

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7225138号
(P7225138)

(45)発行日 令和5年2月20日(2023.2.20)

(24)登録日 令和5年2月10日(2023.2.10)

(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213頁)

(21)出願番号	特願2020-9625(P2020-9625)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年1月24日(2020.1.24)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-115194(P2021-115194 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
(43)公開日	令和3年8月10日(2021.8.10)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年7月20日(2022.7.20)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
早期審査対象出願			株式会社三共内
		審査官	中澤 真吾

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】

第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたときに有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

音出力手段と、

表示手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

発光手段と、

有利度の異なる第1状態と第2状態とに制御可能な状態制御手段と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、

を備え、

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唆する特定演出を実行可能であり、

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期間において、第1速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であ

り、

前記第 2 期間において、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可能であり、

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るとともに、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、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記第 1 状態から前記第 2 状態に制御可能であり、

前記更新手段は、前記第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、

前記演出実行手段は、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を表示した後に、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って、前記有利状態に制御される期待度が異なる

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、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機は、リーチ演出としてバトル演出とタイマー演出とを同時期に実行可能であり、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）。

【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、スローモーション演出としてバトル演出の再生速度を低速にすると、タイマー演出の進行速度も併せて低速となるため、遊技者に対して違和感を与えてしまうという問題がある。

【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、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止で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、

第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（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、

音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 13 に搭載されている音声合成用 IC 079SG132、音声データ ROM 079SG133、増幅回路 079SG134）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

10

20

30

40

50

発光手段（例えば、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）と、

有利度の異なる第 1 状態（例えば、通常状態）と第 2 状態（例えば、時短状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、図 1 2 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 6 6、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分、図 1 2 - 1 9 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 を実行する部分）と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 1 2 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分）と、

を備え、

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唆する特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能であり、

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 期間（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 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前半部分実行期間）と、該第 1 期間後の第 2 期間（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 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後半部分実行期間）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（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、大当たり報知演出実行期間やはずれ報知演出実行期間）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第 1 期間において、第 1 速度（例えば、通常の進行速度 V 1）で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 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前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記第 2 期間において、第 1 速度よりも遅い第 2 速度（例えば、通常の進行速度 V 1 よりも遅い進行速度 V 2（スローモーション））で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 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後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

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るとともに、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（例えば、図 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 1、図 1 0 - 2 4、図 1 0 - 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、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出の各実行期間及び第 4 リーチ演出前半部分実行期間よりも短い周期で遊技効果ランプ 9 が点滅する部分）、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記第 1 状態から前記第 2 状態に制御可能であり（例えば、図 1 2 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 4、ステップ 1 0 0 I W S 7 5 を実行する部分、図 1 2 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 7 0、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分）、

前記更新手段は、前記第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図 1 2 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部

10

20

30

40

50

分)、

前記演出実行手段は、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を表示した後に、該演出動画を静止させた静止画像を表示する静止演出（例えば、静止画表示演出）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って、前記有利状態に制御される期待度が異なる（例えば、図10-16）

ことを特徴としている。

手段1の遊技機は、

第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

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）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第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前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25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に表示されている部分）、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25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に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第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前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図10-19～図10-25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と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分）、

前記音出力手段は、音を再生する再生回路（例えば、音声合成用IC079SG132）と、該再生回路で再生された音を増幅する増幅回路（例えば、増幅回路079SG134）と、該増幅回路で増幅された音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ8L、8R）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり（例えば、図

10

20

30

40

50

12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 170、ステップ100 IWS 173を実行する部分）、

前記更新手段は、前記第1識別情報の可変表示が実行される場合と前記第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化しますが、所定演出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。また、再現性の高い演出音を適切な音量にてスピーカから出力することができる。また、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【0007】

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または手段3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2005-95449号公報（0058、0133など）に示されているような、通常の遊技状態で実行された特図ゲームの回数（可変表示の実行回数）が1000回（特別回数）に達しても大当たり（有利状態）が発生しないときには（特別条件の成立）、遊技状態が確変状態に制御され、特図ゲームの結果として大当たりとすることが決定される確率が1/100程度に高められ、以降の特図ゲームでは大当たりが発生しやすくなるものや、通常の遊技状態で特図ゲームの回数（可変表示の実行回数）が1000回に達しても大当たりが生じなかったときに、確変状態の代わりに時短状態を発生させるものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、可変表示の実行回数が特別回数に達した場合の遊技者の救済度合いが不十分であり、この点に鑑み、遊技者の救済を好適に実現可能な遊技機の提供が求められている。

【0008】

手段2の遊技機は、

第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（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（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分）と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）と、を備え、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 170、ステップ100 IWS 173を実行する部分）、

前記更新手段は、前記第1識別情報の可変表示が実行される場合と前記第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する

10

20

30

40

50

部分) ことを特徴とする。

そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【0009】

手段3の遊技機は、手段2の遊技機であって、

前記可変表示が実行されているときに所定示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な所定示唆演出実行手段（例えば、図12-49に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108 IWS811を実行する部分）と、

前記特別条件が成立したことにもとづいて、前記特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、図12-52（C1）、（C2）に示すように背景画像が変化する、図12-53（B）に示すように変動開始時にブラックアウトする、図12-54（C）に示すように変動終了時にブラックアウトする等）を実行可能な特別報知演出実行手段と（例えば、図12-23に示すように、演出制御用CPU120がステップ100 IWS638を実行する部分）、をさらに備え、

前記所定示唆演出実行手段は、前記特別条件が成立する前の期間において、前記所定示唆演出を実行する割合が共通である（例えば、図12-44に示すように、演出制御用CPU120がステップ108 IWS802Aを実行する部分。図12-50参照）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることにより遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【0010】

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良い。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【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10-1】 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10-2】 （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10-3】 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10-4】 （A）、（B）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図10-5】 各乱数を示す説明図である。

【図10-6】 （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。

【図10-7】 （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】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10-14】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。

【図10-15】チャンスアップ演出の実行決定割合を示す図である。

【図10-16】(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10-17】(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。

10

【図10-18】スーパーリーチ α 1の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-19】スーパーリーチ α 2の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-20】スーパーリーチ α 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-21】スーパーリーチ α 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-22】スーパーリーチ β 1の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-23】スーパーリーチ β 2の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-24】スーパーリーチ β 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-25】スーパーリーチ β 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-26】第1リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-27】第1リーチ演出の演出態様を示す図である。

20

【図10-28】第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-29】第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-30】第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-31】第3リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-32】第3リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-33】第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-34】第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-35】第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-36】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10-37】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。

30

【図10-38】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。

【図11】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12-1】特徴部108IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図12-2】設定値ごとの大当たり確率および時短はずれ確率を説明するための説明図である。

【図12-3】設定値ごとの大当たり確率および時短はずれ確率を説明するための説明図である。

【図12-4】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図12-5】時短種別判定テーブルを示す説明図である。

