15 - 34 (E) に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度 V2 にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング (プッシュボタン 31B の操作受付終了タイミング) の時点では、味方キャラクタ B の攻撃が敵キャラクタ B に対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当り報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。

30

【1490】

そして、操作促進演出の実行期間中に遊技者がプッシュボタン 31B を操作した場合、または、遊技者がプッシュボタン 31B を操作することなく操作促進演出が終了した場合 (プッシュボタン 31B の操作受付期間が終了した場合) は、これら遊技者がプッシュボタン 31B を操作したタイミングまたは操作促進演出が終了したタイミングから大当り報知演出またははずれ報知演出が実行される。

【1491】

操作促進演出後の大当り報知演出としては、図 15 - 24 及び図 15 - 35 (A) ~ 図 15 - 35 (C) に示すように、味方キャラクタ B の攻撃が敵キャラクタ B にヒットする動画が進行速度 V1 にて表示されるが、敵キャラクタ B が倒れる動画は進行速度 V2 にて表示される。そして、敵キャラクタ B が倒れてからの動画は進行速度 V1 にて表示される。尚、該大当り報知演出中は、第 2 表示領域 079SG005Sa における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8L、8R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 079SG005J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 15 - 35 (D) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 079SG005

40

50

U、テロップ表示エリア 079SG005T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示（上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb との双方の点灯表示）が行われる。

【1492】

また、操作促進演出後ははずれ報知演出としては、図15-25及び図15-35（E）～図15-35（G）に示すように、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBにヒットせず、逆に敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタBにヒットして味方キャラクタBが倒れた後、大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。特に、該はずれ報知演出が実行される際には、第1保留記憶表示エリア 079SG005D、第2保留記憶表示エリア 079SG005U、テロップ表示エリア 079SG005T が非表示化され、第1表示領域 079SG005F と第2表示領域 079SG005Sa とで大当り報知演出の画像が表示される。

10

【1493】

尚、はずれ報知演出としては、図15-25に示すように、味方キャラクタBの攻撃がヒットせずに飾り図柄がはずれの組み合わせで停止するまでの動画が進行速度V1にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第2表示領域 079SG005Sa における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ 8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄 079SG005J の可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図15-35（H）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示（上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb との双方の消灯表示）が行われる。

20

【1494】

尚、図15-26（H）、図15-27（H）、図15-29（F）、図15-30（E）、図15-30（I）、図15-31（H）、図15-32（H）、図15-35（D）、図15-35（H）に示すように、本特徴部 079SG では、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置5においてテロップ（メッセージ）を含めたテロップ表示エリア 079SG005T が表示される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置5においてテロップ表示エリア 079SG005T の表示自体は行わず、該テロップ表示エリア 079SG005T におけるテロップ（メッセージ）の表示自体は実行しないようにしてもよい。

30

【1495】

また、本特徴部 079SG では、スーパーリーチ 3 やスーパーリーチ 3 の可変表示において、報知演出直前のスローモーション期間（リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V2にて実行する期間）のみ遊技効果ランプ9の点滅周期を短くする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、報知演出直前以外のスローモーション期間において遊技効果ランプ9の点滅周期を短くしてもよい。また、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V1にて実行する期間（非スローモーション期間）の一部においても遊技効果ランプ9の点滅周期を短くしてもよい。

40

【1496】

以上、本特徴部 079SG におけるパチンコ遊技機1においては、図15-19～図15-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されるとともに、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示される。このため、各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示

50

装置 5 に表示されている間は、リーチ演出中に表示されている味方キャラクタに対する遊技者の感情移入を度合いを高めるとともに、大当たり報知演出が実行されることに対する期待感を高めることができるので、遊技興趣の向上を図ることができる。一方で、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R からの BGM や演出音等の出力は変わらず通常の再生速度である V 4 にて出力されるので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことが防止されている。

【 1 4 9 7 】

また、本特徴部 0 7 9 S G における音出力手は、音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4 及びスピーカ 8 L、8 R を含んでいるので、リーチ演出の実行時を含む可変表示や大当たり遊技の実行時等において再現性の高い BGM (楽曲) や効果音等の演出音を適切な音量にてスピーカ 8 L、8 R から出力することができ、遊技興趣を向上可能となっている。

10

【 1 4 9 8 】

また、図 1 5 - 2 0、図 1 5 - 2 1、図 1 5 - 2 4、図 1 5 - 2 5 に示すように、第 2 リーチ演出後半部分実行期間中や第 4 リーチ演出後半部分実行期間中においては、遊技効果ランプ 9 が通常よりも短い周期で点滅するので、演出動画の進行速度が V 2 である期間において逆に遊技効果ランプ 9 の周期の短い点滅によって演出効果を向上できる。

【 1 4 9 9 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、第 2 リーチ演出後半部分実行期間中や第 4 リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ 9 の点滅周期を短くする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技効果ランプ 9 の点滅周期は、第 2 リーチ演出や第 4 リーチ演出の進行に応じて漸次短くしてもよい。このようにすることで、間もなく報知演出が実行されることを遊技者が遊技効果ランプ 9 の点滅周期によって認識できるので、遊技興趣を向上できる。

20

【 1 5 0 0 】

また、本特徴部 0 7 9 S G では、第 2 リーチ演出後半部分実行期間中や第 4 リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ 9 の点滅周期を短くする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技効果ランプ 9 の点滅周期は、第 1 リーチ演出～第 4 リーチ演出の任意のタイミングにて実行してもよい。

30

【 1 5 0 1 】

また、図 1 5 - 1 9 ~ 図 1 5 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの実行期間中は、リーチ演出の演出動画の進行速度が V 1 と V 2 とで変化する一方で、保留表示の回転速度とテロップの移動速度はいずれも V 3 で一定であるとともに、スピーカ 8 L、8 R から出力される演出音の再生速度は V 4 で一定となっているので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことをより一層防止できる。

【 1 5 0 2 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a に表示される保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度を共に V 3 とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度とは、各リーチ演出の進行にかかわらず一定であればそれぞれ異なる速度であってもよい。

40

【 1 5 0 3 】

また、図 1 5 - 2 (A) に示すように、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の面積は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a の面積と第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b とを合わせた面積よりも広いので、各リーチ演出の実行中は、遊技者が第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示されるリーチ演出を第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a に表示されている保留表示やテロップよりも認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 5 0 4 】

また、図 1 5 - 1 8 ~ 図 1 5 - 2 5 に示すように、リーチ演出中以外の期間において、

50

第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uでは保留表示の回転表示が回転速度V3で実行され、テロップ表示エリア079SG005Tではテロップの移動表示が移動速度V3で実行される、つまり、リーチ演出中と変わらない速度で保留表示の回転表示とテロップの移動表示が実行されるので、遊技者がこれら保留表示やテロップを認識し難くなってしまうことを防止できる。

【1505】

また、図15-2(C)に示すように、テロップ表示エリア079SG005Tにおいてテロップ(メッセージ)に含まれる文字は、該テロップ表示エリア079SG005Tの右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア079SG005Tの左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動されるので、テロップ表示
10
エリア079SG005Tにおいて常にテロップ(メッセージ)全体が表示されている状態となっている。このため、常にテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示全体を遊技者が認識することができる。

【1506】

尚、本特徴部079SGでは、テロップ表示エリア079SG005Tにてテロップ全体が常に移動表示されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、テロップ表示エリア079SG005Tにて移動表示されているテロップの一部は、遊技者から視認不能となるタイミングがあってもよい。

【1507】

また、図15-20、図15-21、及び図15-28に示すように、第2リーチ演出後半部分実行期間においては、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V2にて実行するとともに画像表示装置5に集中線を表示する効果演出を実行することで、該効果演出によって第2リーチ演出後半部分実行期間の演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。特に、本特徴部079SGでは、図15-28(C)及び図15-28(D)に示すように、バトル演出の進行に伴って集中線の表示数が多くなるので、該集中線の表示数の増加により第2リーチ演出が終了して大当り報知演出またははずれ報知演出が実行されることを遊技者が一層認識し易くできる。
20

【1508】

尚、本特徴部079SGでは、本発明における効果演出を集中線の表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体32の所定範囲の動作、スピーカ8L、8Rからの特定効果音の出力、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの振動、画像表示装置5に表示されている画像または画像表示装置5自体の振動等を効果演出として実行し、第2リーチ演出(バトル演出)の進行に伴って、該効果演出の効果度を順次高くしていく(例えば、可動体32の動作範囲を広くする、スピーカ8L、8Rからの特定効果音の音量を大きくする、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの振動を大きくする、画像表示装置5に表示されている画像または画像表示装置5自体の振動を大きくする等)ようにしてもよい。
30

【1509】

また、図15-26(G)、図15-29(E)、図15-30(D)、図15-31(G)、図15-35(C)に示すように、大当り報知演出として飾り図柄が大当りの組み合わせで停止する際には、第2表示領域079SG005Saにおける第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tを非表示化して第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで該大当り報知演出の画像を表示するので、第2表示領域079SG005Saにおける大当り報知演出の視認性をより一層高めつつ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させやすくできる。
40

【1510】

尚、本特徴部079SGでは、大当り報知演出を実行する場合は、第2表示領域079SG005Saに表示されている第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tを非表示
50

化して第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで該大当り報知演出の画像を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2表示領域079SG005Saに第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tが表示されている状態において、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像を表示（第2表示領域079SG005Saにおいて大当り報知演出の画像を第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tと重複して表示）してもよい。

【1511】

尚、このとき、第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tを透過させたり縮小表示する、或いは、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uとこれら保留表示エリア内に表示されている保留表示のうちいずれか一方のみを非表示化することによって大当り報知画像の視認性を向上させてもよい。

【1512】

また、図15-28及び図15-29に示すように、第2リーチ演出後半部分実行期間では、第1表示領域079SG005Fにおいて静止画表示演出を実行可能である一方で、図15-20及び図15-21に示すように、静止画表示演出実行期間中は、第2表示領域079SG005Saにおいて第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の回転表示や、図15-2(C)に示すテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示が停止せずに継続するので、静止画表示演出の実行期間中において保留表示の表示中であることや、テロップの移動表示中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、保留表示の回転表示やテロップの移動表示が停止することによりこれら保留表示の表示やテロップの表示を遊技者が認識し難くならないことを防ぐことができる。

【1513】

更に、図15-16及び図15-29(A)～図15-29(B)に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行される場合は、静止画の色彩が反転するので、該静止画の色彩の反転によって静止画表示演出が実行されていることを遊技者が容易に認識することができる。

【1514】

尚、本特徴部079SGでは、静止画表示演出として第1表示領域079SG005Fに表示される静止画の色彩を変化させる形態として、静止画の色彩を反転させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、静止画の色彩を変化させる形態としては、静止画の色彩を白黒に変化させるものや、静止画の一部の色彩のみを変化させるもの、静止画に新たな色彩を追加するものとしてもよい。

【1515】

また、図15-29(B)に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行されることによって第1表示領域079SG005Fに表示されている静止画の色彩が反転する場合は、第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップ、第3表示領域079SG005Sbに表示されている第4図柄の色彩は反転しないので、遊技者は、これら第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップ、第4図柄等を静止画と比較して、静止画の色彩が変化したことを容易に認識できる。

【1516】

また、本特徴部079SGにおけるスーパーリーチの各可変表示では、第1リーチ演出や第3リーチ演出の実行後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行するパターンと、第1リーチ演出や第3リーチ演出の実行後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行することとなる可変表示が終了するパターンと、があるので、第1リーチ演出や第3リーチ演出中にリーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行された後に第2リーチ演出や第4

10

20

30

40

50

リーチ演出に移行するか否かや、第2リーチ演出や第3リーチ演出中のリーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行された後に大当り遊技状態に制御されることが報知されるか否かに遊技者を注目させることができるようになっているので、遊技興趣を向上できる。

【1517】

また、図15-19、図15-20、図15-21、図15-23、図15-24、図15-25に示すように、第1リーチ演出中と第3リーチ演出中は、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出と第1リーチ演出後半部分実行期間または第3リーチ演出後半部分実行期間とを同時期に進行速度V1にて実行するので、第1リーチ演出前半部分実行期から第1リーチ演出後半部分実行期間または第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行したときの進行速度が第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出の進行速度と異なることによって大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を過度に高めてしまうことを防ぐことができる。更に、図15-18、図15-20、図15-22、図15-24、図15-25及び図15-26(E)~図15-26(G)、図15-29(C)~図15-29(E)、図15-30(B)~図15-30(D)、図15-31(E)~図15-31(G)、図15-35(A)~図15-35(C)に示すように、本特徴部079SGの大当り報知演出では、味方キャラクタの攻撃がヒットしたことによって敵キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度V2にて実行する一方で、図15-19、図15-21、図15-23、図15-25及び図15-27(E)~図15-27(G)、図15-30(F)~図15-30(H)、図15-32(E)~図15-32(G)、図15-35(D)~図15-35(F)に示すように、はずれ報知演出では、味方キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度V1にて実行するので、はずれ報知演出が実行される際には、該はずれ報知演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されることがないので、遊技者の不満が過度に高まってしまうことも防ぐことができ、遊技興趣を向上できる。

【1518】

尚、本特徴部079SGでは、スーパーリーチの可変表示結果がとしてはずれ報知演出が実行される場合は、該はずれ報知演出の演出動画の表示を進行速度V1にて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの可変表示の一部では、はずれ報知演出の演出動画の表示をV1よりも遅い進行速度V2にて実行してもよい。このようにすることで、はずれ報知演出の演出にバリエーションを生むことができ、遊技興趣を向上できる。

【1519】

尚、本特徴部079SGでは、大当り報知演出中の演出動画の進行速度V1を本発明における第3速度、大当り報知演出中の演出動画の進行速度V2を本発明における第4速度とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における第3速度は進行速度V1とは異なる速度であってもよい。更に、本発明における第4速度は、前記第3速度よりも遅い速度であれば進行速度V2と異なる速度であってもよい。

【1520】

また、図15-24及び図15-25に示すように、第4リーチ演出の後半部分実行期間中においてリーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されているときに操作促進演出が実行されるので、該操作促進演出によって第4リーチ演出の演出効果を高めることができる。

【1521】

尚、本特徴部079SGでは、操作促進演出の実行中は第4リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出の実行中は第4リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V1にて実行されてもよい。更に、操作促進演出の実行前に操作促進演出が実行されることを示唆する

示唆演出を実行可能とし、該示唆演出の実行期間中は第４リーチ演出の演出動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行されるようにしてもよい。

【１５２２】

また、本特徴部０７９ＳＧの操作促進演出としては、操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａまたは操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂに加えてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間を報知するメータ０７９ＳＧ００５Ｍが第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示されるようになっており、これら操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａまたは操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂとメータ０７９ＳＧ００５Ｍの表示中は、第４リーチ演出の演出動画の進行速度Ｖ２での表示が継続して実行されるが、報知演出までは進行しない。更に、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した場合と、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作せずに操作促進演出が終了した場合とで、同一の大当り報知演出またははずれ報知演出が実行される。このため、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了する（操作促進演出が終了するまで）よりも前のタイミングでは報知演出が実行されることがないので、遊技者によってプッシュボタンが操作されないことにより該プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中に大当り遊技状態に制御されるか否かが遊技者に認識されてしまうことを防ぐことができる。

10

【１５２３】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、本発明における検出手段をプッシュボタン３１Ｂとする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、検出手段は、スティックコントローラ３１Ａ等のプッシュボタン３１Ｂ以外の操作手段の他、モーションセンサやタッチセンサ等の遊技者の動作を検出可能なセンサ類としてもよい。

20

【１５２４】

また、図１５－１８、図１５－２０、図１５－２２、図１５－２４及び図１５－２６（Ｅ）～図１５－２６（Ｇ）、図１５－２９（Ｃ）～図１５－２９（Ｅ）、図１５－３０（Ｂ）～図１５－３０（Ｄ）、図１５－３１（Ｅ）～図１５－３１（Ｇ）、図１５－３５（Ａ）～図１５－３５（Ｃ）に示すように、本特徴部０７９ＳＧにおける大当り報知演出では、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする部分の動画は進行速度Ｖ１にて表示される一方で、敵キャラクタが倒れる部分の動画は進行速度Ｖ２にて表示される。対して、図１５－１９、図１５－２１、図１５－２３、図１５－２５及び図１５－２７（Ｅ）～図１５－２７（Ｇ）、図１５－３０（Ｅ）～図１５－３０（Ｇ）、図１５－３２（Ｅ）～図１５－３２（Ｇ）、図１５－３５（Ｄ）～図１５－３５（Ｆ）に示すように、本特徴部０７９ＳＧのはずれ報知演出の動画は進行速度Ｖ１にて表示され、進行速度Ｖ２にて表示されることが無い。つまり、大当り報知演出が実行される場合は、該大当り報知演出の演出動画の一部が進行速度Ｖ２にて表示されることによって、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる。

30

【１５２５】

また、本特徴部０７９ＳＧでは、本発明において可変表示結果が大当りの場合のみに実行可能な特殊演出として、静止画表示演出をパターンＳＧ－２（色彩が反転する静止画表示演出）にて実行可能となっているので、静止画表示演出として第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示される静止画の色彩が反転するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【１５２６】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、パターンＳＧ－２の静止画表示演出を本発明における特殊演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における特殊演出としては、パターンＳＧ－２の静止画表示演出以外の演出（例えば、特定のキャラクタが表示される演出や、エフェクトの色が金色や虹色となる演出等）を実行可能としてもよい。

【１５２７】

また、本特徴部０７９ＳＧの操作促進演出は、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにプッシュボタン３１Ｂを模した操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａが表示されるパターンＳＳ

50

- 1 と、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にブッシュボタン 3 1 B を模した操作促進画像として操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a よりもサイズの大きい操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b が表示されるパターン S S - 2 とのいずれかの演出パターンにて実行可能となっている。パターン S S - 1 にて操作促進演出が実行される場合は、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示されるエフェクト画像 0 7 9 S G 0 0 5 E を通して第 4 リーチ演出のバトル演出を視認可能である一方で、パターン S S - 2 にて操作促進演出が実行される場合は、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a によって第 4 リーチ演出のバトル演出の大部分が隠蔽されるため、パターン S S - 1 にて操作促進演出が実行される場合と比較して第 4 リーチ演出のバトル演出の視認性が低い。更に、図 1 5 - 1 7 に示すように、操作促進演出がパターン S S - 2 にて実行されるときに可変表示結果が大当たりとなる割合は、操作促進演出がパターン S S - 1 にて実行されるときに可変表示結果が大当たりとなる割合よりも低いので、操作促進演出がパターン S S - 1 とパターン S S - 2 のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。更に、図 1 5 - 2 4、図 1 5 - 2 5 及び図 1 5 - 3 3 (C) ~ 図 1 5 - 3 3 (E) に示すように、操作促進演出として操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a を表示する場合は、該操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a の表示中において、バトル演出の演出動画の表示が進行速度 V 2 にて実行されるので、遊技興趣を向上できる。

10

【 1 5 2 8 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、操作促進演出がパターン S S - 2 にて実行される場合は、画像表示装置 5 において操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b が表示され、該操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b によって、進行速度 V 2 (スローモーション) にて表示が実行されている第 4 リーチ演出の演出動画 (バトル演出) の視認性が低下する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出がパターン S S - 2 にて実行される場合は、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b の表示に加えて、専用の背景画像を画像表示装置 5 の表示領域の全域に亘り表示することで、第 4 リーチ演出の演出動画 (バトル演出) を完全に視認不能な状態としてもよい。また、このように第 4 リーチ演出の演出動画 (バトル演出) が操作促進演出のパターン S S - 2 専用の背景画像によって完全に視認不能となっている期間においては、第 4 リーチ演出の演出動画の表示を進行速度 V 1 (非スローモーション) にて実行してもよい。

20

【 1 5 2 9 】

また、本特徴部 0 7 9 S G では、スーパーリーチのリーチ演出として、第 1 リーチ演出の後に第 2 リーチ演出を、第 3 リーチ演出の後に第 4 リーチ演出をそれぞれ実行可能となっている。更に、スーパーリーチの可変表示としては、第 1 リーチ演出前半部分実行期間の後に大当たりを報知するスーパーリーチ 1 の可変表示や第 3 リーチ演出前半部分実行期間の後に大当たりを報知するスーパーリーチ 1 の可変表示、第 1 リーチ演出前半部分実行期間の後に第 1 リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチ 2 の可変表示や第 3 リーチ演出前半部分実行期間の後に第 3 リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチ 2 の可変表示、第 1 リーチ演出交換部分実行期間の後に第 2 リーチ演出に移行するスーパーリーチ 3 の可変表示、第 3 リーチ演出交換部分実行期間の後に第 4 リーチ演出に移行するスーパーリーチ 3 の可変表示を実行可能であり、図 1 5 - 1 8 ~ 図 1 5 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出前半部分実行期間から第 1 リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第 1 リーチ演出後半部分実行期間から第 2 リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第 3 リーチ演出前半部分実行期間から第 3 リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第 3 リーチ演出後半部分実行期間から第 4 リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、各リーチ演出の演出動画を進行速度 V 2 にて実行し、第 1 リーチ演出前半部分実行期間から第 1 リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第 1 リーチ演出後半部分実行期間から第 2 リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第 3 リーチ演出前半部分実行期間から第 3 リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第 3 リーチ演出後半部分実行期間から第 4 リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、スピーカ 8 L、8 R から B G M や効果音を他の期間と変わら

30

40

50

ず再生速度V4にて出力するので、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときのそれぞれで遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができる。更に、各リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されることで、遊技者が描くリーチ演出の分岐を認識し易くできる。

【1530】

尚、本特徴部079SGのスーパーリーチの可変表示では、2つのリーチ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの可変表示では、3以上のリーチ演出を実行可能としてもよいし、また、1のリーチ演出のみを実行可能としてもよい。

10

【1531】

以上、本発明の特徴部079SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1532】

例えば、前記特徴部079SGでは、スーパーリーチのリーチ演出として第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出を設け、これら全てのリーチ演出においてリーチ演出の演出動画の一部の表示を進行速度V2(スローモーション)にて実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各リーチ演出において演出動画の表示を進行速度V2にて実行しないパターン(常に演出動画の表示を進行速度V1にて実行するパターン)と演出動画の一部の表示を進行速度V2にて実行するパターンとを設けてもよい。更に、演出動画の一部の表示を進行速度V2にて実行するリーチ演出と演出動画の表示を進行速度V2にて実行しないリーチ演出とで、演出内容が異なるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出にバリエーションを作り出すことができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【1533】

また、前記特徴部079SGでは、スピーカ8L、8Rから出力される演出音は、演出動画の表示が進行速度V2にて実行されているか否かにかかわらず常に一定の再生速度(再生速度V4)で出力される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例079SG-1として、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の前半部においては1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出前半部分実行期間と同じくスピーカ8L、8Rから再生速度V4にて演出音を出力する一方で、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の後半部(スローモーション期間)においてはV4とは異なる再生速度(例えば、再生速度V4よりも遅いV5)にて演出音を出力してもよい。このようにすることで、リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されている間で演出音の再生速度を異ならせることによってリーチ演出に対する演出音の演出効果を向上できるので、遊技興趣を向上できる。

30

40

【1534】

また、前記特徴部079SGでは、図15-33や図15-34に示すように、エフェクト画像079SG005Eの表示や操作促進画像079SG005Bbの表示等によってリーチ演出の実行期間中の第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させることが可能である一方で、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることはできない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例079SG-2として、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることを可能としてもよい。

【1535】

50

更に、このように第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることを可能とする場合については、図15-36及び図15-37に示すように、リーチ演出の終了後、報知演出の一部として第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるようにしてもよい。

【1536】

具体的には、図15-36(A)～図15-36(D)に示すように、第2リーチ演出が実行されている場合は、静止画表示演出とともに第2リーチ演出が終了したら、大当たり報知演出またははずれ報知演出の一部として、第1表示領域の中央において円形のエフェクト画像079SG005Eaを表示し、該エフェクト画像079SG005Eaを第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示していく。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら(エフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005F全体が隠蔽されたら)、図15-36(E)及び図15-36(F)に示すように、大当たり報知演出として大当たり遊技状態に制御されること、またははずれ報知演出として大当たり遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

10

【1537】

また、図15-37(A)～図15-37(D)に示すように、第4リーチ演出が実行されている場合は、遊技者がブッシュボタン31Bを操作する、または、遊技者がブッシュボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了したら、大当たり報知演出またははずれ報知演出の一部として、第1表示領域の中央において円形のエフェクト画像079SG005Eaを表示し、該エフェクト画像079SG005Eaを第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示していく。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら(エフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005F全体が隠蔽されたら)、図15-37(E)及び図15-37(F)に示すように、大当たり報知演出として大当たり遊技状態に制御されること、または、はずれ報知演出として大当たり遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

20

【1538】

尚、図15-36及び図15-37に示すエフェクト画像079SG005Eaは、図15-3(B)に示す画像データ2に基づく画像とし、該画像データ2に基づく画像として描画範囲を広げていくことによって、第1表示領域079SG005Fの視認性のみを低下させ、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbの視認性は低下させないようにすることができる。

30

【1539】

このように、本変形例079SG-2では、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を変化可能とする一方で、図15-36及び図15-37に示すように、第2リーチ演出の終了後や第4リーチ演出の終了後に報知演出の一部としてエフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるが、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性は変化しないので、第1表示領域079SG005Fの視認性が変化することによって報知演出が事項されるタイミングを遊技者が認識し易くできるとともに、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性が変化しないことで保留表示やテロップ表示、第4図柄の可変表示等を遊技者が認識し難くならないことを防ぐことができる。

40

【1540】

また、第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるエフェクト画像079SG005Eaは、図15-3(B)に示す第2画像データの画像として描画される画像であって、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示するように描画されることによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるので、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005

50

S bの視認性を変化させることなく第1表示領域079SG005Fの視認性だけを的確に低下させることができるとともに、第2画像データとしてのエフェクト画像079SG005Eaの拡大表示の描画が、第1表示領域079SG005Fの中央から第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて実行されることによって第1表示領域079SG005Fの視認性低下するため、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに対応する領域の視認性を変化し難くできる。

【1541】

また、本変形例079SG-2では、操作促進演出を第4リーチ演出中に実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出は報知演出の一部として実行してもよい。

10

【1542】

尚、操作促進演出を報知演出の一部として実行する場合は、変形例079SG-3として図15-38(A)~図15-38(F)に示すように、変形例079SG-2と同様に、エフェクト画像079SG005Eaの拡大表示を行うことによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させる。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら、図15-38(D)に示すように、操作促進演出として第1表示領域079SG005Fの中央において操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mを表示する。

【1543】

20

尚、これら操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mとは、図15-2(A)に示す第1画像データに基づく画像として表示することによって、エフェクト画像079SG005Eaによる視認性の低下を避けることができる。

【1544】

以降は、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する、または、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了したことにもとづいて大当り遊技状態に制御されること、または、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【1545】

以上のように、本変形例079SG-3では、エフェクト画像079SG005Eaの拡大表示によって第1表示領域079SG005Fの視認性は低下するが、第1画像データの画像として表示された操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mの視認性は低下しないので、第4リーチ演出に対して操作促進演出を際立たせることができるので、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を効果的に促すことができる。

30

【1546】

また、前記特徴部079SGでは、第2リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された場合は必ず可変表示結果が大当りとなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例第079SG-4として、第2リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された場合は、当該大当りの大当り種別が必ず確変大当り（さらには最も遊技者にとって有利な確変大当りA）となるようにしてもよい。更には、第2リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された場合の演出パターンとして、一旦はずれ報知演出が実行された後に再度大当り遊技状態に制御される旨を報知する復活演出を実行可能としてもよい。尚、このように静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された後に復活演出が実行される場合については、大当り種別が確変大当りとなる場合と非確変大当りとなる場合（非確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合と確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合）とを設けてもよい。このようにすることで、静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された後に大当り報知演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【1547】

また、前記特徴部079SGでは、テロップ表示エリア079SG005Tに表示され

50

るテロップとして、遊技状態を示すメッセージを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、テロップ表示エリア 079SG005T に表示されるテロップとしては、実行中の可変表示或いは未だ開始されていない可変表示について大当り遊技状態に制御されるか否かを示唆するメッセージや、実行中のリーチ演出のタイトル等を表示可能としてもよい。

【1548】

また、前記特徴部 079SG では、テロップ表示エリア 079SG005T において、実行中の演出の状態に応じたテロップを表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、テロップ表示エリア 079SG005T において表示するテロップは、遊技状態を特定可能なものや、実行中の可変表示において可変表示結果が大当りとなる期待度（大当り期待度）、実行中の演出（特にリーチ演出）の解説、リーチ演出よりも前のタイミングから実行可能な予告演出等であってもよい。