【図12-6】時短種別を説明するための説明図である。

40

【図12-7】特徴部108IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図12-8】特徴部108IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図12-9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図12-10】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図12-11】特徴部108IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図12-12】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図12-13】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 1 2 - 1 4】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 5】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 6】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 7】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 8】外部出力信号の例を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 1 9】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 0】特徴部 1 0 8 I Wにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。
- 【図 1 2 - 2 1】特徴部 1 0 8 I Wにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 2】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 3】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 4】客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 5】テロップ表示実行抽選テーブルおよびテロップ態様決定抽選テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 2 6】客待ち中のテロップ表示の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 - 2 7】先読予告設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 8】先読予告演出実行決定テーブル、先読予告演出種別決定テーブルおよび先読予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 2 9】先読み予告演出の各演出種別の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 - 3 0】大当たり経由の時短状態と救済経由の時短状態とにおける変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートである。
- 【図 1 2 - 3 1】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3 2】予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 3 3】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3 4】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3 5】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3 6】救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 1 2 - 3 7】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 - 3 8】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 - 3 9】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 - 4 0】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 - 4 1】時短突入見せかけ演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 - 4 2】ガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 - 4 3】変形例 1 における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 1 2 - 4 4】変形例 1 における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 4 5】変形例 1 における次変動延期処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 4 6】変形例 1 における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 1 2 - 4 7】救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法の変形例 2 ～ 4 を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 4 8】実施例 2 におけ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 1 2 - 4 9】実施例 2 におけ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 1 2 - 5 0】実施例 2 における予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 2 - 5 1】実施例 2 における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 2 - 5 2】実施例 2 における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 1 2 - 5 3】実施例 2 の変形例 1 における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 1 2 - 5 4】実施例 2 の変形例 2 における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 2】

本発明に係る遊技機であるパチンコ遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【0 0 1 3】

〔形態〕

形態 1 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）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、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 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前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 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前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 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後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 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前記音出力手段により出力可能である（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 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 B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

10

20

30

40

50

【0014】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記音出力手段は、音を再生する再生回路（例えば、音声合成用IC079SG132）と、該再生回路で再生された音を増幅する増幅回路（例えば、増幅回路079SG134）と、該増幅回路で増幅された音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ8L、8R）と、を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再現性の高い演出音を適切な音量にてスピーカから出力することができる。

【0015】

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、

前記演出実行手段は、前記所定演出に対応する演出音に関する速度を、前記第2期間における所定期間において前記第1期間と同一速度で前記音出力手段により出力可能であり、前記第2期間における所定期間よりも後の特定期間において前記第1期間とは異なる速度で前記音出力手段により出力可能である（例えば、変形例079SG-1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）にて演出音を出力する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出動画が第2速度で表示されている第2期間の内、特定期間については演出音に関する速度が異なるようであるため、所定演出に対応する演出音による演出効果を向上できるので、遊技興趣を向上できる。

【0016】

形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出に対応する演出音は、楽曲と効果音とを含む（例えば、スピーカ8L、8RからBGM（楽曲）や効果音を出力可能な部分）

この特徴によれば、楽曲と効果音とを含む演出音によって遊技興趣を向上できる。

【0017】

形態5の遊技機は、形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機であって、

少なくとも前記第1期間と前記第2期間とで発光可能であって発光態様を変化可能な発光手段（例えば、遊技効果ランプ9）を備え、

前記演出実行手段は、前記第2期間において前記第1期間よりも短い周期で前記発光手段の発光態様を変化可能である（例えば、図10-20、図10-21、図10-24、図10-25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、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出の各実行期間及び第4リーチ演出前半部分実行期間よりも短い周期で遊技効果ランプ9が点滅する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光態様の変化周期が、演出の進行速度が遅い第2期間において逆に短く（早く）なることによって、第2期間の演出効果を向上できる。

【0018】

形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第1表示領域（例えば、図10-2（A）に示

10

20

30

40

50

す第1表示領域079SG005F)と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域(例えば、第2表示領域079SG005Sa)と、を含む表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

前記第1表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出(例えば、リーチ演出)と、前記第2表示領域において可変表示に関連した情報表示を動作させる情報演出(例えば、図10-2(B)に示す第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10-2(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)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第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前記表示手段に表示可能であり(例えば、図10-19~図10-25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に表示されている部分)、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり(例えば、図10-19~図10-25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に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第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前記音出力手段により出力可能であり(例えば、図10-19~図10-25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と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分)、

前記情報演出については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、前記情報表示を同一の動作速度で動作させる情報演出を実行可能である(例えば、図10-19~図10-25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と後半部分実行期間中において、保留表示の回転表示を回転速度V3、テロップの移動表示を移動速度V3で表示する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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、情報表示の動作速度と所定演出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。

【0019】

形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

前記第1表示領域の総面積は、前記第2表示領域の総面積よりも大きい(例えば、図10-2(A)に示すように、第1表示領域079SG005Fの面積は、第2表示領域079SG005Saの面積と第3表示領域079SG005Sbとを合わせた面積よりも広い部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が所定演出を情報演出よりも認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【0020】

形態8の遊技機は、形態6または形態7に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1期間と前記第2期間以外の少なくとも可変表示中の期間においては、常に同一の動作速度で前記情報表示を動作させる情報演出を実行可能である(例えば、図10-18~図10-25に示すように、リーチ演出中以外の期間において

10

20

30

40

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で実行される部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、情報表示の動作速度が変化することがないので、遊技者が情報演出を認識し難くなってしまうことを防止できる。

【0021】

形態9の遊技機は、形態6～形態8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記情報演出は、実行中の可変表示における演出に関する状態を示唆する情報表示を前記第2表示領域に順次移動表示させる移動表示演出（例えば、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の移動表示を実行する部分）を含み、

前記演出実行手段は、前記情報表示の少なくとも一部が常に遊技者から視認可能となるように該情報表示を移動表示させる移動表示演出を実行可能である（例えば、図10-2(C)に示すように、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて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部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、情報表示の少なくとも一部が常に遊技者から視認可能となるので、移動表示演出が実行されていることを遊技者が認識し易くできる。

【0022】

形態10の遊技機は、形態1～形態9のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

特典（例えば、大当り遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、CPU103）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出）とを実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第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前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25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に表示されている部分）、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25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に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第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前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図10-19～図10-25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と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分）、

前記第２期間内においては、前記所定演出とは異なる演出であって該所定演出の演出効果を高めるための効果演出を実行可能である（例えば、図１０－２０、図１０－２１、及び図１０－２８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部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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、更に、第２期間の演出効果を高めるとともに、第２期間が終了して報知演出が実行されることを効果演出によって遊技者が認識し易くできる。

【００２３】

形態１１の遊技機は、形態１０に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記効果演出を、前記所定演出の演出効果を高める効果度が異なる複数の態様（例えば、図１０－２８（Ｃ）に示す集中線が表示される態様と、図１０－２８（Ｄ）に示すように、図１０－２８（Ｃ）よりも集中線の表示数が多い態様）にて実行可能であり、

前記第２期間の始点から終点に進むに伴って、演出効果を高める効果度が順次高くなる態様の前記効果演出を実行可能である（例えば、図１０－２８（Ｃ）及び図１０－２８（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部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果演出の態様が、所定演出の演出効果を高める効果度が順次高くなる態様に変化するので、第２期間が終了して報知演出が実行されることを効果演出によって遊技者が一層認識し易くできる。