10

【1549】

また、前記特徴部 079SG では、図 15 - 33 及び図 15 - 34 に示すように、リーチ演出の動画が進行速度 V2 にて表示されている期間中に操作促進演出（操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb の表示）を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出は、リーチ演出の動画が進行速度 V2 から進行速度 V1 に戻ってから実行してもよい。

【1550】

また、前記特徴部 079SG では、図 15 - 33 及び図 15 - 34 に示すように、操作促進演出として、画像表示装置 5 において操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb の表示を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出としては、単に操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb の表示を行うだけでなく、例えば、これら操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb を表示する前段階の演出として、複数のプッシュボタン 31B の画像が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動していき、最終的に各プッシュボタン 31B の画像が重複表示されることによって操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb が表示される演出を実行してもよい。

20

【1551】

尚、このように複数のプッシュボタン 31B の画像が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動していく演出を操作促進演出の前兆演出として実行する場合は、例えば、複数のプッシュボタン 31B の画像が画像表示装置 5 の中央部に近づくにつれてその移動表示速度が低下していくようにしてもよい。このようにすることで、操作促進演出が実行されることを遊技者が正確に認識できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

30

【1552】

また、前記特徴部 079SG では、図 15 - 20、図 15 - 21、図 15 - 24、図 15 - 25 に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されるときは、遊技効果ランプ（メインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d）の点滅周期を短くする場合がある形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されるときは、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V1 にて実行されるときと遊技効果ランプ 9 の色（発光色）の数が異なってもよい。例えば、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V1 にて実行されるときは、遊技効果ランプ 9 を複数の色で発光可能とする一方で、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されるときは、遊技効果ランプ 9 を単色（例えば、白のみ）で発光可能としてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されるときは、遊技効果ランプ 9 の発光色による遊技興趣の低下を防ぐことができる。

40

【1553】

また、前記特徴部 079SG では、図 15 - 20、図 15 - 21、図 15 - 24、図 15 - 25 に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されるときは、

50

遊技効果ランプ（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の点滅周期を短くする場合がある形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V 2 にて実行されるときは、遊技効果ランプ 9 の点滅周期を長くするようにしてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示と遊技効果ランプ 9 の点滅とに統一感を与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 5 5 4 】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、図 1 5 - 2 6、図 1 5 - 2 9、図 1 5 - 3 0、図 1 5 - 3 1、図 1 5 - 3 5 に示すように、大当り報知演出の演出態様としては、リーチ演出の終了後に、大当りを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当りを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示するタイミングは、リーチ演出中であってもよい。

10

【 1 5 5 5 】

また、本発明は、遊技者が操作可能な操作手段の操作によって、遊技者が遊技中にスピーカ 8 L、8 R から出力される B G M 等の演出音の少なくとも一部を選択することが可能な遊技機に適用してもよい。このようにすることで、遊技者が自身の嗜好に合った演出音の出力を設定している場合は、各リーチ演出の動画の表示が進行速度 V 1 にて実行されているときに、スピーカ 8 L、8 R から出力される演出音が変わらず再生速度 V 4 にて再生されるので、遊技者自身がスピーカ 8 L、8 R から出力される演出音を選択したにもかかわらず該演出音が再生速度 V 4 よりも低速で再生されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

20

【 1 5 5 6 】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、本発明における終了示唆演出として、第 1 リーチ演出後半部分実行期間や第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出を実行可能とし、該演出が実行された場合は必ず可変表示結果がはずれとなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 リーチ演出後半部分実行期間や第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出が実行された後は、一旦画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替えた後、可変表示結果が大当りであることを示す演出（例えば、復活演出）を実行する場合を設けてもよい。

30

【 1 5 5 7 】

尚、このように復活演出を実行する際には、画像表示装置 5 における復活演出の動画の表示よりも先に遊技効果ランプ 9 の点灯・点滅を実行することによって、遊技者に対して復活演出が実行されることを認識させるようにしてもよい。更に、復活演出の演出態様としては、例えば、味方キャラクタが再度敵キャラクタに攻撃を行い、敵キャラクタを倒す演出とすればよい。特に復活演出を実行する際には、該復活演出の動画の一部（例えば、敵キャラクタが倒れるシーンの動画）を進行速度 V 2 にて表示することで、復活演出の演出効果を高めるようにしてもよい。

【 1 5 5 8 】

また、本明細書では、複数の特徴部や変形例を開示しているが、本発明の遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から 2 つ以上の特徴部や変形例を組み合わせ実施してもよい。

40

【 1 5 5 9 】

例えば、前記特徴部 0 7 9 S G のパチンコ遊技機 1 は、図 1 ~ 図 9 に示すような設定値を変更することによって大当り確率を変更可能なパチンコ遊技機としてもよい。尚、このような場合は、例えば、スーパーリーチ 1 やスーパーリーチ 1 の可変表示において可変表示結果がはずれとなるパターンを設け、パチンコ遊技機 1 に遊技者にとって有利な高設定値（例えば、6）が設定されている場合は、パチンコ遊技機 1 に他の設定値が設定されている場合よりも高い割合でスーパーリーチ 1 やスーパーリーチ 1 の可変表示において可変表示結果がはずれとなるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリ

50

ーチ 1 やスーパーリーチ 1 の可変表示にて可変表示結果がはずれとなることを、パチンコ遊技機 1 に高設定値が設定されていることの示唆として用いることができるので、スーパーリーチ 1 やスーパーリーチ 1 の可変表示において可変表示結果がはずれとなることによる遊技者の興趣の低下を抑えつつ、可変表示結果がはずれとなることに対して遊技者を注目させることが可能となる。

【1560】

また、前記特徴部 079SG では、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機 1 を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい

【1561】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部 059AK に関する各構成は、特徴部 063AK、特徴部 065AK、特徴部 079SG といった他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部 059AK のように時短図柄が停止表示することで時短状態に制御することに加え、特徴部 063AK のように、時短領域 063AK20 を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって時短状態に制御するようにしてもよい。これに加え、特徴部 065AK のように、普通図柄の可変表示結果として時短図柄が停止表示した場合にも、時短状態に制御するようにしてもよい。これによれば、時短状態に制御される契機が増え、遊技興趣を向上させることができる。

【1562】

また、例えば、特徴部 059AK における時短煽り演出、特徴部 063AK における通常時通過煽り演出や時短時通過煽り演出、特徴部 065AK における所定演出、およびスーパーリーチ A ~ スーパーリーチ C のリーチ演出などを特徴部 079SG における所定演出としてもよい。そして、当該所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を表示手段としての画像表示装置 5 に表示可能であり、当該第 1 期間よりも後の当該所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が当該第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を画像表示装置 5 に表示可能であり、当該所定演出に対応する演出音については、当該第 1 期間と当該第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて音出力手段としてのスピーカ 8L、8R により出力可能に構成してもよい。これによれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【符号の説明】

【1563】

- 1 パチンコ遊技機
- 4A 第 1 特別図柄表示装置
- 4B 第 2 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 11 主基板
- 12 演出制御基板
- 103 CPU
- 120 演出制御用 CPU

10

20

30

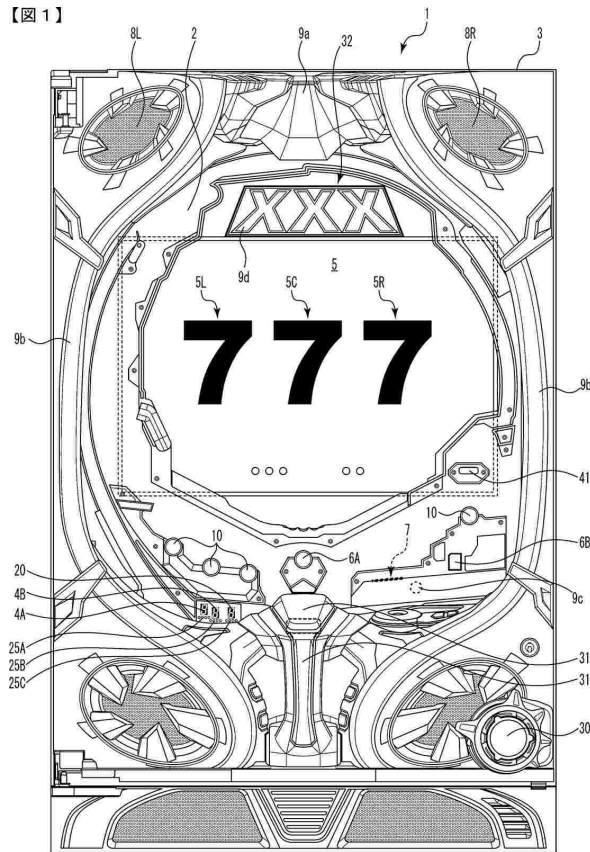
40

50

【図面】

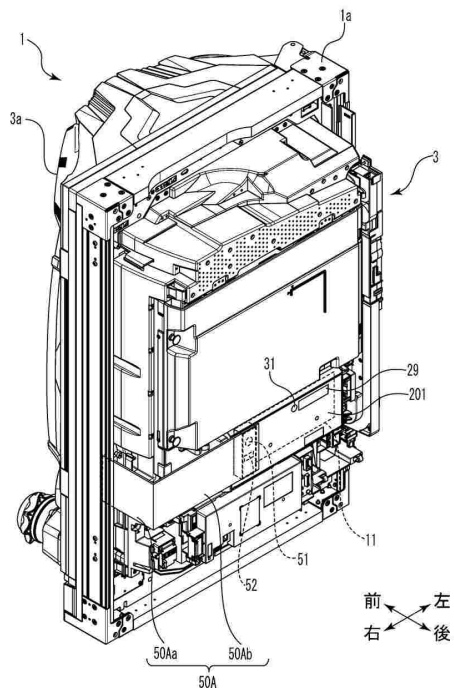
【 図 1 】

【圖 1】



【圖 2】

【図 2】

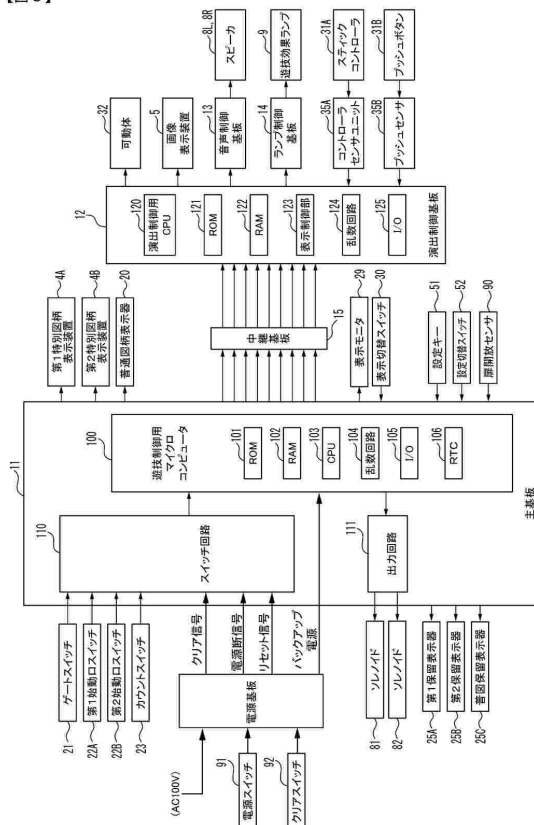


10

20

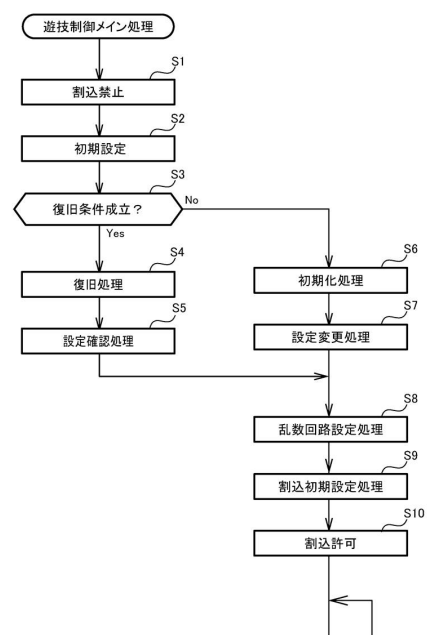
【圖 3】

【図 3】



【 図 4 】

【図 4】



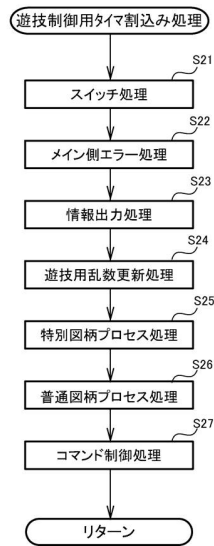
30

40

50

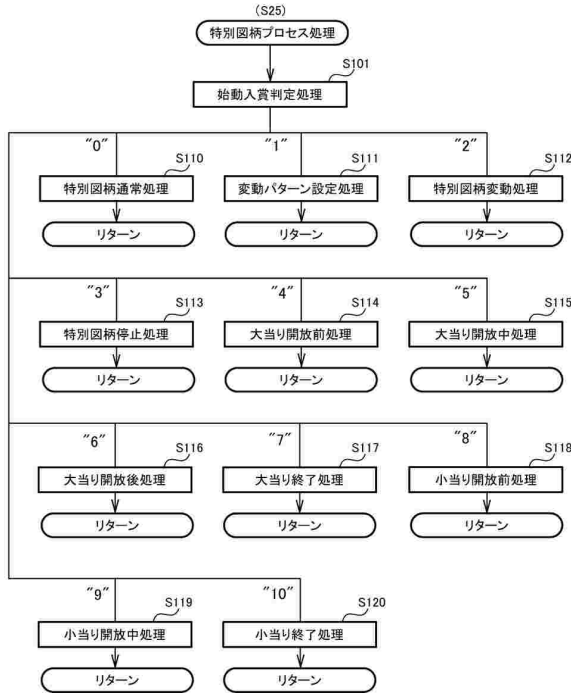
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特別図表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 ※1は時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/200)	1020~1272 (確率1/200)	1020~1292 (確率1/200)	1020~1317 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

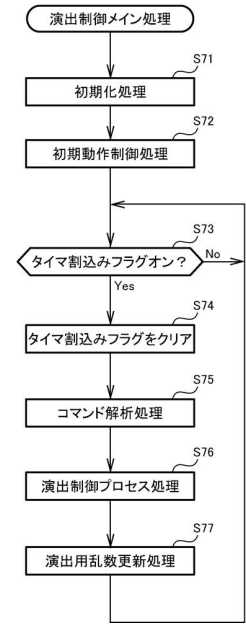
【図 8】

【図 8】

(B) 第2特別図表示結果判定テーブル

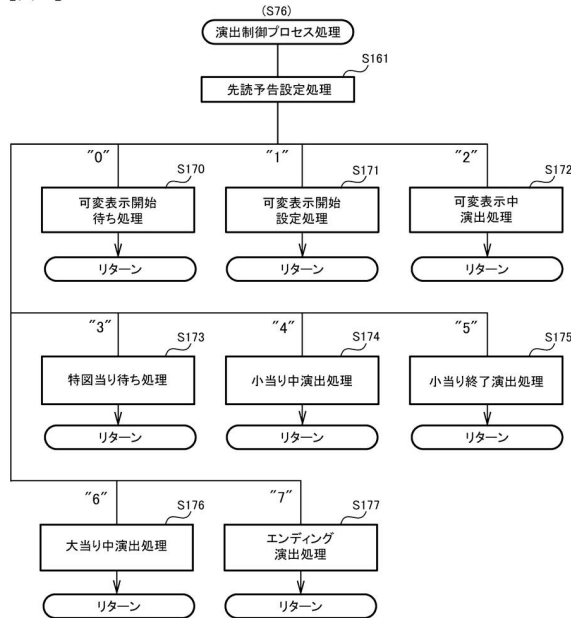
遊技状態	特別図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 ※1は時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/200)	1020~1272 (確率1/200)	1020~1292 (確率1/200)	1020~1317 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】



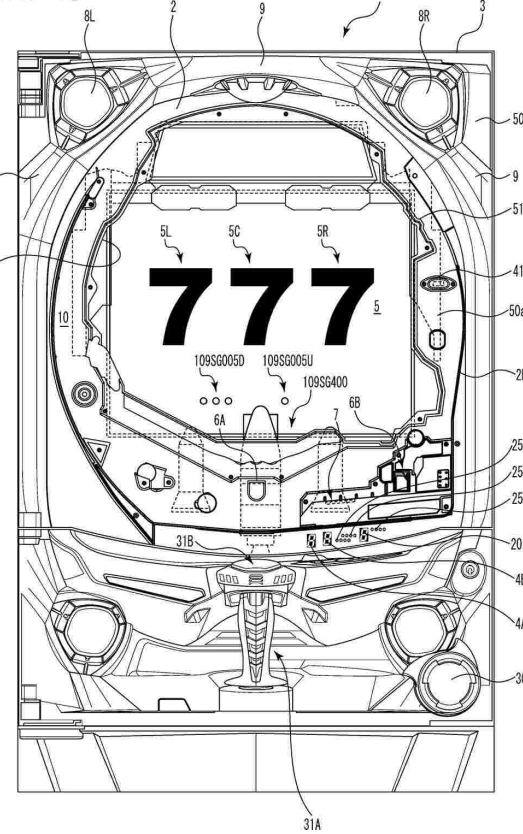
【図 9】

【図 9】



【図 10 - 1】

【図 10 - 1】

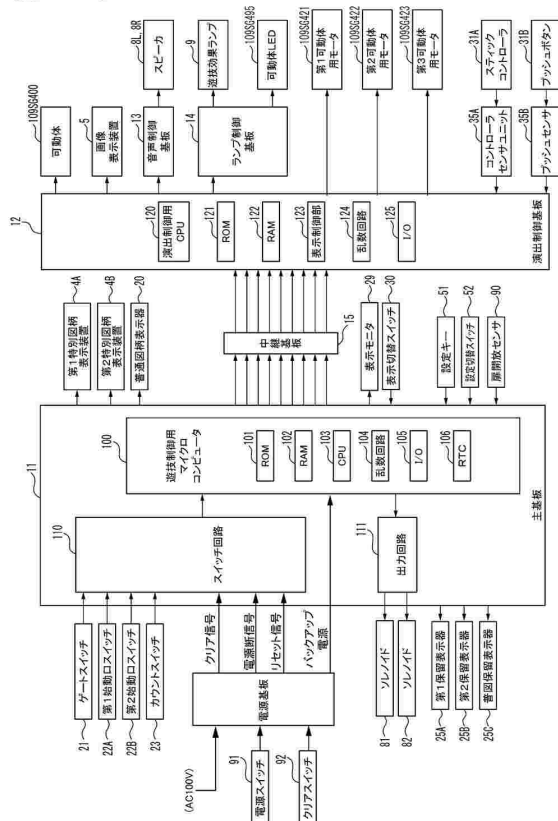


10

20

【図 10 - 2】

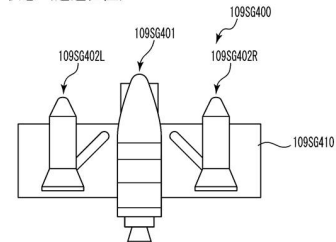
【図 10 - 2】



【図 10 - 3】

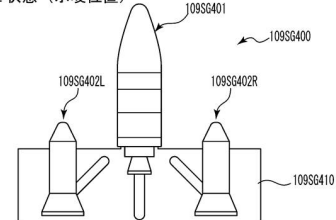
【図 10 - 3】

(A) 第 1 状態 (退避位置)



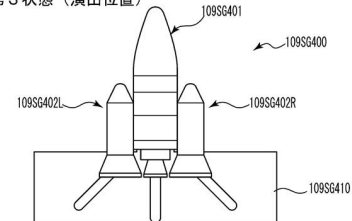
30

(B) 第 2 状態 (示唆位置)



40

(C) 第 3 状態 (演出位置)



50

【図 1 0 - 4】

【図 1 0 - 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

【図 1 0 - 5】

【図 1 0 - 5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

10

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 1 0 - 6】

【図 1 0 - 6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000～54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 1 0 - 7】

【図 1 0 - 7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	2

20

30

40

50

【図10-8】

【図10-8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	40000	スーパーリーチα1(はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチα2(はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチβ1(はずれ)
PA2-5	70000	スーパーリーチβ2(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	40000	スーパーリーチα1(大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチα2(大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(大当り)
PB1-5	70000	スーパーリーチβ2(大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図10-9】

【図10-9】

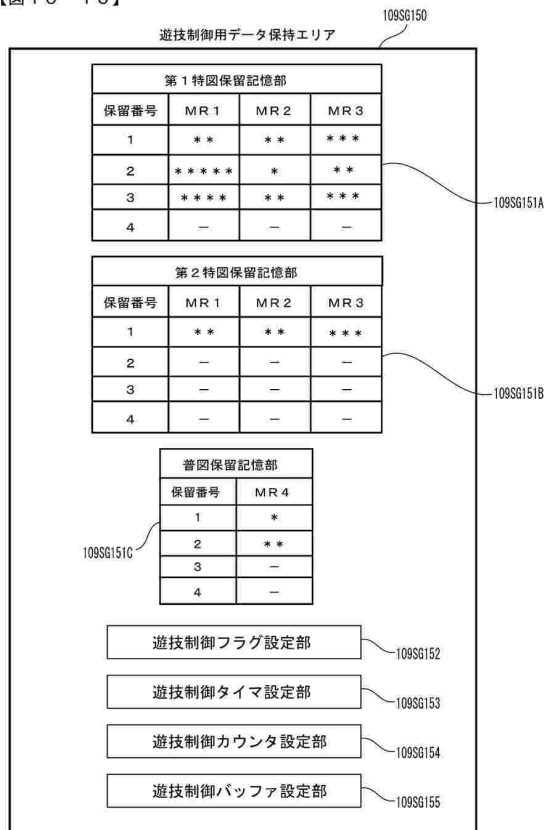
可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)	はずれ(時短時)
変動パターン判定テーブル	太字/通常状態 判定テーブルA	太字/通常状態 判定テーブルB	斜体/通常 変動判定テーブル	はずれ/通常状態 判定テーブルA	はずれ/通常状態 判定テーブルB	はずれ/通常状態 判定テーブルC	はずれ/通常状態 判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	-	-	800	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rはずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα1はずれ)	-	-	-	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα2はずれ)	-	-	-	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ1はずれ)	-	-	-	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ2はずれ)	-	-	-	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRα2大当り)	150	135	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	-	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRβ2大当り)	500	515	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定値数)

10

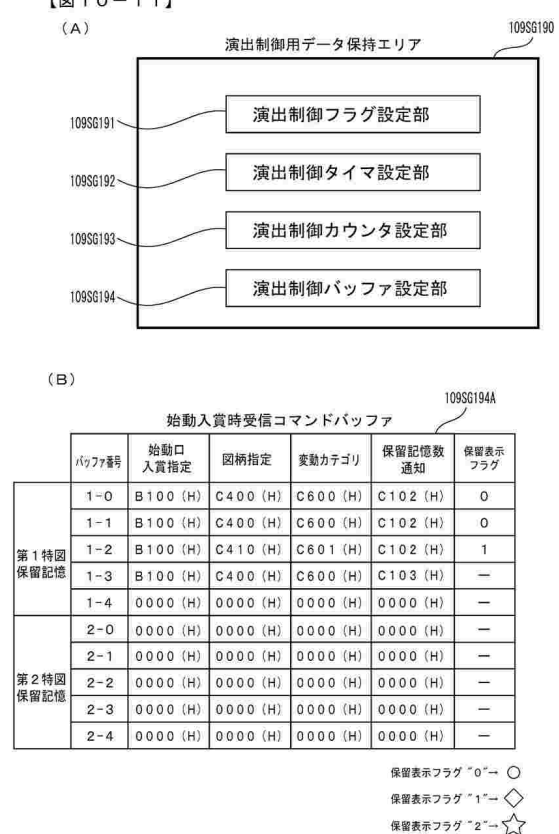
【図10-10】

【図10-10】



【図10-11】

【図10-11】



20

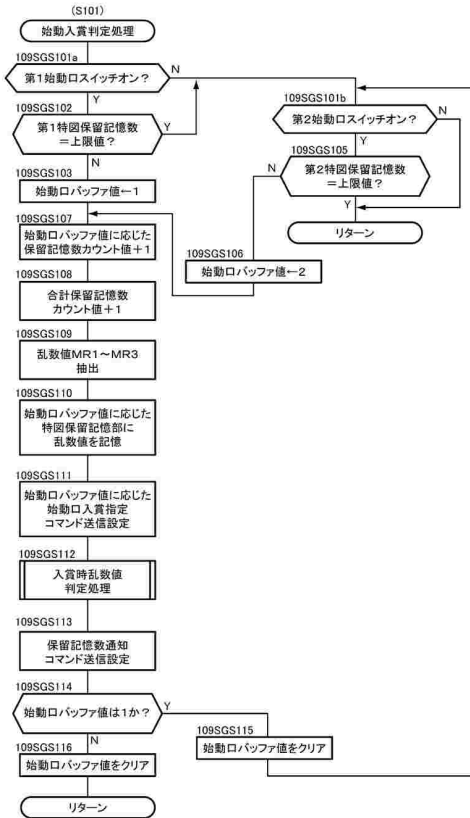
30

40

50

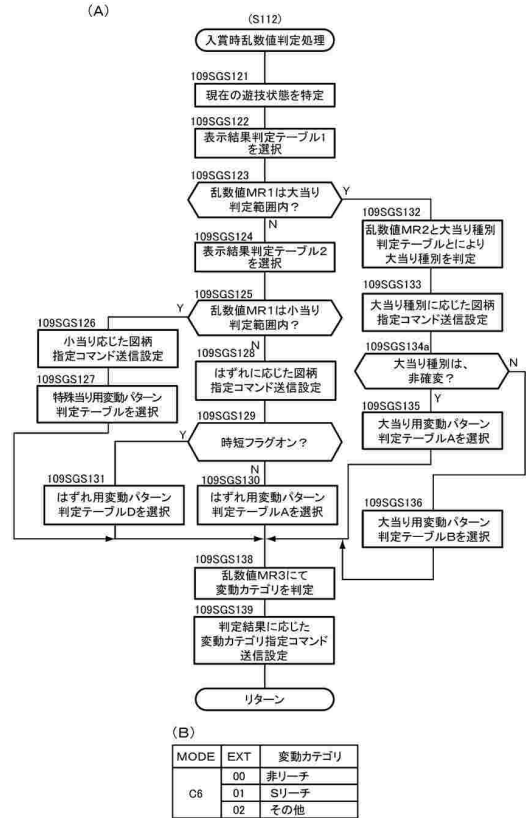
【図 10 - 12】

【図 10-12】



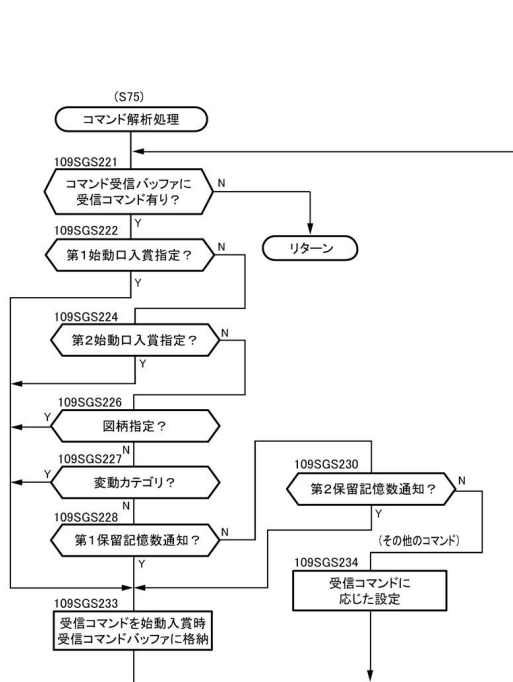
【図 10 - 13】

【図 10-13】



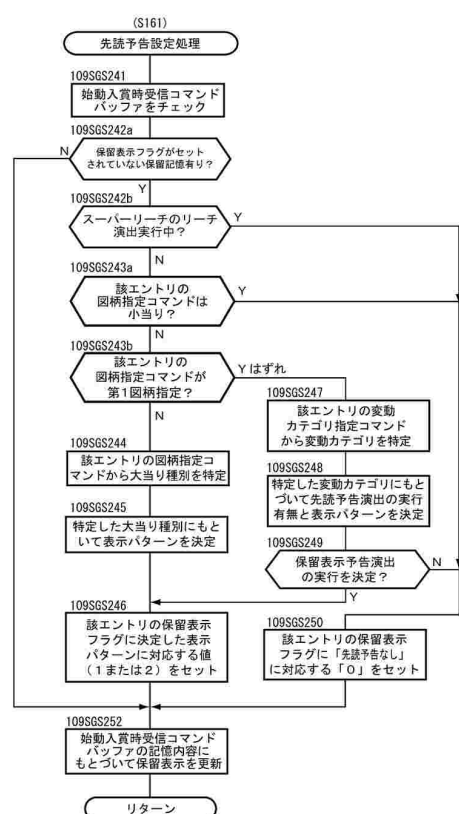
【図 10 - 14】

【図 10-14】



【図 10 - 15】

【図 10-15】



10

20

30

40

50

【図 10 - 16】

【図 10-16】

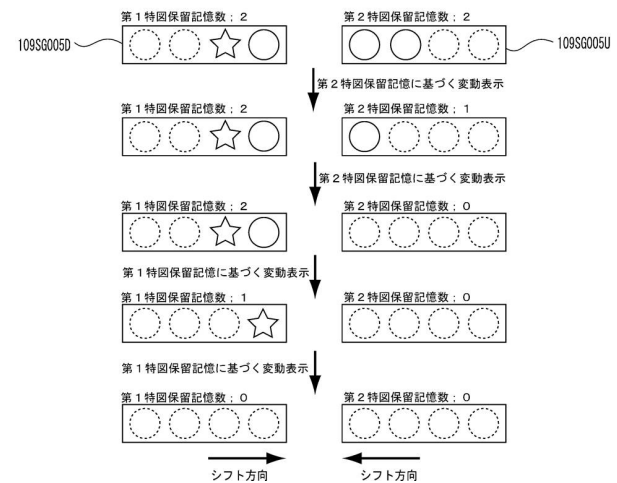
先読み予告演出実行の有無と表示パターン決定割合

変動表示結果	先読み予告演出 なし	先読み予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
大当たり（非確定大当たり）	0%	70%	30%
大当たり（確定大当たり）	0%	30%	70%
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	75%	20%	5%
はずれ（Sリーチ）	65%	25%	10%

【図 10 - 17】

【図 10-17】

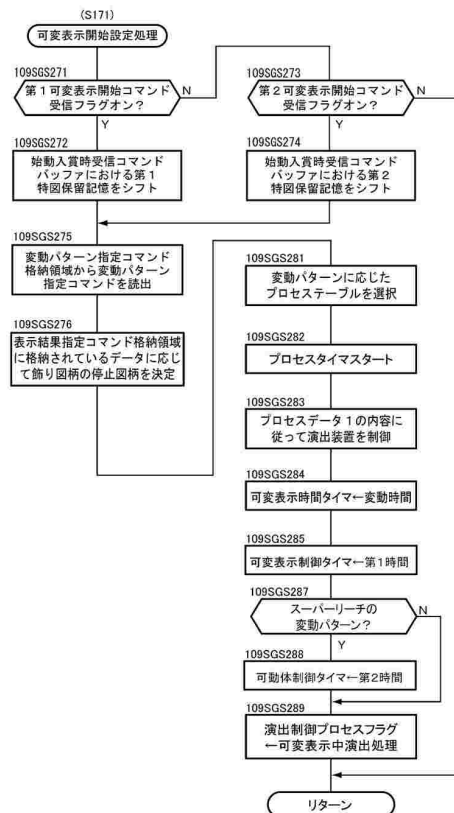
第 1 保留記憶表示エリア及び第 2 保留記憶表示エリアの更新例



10

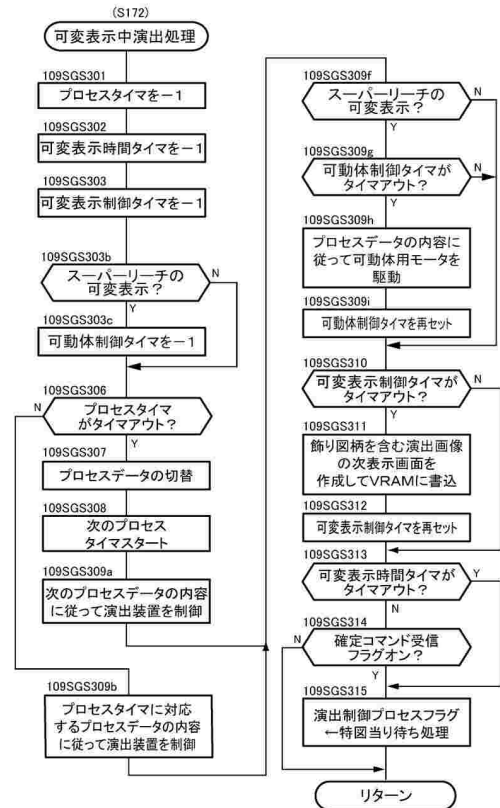
【図 10 - 18】

【図 10-18】



【図 10 - 19】

【図 10-19】



20

30

40

50

【図 10 - 20】

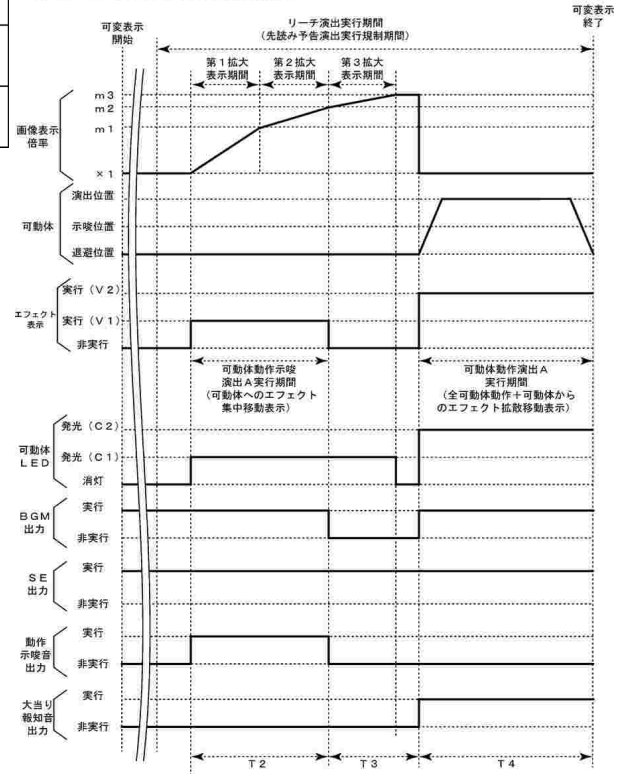
【図 10-20】

名称	用途	セット時間
可変表示制御タイマ	画像表示装置に表示される演出画像の表示	第 1 時間 (33ms)
可動体制御タイマ	可動体の移動制御	第 2 時間 (1ms)

【図 10 - 21】

【図 10-21】

スーパーリーチ $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$ 大当りの可変表示



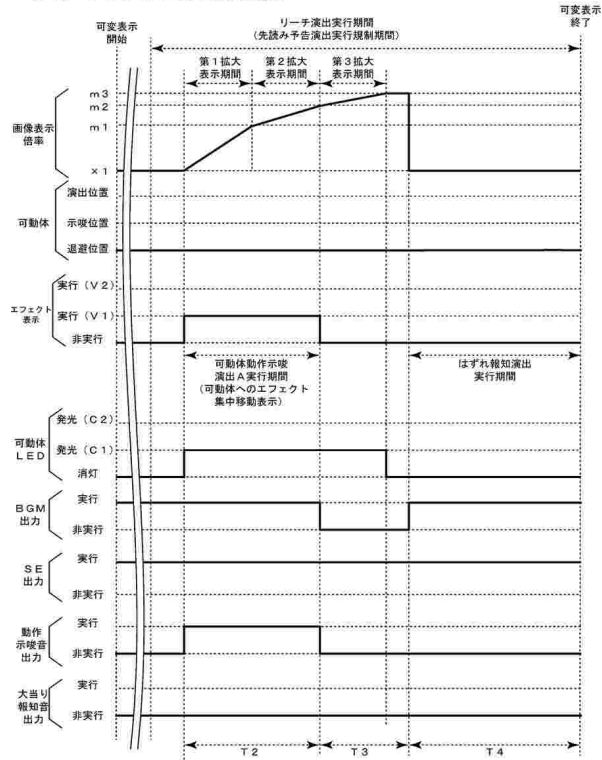
10

20

【図 10 - 22】

【図 10-22】

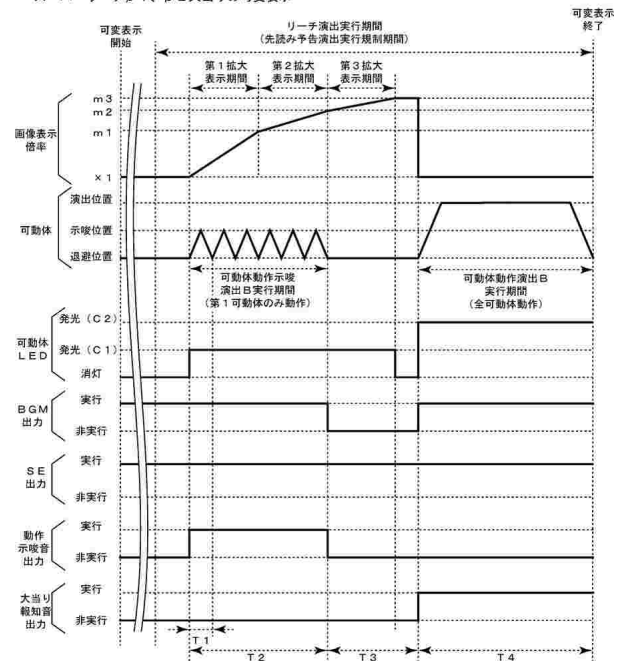
スーパーリーチ $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$ はずれの可変表示



【図 10 - 23】

【図 10-23】

スーパーリーチ $\beta 1$ 、 $\beta 2$ 大当りの可変表示



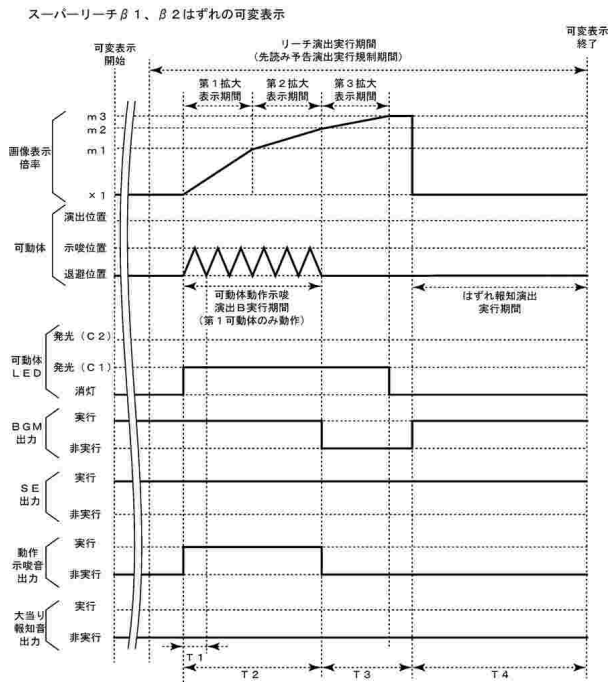
30

40

50

【図 10 - 24】

【図 10 - 24】



【図 10 - 25】

【図 10 - 25】

名称	可動体示唆動作	単位時間あたりの画像拡大率
第1拡大表示期間	有	大
第2拡大表示期間	有	中
第3拡大表示期間	無	小

10

【図 10 - 26】

【図 10 - 26】

(A)

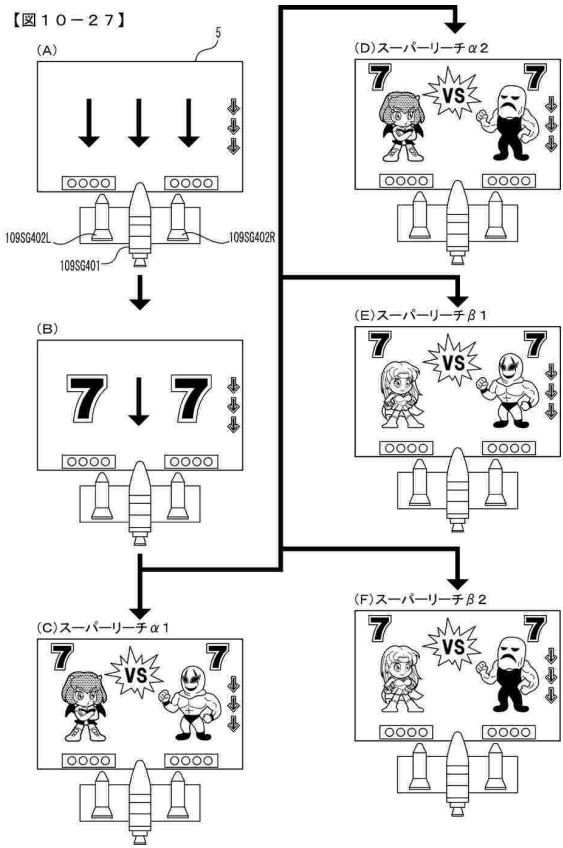
名称	演出態様	可動体LED
可動体動作示唆演出A	星型のエフェクト画像が第1可動体に対して繰り返し作用 (複数の星型のエフェクト画像が速度V1にて第1可動体に向けて移動)	輝度C1にて発光
可動体動作示唆演出B	第1可動体が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動	

(B)

名称	演出態様	可動体LED
可動体動作演出A	・可動体ユニットが第1状態から第3状態に変化 ・複数の星型のエフェクト画像が速度V2にて第1可動体から拡散	輝度C2にて発光
可動体動作演出B	・可動体ユニットが第1状態から第3状態に変化 ・爆発エフェクト画像表示	

【図 10 - 27】

【図 10 - 27】



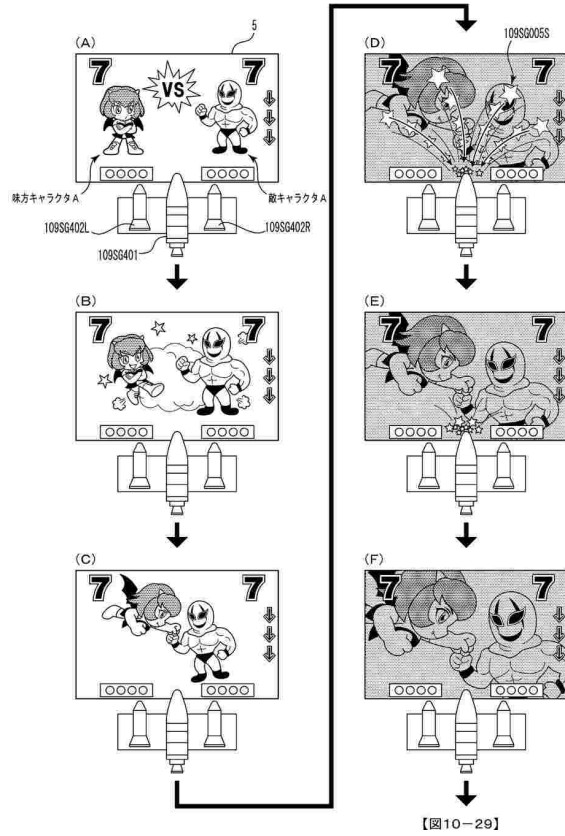
30

40

50

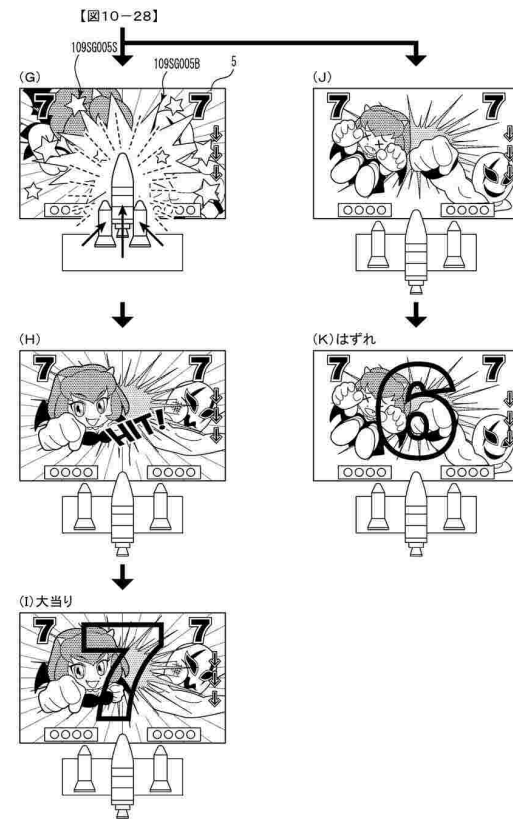
【図 10 - 28】

【図 10-28】



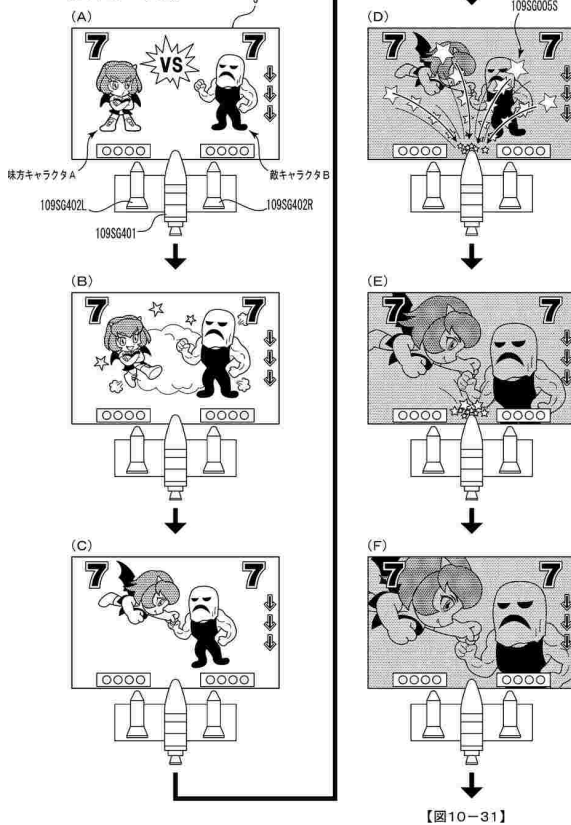
【図 10 - 29】

【図 10-29】



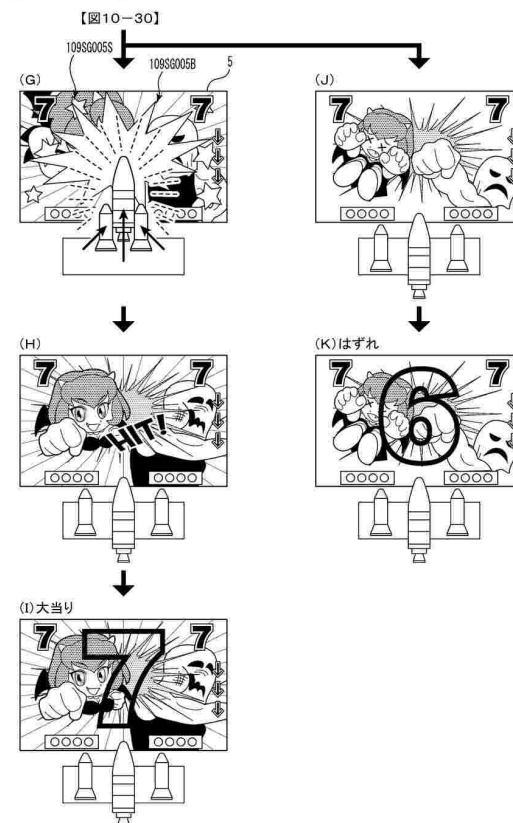
【図 10 - 30】

【図 10-30】



【図 10 - 31】

【図 10-31】



10

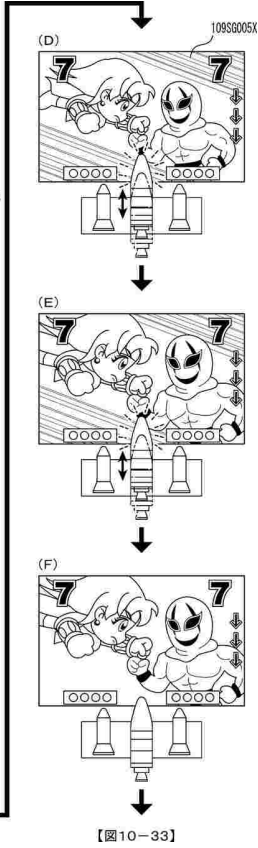
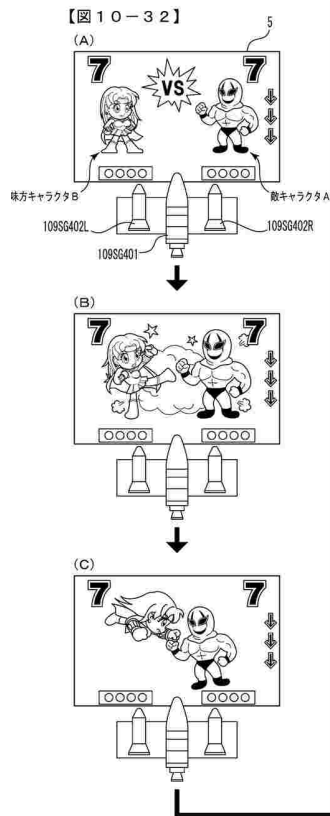
20

30

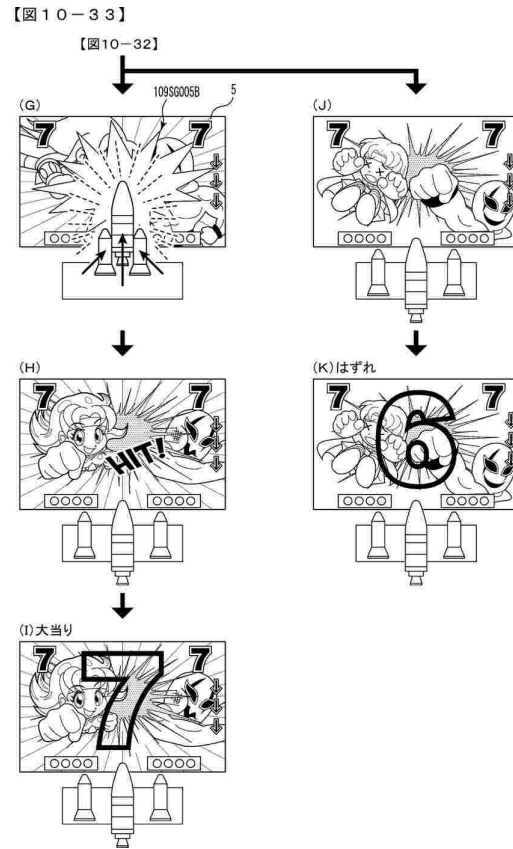
40

50

【図 10 - 32】



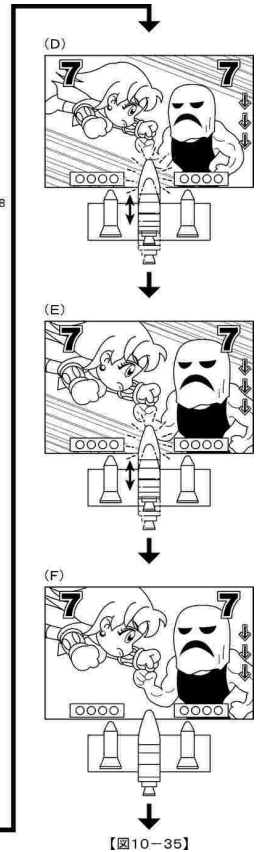
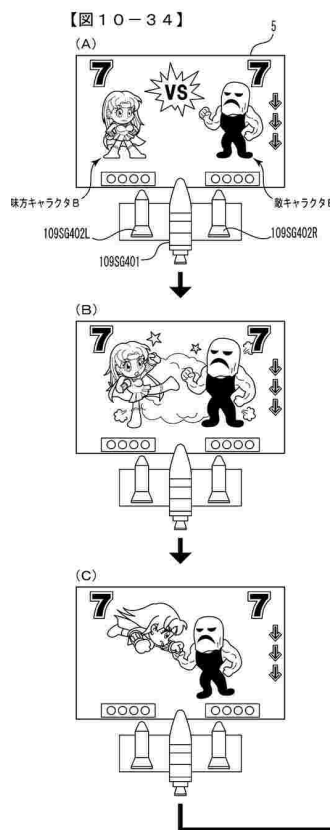
【図 10 - 33】



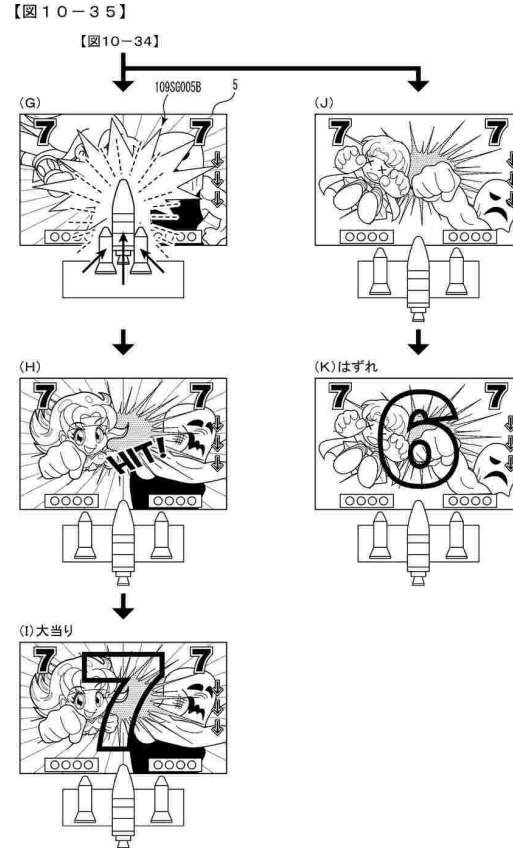
10

20

【図 10 - 34】



【図 10 - 35】



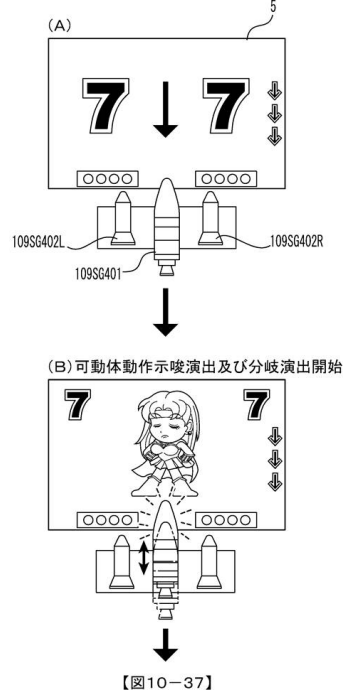
30

40

50

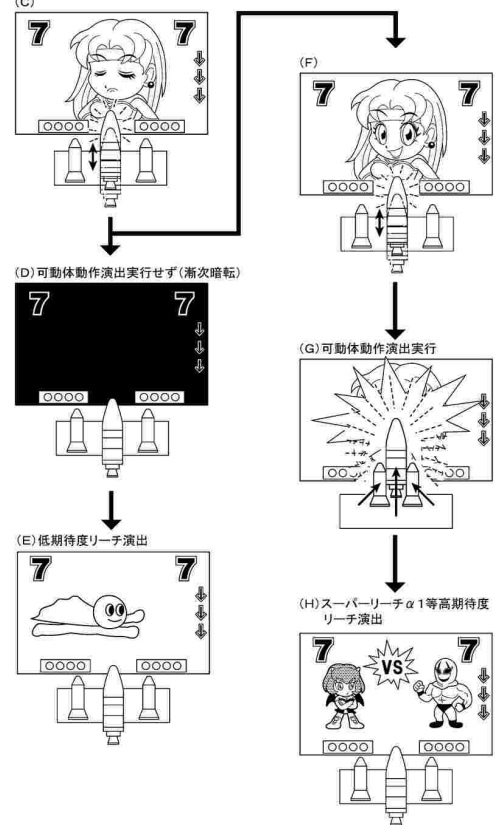
【図10-36】

【図10-36】



【図10-37】

【図10-37】



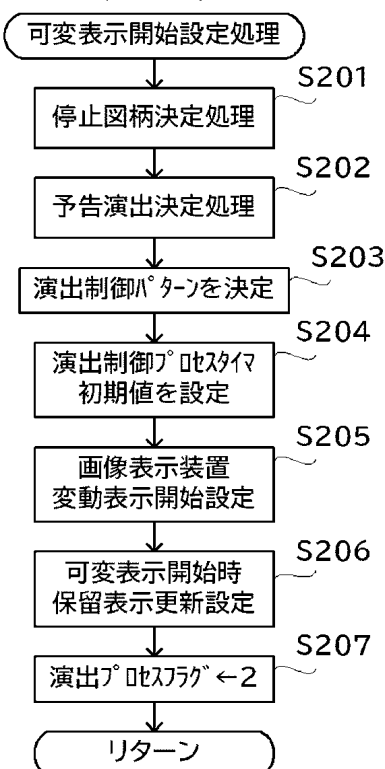
10

20

【図11-1】

【図11-1】

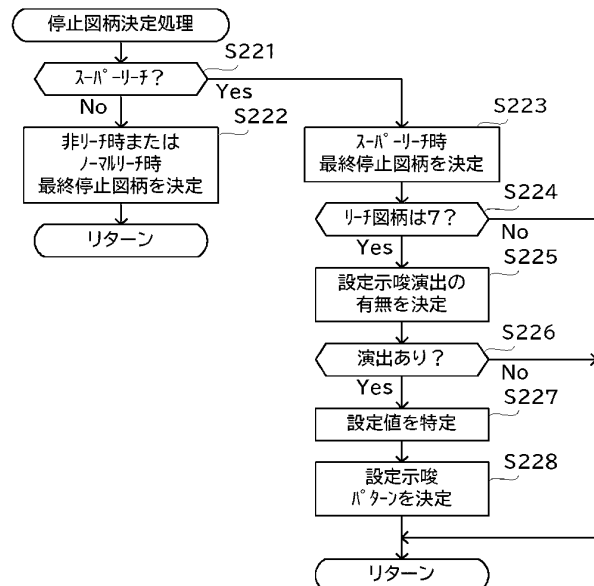
(S171)