【００２４】

形態１２の遊技機は、形態１～形態１１のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ及び音声制御基板１３に搭載されている音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２、音声データＲＯＭ０７９ＳＧ１３３、増幅回路０７９ＳＧ１３４）と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第１表示領域（例えば、図１０－２（Ａ）に示す第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆ）と、該第１表示領域よりも周縁寄りの第２表示領域（例えば、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａ）と、を含む表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

特典（例えば、大当たり遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

前記第１表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当たり報知演出とはずれ報知演出）と、前記第２表示領域において可変表示に関連した特定情報演出（例えば、図１０－２（Ｂ）に示す第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１０－２（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）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第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前記第１表示領域に表示可能であり（例えば、図１０－１９～図１０－２５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に表示されている部

10

20

30

40

50

分)、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記第1表示領域に表示可能であり(例えば、図10-19~図10-25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に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第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前記音出力手段により出力可能であり(例えば、図10-19~図10-25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と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分)、

前記報知演出を、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて実行可能である(例えば、図10-26(G)、図10-29(E)、図10-30(D)、図10-31(G)、図10-35(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、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部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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、更に、第1表示領域と第2表示領域とを併せた広い表示領域において報知演出を実行することで、特典が付与されたことを遊技者が認識し易くできる。

【0025】

形態13は、形態12に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第2表示領域内において動作する第1表示(例えば、保留表示)と前記第2表示領域内において動作しない第2表示(例えば、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)とを前記特定情報演出にて表示可能であり、

前記第1表示と前記第2表示とを消去した前記第2表示領域において前記報知演出を実行可能である(例えば、図10-26(G)、図10-29(E)、図10-30(D)、図10-31(G)、図10-35(C)に示すように、大当り報知演出を実行する場合は、保留表示と第1保留記憶表示エリア079SG005D、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とで大当り報知演出の画像を表示する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作する第1表示だけではなく、動作しない第2表示も消去した第2表示領域において報知演出が実行されるので、第2表示領域における報知演出の視認性をより一層高めることができる。

【0026】

形態14の遊技機は、形態1~形態13のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

演出音を出力可能な音出力手段(例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134)と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第1表示領域(例えば、第1表示領域079SG005F)と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域(例えば、第2表示領域

10

20

30

40

50

079SG005Sa)と、を含む表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

特典(例えば、大当たり遊技状態)を付与する特典付与手段(例えばCPU103)と、

前記第1表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出(例えば、リーチ演出)と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出(例えば、大当たり報知演出とはずれ報知演出)と、前記第2表示領域において可変表示に関連した情報演出(例えば、図10-2(B)に示す第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10-2(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)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

10

を備え、

前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域の視認性を変化可能であって(例えば、変形例079SG-2に示すように、第1表示領域079SG005Fに加えて、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下可能とする部分)、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第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前記第1表示領域に表示可能であり(例えば、図10-19~図10-25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に表示されている部分)、

20

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記第1表示領域に表示可能であり(例えば、図10-19~図10-25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に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第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前記音出力手段により出力可能であり(例えば、図10-19~図10-25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と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分)、

30

前記所定演出が終了してから前記報知演出が実行されるまでの報知前期間において前記第1表示領域の視認性は変化するが前記第2表示領域の視認性は変化しない(例えば、変形例079SG-2として図10-36及び図10-37に示すように、エフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005Fの視認性は低下するが第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性は変化しない部分)

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、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、更に、報知前期間において第1表示領域の視認性が変化することで報知演出が実行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表示領域の視認性が変化しないことで遊技者が情報演出を認識し難くならないことも防ぐことができる。

【0027】

形態15は、形態14に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、表示する画像を生成可能な手段であって、前記第1表示領域に表示する画像を描画可能な第1描画階層(例えば、第2画像データ)と、該第1描画階層よりも

50

上位の描画階層であって、前記第2表示領域に表示する画像を描画可能な第2描画階層（例えば、第1画像データ）とを含む複数の描画階層を有する画像生成手段（例えば、表示制御部123）を含み、

前記画像生成手段が前記第1描画階層に描画する画像の視認性を変化させることにより前記第1表示領域の視認性が変化する（例えば、変形例079SG-2に示すように、第2画像データの画像として描画されるエフェクト画像079SG005Eaを拡大表示することによって第1表示領域079SG005Fの視認性を変化させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示領域の視認性を変化させることなく第1表示領域の視認性だけを的確に変化させることができる。

【0028】

形態16は、形態15に記載の遊技機であって、

前記画像生成手段は、前記第1描画階層に描画する画像の視認性を、前記第1描画階層における前記第2表示領域に対応する領域から離れた特定位置から前記第2表示領域に対応する領域に向けて所定期間に亘って変化させる（例えば、変形例079SG-2に示すように、第2画像データの画像として描画されるエフェクト画像079SG005Eaを第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に向けて拡大表示するように描画することによって第1表示領域079SG005Fの視認性を変化させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1描画階層の視認性の変化が、特定位置から第2表示領域に対応する領域に向けて所定期間に亘って変化するようになるため、第2表示領域に対応する領域の視認性を変化し難くできる。

【0029】

形態17は、形態14～形態16のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン31B）を備え、前記演出実行手段は、

前記動作検出手段での遊技者の動作の検出に基づいて前記報知演出を実行可能であり（例えば、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作に基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を報知可能な部分）、

前記報知演出を実行するための動作促進画像を前記第1表示領域に表示して遊技者の動作を促す動作促進演出（例えば、操作促進演出）を実行可能であり、

前記所定演出の演出動画の視認性は低下するが、前記動作促進演出の視認性は低下しない（例えば、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部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出に対して動作促進演出を際立たせることができるので、遊技者に対して動作を効果的に促すことができる。

【0030】

形態18は、形態1～形態17のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第1表示領域（例えば、図10-2（A）に示す第1表示領域079SG005F）と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域（例えば、第2表示領域079SG005Sa）と、を含む表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

10

20

30

40

50

特典（例えば、大当たり遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、CPU103）と、前記第1表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の終了後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出と、前記第2表示領域において可変表示に関連した情報表示を動作させる情報演出（例えば、図10-2（B）に示す第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10-2（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）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第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前記第1表示領域に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25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に表示されている部分）、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記第1表示領域に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25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に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第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前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図10-19～図10-25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と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分）、

前記所定演出が終了してから前記報知演出が実行されるまでの報知前期間において、前記第1表示領域で実行していた前記所定演出の進行停止に対応する特定静止画像を表示する報知前演出（例えば、静止画表示演出）を実行可能であり、

前記第2表示領域における前記情報表示の動作は、前記報知前期間においても継続する（例えば、図10-20及び図10-21に示すように、静止画表示演出実行期間中においても第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10-2（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継続する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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、更に、報知前期間において第1表示領域に特定静止画像が表示されることによって、報知演出が実行されることを遊技者が認識し易くできるとともに、第2表示領域での情報表示の動作は継続するので、情報表示の動作停止してしまうことによって情報演出が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【0031】

形態19は、形態18に記載の遊技機であって、

前記特定静止画像は、進行が停止された前記所定演出の静止画像の色彩を変化させた画像である（例えば、図10-16及び図10-29（A）～図10-29（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静止画の色彩が反転する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1表示領域に表示される特定静止画像が、所定演出の静止画像と色彩が異なることによって、報知演出が実行されることを遊技者がより一層認識し易くできる。