【図11-2】

【図11-2】

(S201)



30

40

50

【図11-3】

【図11-3】

TA01

可変表示結果	設定示唆演出	判定値(個数)
ハズレ	演出なし	80
	演出あり	20
大当たり	演出なし	40
	演出あり	60

【図11-4】

【図11-4】

(A)

設定示唆パターン	図柄表示色	示唆内容
パターンRE-0	変化なし	期待度低(ガセ)
パターンRE-1	銅色	設定値が2以上確定
パターンRE-2	銀色	高設定の期待度高
パターンRE-3	金色	最高設定値が確定

(B)

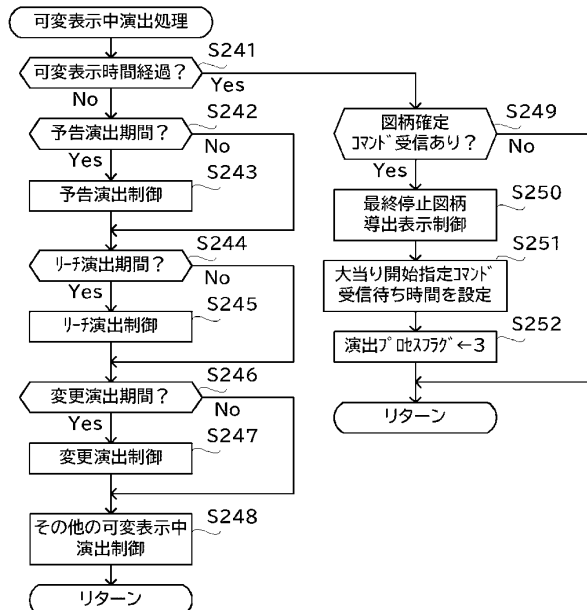
TA11

設定値	設定示唆パターン	判定値(個数)
1	パターンRE-0	95
	パターンRE-1	0
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
2	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
3	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
4	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
5	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
6	パターンRE-0	35
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	5

【図11-5】

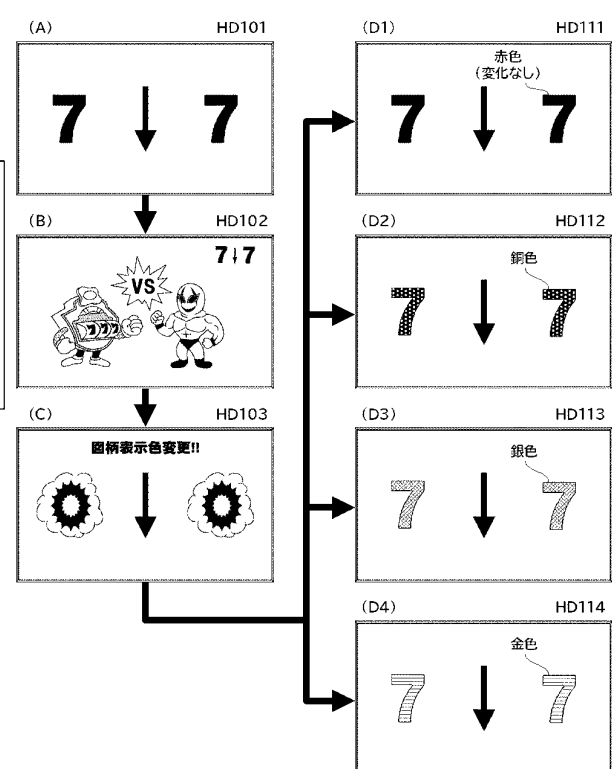
【図11-5】

(S172)



【図11-6】

【図11-6】



10

20

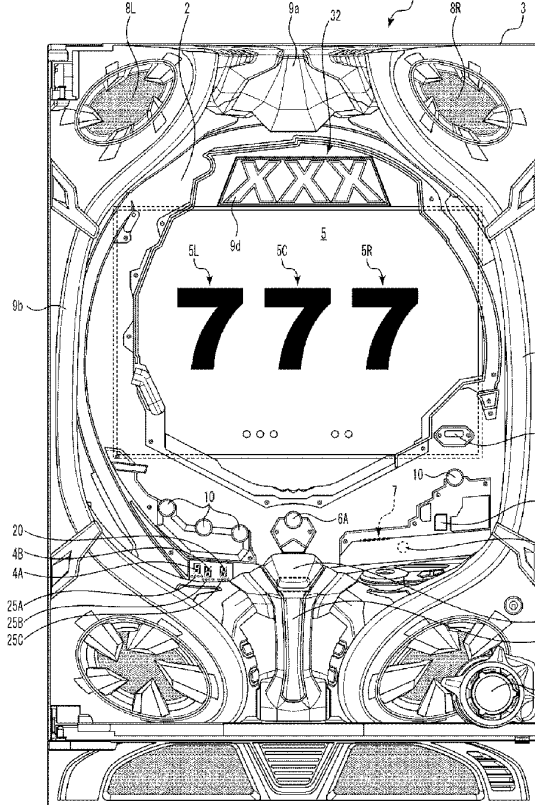
30

40

50

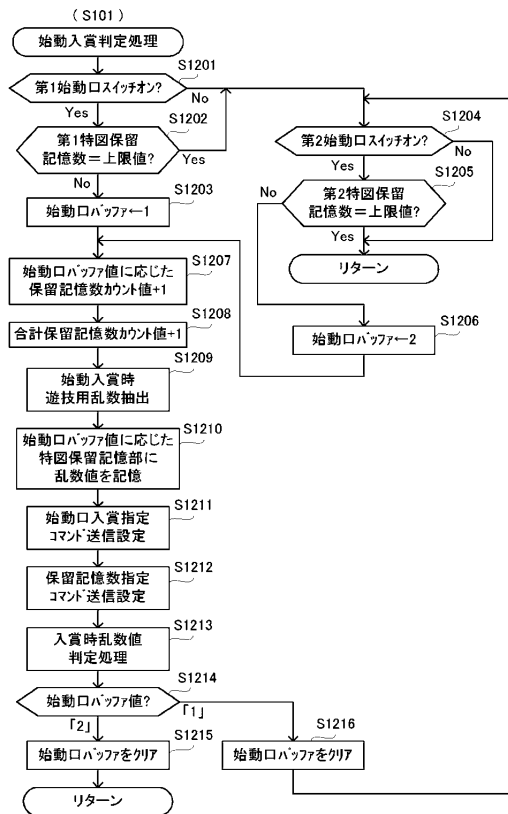
【図12-1】

【図12-1】



【図12-2】

【図12-2】

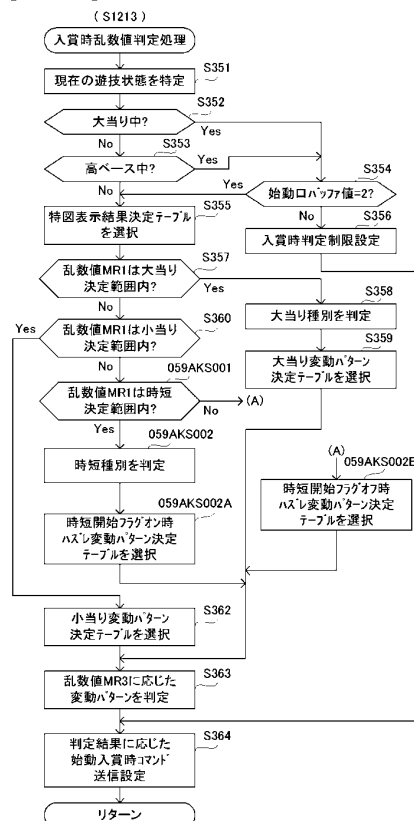


10

20

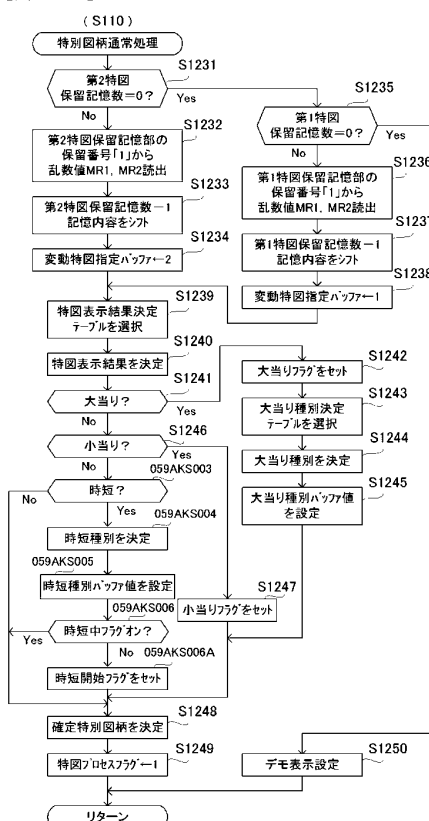
【図12-3】

【図12-3】



【図12-4】

【図12-4】



30

40

50

【図12-5】
【図12-5】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	8000～8189	大当たり
	30000～30350	小当たり
	40000～40218	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000～9899	大当たり
	30000～30350	小当たり
	40000～40218	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	1000～1189	大当たり
	35000～38277	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000～2899	大当たり
	35000～38277	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ

【図12-7】
【図12-7】

時短種別決定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	時短種別
第1特図	0～49	時短A(100回)
	50～99	時短B(50回)
第2特図	0～35	時短C(100回)
	36～99	時短D(20回)

【図12-6】
【図12-6】

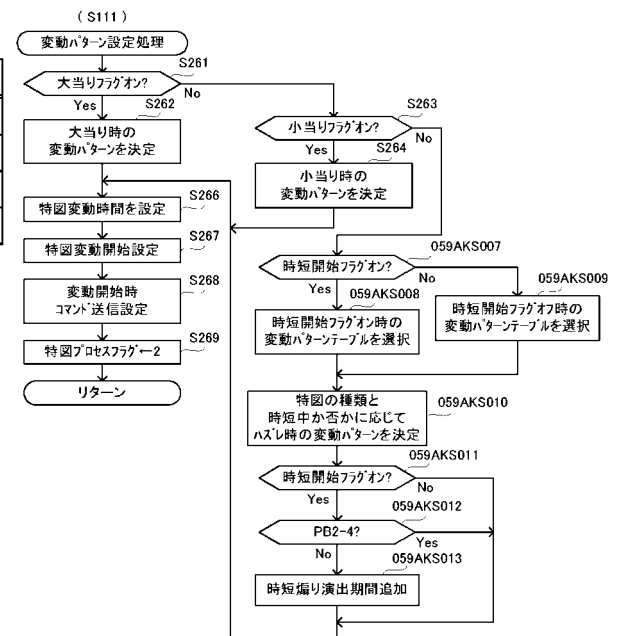
大当たり種別決定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
第1特図	0～35	非確変
	36～81	確変
	82～99	突確
第2特図	0～35	非確変
	36～99	確変

10

20

【図12-8】
【図12-8】



30

40

50

【図12-9】

【図12-9】

時短種別	時短煽り演出期間
時短A	10秒
時短B	10秒
時短C	2秒
時短D	1秒

【図12-10】

【図12-10】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	25000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-1	35000	スーパーリーチC(ハズレ)
PB2-2	50000	スーパーリーチB(ハズレ)
PB2-3	70000	スーパーリーチA(ハズレ)
PB2-4	60000	スーパーリーチB(時短確定)
PB2-5	45000	スーパーリーチC(時短かせ)
PA4-1	25000	ノーマルリーチ(大当り)
PB4-1	50000	スーパーリーチC(大当り)
PB4-2	65000	スーパーリーチB(大当り)
PB4-3	70000	スーパーリーチA(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	擬似連変動(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)

10

【図12-11】

【図12-11】

(A) 大当り変動パターン決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン
非確変	1~19	PA4-1
	20~70	PB4-1
	71~140	PB4-2
	141~251	PB4-3
確変	1~9	PA4-1
	10~65	PB4-1
	66~137	PB4-2
	138~251	PB4-3
突確	1~136	PC1-1
	137~160	PC1-2
	161~251	PC1-3

(B) 小当り変動パターン決定テーブル

決定値(MR3)	変動パターン
1~136	PC1-1
137~160	PC1-2
161~251	PC1-3

【図12-12】

【図12-12】

(A) 時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル(特図1:時短時、通常時共通)

時短種別	決定値(MR3)	変動パターン	内容
時短A (100回)	1~70	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)
	71~239	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
	240~251	PB2-4	スーパーリーチB(時短確定)
時短B (50回)	1~170	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)
	171~239	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
	240~251	PB2-4	スーパーリーチB(時短確定)

(B) 時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブル

進技状態	決定値(MR3)	変動パターン	内容
通常状態	1~100	PA1-1	短縮なし非リーチ(ハズレ)
	101~172	PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)
	173~200	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)
	201~221	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
	222~239	PB2-3	スーパーリーチA(ハズレ)
	240~251	PB2-5	スーパーリーチC(時短かせ)
時短状態	1~195	PA1-2	短縮あり非リーチ(ハズレ)
	196~227	PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)
	228~240	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)
	241~248	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
	249~251	PB2-3	スーパーリーチA(ハズレ)

(C) 時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル(特図2:通常時)

時短種別	決定値(MR3)	変動パターン	内容
時短C(100回)	1~227	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
時短D(20回)	228~251	PB2-5	スーパーリーチB(時短確定)

(D) 時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブル(特図2:時短時)

時短種別	決定値(MR3)	変動パターン	内容
時短C(100回)	1~251	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)
時短D(20回)			

(E) 時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブル(特図2:通常時)

変動パターン	内容	時短終了後の 可変表示回数
PA1-2	短縮あり→非リーチ(ハズレ)	2回目~4回目
PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)	1回目

20

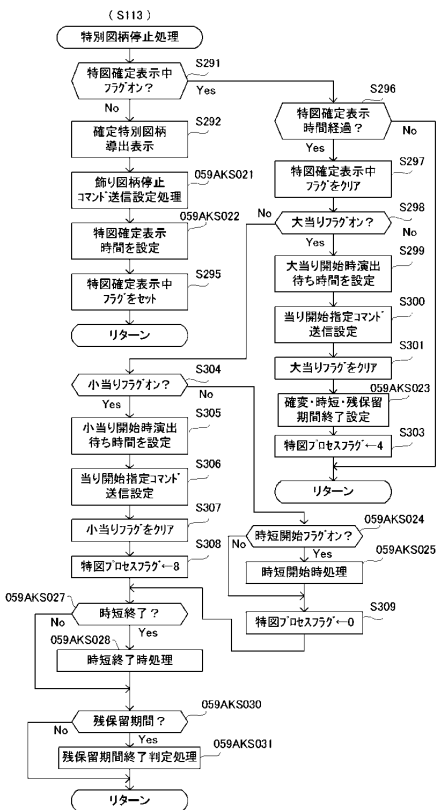
30

40

50

【図 12 - 13】

【図12-13】



【図 12 - 14】

【図12-14】

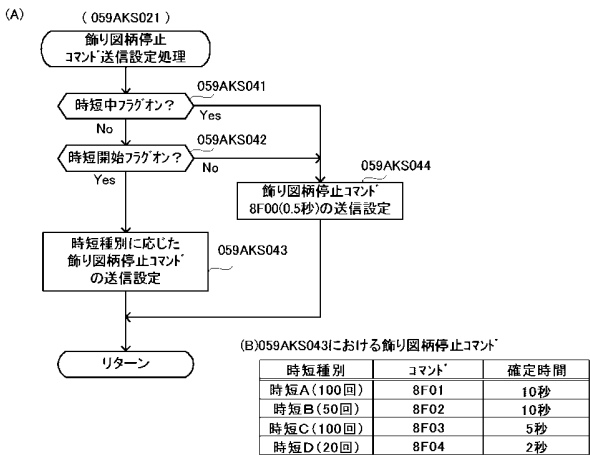
MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターン指定	演出図柄の変動パターンの指定(XX=変動パターン番号)
8A	01	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への遊技球の入賞の指定
8A	02	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への遊技球の入賞の指定
8C	XX	表示結果指定	XX毎の表示結果の指定
8D	01	第1図柄変動開始指定	第1特別図柄の変動開始の指定
8D	02	第2図柄変動開始指定	第2特別図柄の変動開始の指定
8F	XX	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
95	XX	遊技状態指定	遊技状態の指定(XX=遊技状態)
A0	00	大当り開始指定	大当り開始の指定
A1	00	小当り開始指定	小当り開始の指定
A2	XX	大人賞口開放中指定	XX回数目の大人賞口開放の指定
A3	XX	大人賞口開放後指定	XX回数目の大人賞口開放後の指定
A6	01	大当り終了指定	大当り終了の指定
A6	02	小当り終了指定	小当り終了の指定
C1	XX	第1特図保留記憶数指定	第1特図保留記憶数がXXであることの指定
C2	XX	第2特図保留記憶数指定	第2特図保留記憶数がXXであることの指定
C4	XX	図柄判定結果指定	入賞時判定結果(表示結果)の指定
C5	XX	変動パターン判定結果指定	入賞時判定結果(変動パターン)の指定

10

20

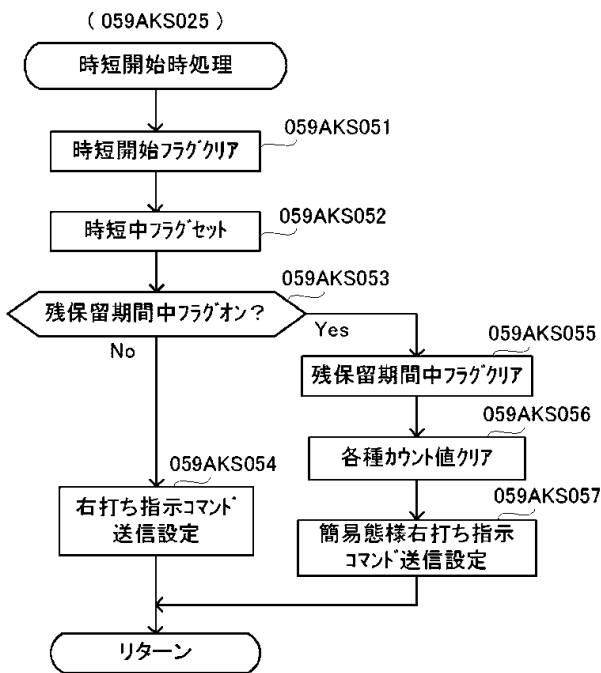
【図 12 - 15】

【図12-15】



【図 12 - 16】

【図12-16】

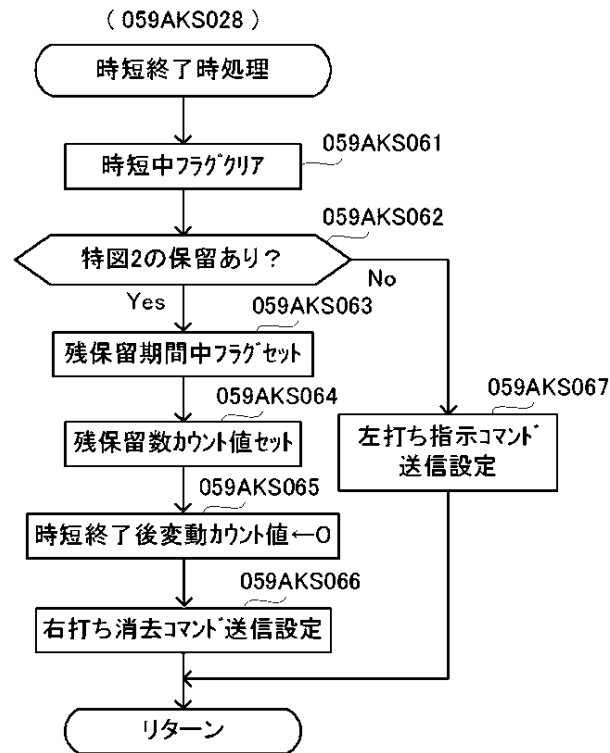


30

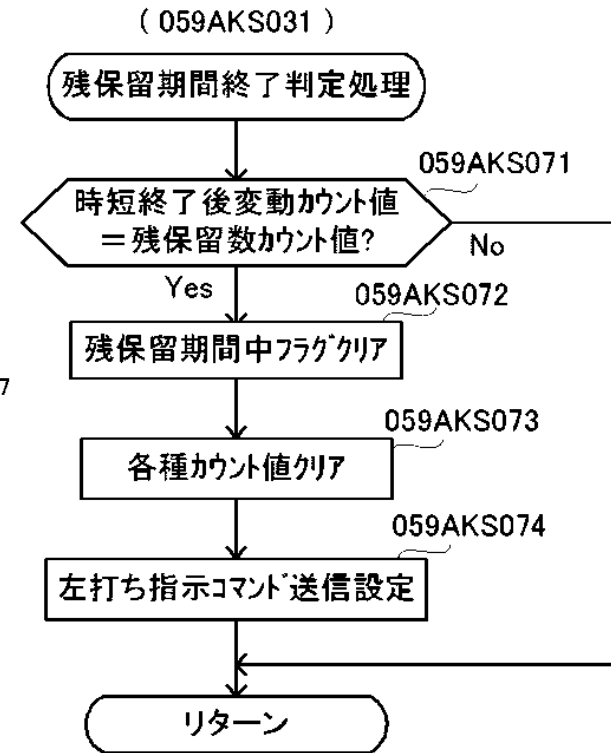
40

50

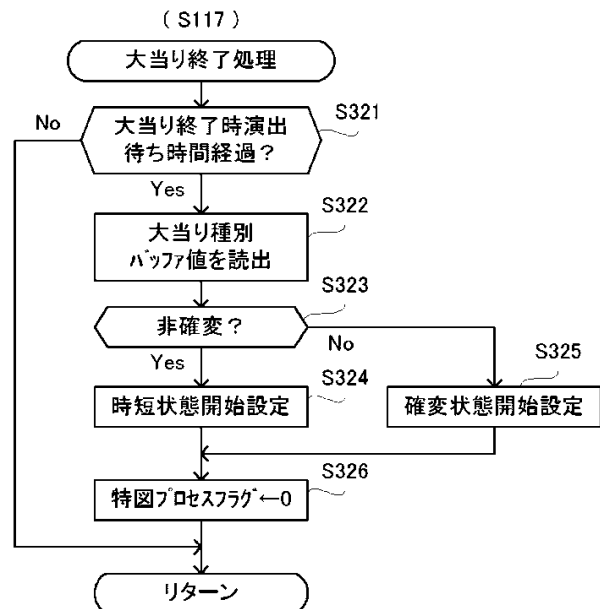
【図12-17】
【図12-17】



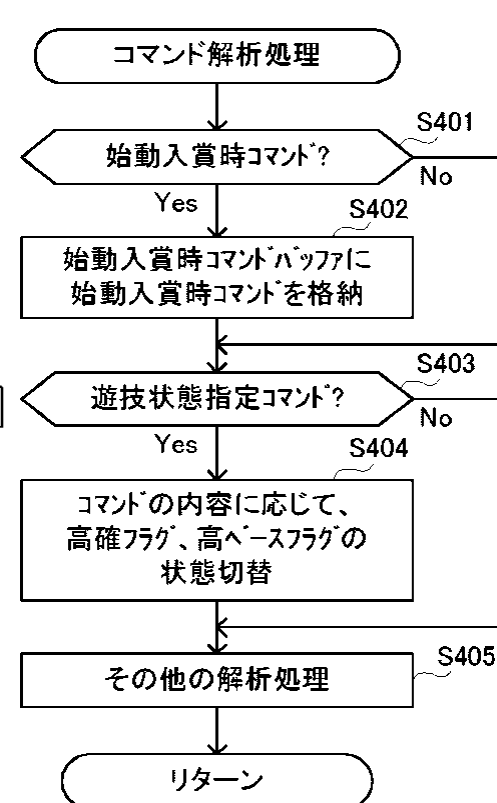
【図12-18】
【図12-18】



【図12-19】
【図12-19】



【図12-20】
【図12-20】



10

20

30

40

50

【図12-21】

【図12-21】

(A) 第1始動入賞時コマンドバッファ

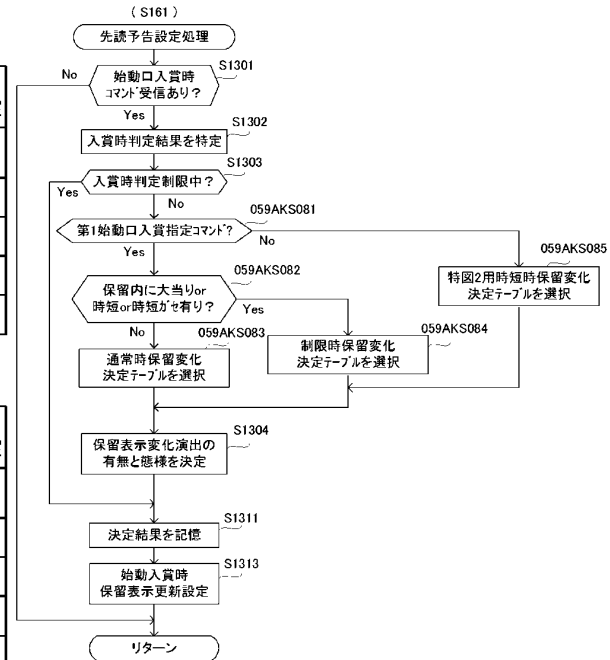
保留表示番号	第1始動口入賞指定	第1特図保留記憶数指定	図柄判定結果指定	変動パターン判定結果指定
0 (「アテン」表示)	B100 (H)	0000 (H)	C400 (H)	C500 (H)
1	B100 (H)	C101 (H)	C400 (H)	C500 (H)
2	B100 (H)	C102 (H)	C400 (H)	C500 (H)
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

(B) 第2始動入賞時コマンドバッファ

保留表示番号	第2始動口入賞指定	第2特図保留記憶数指定	図柄判定結果指定	変動パターン判定結果指定
0 (「アテン」表示)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

【図12-22】

【図12-22】



10

20

【図12-23】

【図12-23】

(A) 通常時保留変化決定テーブル

可変表示結果および変動パターン	実行有無と保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当たり	5	10	30	55
ハズレ(スーパーリーチ)/小当たり	25	25	25	25
時短・時短がせ	30	30	25	15
上記以外(その他)	40	35	20	5

(B) 制限時保留変化決定テーブル

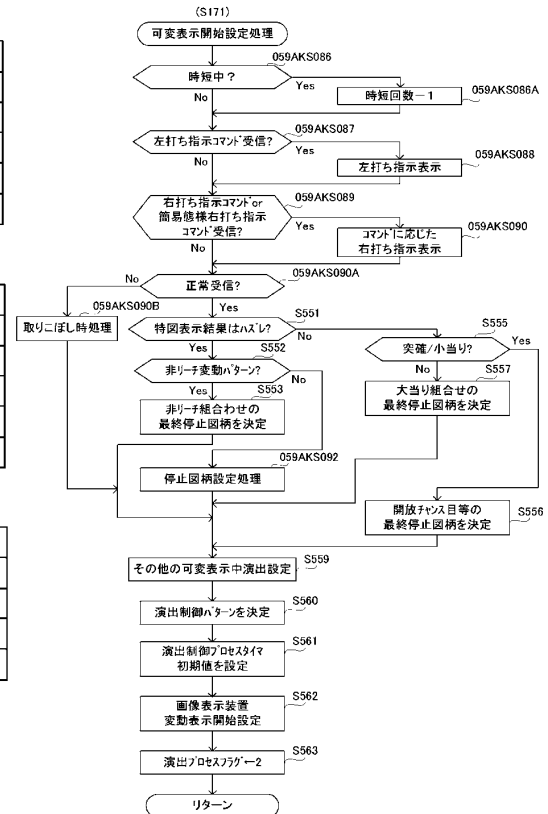
可変表示結果および変動パターン	実行有無と保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当たり	95	5	0	0
ハズレ(スーパーリーチ)/小当たり	96	4	0	0
時短・時短がせ	97	3	0	0
上記以外(その他)	98	2	0	0

(C) 特図2用時短時保留変化決定テーブル

可変表示結果および変動パターン	実行有無と保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当たり	2	3	30	65
ハズレ(スーパーリーチ)/小当たり	20	25	30	25
上記以外(その他)	45	30	20	5

【図12-24】

【図12-24】



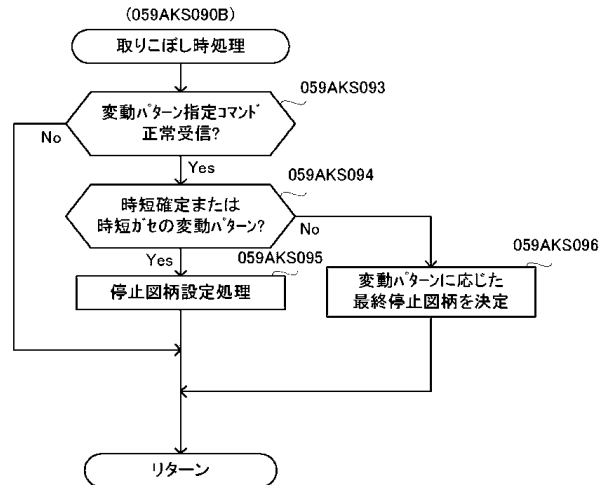
30

40

50

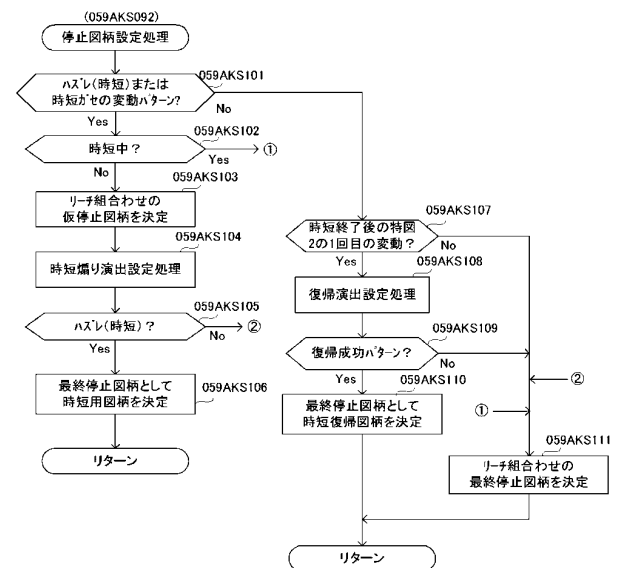
【図12-25】

【図12-25】



【図12-26】

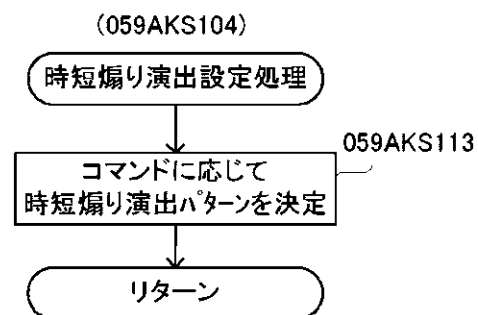
【図12-26】



10

【図12-27】

【図12-27】



【図12-28】

【図12-28】

時短種別および変動パターン (演出時間)	時短振り演出パターン			
	成功A	成功B	成功C	失敗
時短A・時短B(10秒)	100	0	0	0
時短C(2秒)	0	100	0	0
時短D(1秒)	0	0	100	0
時短がセ(10秒)	0	0	0	100

20

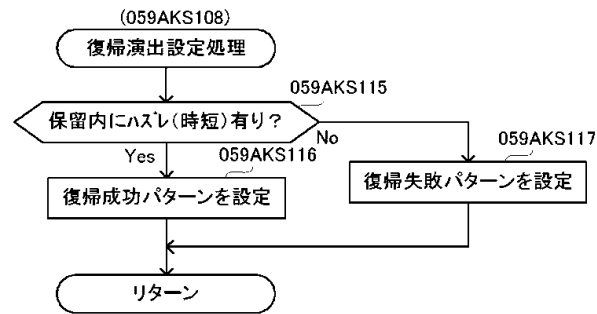
30

40

50

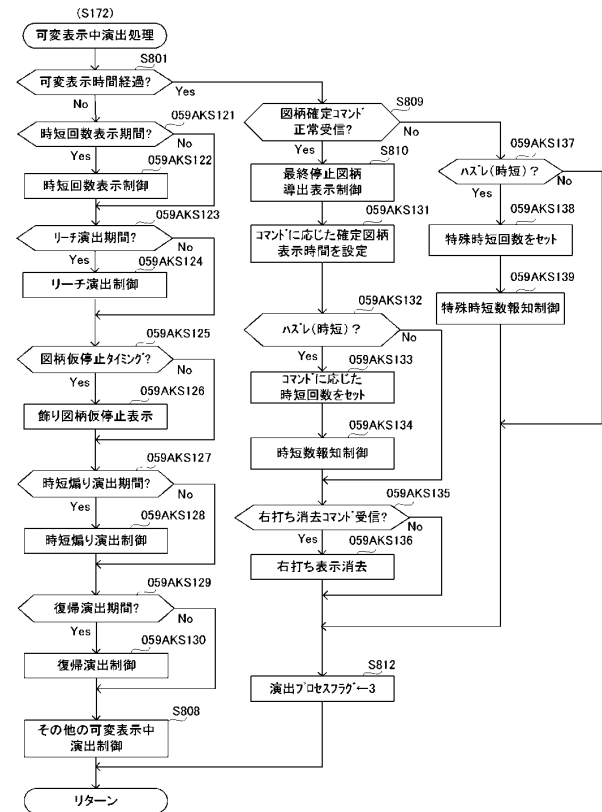
【図12-29】

【図12-29】



【図12-30】

【図12-30】

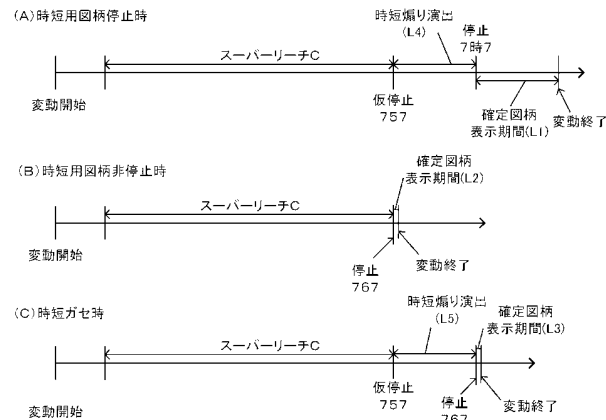


10

20

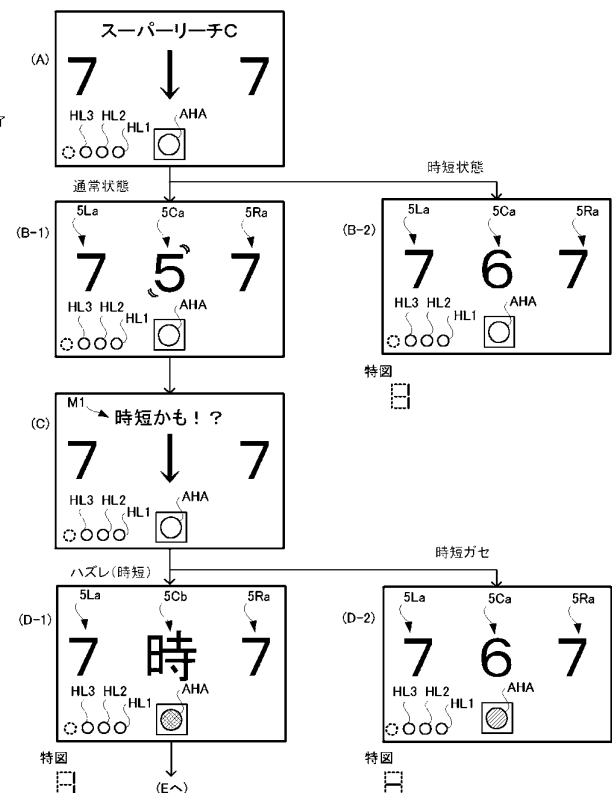
【図12-31】

【図12-31】



【図12-32】

【図12-32】



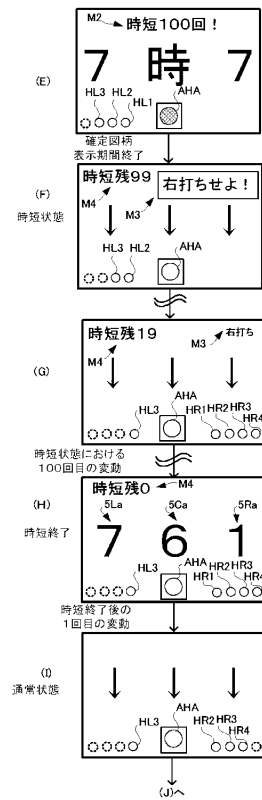
30

40

50

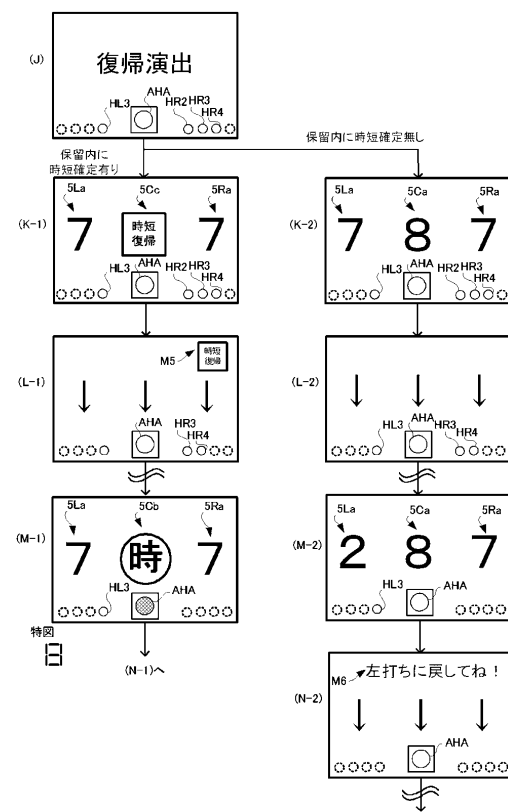
【図 12 - 33】

【図12-33】



【図 12 - 34】

【図12-34】

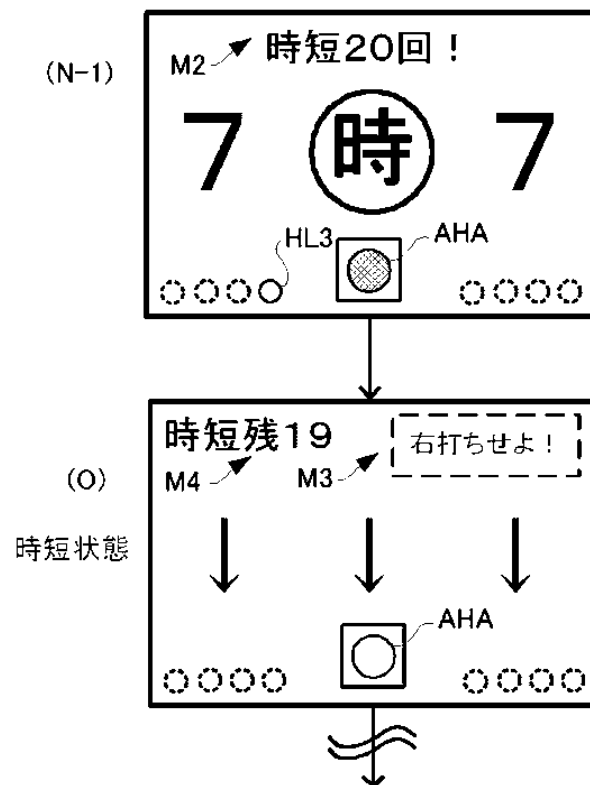


10

20

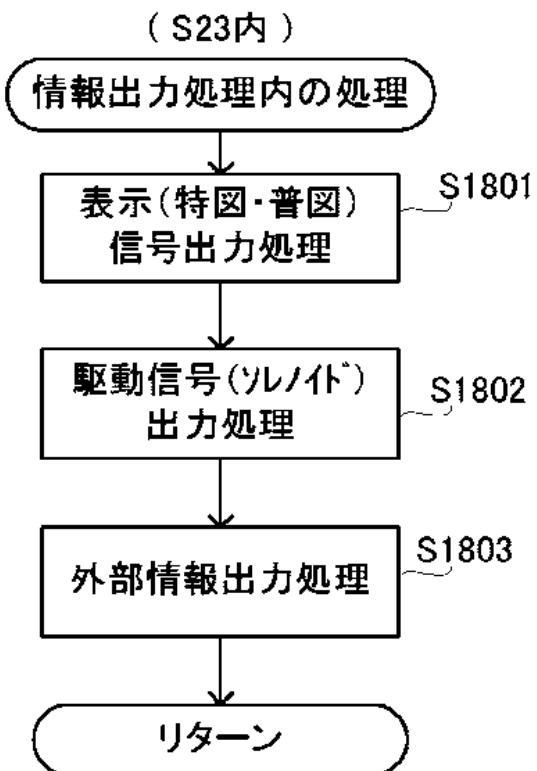
【図 12 - 35】

【図12-35】



【図 12 - 36】

【図12-36】



30

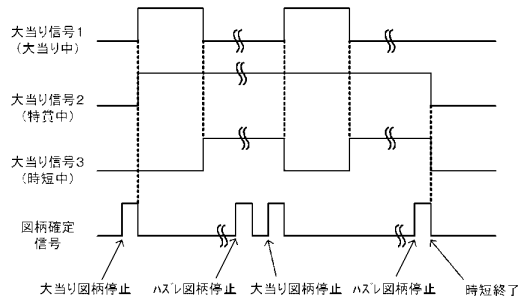
40

50

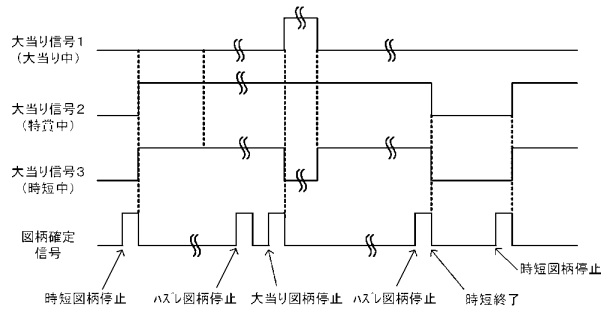
【図 1 2 - 3 7】

【図12-37】

(A)大当り遊技状態の終了で時短状態となる場合



(B)時短図柄停止で時短状態となる場合



【図 1 2 - 3 8】

【図12-38】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

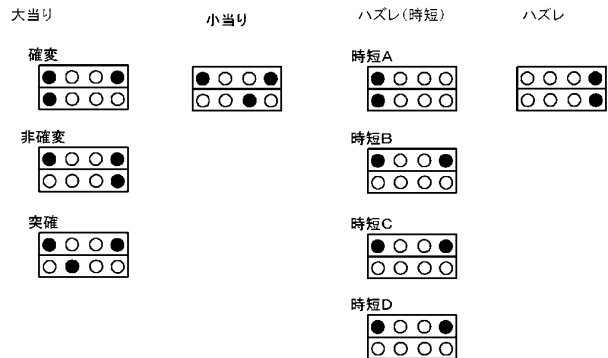
遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	8000～8189	大当り
	30000～30350	小当り
	40000～40218	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000～9899	大当り
	30000～30350	小当り
	40000～40218	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	1000～1189	大当り
	35000～38277	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000～2899	大当り
	35000～38277	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ

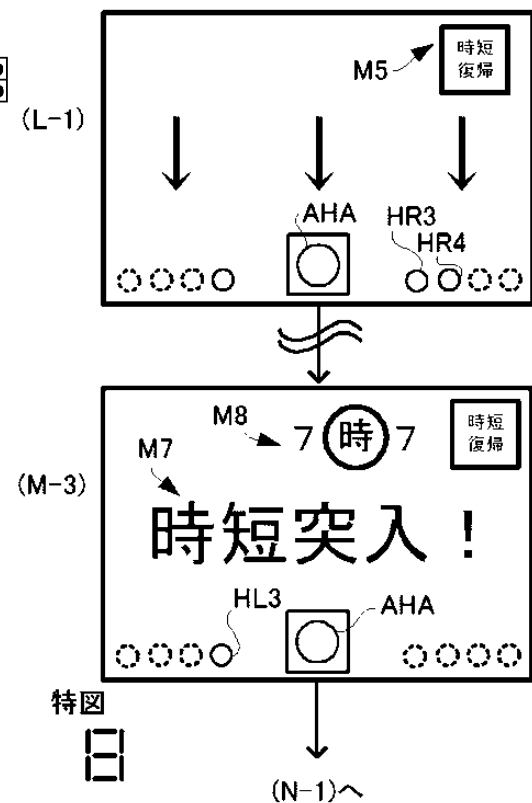
【図 1 2 - 3 9】

【図12-39】



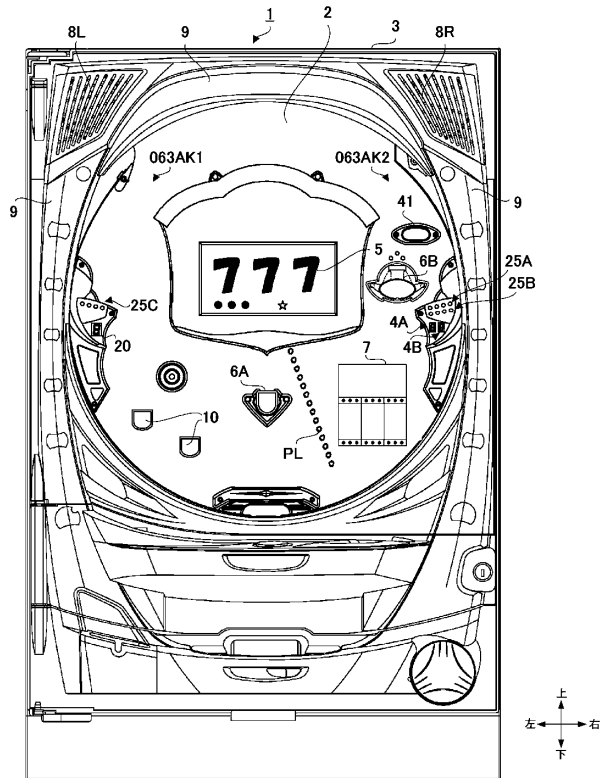
【図 1 2 - 4 0】

【図12-40】



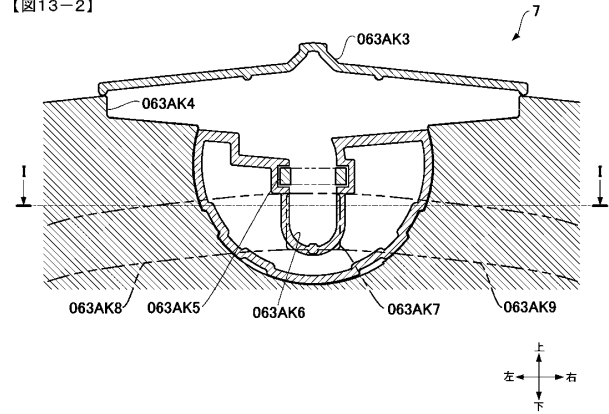
【図13-1】

【図13-1】



【図13-2】

【図13-2】

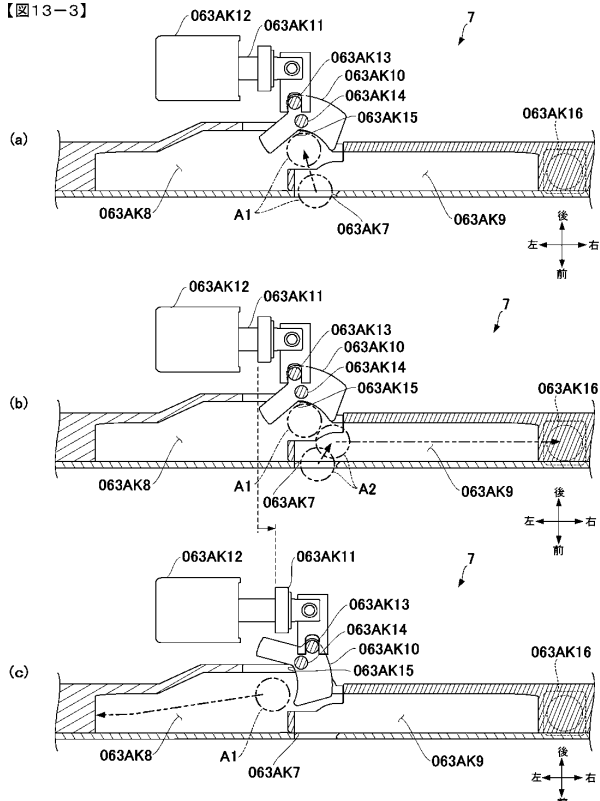


10

20

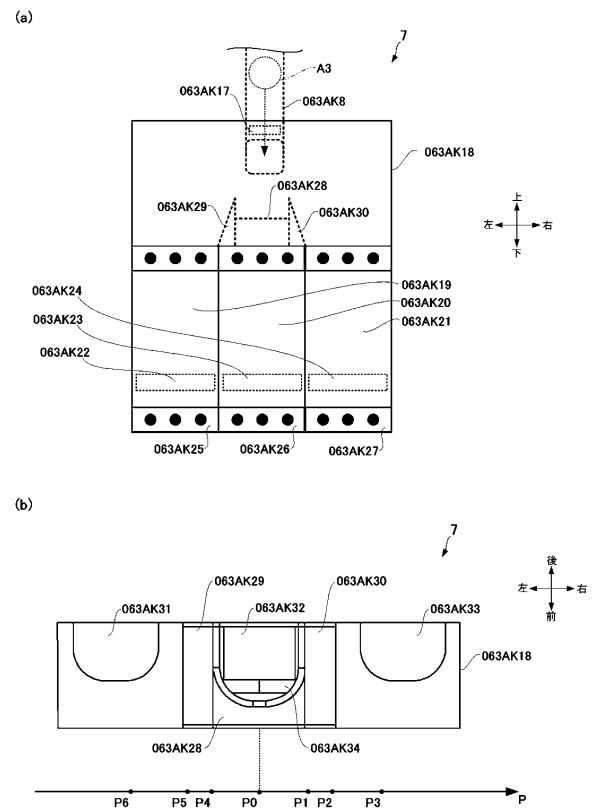
【図13-3】

【図13-3】



【図13-4】

【図13-4】



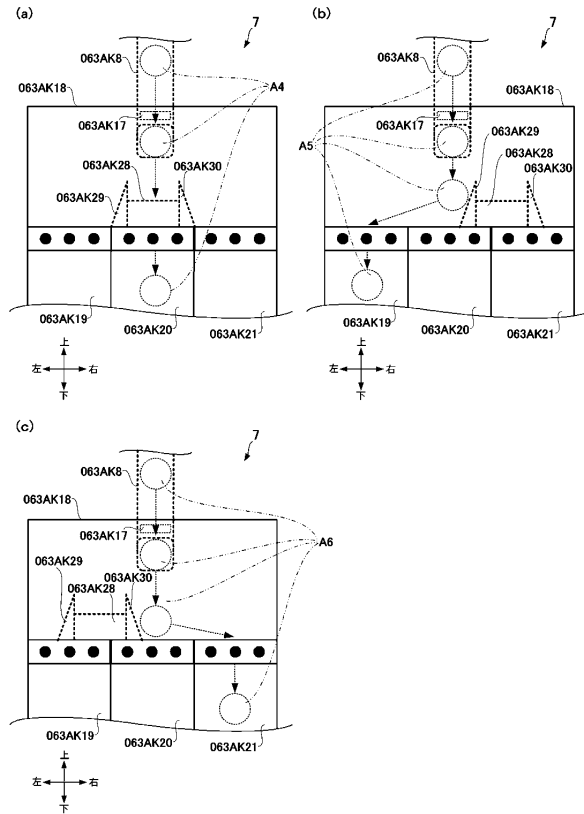
30

40

50

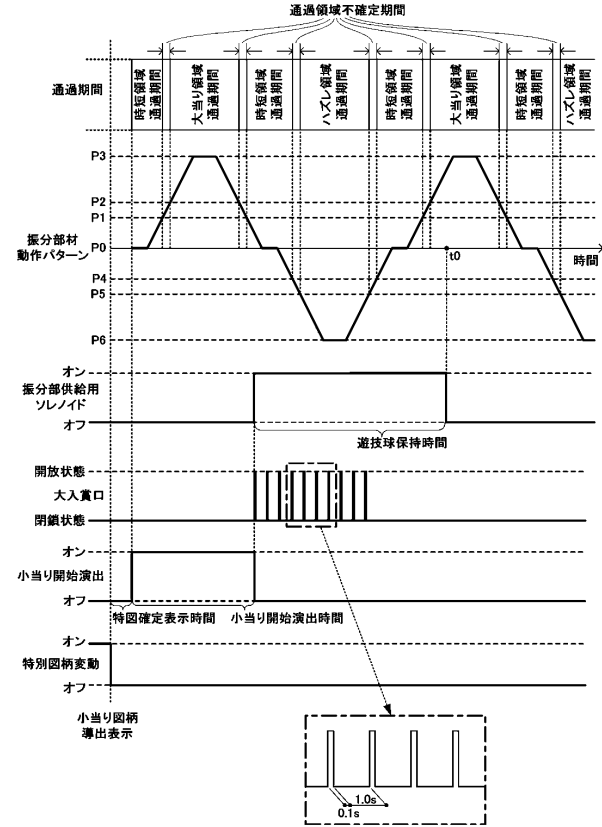
【 図 1 3 - 5 】

【图13-5】



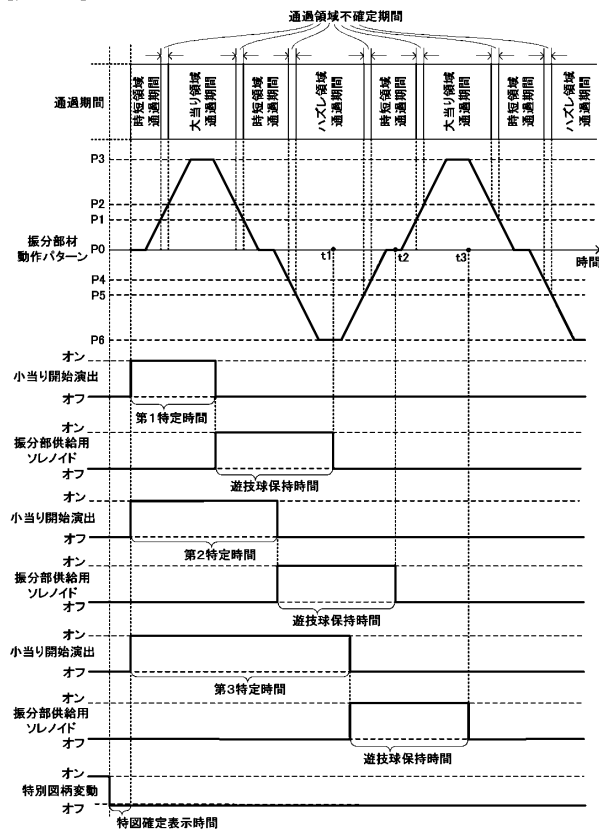
【 図 1 3 - 6 】

【图13-6】



【 図 1 3 - 7 】

【图13-7】



【 図 1 3 - 8 】

【图13-8】

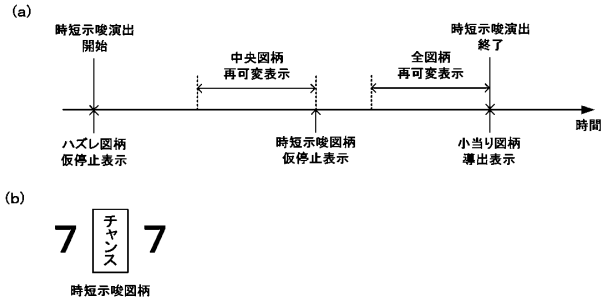


(b) 小当り変動時の演出の実行有無及び演出態様

遊技状態	時短示唆演出の 実行有無	通過編り演出	通過領域	通過報知演出
通常状態	時短示唆演出 あり	通常時 通過編り演出	大当たり領域	通常時大当たり領域 通過報知演出
			時短領域	時短領域 通過報知演出
			ハズレ領域	ハズレ領域 通過報知演出
時短状態	時短示唆演出 無し	時短時 通過編り演出	大当たり領域	時短時大当たり領域 通過報知演出
			時短領域	ハズレ領域 通過報知演出
			ハズレ領域	ハズレ領域 通過報知演出