【0032】

形態20は、形態19に記載の遊技機であって、

前記第2表示領域に表示されている前記情報演出の画像については、前記報知前期間において色彩は変化しない（例えば、図10-29（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が、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部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、報知前演出が実行される際に遊技者が情報演出を認識し難くなってしまうことを防ぐことができる（情報演出の画像については色彩が変化しないので、色彩が変化した特定静止画像であることを認識し易くできる）。

【0033】

形態21は、形態1～形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、

20

演出動画を表示可能な表示手段と（例えば、画像表示装置5）、

特典（例えば、大当り遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、CPU103）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出）とを実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記所定演出は、第1区間（例えば、第1リーチ演出と第3リーチ演出）と該第1区間よりも後の第2区間（例えば、第2リーチ演出と第4リーチ演出）とを含み、

30

前記第1区間と前記第2区間とは、それぞれが第1期間（例えば、第1リーチ演出前半部分実行期間、第2リーチ演出前半部分実行期間、第3リーチ演出前半部分実行期間、第4リーチ演出前半部分実行期間）と該第1期間よりも後の第2期間（例えば、第1リーチ演出後半部分実行期間、第2リーチ演出後半部分実行期間、第3リーチ演出後半部分実行期間、第4リーチ演出後半部分実行期間）とを含み、

前記演出実行手段は、

前記第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前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25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に表示されている部分）、

40

前記第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25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に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第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前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図10-19～図10-25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と後半部分実行期間中

50

において、スピーカ 8 L、8 R から BGM や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分)、

前記所定演出を、前記第 1 区間の実行後に前記第 2 区間に移行する第 1 パターン (例えば、図 10-20 及び図 10-21 に示すスーパーリーチ α 3 の可変表示や、図 10-24 及び図 10-25 に示すスーパーリーチ β 3 の可変表示) と、前記第 1 区間の実行後に前記第 2 区間に移行せず終了する第 2 パターン (例えば、図 10-18 及び図 10-19 に示すスーパーリーチ α 1 及びスーパーリーチ α 2 の可変表示や、図 10-22 及び図 10-23 に示すスーパーリーチ β 1 及びスーパーリーチ β 2 の可変表示) と、で実行可能である

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、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、更に、第 1 区間で所定演出を第 2 速度で実行して第 2 区間に移行するか第 2 区間に移行することなく所定演出が終了するかや、第 2 区間で所定演出を第 2 速度で実行して特典が付与され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。

【0034】

形態 22 は、形態 21 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定演出が前記第 2 区間に移行せずに前記第 1 区間で終了することを示唆する終了示唆演出 (例えば、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) を実行可能であり、

20

前記終了示唆演出と、前記第 1 区間から前記第 2 区間に移行したときの所定演出とを同一の進行速度で実行可能であり (例えば、図 10-19、図 10-20、図 10-21、図 10-23、図 10-24、図 10-25 に示すように、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進行速度 V 1 にて実行する部分)、

前記報知演出において特典が付与されることを報知するときは、該報知演出の第 1 報知期間において演出の進行速度が第 3 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であるとともに、前記第 1 報知期間よりも後の第 2 報知期間において前記第 3 速度よりも遅い第 4 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり (例えば、図 10-18、図 10-20、図 10-22、図 10-24、図 10-25 及び図 10-26 (E) ~ 図 10-26 (G)、図 10-29 (C) ~ 図 10-29 (E)、図 10-30 (B) ~ 図 10-30 (D)、図 10-31 (E) ~ 図 10-31 (G)、図 10-35 (A) ~ 図 10-35 (C) に示すように、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 V 2 にて実行する部分)、

30

前記報知演出において特典が付与されないことを報知するときは、前記第 2 報知期間においては前記表示手段に前記第 4 速度の演出動画を表示することなく前記第 3 速度である演出動画を表示可能である (例えば、図 10-19、図 10-21、図 10-23、図 10-25 及び図 10-27 (E) ~ 図 10-27 (G)、図 10-30 (F) ~ 図 10-30 (H)、図 10-32 (E) ~ 図 10-32 (G)、図 10-35 (D) ~ 図 10-35 (F) に示すように、味方キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度 V 1 にて実行する部分)

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 区間に移行したときの所定演出の進行速度が終了示唆演出の進行速度と同一であるので、第 2 区間に移行したときの進行速度が終了示唆演出の進行速度と異なることによって、特典が付与されることへの期待感を過度に高めてしまうことを防ぐことができるとともに、特典が付与されないことが報知されたときには、第 4 速度の演出動画が表示されないため、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

50

るので、遊技興趣を向上できる。

【0035】

形態23の遊技機は、形態1～形態22のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

特典（例えば、大当り遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、CPU103）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン31B）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、遊技者の動作を促す動作促進演出（例えば、操作促進演出）と、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出）とを実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第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前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25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に表示されている部分）、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25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に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第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前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図10-19～図10-25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と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分）、

前記第2期間において前記所定演出の演出動画が前記第2速度で表示中であるとき、前記動作促進演出を実行可能である（例えば、図10-24及び図10-25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部分）

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、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、更に、第2期間中の動作促進演出の実行中において所定演出が第2速度で進行するため、所定演出の演出効果を高めることができる。

【0036】

形態24の遊技機は、形態23に記載の遊技機であって、

前記動作促進演出は、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出を受け付ける有効検出期間を報知する有効検出期間報知演出（例えば、プッシュボタン31Bの操作受け継期間を示すメータ079SG005Mの表示）を含み、

前記演出実行手段は、前記有効検出期間が終了した場合に、該有効検出期間が終了したタイミングよりも後のタイミングから、前記有効検出期間内に前記動作検出手段によって

10

20

30

40

50

遊技者の動作が検出された場合と同じ報知演出を実行可能である（例えば、図10-33（E）、図10-34（E）及び図10-35（A）～図10-35（F）に示すように、プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了したこと、または、遊技者がプッシュボタン31Bを操作したことにもとづいて、同一の大当たり報知演出またははずれ報知演出を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、動作検出手段が遊技者の動作を検出しない場合に有効検出期間が経過する以前のタイミングで報知演出が実行されることがないので、動作検出手段が遊技者の動作を検出しないことにより有効検出期間中に特典が付与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。

【0037】

形態25の遊技機は、形態1～形態24のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

特典（例えば、大当たり遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、CPU103）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の終了後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当たり報知演出とはずれ報知演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第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前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25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に表示されている部分）、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25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に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第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前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図10-19～図10-25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と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分）、

前記報知演出において特典が付与されることを報知するときは、該報知演出の第1報知期間において演出の進行速度が第3速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であるとともに、前記第1報知期間よりも後の第2報知期間において前記第3速度よりも遅い第4速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-18、図10-20、図10-22、図10-24及び図10-26（E）～図10-26（G）、図10-29（C）～図10-29（E）、図10-30（B）～図10-30（D）、図10-31（E）～図10-31（G）、図10-35（A）～図10-35（C）に示すように、大当たり報知演出のうち、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にて表示される部分）、

10

20

30

40

50

前記報知演出において特典が付与されないことを報知するときは、前記第２報知期間においては前記表示手段に前記第４速度の演出動画を表示することなく前記第３速度である演出動画を表示可能である（例えば、図１０－１９、図１０－２１、図１０－２３、図１０－２５及び図１０－２７（Ｅ）～図１０－２７（Ｇ）、図１０－３０（Ｆ）～図１０－３０（Ｈ）、図１０－３２（Ｅ）～図１０－３２（Ｇ）、図１０－３５（Ｄ）～図１０－３５（Ｆ）に示すように、はずれ報知演出の動画が進行速度Ｖ１にて表示される部分）ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、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、更に、報知演出として特典の付与が報知されるときには進行速度が第４速度の演出動画が表示されるようになるので、特典が付与されたことを報知演出の演出動画によって遊技者に印象付けることができる。

【００３８】

形態２６の遊技機は、形態２５に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、特典が付与されるときにおいてのみ、前記第２期間中に特殊演出（例えば、図１０－１６に示すように、静止画の色彩が反転する静止画表示演出（パターンＳＧ－２の静止画表示演出））を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、特殊演出が実行されるか否かに注目させることができる。

【００３９】

形態２７の遊技機は、形態２６に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、前記特典として第１特典（例えば、非確変大当りの大当り遊技状態）と該第１特典よりも遊技者にとって有利な第２特典（例えば、確変大当りの大当り遊技状態）とを付与可能であり、

前記演出実行手段は、前記報知演出において特典が付与されないことを一旦報知した後に、特典が付与されることを報知する特別演出（例えば、変形例０７９ＳＧ－４に示す復活演出）を実行可能であり、

前記第２期間中に前記特殊演出が実行されて前記報知演出で特典が付与されることが報知されるときは、前記第２特典が付与され（例えば、変形例０７９ＳＧ－４に示すように、静止画表示演出がパターンＳＳ－２にて実行されて大当り報知演出が実行される場合は確変大当りの大当り遊技状態に制御される部分）、

前記第２期間中に前記特殊演出が実行されて前記報知演出で特典が付与されないことが報知された後に前記特別演出が実行されるときは、前記第１特典または前記第２特典が付与される（例えば、変形例０７９ＳＧ－４に示すように、静止画表示演出がパターンＳＳ－２にて実行されて一旦はずれ報知演出が実行されてから復活演出が実行される場合は、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がある部分）

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、特殊演出が実行された後に、報知演出にて特典の付与が報知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。

【００４０】

形態２８の遊技機は、形態１～形態２７のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ及び音声制御基板１３に搭載されている音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２、音声データＲＯＭ０７９ＳＧ１３３、増幅回路０７９ＳＧ１３４）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

特典（例えば、大当り遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂ）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示

10

20

30

40

50

に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、第1動作促進画像（例えば、操作促進画像079SG005Ba）と該第1動作促進画像とは異なる第2動作促進画像（例えば、操作促進画像079SG005Bb）とを含む複数の動作促進画像のうちいずれかを前記表示手段に表示して遊技者の動作を促す動作促進演出（例えば、操作促進演出）と、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第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前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25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に表示されている部分）、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25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に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第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前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図10-19～図10-25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と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分）、

前記第2期間の開始後に前記動作促進演出を実行可能であり（例えば、図10-24、図10-25に示すように、第4リーチ演出後半部分実行期間中に操作促進演出が実行される部分）、

前記第1動作促進画像により前記動作促進演出を実行するときには、前記表示手段において前記所定演出の演出動画を視認可能に表示しつつ前記第1動作促進画像を表示し（例えば、図10-33に示すように、操作促進画像079SG005Baを表示するときには、透過率を有するエフェクト画像079SG005Eが共に表示されるので、遊技者は該エフェクト画像079SG005Eを通してバトル演出を視認可能となる部分）、

前記第2動作促進画像により前記動作促進演出を実行するときには、前記表示手段において前記所定演出の演出動画を前記第1動作促進画像のときよりも前記所定演出の演出動画を視認困難に表示しつつ、前記第2動作促進画像を前記第1動作促進画像の表示領域よりも広い表示領域に表示し（例えば、図10-34に示すように、操作促進画像079SG005Baよりもサイズの大きい操作促進画像079SG005Bbを表示するときには、該操作促進画像079SG005Bbの透過率が0%であることによって、操作促進画像079SG005Baが表示されるときよりもバトル演出の視認性が低下する部分）、

前記第2動作促進画像が表示されるときに特典が付与される割合は、前記第1動作促進画像が表示されるときよりも高い（例えば、図10-17に示すように、操作促進画像079SG005Bbが表示されるときに可変表示結果が大当りとなる割合は、操作促進画像079SG005Baが表示されるときに可変表示結果が大当りとなる割合よりも低い部分）

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、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、更に、動作促進演出として第1動

10

20

30

40

50

作促進画像と第2動作促進画像のどちらが表示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。

【0041】

形態29の遊技機は、形態28に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1動作促進画像の表示中において、進行速度が前記第2速度である前記所定演出の演出動画を前記表示手段に表示可能である（例えば、図10-24、図10-25及び図10-33（C）～図10-33（E）に示すように、操作促進演出として操作促進画像079SG005Baを表示する場合は、該操作促進画像079SG005Ba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V2にて実行される部分）

10

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、第1動作促進画像の表示中に所定演出の演出動画が第2速度で表示されるので、遊技興趣を向上できる。

【0042】

形態30の遊技機は、形態1～形態29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、

前記所定演出として第1所定演出（例えば、第1リーチ演出と第3リーチ演出）と第2所定演出（例えば、第2リーチ演出と第4リーチ演出）とを実行可能であって、前記第1所定演出における第1特定区間（例えば、第1リーチ演出前半部分実行期間と第3リーチ演出前半部分実行期間）の実行後に該第1特定区間よりも後の第2特定区間（例えば、第1リーチ演出後半部分実行期間と第3リーチ演出後半部分実行期間）に移行可能であり、

20

前記所定演出を、前記第1所定演出の前記第1特定区間の実行後に前記第2特定区間に移行せず特典の付与を報知する第1特定パターン（例えば、図10-18に示すスーパーリーチα1や図10-22に示すスーパーリーチβ1の可変表示）と、前記第1所定演出の前記第1特定区間と前記第2特定区間の実行後に前記第2所定演出に移行する第2特定パターン（例えば、図10-20、図10-21に示すスーパーリーチα3や図10-24、図10-25に示すスーパーリーチβ3の可変表示）と、前記第1所定演出の前記第1特定区間と前記第2特定区間との実行後に前記所定演出を終了する第3特定パターン（例えば、図10-19に示すスーパーリーチα2の可変表示や図10-23に示すスーパーリーチβ2の可変表示）と、にて実行可能であり、

30

前記第1所定演出の前記第1特定区間から前記第2特定区間に移行するときと、前記第1所定演出の前記第2特定区間から前記第2所定演出に移行するときの双方において、演出の進行速度が前記第2速度である演出動画を前記表示手段に表示し（例えば、図10-18～図10-25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V2にて実行する部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1所定演出の前記第1特定区間及び前記第2特定区間と前記第2所定演出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出力する（例えば、図10-18～図10-25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、スピーカ8L、8RからBGMや効果音を他の期間と変わらず再生速度V4にて出力する部分）