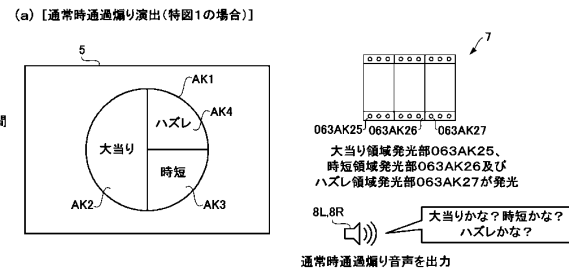
【図 13 - 9】

【図 13-9】

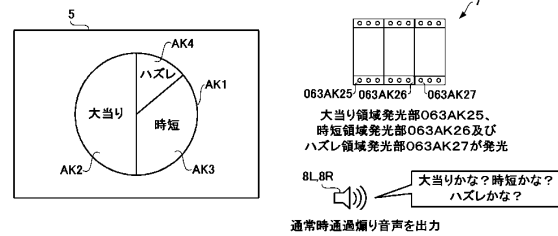


【図 13 - 10】

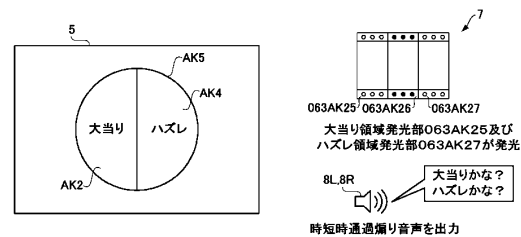
【図 13-10】



(b) [通常時通過演出(特図2の場合)]

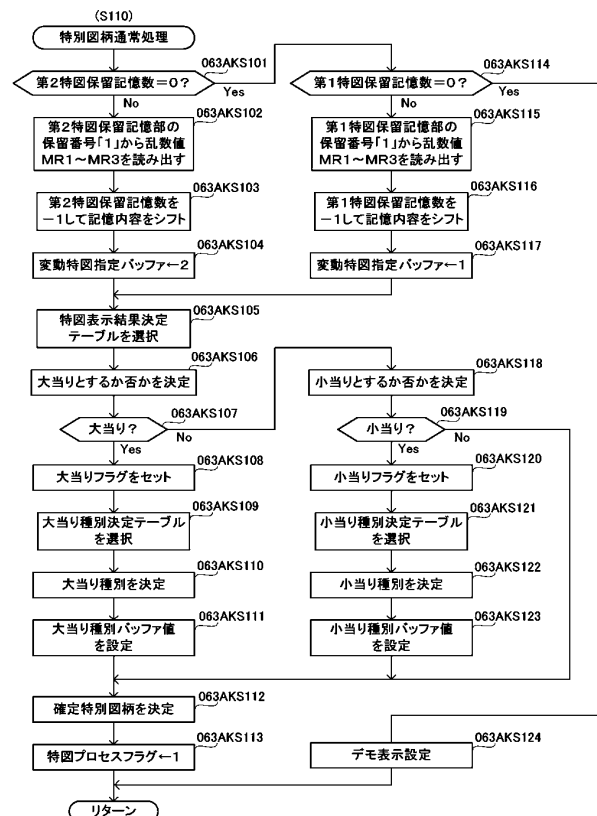


(c) [時短時通過演出]



【図 13 - 11】

【図 13-11】



【図 13 - 12】

【図 13-12】

(a) 第1特図表示結果決定テーブル

判定値(MR1)	特図表示結果
8000~8189	大当り
35000~38277	小当り
上記数値以外	ハズレ

(b) 第2特図表示結果決定テーブル

判定値(MR1)	特図表示結果
1000~1189	大当り
30000~40218	小当り
上記数値以外	ハズレ

10

20

30

40

50

【図13-13】

【図13-13】

(a) 大当り種別一覧

大当り種別	大当り遊技状態終了後
小当りA	時短状態(5回時短)
小当りB	時短状態(1回時短)

(b) 大当り種別決定テーブル

変動特図	大当り種別	決定割合
第1特図	大当りA	50%
	大当りB	50%
第2特図	大当りA	100%

【図13-14】

【図13-14】

(a) 小当り種別一覧

小当り種別	通過領域
小当りA	大当り領域(通過時大当りA)
小当りB	大当り領域(通過時大当りB)
小当りC	時短領域(通過時5回時短)
小当りD	時短領域(通過時1回時短)
小当りE	ハズレ領域

(b) 小当り種別決定テーブル

変動特図	小当り種別	決定割合
第1特図	小当りA	25%
	小当りB	25%
	小当りC	15%
	小当りD	10%
	小当りE	25%
第2特図	小当りA	35%
	小当りB	15%
	小当りC	15%
	小当りD	15%
	小当りE	20%

10

20

【図13-15】

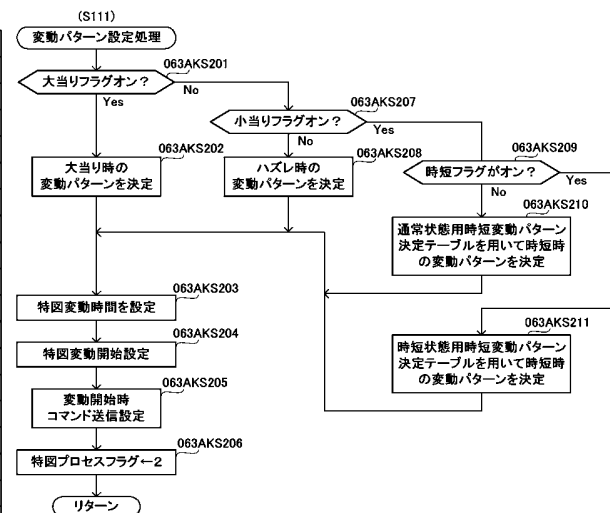
【図13-15】

変動パターン一覧

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	25000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-1	35000	スーパーリーチC(ハズレ)
PB2-2	50000	スーパーリーチB(ハズレ)
PB2-3	70000	スーパーリーチA(ハズレ)
PA3-1	25000	ノーマルリーチ(大当り)
PB3-1	50000	スーパーリーチC(大当り)
PB3-2	65000	スーパーリーチB(大当り)
PB3-3	70000	スーパーリーチA(大当り)
PA4-1	37000	ノーマルリーチ→時短示唆演出(小当り)
PB4-1	62000	スーパーリーチC→時短示唆演出(小当り)
PB4-2	77000	スーパーリーチB→時短示唆演出(小当り)
PB4-3	82000	スーパーリーチA→時短示唆演出(小当り)
PA5-1	25000	ノーマルリーチ(小当り)
PB5-1	50000	スーパーリーチC(小当り)
PB5-2	65000	スーパーリーチB(小当り)
PB5-3	70000	スーパーリーチA(小当り)

【図13-16】

【図13-16】



30

40

50

【図13-17】

【図13-17】

大当り変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

変動パターン	決定割合
PA3-1	5%
PB3-1	20%
PB3-2	30%
PB3-3	45%

大当り期待度:スーパーリーチA>スーパーリーチB>スーパーリーチC>ノーマルリーチ

【図13-18】

【図13-18】

ハズレ変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

変動パターン	決定割合
PA1-1	10%
PA1-2	34%
PA2-1	50%
PB2-1	3%
PB2-2	2%
PB2-3	1%

【図13-19】

【図13-19】

(a) 通常状態用時短変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

小当り種別	変動パターン			
	PA4-1	PB4-1	PB4-2	PB4-3
小当りA	1%	2%	3%	94%
小当りB	1%	4%	5%	90%
小当りC	1%	50%	30%	19%
小当りD	1%	60%	35%	4%
小当りE	94%	3%	2%	1%

(b) 時短状態用時短変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

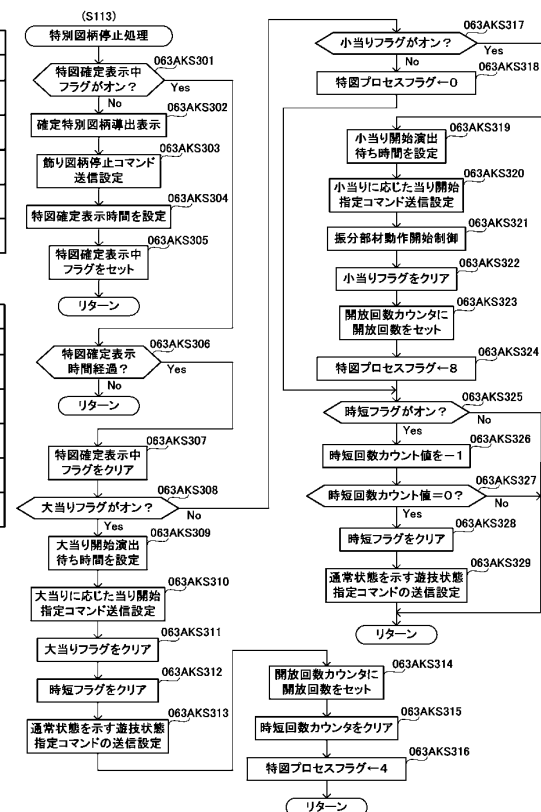
小当り種別	変動パターン		
	PA5-1	PB5-2	PB5-3
小当りA	1%	2%	3%
小当りB	1%	4%	5%
小当りC	1%	50%	30%
小当りD	1%	60%	35%
小当りE	94%	3%	2%

大当り領域通過期待度:スーパーリーチA>スーパーリーチB>スーパーリーチC

時短領域通過期待度:スーパーリーチC>スーパーリーチB>スーパーリーチA

【図13-20】

【図13-20】



【図13-21】

【図13-21】

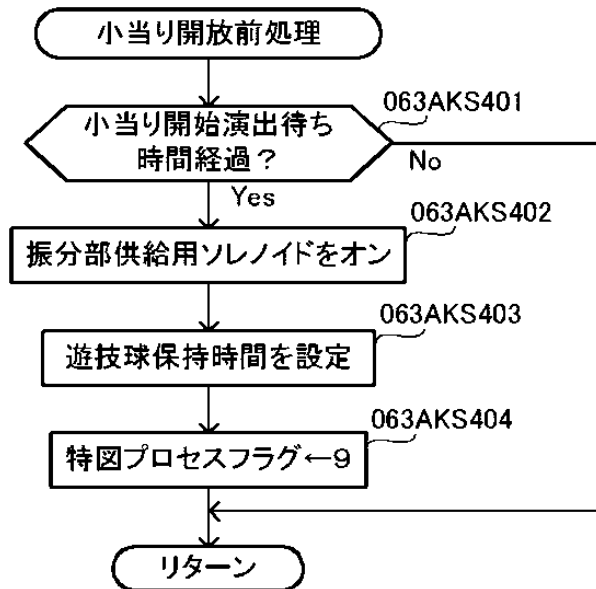
小当り開始演出待ち時間決定テーブル

小当り種別	小当り開始演出待ち時間
小当りA	第3特定時間
小当りB	第3特定時間
小当りC	第2特定時間
小当りD	第2特定時間
小当りE	第1特定時間

【図13-22】

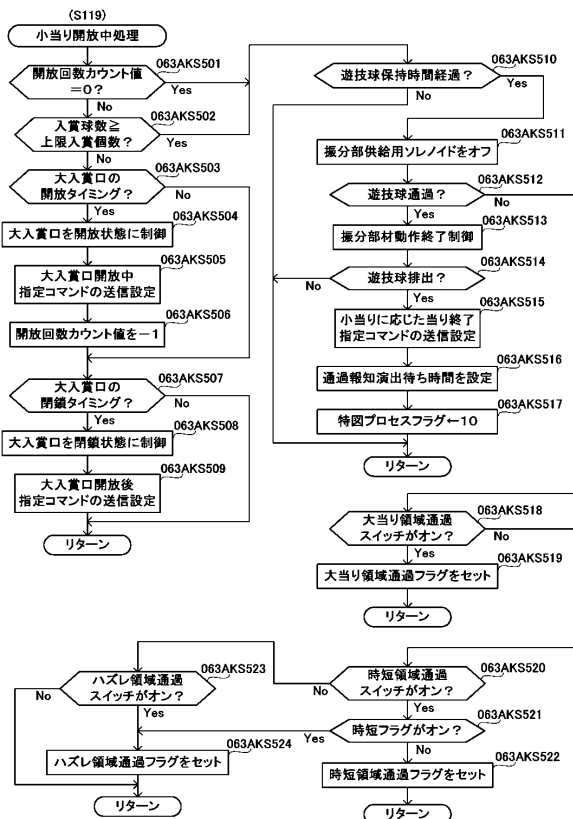
【図13-22】

(S118)



【図13-23】

【図13-23】



【図13-24】

【図13-24】

当り終了指定コマンド決定テーブル

フラグの状態	小当り種別	当り終了指定コマンド	小当り遊技状態終了後
大当り領域通過フラグがオン	小当りA	小当り終了指定コマンド1	大当りA
	小当りB	小当り終了指定コマンド2	大当りB
時短領域通過フラグがオン	小当りC	小当り終了指定コマンド3	時短状態(可変表示5回)
	小当りD	小当り終了指定コマンド4	時短状態(可変表示1回)
ハズレ領域通過フラグがオン		小当り終了指定コマンド5	遊技状態の変化なし

10

20

30

40

50

【図13-25】

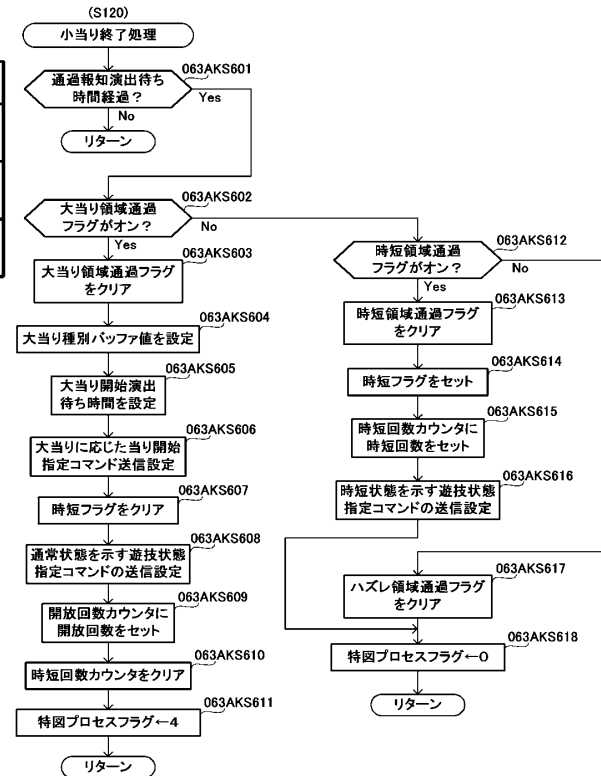
【図13-25】

通過報知演出待ち時間決定テーブル

フラグの状態	通過報知演出待ち時間
大当り領域通過フラグがオン	第3特別時間
時短領域通過フラグがオン	第2特別時間
ハズレ領域通過フラグがオン	第1特別時間

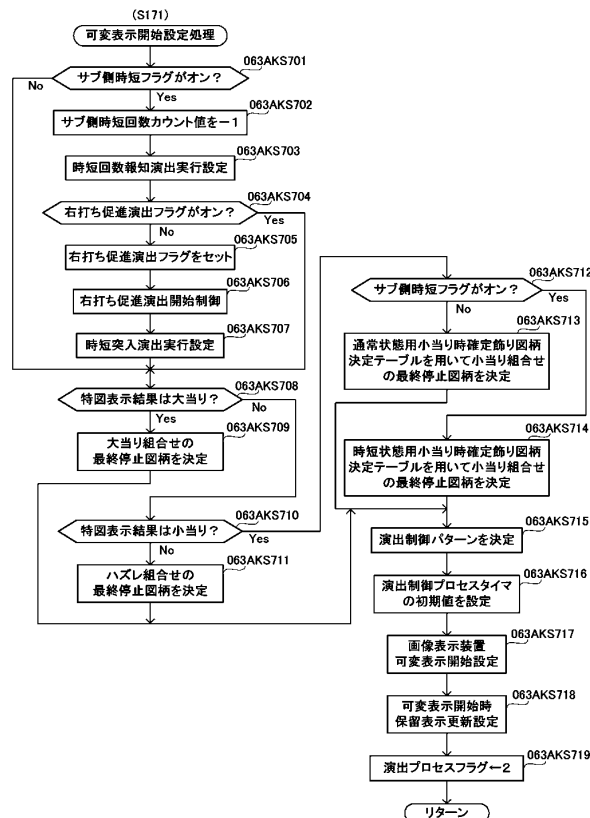
【図13-26】

【図13-26】



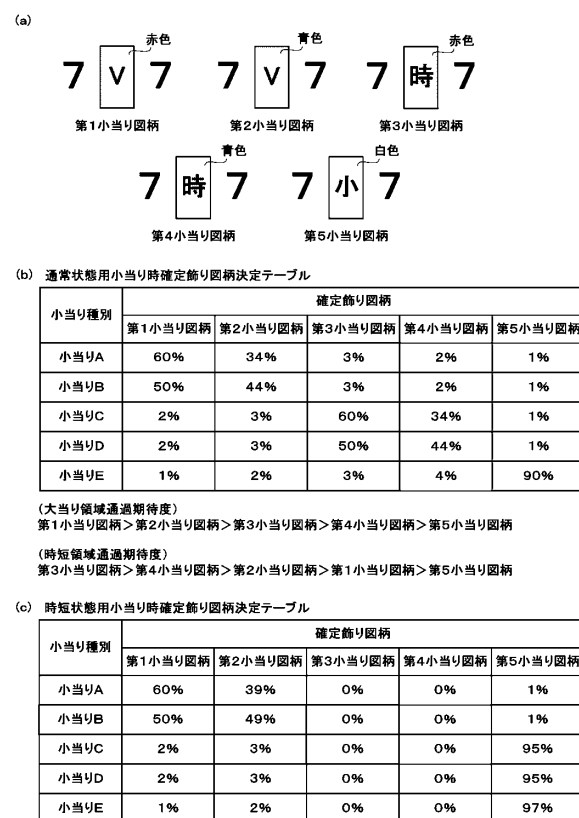
【図13-27】

【図13-27】



【図13-28】

【図13-28】



10

20

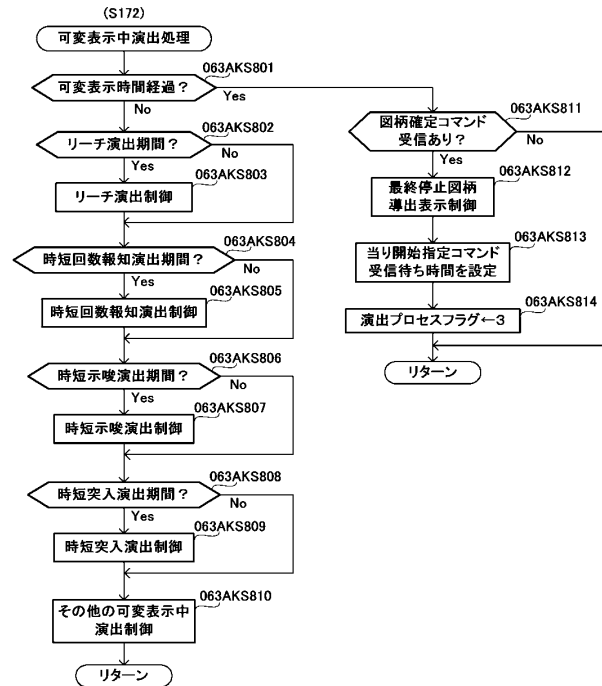
30

40

50

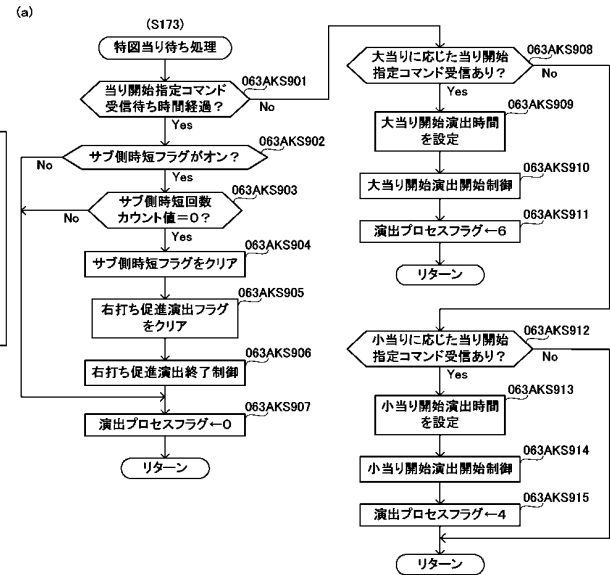
【図13-29】

【図13-29】



【図13-30】

【図13-30】

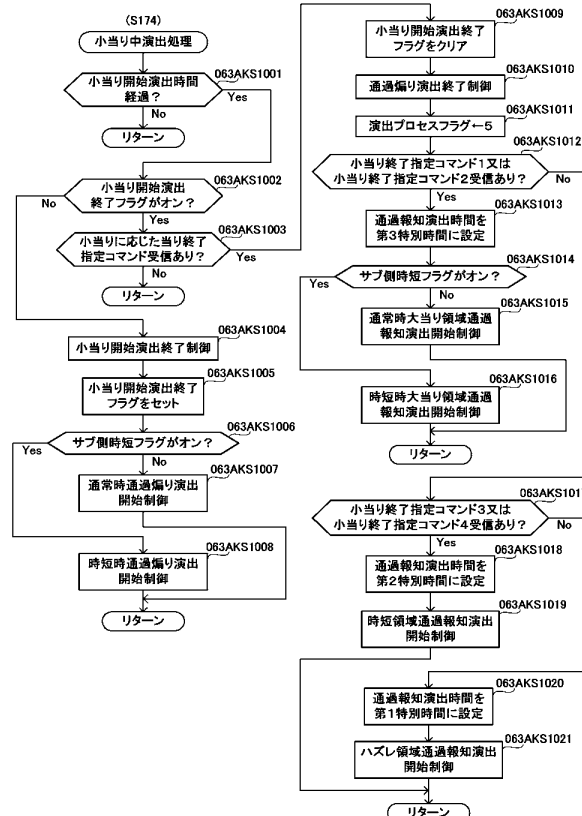


(b) 小当り開始演出時間決定テーブル

小当り種別	小当り開始演出時間
小当りA	第3特定時間
小当りB	第3特定時間
小当りC	第2特定時間
小当りD	第2特定時間
小当りE	第1特定時間

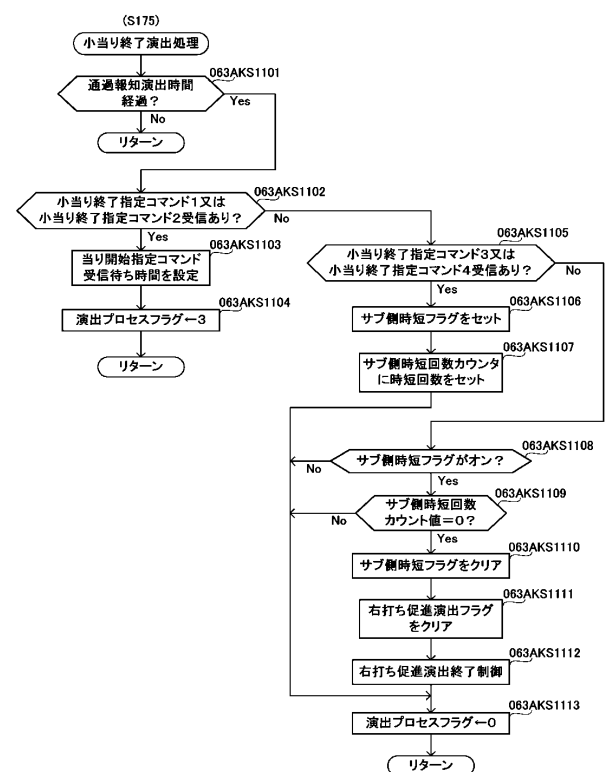
【図13-31】

【図13-31】



【図13-32】

【図13-32】



10

20

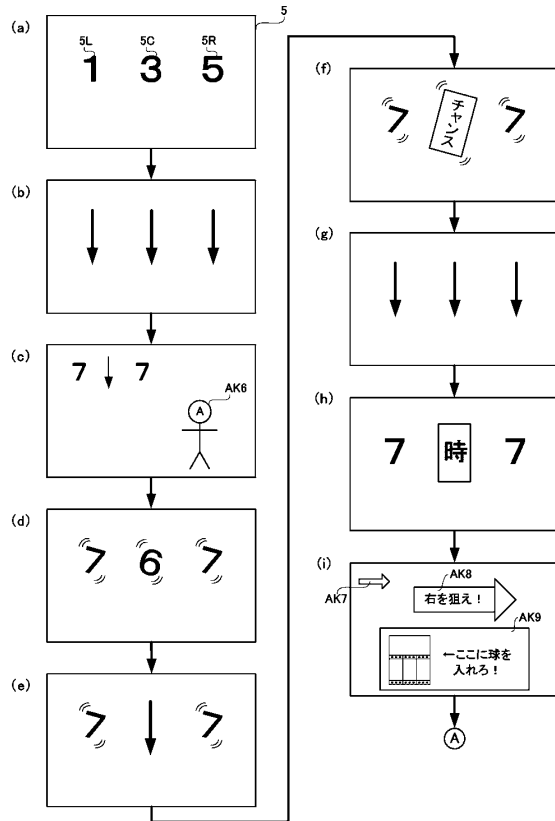
30

40

50

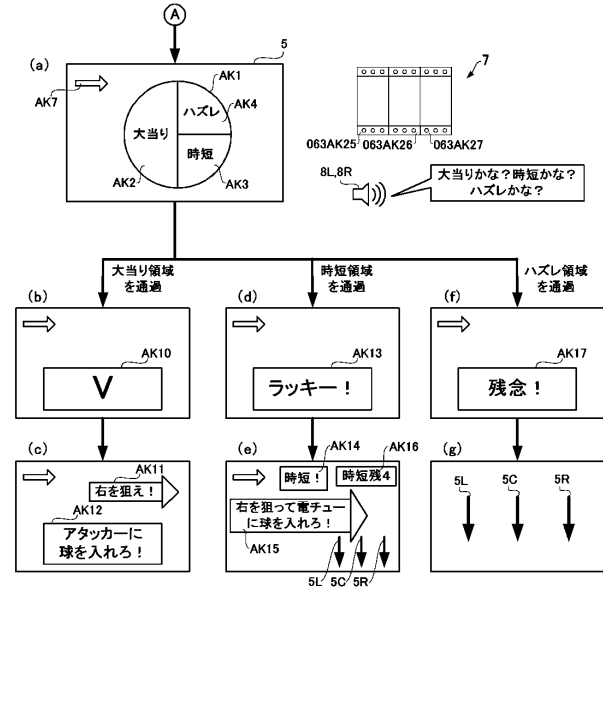
【図13-33】

【図13-33】



【図13-34】

【図13-34】

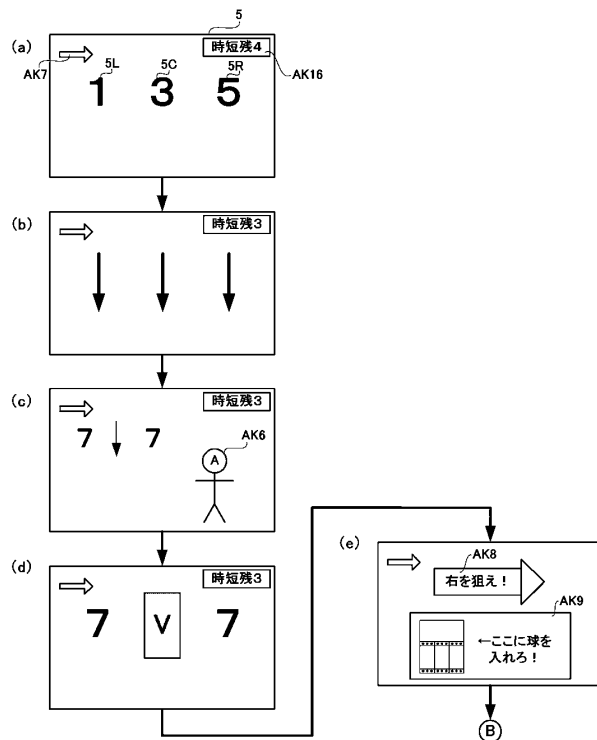


10

20

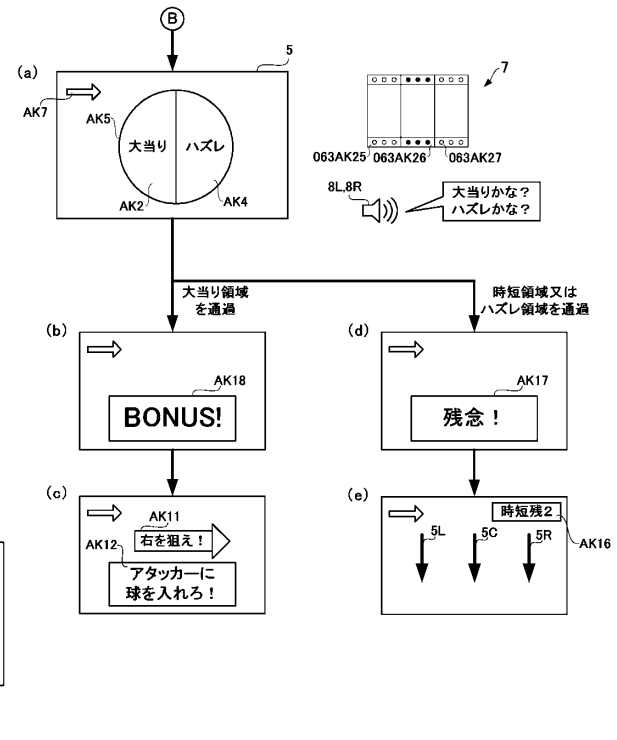
【図13-35】

【図13-35】



【図13-36】

【図13-36】



30

40

50

【図13-37】

【図13-37】

(a) 通常時保留変化決定テーブル

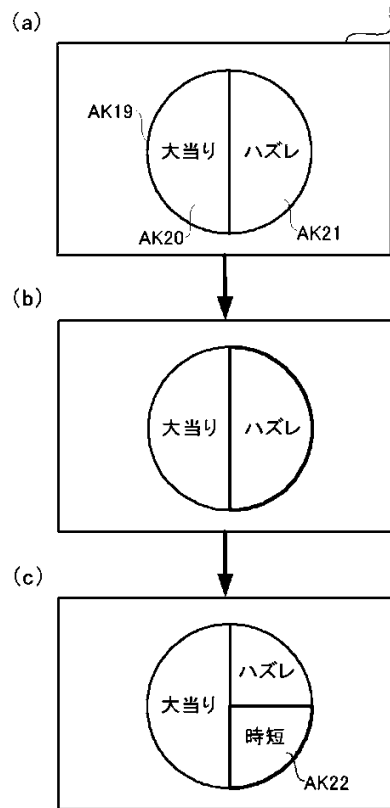
可変表示結果 及び小当り種別	実行有無及び保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	4%	9%	29%	58%
小当りA又は小当りB	5%	10%	30%	55%
小当りC又は小当りD	30%	30%	25%	15%
小当りE	39%	36%	20%	5%
ハズレ	40%	35%	20%	5%