40

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1所定演出の第1特定区間から第2特定区間に移行する際、第2特定区間から第2所定演出に移行する際に変化するが、

50

所定演出に対応する演出音の出力速度は第1所定演出の第1特定区間から第2特定区間に移行する際、第2特定区間から第2所定演出に移行する際に変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、所定演出の演出動画の進行速度が第2速度に変化することによって、所定演出の分岐を遊技者が認識し易くできる。

【0043】

（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。

【0044】

（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。

【0045】

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。

【0046】

なお、第1特別図柄表示装置4A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4B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。

【0047】

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。

【0048】

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5L、5C、5R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。

【0049】

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。

【0050】

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

10

20

30

40

50

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。

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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6B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。

【0056】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B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82（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。

【0057】

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

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

10

20

30

40

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）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。

【0061】

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。

【0062】

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

【0063】

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。

【0064】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8L、8R が設けられている。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 9a が設けられており、該メインランプ 9a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9b 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 9c が設けられている。

【0065】

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 32 が設けられている。また、可動体 32 には、可動体ランプ 9d が設けられている。該可動体ランプ 9d と前述したメインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c 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 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d は、LED を含んで構成されている。

【0066】

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

【0067】

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。

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 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。

【0071】

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

【0072】

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 LED 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。

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 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 0 A は、短片 5 0 0 A a および長片 5 0 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。

【0076】

40

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 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。

【0077】

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

50

普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 7 8 】

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 9 】

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 8 0 】

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 8 1 】

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「ー」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【 0 0 8 2 】

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 8 3 】

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 29 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 8 4 】

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 8 5 】

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 8 6 】

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。

10

20

30

40

50

【0087】

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。

【0088】

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。

10

【0089】

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。

【0090】

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。

20

【0091】

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。

【0092】

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。

30

【0093】

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。

【0094】

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。

40

（演出の進行など）

【0095】

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。

50

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に依拠して表示結果（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。

20

【0099】

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5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0100】

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

【0101】

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5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（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

【0102】

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

50

ともある。

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

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。

【0106】

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）。

【0107】

（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11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17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氣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。

【0108】

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AC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17により主基板11や演出制御基板12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17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1.2Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【0109】

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

【0110】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップの

10

20

30

40

50

マイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 101と、RAM (Random 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。

【0111】

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

【0112】

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。

【0113】

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

【0114】

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。

【0115】

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

【0116】

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

40

【0117】

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。

【0118】

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、

50

中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、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。

【0119】

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。

【0120】

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。

【0121】

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。

【0122】

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。

【0123】

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。

【0124】

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。

【0125】

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。

【0126】

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。

【0127】

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。

【0128】

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）

10

20

30

40

50

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CPU120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。

【0129】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0130】

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

【0131】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0132】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図4は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0133】

図4に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0134】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS3）。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RAM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17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100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S3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RAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3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。

【0135】

復旧条件が成立した場合には（ステップS3；Yes）、復旧処理（ステップS4）を実行した後に、設定確認処理（ステップS5）を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102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。

【0136】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3；No）、初期化处理（ステップS6）を実行した後に、設定変更処理（ステップS7）を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、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。

【0137】

ステップS5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90からの

10

20

30

40

50

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。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。

【0138】

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。

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

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。

【0144】

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 の初期化処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

10

20

30

40

50

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。

【0145】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 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 CTC 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 CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 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。

【0146】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 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、CPU 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り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【0147】

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、CPU 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）。CPU 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、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0148】

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）。CPU 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。

【0149】

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、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 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。

【0150】

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 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 1 5 1 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 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 1 2 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 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 1 5 2 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 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 S 1 1 0 ～ S 1 2 0 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 S 1 1 0 ～ S 1 2 0）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 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

20

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 1 0 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

【 0 1 5 4 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 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 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 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 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 5 5 】

40

ステップ S 1 1 1 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。

【 0 1 5 6 】

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

50

れる。

【0157】

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

【0158】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」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。

【0159】

ステップS114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82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当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。

【0160】

ステップS115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23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【0161】

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

【0162】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当

10

20

30

40

50

り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【 0 1 6 3 】

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 6 4 】

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 6 5 】

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 6 6 】

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 7 】

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 8 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0169】

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

【0170】

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 1020 から 1237 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、1020 から 1237 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、1238 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

【0171】

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 1020 から 1346 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、1020 から 1346 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、1346 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。

【0172】

30

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 32767 から 33094 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。

【0173】

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 32767 から 33094 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

【0174】

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 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

50

値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0175】

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、当たり判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当た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、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0176】

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、通常状態での大当たり確率が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、通常状態での大当たり確率が1/200、大当た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た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た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、大当たり確率が1/320で小当たり確率が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た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たり確率や小当たり確率が高い一方で大当た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た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。

【0177】

大当たり種別は、大当た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、大当たり種別は、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。

【0178】

（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

10

20

30

40

50

れたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

図9は、演出制御プロセス処理として、図8のステップS76にて実行される処理の一

10

20

30

40

50

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 CPU 120 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 11 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

【0185】

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

【0186】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0187】

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 123 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 123 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0188】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0189】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態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

10

20

30

40

50

の値を小当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。

【0190】

ステップS174の小当中演出処理は、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ことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当中演出処理を終了する。

10

【0191】

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。

【0192】

20

ステップS176の大当中演出処理は、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ことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当中演出処理を終了する。

【0193】

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

【0194】

(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。

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

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

50

せ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、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。

【0198】

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

【0199】

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。

20

【0200】

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。

【0201】

（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10-1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10-1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。

30

【0202】

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。

40

【0203】

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。

50

【0204】

図10-2(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。

10

【0205】

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。

【0206】

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。

20

【0207】

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。

【0208】

このうち、第2表示領域079SG005Saは、正面視で長方形に形成されており、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。

30

【0209】

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。

【0210】

図10-2(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。

40

【0211】

図10-2(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10-13参照）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。

【0212】

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079SG0

50

05T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、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。

【0213】

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。

【0214】

図10-2(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)。

【0215】

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する表示である。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。

【0216】

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CPU120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。

【0217】

図10-3(A)～図10-3(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。

【0218】

図10-3(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079SG

005J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。また、画像データ1飾り図柄の小図柄を第1表示領域079SG005F（第3表示領域079SG005Sbの左側方）に表示するために描画されるデータでもある。

【0219】

図10-3（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079SG005Fに表示するために描画されるデータである。

【0220】

図10-3（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079SG005Fに表示するために描画されるデータである。

【0221】

尚、図10-3（A）～図10-3（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10-3（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。

【0222】

尚、図10-3（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。

【0223】

尚、本特徴部079SG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CGROM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。

【0224】

特に、本特徴部079SG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V1と該V1よりも遅い進行速度V2（スローモーション）にて実行可能となっている。これは、CGROM内に進行速度V1にて表示する演出動画用のデータと進行速度V2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、CGROM内に進行速度V1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V2にて表示可能としてもよい。

【0225】

このように、本特徴部079SGでは、演出動画が変化する速度である映像進行速度をV1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V1よりも遅いV2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079SG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V1の非スローモーション動画

10

20

30

40

50

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。

【0226】

尚、本特徴部079SG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10-18～図10-25参照）、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10-18～図10-25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V1からV2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10-18～図10-25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。

10

【0227】

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V2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V1よりも遅い映像進行速度V2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。

【0228】

尚、本特徴部079SG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8L、8Rからの音の出力については再生速度V3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（V1のまま）、スピーカ8L、8R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。

20

【0229】

つまり、本特徴部079SG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。

30

【0230】

尚、本特徴部079SG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V2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。

【0231】

図10-4（A）は、本特徴部079SG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。

40

【0232】

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

50

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。

【0233】

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。

【0234】

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可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01H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8C02H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8C03H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8C04H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8C05H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。

【0235】

コマンド8F00H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5L, 5C, 5R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95XXH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EXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500H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9501H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9502H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9503H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。

【0236】

コマンドA0XXH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A1XXH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A2XXH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A3XXH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。

【0237】

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。

【0238】

コマンドB100Hは、入賞球装置6A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22A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4A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B200Hは、可変入賞球装置6B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22B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4B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。

【0239】

コマンドC1XXH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C2XXH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11から演出制御基板12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11から演出制御基板12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。

【0240】

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。

【0241】

尚、図10-4（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もと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41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。

【0242】

図10-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図10-5に示すように、本特徴部079SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4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

10

20

30

40

50

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。

【0243】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4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。CPU103は、例えば図10-10に示す遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104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MR1～MR4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。

【0244】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当た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。大当たり種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「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。

【0245】

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。

【0246】

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「普図当たり」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。

【0247】

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079SG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。

【0248】

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「大当たり」として大当た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。

【0249】

本特徴部079SG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、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0250】

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「大当たり」として大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判定用データとなっている。本特徴部079SG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、「大当たり」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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部079SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊

10

20

30

40

50

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 079SG 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。

【0251】

また、図 10-6（B）は、ROM 101 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 MR 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。

【0252】

本特徴部 079SG 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 MR 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。

【0253】

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 MR 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 079SG 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。

【0254】

図 10-7（A）は、ROM 101 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 079SG 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 MR 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 MR 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。

【0255】

ここで、本特徴部 079SG における大当り種別について、図 10-7（B）を用いて説明すると、本特徴部 079SG 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。

【0256】

「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

10

20

30

40

50

利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10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

【0257】

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。

【0258】

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

【0259】

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。

【0260】

図10-7（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

【0261】

尚、図10-7（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。

50

【0262】

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。

【0263】

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。

【0264】

図10-8は、本特徴部079SGにおける変動パターンを示している。本特徴部079SG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。

【0265】

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079SG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 α 、ノーマルリーチ β 、…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 α 、スーパーリーチ β 、…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。

【0266】

尚、本特徴部079SG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（PC1-1）も含まれている。

【0267】

図10-8に示すように、本特徴部079SG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。

【0268】

また、本特徴部079SG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。

【0269】

図10-9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。

【0270】

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 α 1大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ α 3大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチ β 1大当りの変動パターン）とPB1-5（スーパーリーチ β 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。

【0271】

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 β 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。

【0272】

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。

【0273】

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 α 2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ α 3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチ β 2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチ β 3はずれの変動パターン）とから決定する。

【0274】

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 α 2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ α 3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチ β 2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチ β 3はずれの変動パターン）とから決定する。

【0275】

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α2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ3はずれの変動パターン）とから決定する。

【0276】

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α2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ3はずれの変動パターン）とから決定する。

【0277】

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。

【0278】

尚、図10-8に示すように、スーパーリーチα1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α2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α3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。

【0279】

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10-8及び図10-9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。

【0280】

また、スーパーリーチβ1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β2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β3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。

【0281】

そして、これら変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5の可変表示については、図10-8及び図10-9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PA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5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。

【0282】

尚、本特徴部079SG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。

10

【0283】

また、本特徴部079SG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。

【0284】

また、本特徴部069SGでは、図10-9に示すように、スーパーリーチβ系の変動パターン（変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5）は、総じてスーパーリーチα系の変動パターン（変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3）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β系の変動パターン（変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5）の一部は、スーパーリーチα系の変動パターン（変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3）のいずれかよりも大当たり期待度が低くともよい。

20

【0285】

本特徴部079SGにおけるRAM102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10-10に示すような遊技制御用データ保持エリア079SG150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079SG150は、第1特図保留記憶部079SG151Aと、第2特図保留記憶部079SG151Bと、普図保留記憶部079SG151Cと、遊技制御フラグ設定部079SG152と、遊技制御タイマ設定部079SG153と、遊技制御カウンタ設定部079SG154と、遊技制御バッファ設定部079SG155とを備えている。

30

【0286】

第1特図保留記憶部079SG151A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079SG151A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079SG151A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。

40

【0287】

50

第2特図保留記憶部079SG151B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

【0288】

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。

【0289】

20

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値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0290】

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

【0291】

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。

【0292】

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タするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

40

【0293】

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

50

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ト値を更新するためのものであってもよい。

【0294】

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。

【0295】

図 3 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 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 079SG190 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 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。

【0296】

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。

【0297】

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。

【0298】

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。

【0299】

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。

【0300】

本特徴部 079SG では、図 10-11 (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

10

20

30

40

50

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 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。

【0301】

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。

【0302】

演出制御用 CPU 120 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。

【0303】

図 10-11（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 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。

【0304】

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 10-12 にもとづいて説明する。始動入賞判定処理において CPU 103 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 079SGS102）。CPU 103 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079SG155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079SGS103）。

【0305】

ステップ079SGS101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079SGS101；N）、ステップ079SGS102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079SGS102；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079SGS104）。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079SGS104；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079SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部079SG154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保留記憶数カウント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079SGS105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079SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部079SG155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079SGS106）。

【0306】

ステップ079SGS103、ステップ079SGS106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079SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を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保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、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保留記憶数カウント値は、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079SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部079SG154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ト値を、1加算するように更新すればよい。

【0307】

ステップ079SGS108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079SG154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079SGS109）。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079SGS110）。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079SG151A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079SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0308】

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079SGS109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。

【0309】

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タ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

【0310】

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

【0311】

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

【0312】

図10-13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

【0313】

図10-14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

50

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。

【0314】

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。

【0315】

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。

【0316】

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。

【0317】

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）。

【0318】

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。

【0319】

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りBや確変大当り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

10

20

30

40

50

た可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第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。

【0320】

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。

【0321】

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。

【0322】

具体的には、図10-15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。

【0323】

尚、本特徴部079SGでは、図10-27及び図10-32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。

【0324】

更に、本特徴部079SGでは、図10-27及び図10-32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。

【0325】

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α3（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α3（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

10

20

30

40

50

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（ステップ079SGS280）を実行し、ステップ079SGS283に進む。

【0326】

該静止画表示演出決定処理では、図10-16（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。

【0327】

尚、図10-16（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。

【0328】

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。

【0329】

また、ステップ079SGS281においてスーパーリーチ α 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 β 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 β 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 β 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。

【0330】

該操作促進演出決定処理では、図10-17（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。

【0331】

尚、図10-17（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。

【0332】

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）割合が高いため、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