(b) 制限時保留変化決定テーブル

可変表示結果 及び小当り種別	実行有無及び保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	95%	5%	0%	0%
小当りA又は小当りB	96%	4%	0%	0%
小当りC又は小当りD	97%	3%	0%	0%
小当りE	98%	2%	0%	0%
ハズレ	99%	1%	0%	0%

【図13-38】

【図13-38】

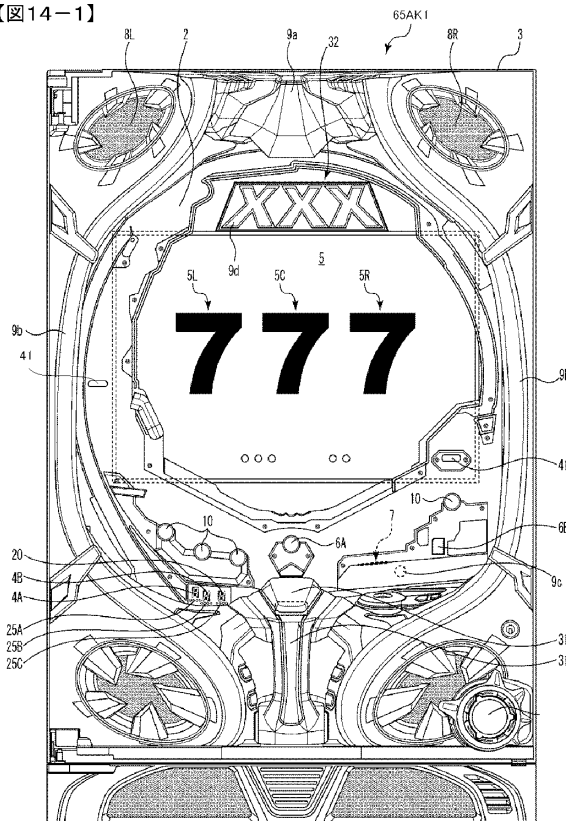


10

20

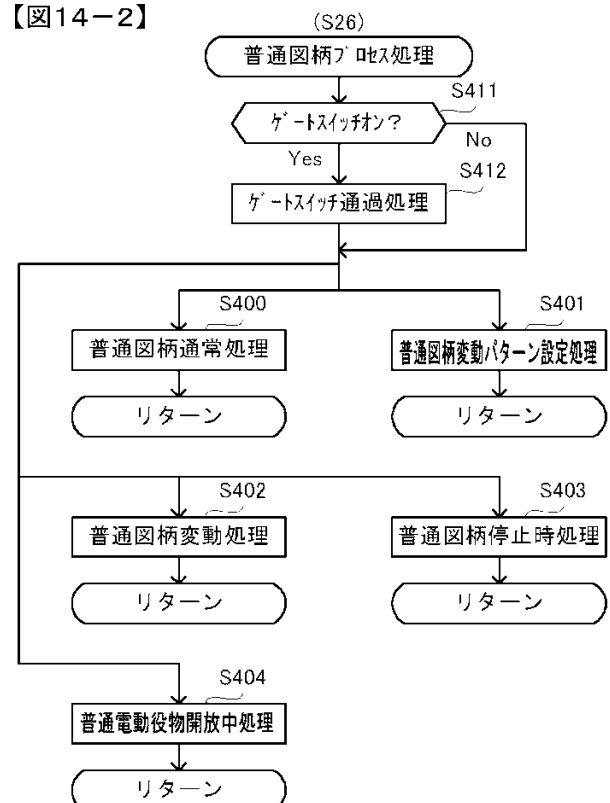
【図14-1】

【図14-1】



【図14-2】

【図14-2】



30

40

50

【図 14 - 3】

【図 14-3】

(低ペース時)

(A)	判定値	普図表示結果	普通電動役物開放時間	普図変動時間	図柄確定時間
	1,2	当り	5秒	10秒	0.5秒
	3~230	ハズレ	-	10秒	0.5秒
	231~240	ハズレ(時短図柄A)	-	10秒	10秒
	241~250	ハズレ(時短図柄B)	-	15秒	10秒

(高ペース時)

(B)	判定値	普図表示結果	普通電動役物開放時間	普図変動時間	図柄確定時間
	1~229	当り	7.5秒	1.5秒	0.5秒
	230	ハズレ	-	1.5秒	0.5秒
	231~240	ハズレ(時短図柄A)	-	1.5秒	0.5秒
	241~250	ハズレ(時短図柄B)	-	1.5秒	0.5秒

【図 14 - 4】

【図 14-4】

(低ペース時)

(A)	普図表示結果	時短回数
	ハズレ(時短図柄A)	50回
	ハズレ(時短図柄B)	100回

(高ペース時)

(B)	普図表示結果	時短回数
	ハズレ(時短図柄A)	0回(加算なし)
	ハズレ(時短図柄B)	

10

【図 14 - 5】

【図 14-5】

(低ペース時)

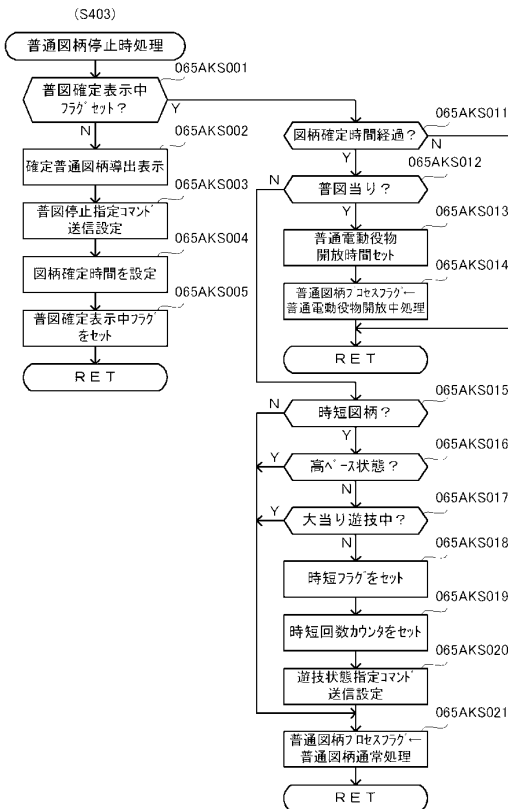
(A)	第1特図表示結果	時短回数
	大当りA	50回
	大当りB	100回

(高ペース時)

(B)	第2特図表示結果	時短回数
	大当りC	100回

【図 14 - 6】

【図 14-6】



20

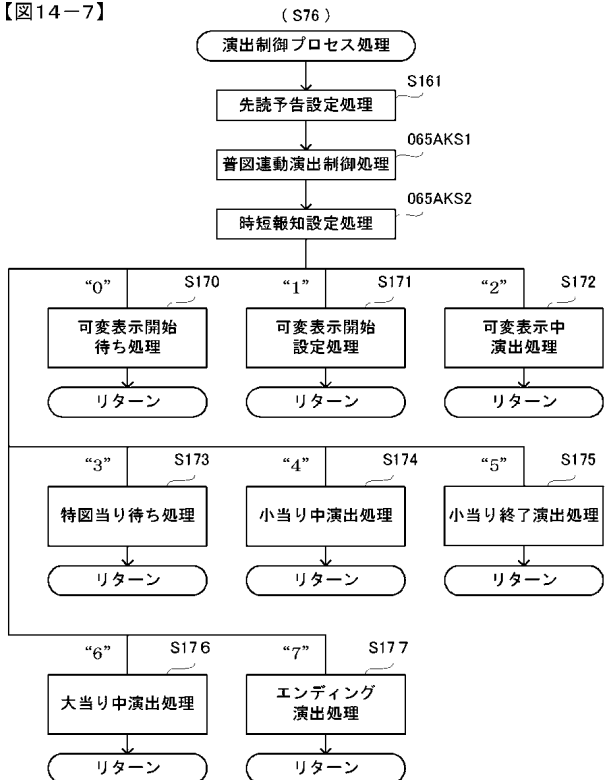
30

40

50

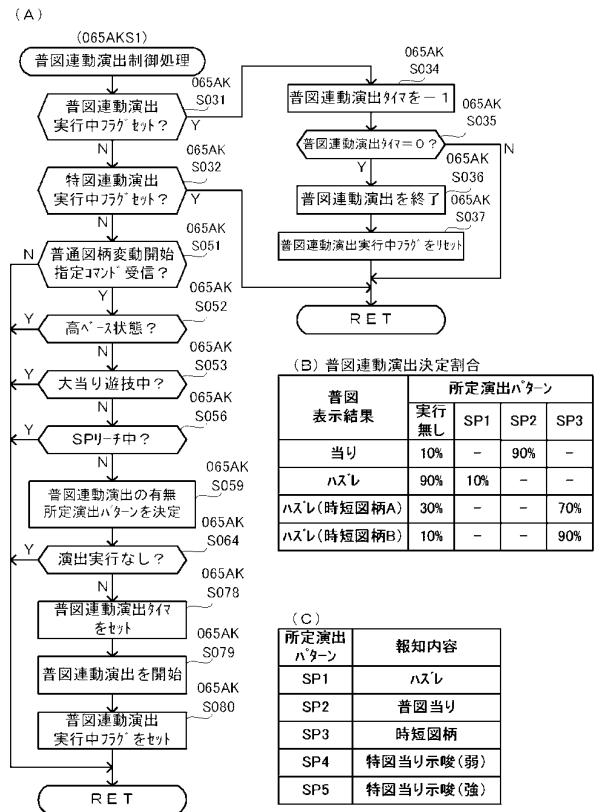
【 図 1 4 - 7 】

【图14—7】



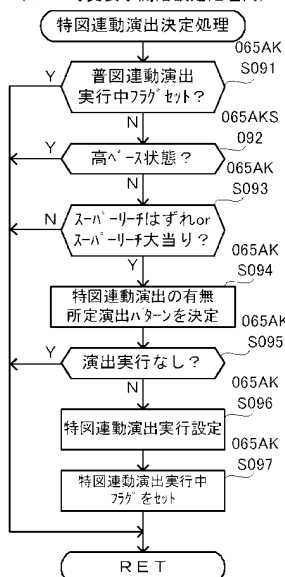
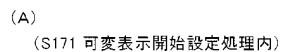
【 図 1 4 - 8 】

【图14-8】



【 図 1 4 - 9 】

【图14-9】

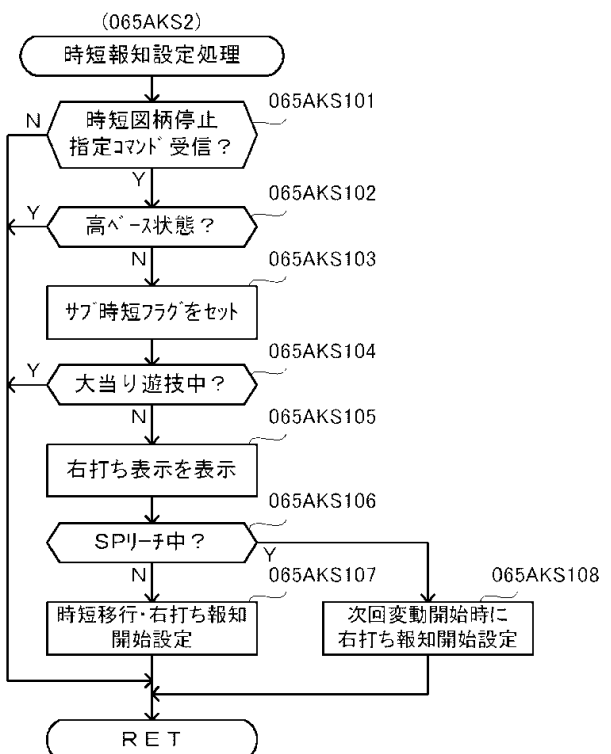


(B) 特図運動演出決定割合

特図表示結果	所定演出パターン			
	実行 無し	SP1	SP4	SP5
大当り	10%	－	30%	60%
ハズレ	20%	20%	50%	10%

【 図 1 4 - 1 0 】

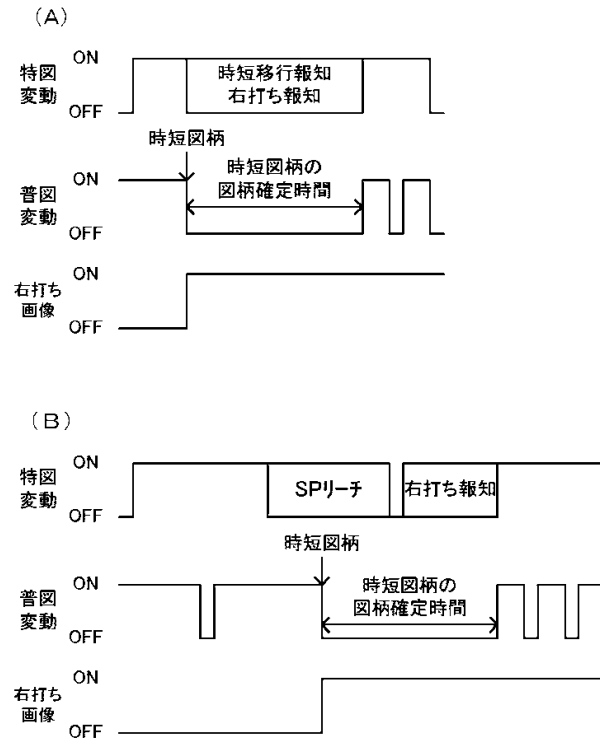
【图14-10】



【図14-11】

【図14-11】

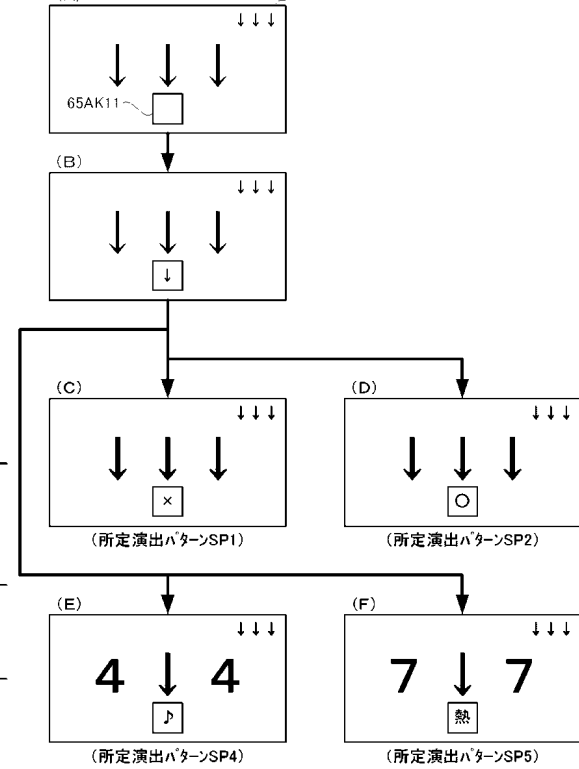
時短移行時のタイミングチャート



【図14-12】

【図14-12】

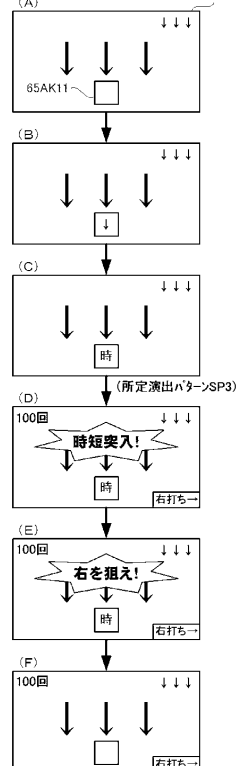
065AKの所定演出の演出動作例 5



【図14-13】

【図14-13】

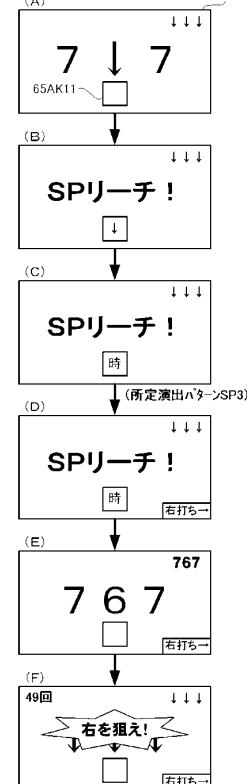
065AKの所定演出の演出動作例 5



【図14-14】

【図14-14】

065AKの所定演出の演出動作例 5



10

20

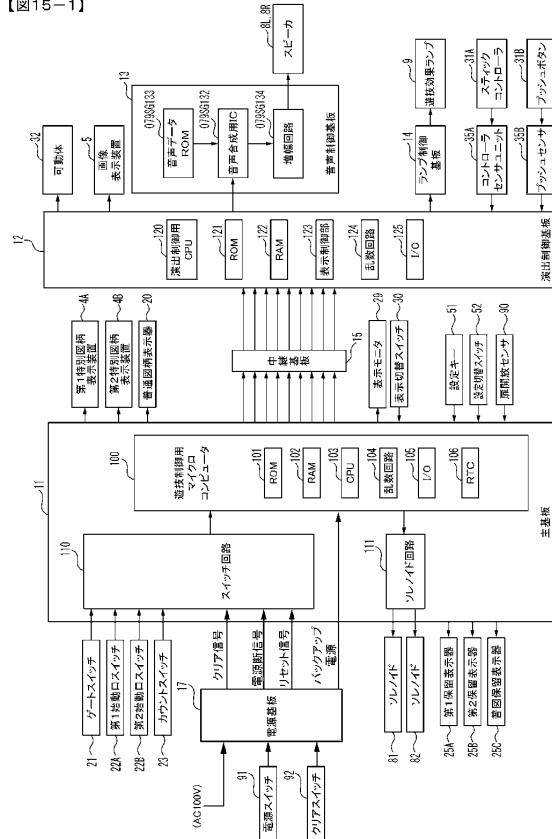
30

40

50

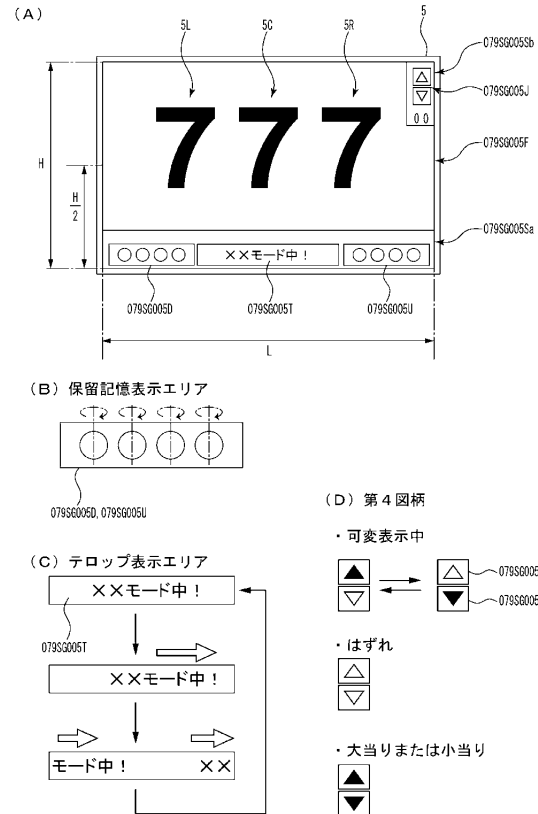
【図15-1】

【図15-1】



【図15-2】

【図15-2】

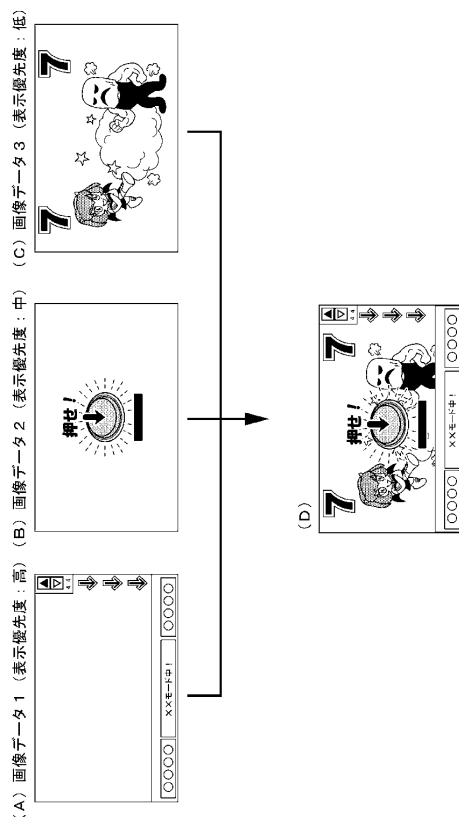


10

20

【図15-3】

【図15-3】



30

【図15-4】

【図15-4】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動/ボタン指定	変動/ボタン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当たりまたは小当たりの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当たりまたは小当たりの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当たり(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たり(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たり(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当たり(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当たり

40

50

【図 15 - 5】

【図15-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図 15 - 6】

【図15-6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

10

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000～54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 15 - 7】

【図15-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	2

【図 15 - 8】

【図15-8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	40000	スーパーリーチ α 2(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分を実行してはずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ α 3(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行してはずれ)
PA2-4	70000	スーパーリーチ β 2(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分を実行してはずれ)
PA2-5	80000	スーパーリーチ β 3(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行してはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	30000	スーパーリーチ α 1(第1リーチ演出の前半部分を実行して大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ α 3(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行して大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチ β 1(第3リーチ演出の前半部分を実行して大当り)
PB1-5	80000	スーパーリーチ β 3(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行して大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

20

30

40

50

【図 15 - 9】

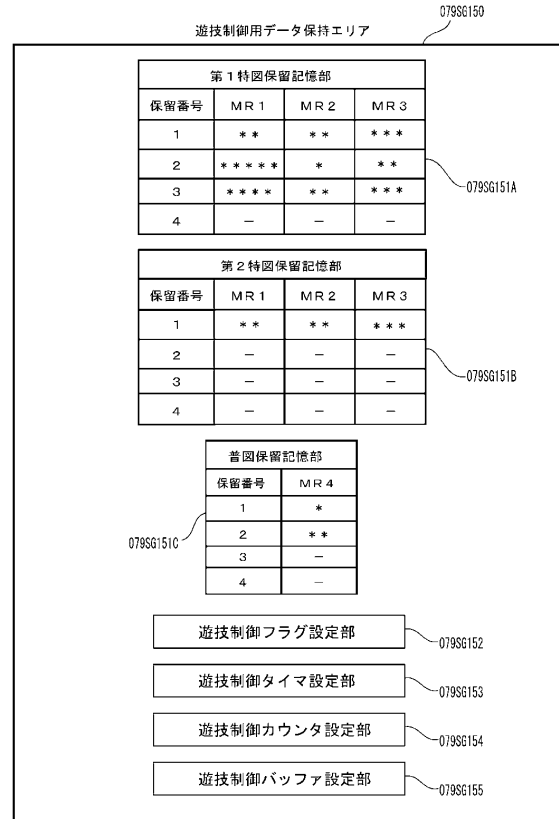
【図15-9】

可変表示結果	非確率 大当り	確率大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ ターンテーブルA	大当り用変動パ ターンテーブルB	確率大当り 変動パターンテーブル	はずれ用変動パ ターンテーブルA	はずれ用変動パ ターンテーブルB	はずれ用変動パ ターンテーブルC	はずれ用変動パ ターンテーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rはずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα2はずれ)	-	-	-	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα3はずれ)	-	-	-	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ2はずれ)	-	-	-	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ3はずれ)	-	-	-	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRα3大当り)	150	135	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	-	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRβ3大当り)	500	515	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊大当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定確率)

【図 15 - 10】

【図15-10】



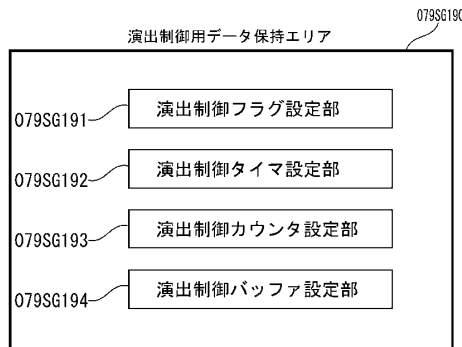
10

20

【図 15 - 11】

【図15-11】

(A)



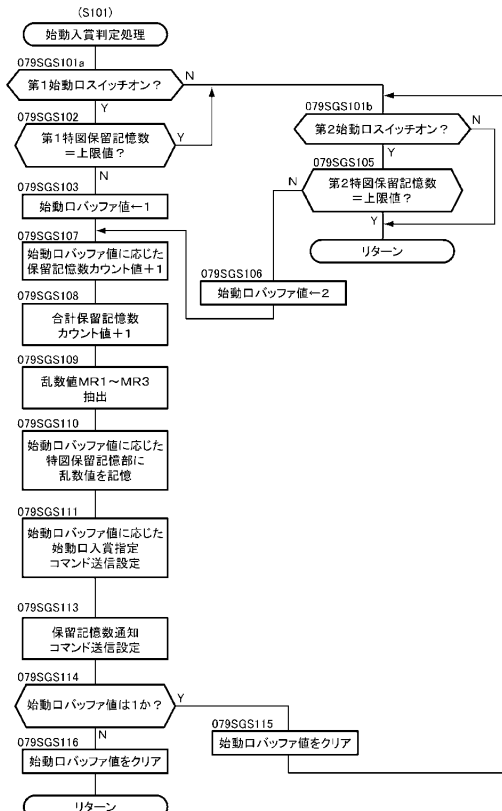
(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

	バッファ番号	始動口 入賞指定	保留記憶数 通知
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C102 (H)
	1-1	B100 (H)	C102 (H)
	1-2	B100 (H)	C102 (H)
	1-3	B100 (H)	C103 (H)
	1-4	0000 (H)	0000 (H)
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)
	2-1	0000 (H)	0000 (H)
	2-2	0000 (H)	0000 (H)
	2-3	0000 (H)	0000 (H)
	2-4	0000 (H)	0000 (H)

【図 15 - 12】

【図15-12】



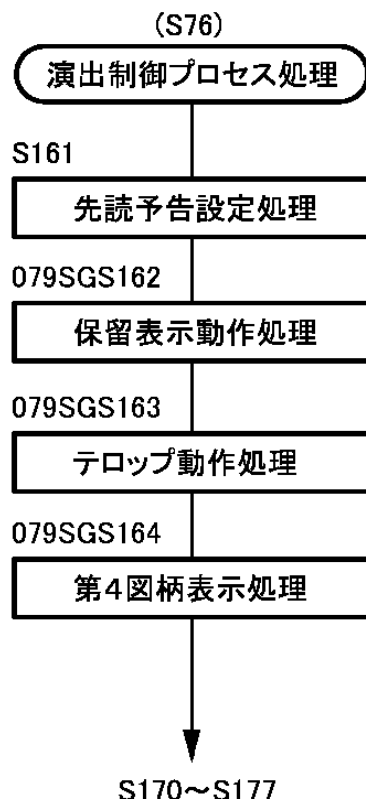
30

40

50

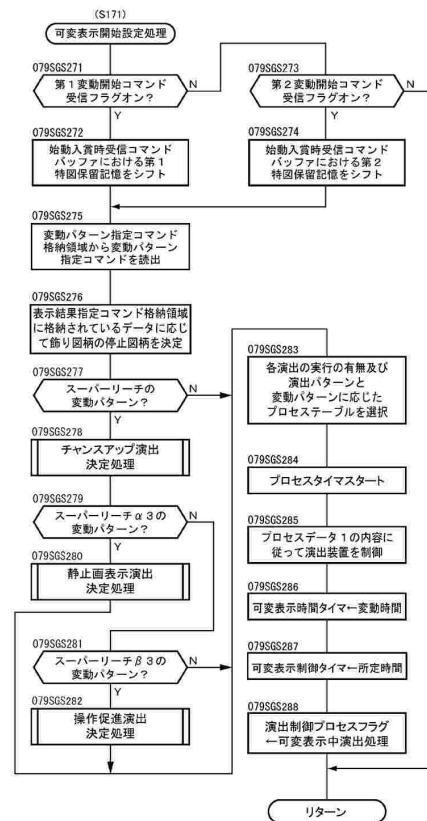
【図 15 - 13】

【図15-13】



【図 15 - 14】

【図15-14】



【図 15 - 15】

【図15-15】

チャンスアップ演出の実行決定割合

可変表示結果	実行	非実行
はずれ	20%	80%
大当り	80%	20%

【図 15 - 16】

【図15-16】

(A) 静止画表示演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンSG-1	パターンSG-2
はずれ	100%	0%
大当り	80%	20%

(B) 静止画表示演出の演出パターン内容

演出パターン	内容
パターンSG-1	第2リーチ演出終了時に第1表示領域に表示されている画像を静止画として表示
パターンSG-2	第2リーチ演出終了時に第1表示領域に表示されている画像を静止画として表示後、静止画の色彩を変化（色彩反転）

10

20

30

40

50

【図 15 - 17】

【図15-17】

(A) 操作促進演出の演出パターン決定割合

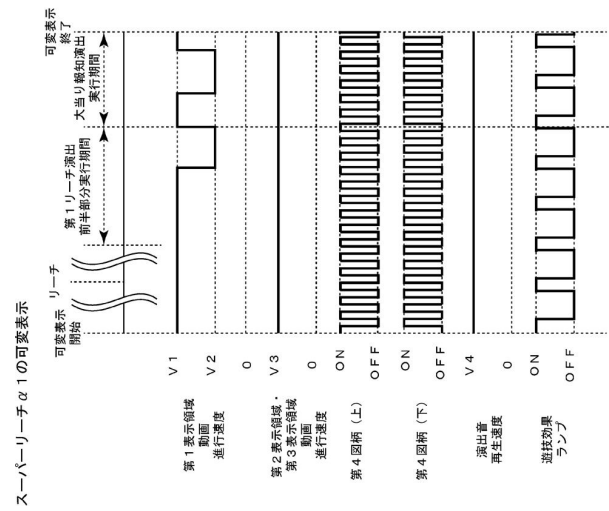
可変表示結果	パターンSS-1	パターンSS-2
はずれ	80%	20%
大当り	20%	80%

(B) 操作促進演出の演出パターン内容

演出パターン	内容
パターンSS-1	第1表示領域に押しボタンの画像 (大きさ: 小) を表示
パターンSS-2	第1表示領域に押しボタンの画像 (大きさ: 大) を表示

【図 15 - 18】

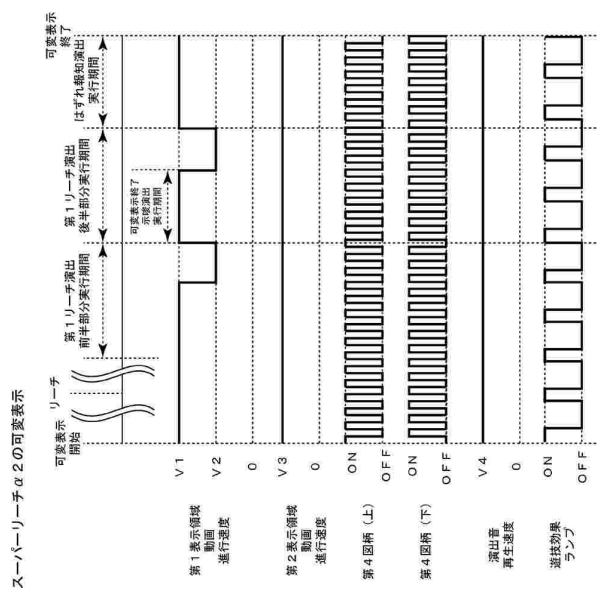
【図15-18】



10

【図 15 - 19】

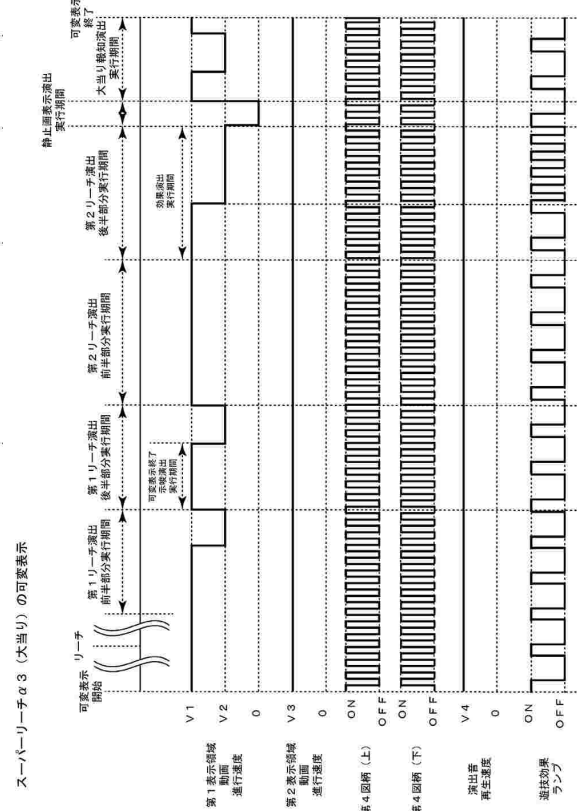
【図15-19】



20

【図 15 - 20】

【図15-20】



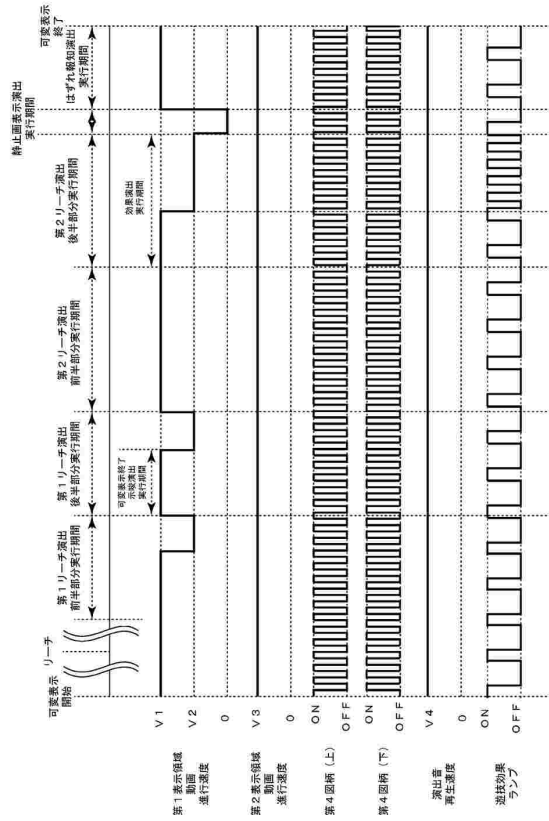
30

40

50

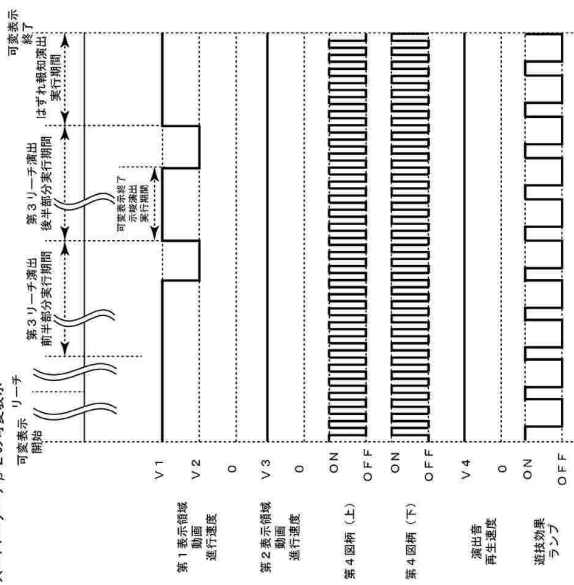
【図15-21】

スーパーリーチα3（はずれ）の可変表示



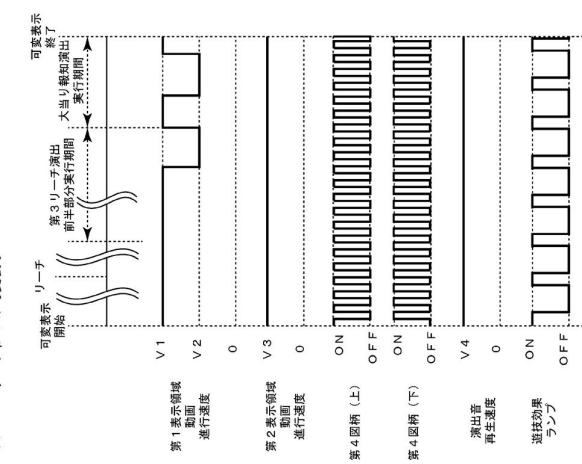
【図15-23】

スーパーリーチβ2の可変表示



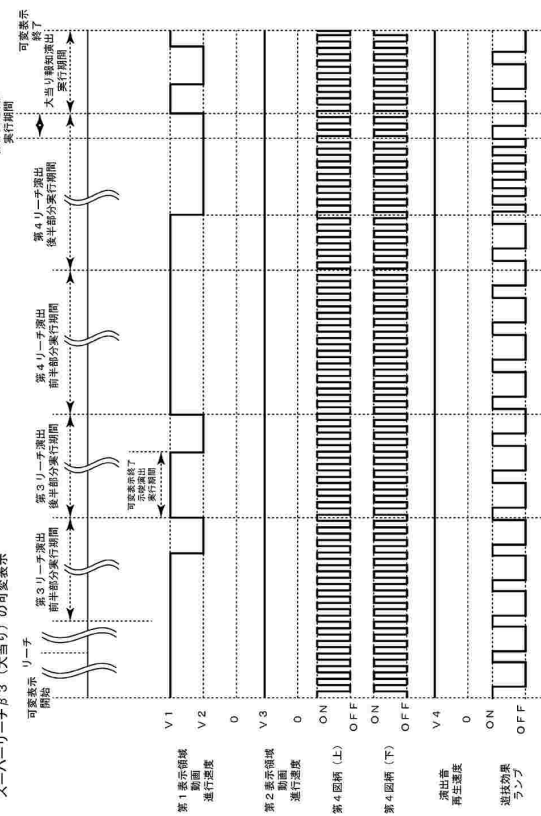
【図15-22】

スーパーリーチβ1の可変表示



【図15-24】

スーパーリーチβ3（大当り）の可変表示



10

20

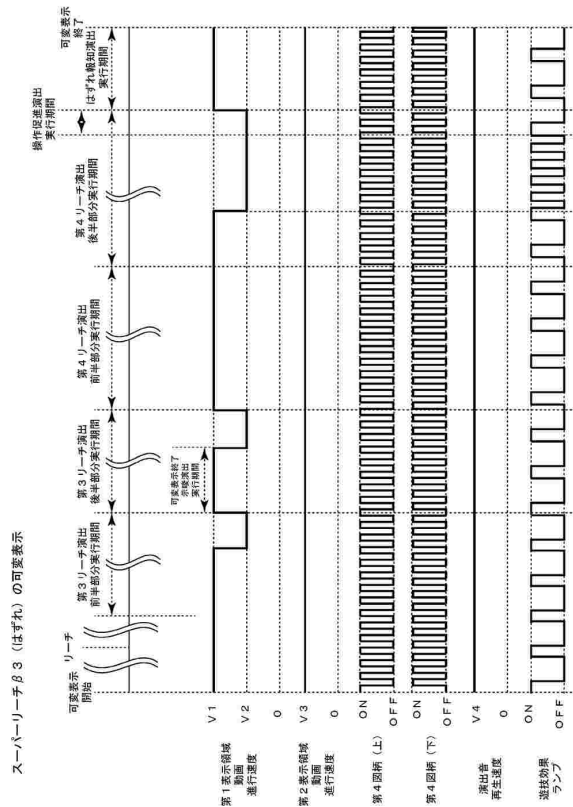
30

40

50

【図15-25】

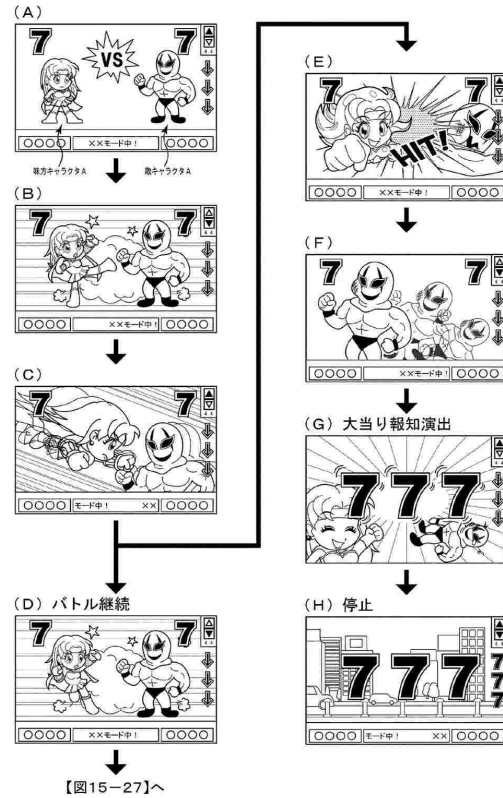
【図15-25】



【図15-26】

【図15-26】

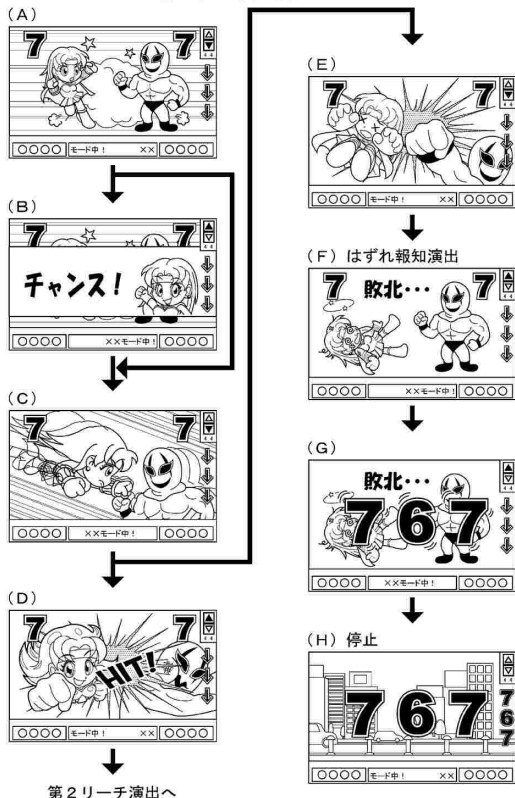
第1リーチ演出前半



【図15-27】

【図15-27】

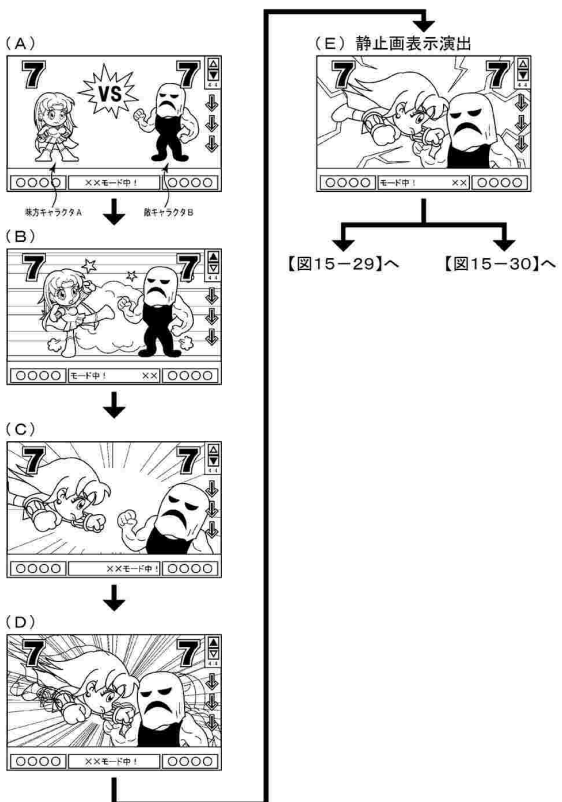
第1リーチ演出後半



【図15-28】

【図15-28】

第2リーチ演出



10

20

30

40

50

【図15-29】

【図15-29】

第2リーチ演出

(A) 静止画表示演出



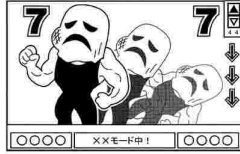
(B) 静止画表示演出 (色彩反転)



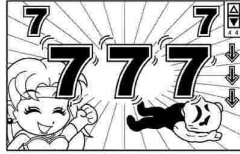
(C) 大当り報知演出



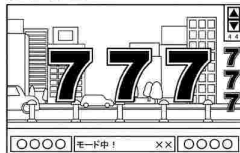
(D)



(E)



(F) 停止



【図15-30】

【図15-30】

第2リーチ演出

(A) 静止画表示演出



(B) 大当り報知演出



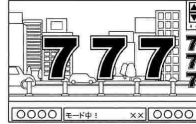
(C)



(D)



(E)



(F) はずれ報知演出



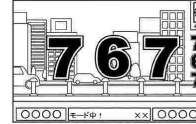
(G)



(H)



(I)



【図15-31】

【図15-31】

第3リーチ演出前半

(A)



(B)



(C)



(D) バトル継続



【図15-32】へ

(E)



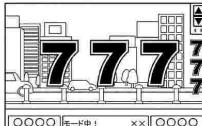
(F)



(G) 大当り報知演出



(H) 停止



【図15-32】

【図15-32】

第3リーチ演出後半

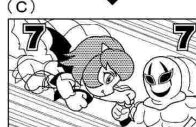
(A)



(B)



(C)



(D)



第4リーチ演出へ

(E)



(F) はずれ報知演出



(G)



(H) 停止



10

20

30

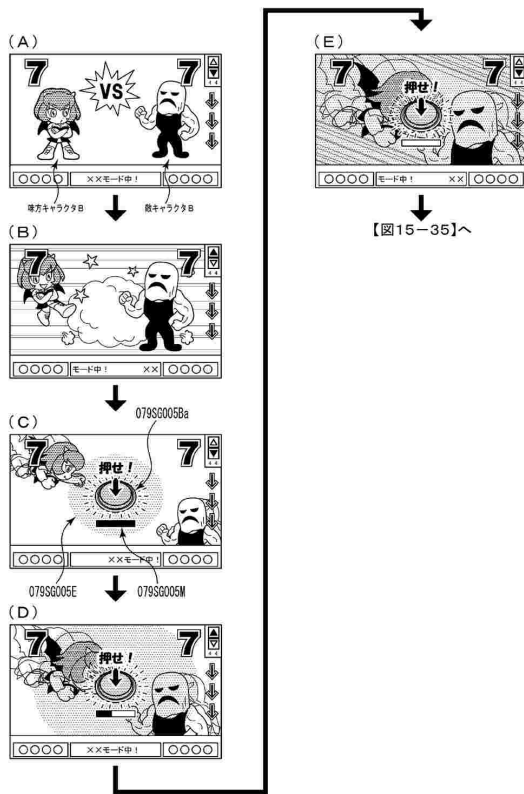
40

50

【図 15 - 33】

【図15-33】

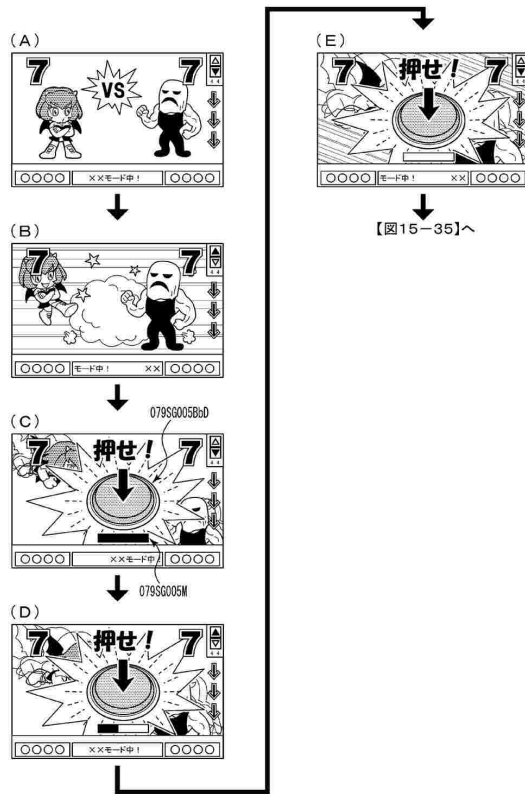
第4リーチ演出A



【図 15 - 34】

【図15-34】

第4リーチ演出B



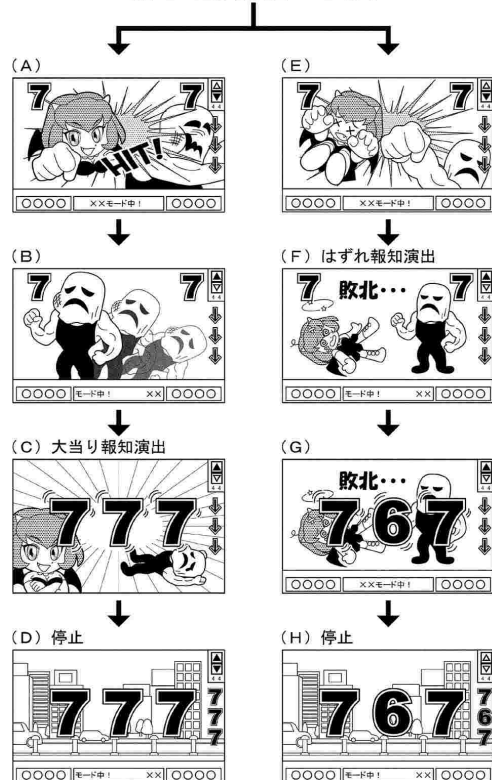
10

20

【図 15 - 35】

【図15-35】

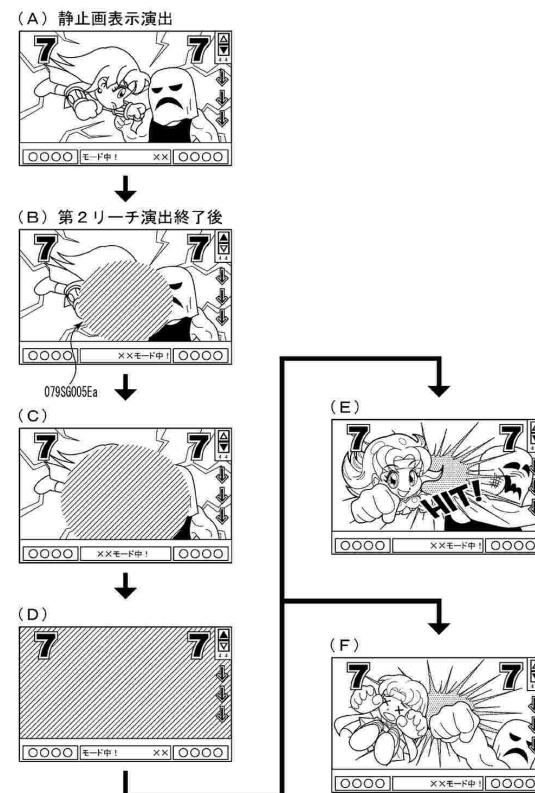
【図15-33】または【図15-34】から



【図 15 - 36】

【図15-36】

変形例079SG-2



30

40

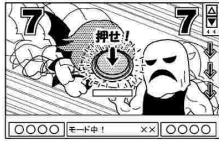
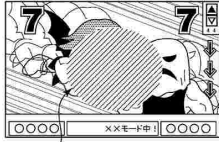
50

【図 15 - 37】

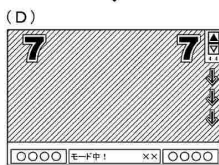
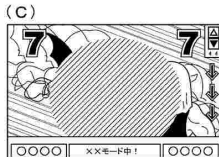
【図15-37】

変形例 079SG-2

(A) 操作促進演出

(B) ボタン操作または操作受付期間
終了に基づいて第4リーチ演出終了後

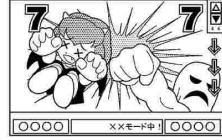
079SG005Ea



(E)



(F)

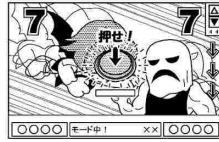


【図 15 - 38】

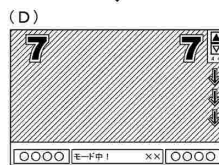
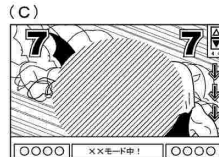
【図15-38】

変形例 079SG-2

(A) 操作促進演出

(B) ボタン操作または操作受付期間
終了に基づいて第4リーチ演出終了後

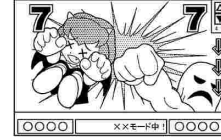
079SG005Ea



(E)



(F)



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 0 7 2 4 0 4 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 2 1 3 3 0 8 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 2 3 6 1 4 1 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 0 9 2 9 0 3 (J P , A)
特開平 0 8 - 1 6 8 5 6 0 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 1 7 8 4 0 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 8 2 9 2 9 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 4 3 4 0 5 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4 , 7 / 0 2