10

20

30

40

50

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。

【0333】

ステップ079SGS283において演出制御用CPU120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079SGS284）。

【0334】

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。

【0335】

次いで、演出制御用CPU120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079SGS285）。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。

【0336】

尚、本特徴部079SG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。

【0337】

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079SGS286）。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079SGS287）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120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S172）に対応した値にする（ステップ079SGS288）。

【0338】

尚、可変表示中演出処理では、演出制御用CPU120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。

【0339】

次に、本特徴部079SGにおけるスーパーリーチ $\alpha 1 \sim \alpha 3$ 及びスーパーリーチ $\beta 1 \sim \beta 3$ の可変表示の演出態様について図10-18～図10-35に基づいて説明する。

【0340】

まず、図10-18、図10-19、図10-26(A)～図10-26(G)に示すスーパーリーチ $\alpha 1 \sim \alpha 3$ 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。

【0341】

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。

【0342】

そして図10-18、図10-19、図10-26(A)～図10-26(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。

【0343】

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。

【0344】

当該可変表示がスーパーリーチ $\alpha 1$ 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10-18及び図10-26(E)～図10-26(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10-26(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

10

20

30

40

50

ブ表示エリア 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。

【0345】

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10-26（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10-26（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10-26（G）に該当）。

10

【0346】

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。

【0347】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチα2またはスーパーリーチα3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10-19及び図10-26（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

【0348】

図10-19及び図10-27（A）～図10-27（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。

【0349】

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

【0350】

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10-27（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。

【0351】

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

【0352】

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

50

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。

【0353】

当該可変表示がスーパーリーチα2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10-19及び図10-27(E)～図10-27(G)に示すように、第1表示領域079SG005F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。

【0354】

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V1にて実行される。

【0355】

また、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10-27(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。

【0356】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチα3の可変表示である場合は、図10-20、図10-21及び図10-27(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。

【0357】

図10-20、図10-21及び図10-28(A)～図10-28(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。

【0358】

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。

【0359】

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10-20、図10-21及び図10-28(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079SG005F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079SG005F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Bに向けて殴り掛かる様

10

20

30

40

50

がスローモーションで表示される。

【0360】

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の可変表示は上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jb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10-28（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

【0361】

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V2に低下することによって第1表示領域079SG005F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。

【0362】

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10-20、図10-21及び図10-28（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079SG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079SG005Fに表示される。

20

【0363】

静止画表示演出の実行期間中は、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0に切り替わるが、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の可変表示は上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jb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V2に低下する以前の周期に戻る。

30

【0364】

尚、静止画表示演出の演出パターンとしてパターンSG-2が決定されている場合は、図10-29（A）～図10-29（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が倒れた後に大当り遊技状態に制御される旨が報知される。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10-29（F）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。

40

【0365】

50

静止画表示演出がパターンSG-2にて実行された場合の大当り報知演出としては、図10-20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V1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。

【0366】

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。

【0367】

一方で、静止画表示演出としてパターンSG-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10-30(A)～図10-30(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10-30(F)～図10-30(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。

【0368】

静止画表示演出がパターンSG-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SG-2にて実行された場合の大当り報知演出と同じく、図10-20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10-30(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。

【0369】

また、静止画表示演出がパターンSG-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。

【0370】

はずれ報知演出としては、図10-21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は進行速度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

10

20

30

40

50

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10-30(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079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示)が行われる。

【0371】

次に、図10-22、図10-23、図10-31(A)～図10-31(H)に示すスーパーリーチβ1～β3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。

【0372】

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。

【0373】

そして図10-22、図10-23、図10-31(A)～図10-31(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079SG005F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。

【0374】

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。

【0375】

当該可変表示がスーパーリーチβ1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10-22及び図10-31(E)～図10-31(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10-31(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

10

20

30

40

50

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。

【0376】

尚、該大当り報知演出中は、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V1にて実行され（図10-30（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10-30（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10-30（G）に該当）。

10

【0377】

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。

【0378】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチβ2またはスーパーリーチβ3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10-23及び図10-31（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

【0379】

図10-23及び図10-32（A）～図10-32（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。

【0380】

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

【0381】

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V1にて実行されるとき、図10-32（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。

【0382】

40

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10-32（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079SG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におけるチャンス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。

【0383】

尚、本特徴部079SG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

50

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。

【0384】

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

【0385】

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。

20

【0386】

当該可変表示がスーパーリーチβ2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10-23及び図10-32(E)～図10-32(G)に示すように、第1表示領域079SG005F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。

【0387】

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V1にて実行される。

30

【0388】

また、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10-32(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。

40

【0389】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチβ3の可変表示である場合は、図10-24、図10-25及び図10-32(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。

【0390】

図10-24、図10-25及び図10-33(A)～図10-33(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と敵キャラクタBとのバトル演出が進行する。

50

【0391】

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。

【0392】

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10-24、図10-25及び図10-33(C)に示すように、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。

【0393】

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の可変表示は上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jb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）。

【0394】

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V2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（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。

【0395】

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SS-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079SG005Ba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、およびエフェクト画像079SG005Eの表示が開始され、メータ079SG005Mの更新表示とエフェクト画像079SG005E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079SG005Fに表示されるので（図10-3参照）、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。

【0396】

図10-33(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、エフェクト画像079SG005Eの拡大更新表示が進行する。尚、該エフェクト画像079SG005E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079SG005E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V2にて継続する。

10

20

30

40

50

【0397】

尚、図10-33(D)及び図10-33(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。

【0398】

一方で、図10-34(A)～図10-34(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10-3参照)、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。

【0399】

図10-34(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。

【0400】

尚、図10-34(D)及び図10-34(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。

【0401】

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。

【0402】

操作促進演出後の大当り報知演出としては、図10-24及び図10-35(A)～図10-35(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10-35(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の背景画像の表示に切り替わる。更に、

10

20

30

40

50

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。

【0403】

また、操作促進演出後のはずれ報知演出としては、図10-25及び図10-35（E）～図10-35（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。

【0404】

尚、はずれ報知演出としては、図10-25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10-35（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。

【0405】

尚、図10-26（H）、図10-27（H）、図10-29（F）、図10-30（E）、図10-30（I）、図10-31（H）、図10-32（H）、図10-35（D）、図10-35（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。

【0406】

また、本特徴部079SGでは、スーパーリーチα3やスーパーリーチβ3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。

【0407】

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10-19～図10-25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

10

20

30

40

50

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 V_2 にて画像表示装置 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。

【0408】

また、本特徴部 079SG における音出力手は、音声合成用 IC 079SG132、増幅回路 079SG134 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。

【0409】

また、図 10-20、図 10-21、図 10-24、図 10-25 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。

【0410】

尚、本特徴部 079SG 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。

【0411】

また、本特徴部 079SG 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。

【0412】

また、図 10-19～図 10-25 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。

【0413】

尚、本特徴部 079SG では、第 2 表示領域 079SG005Sa 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。

【0414】

また、図 10-2 (A) に示すように、第 1 表示領域 079SG005F の面積は、第 2 表示領域 079SG005Sa の面積と第 3 表示領域 079SG005Sb 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 079SG005F に表示されるリーチ演出を第 2 表示領域 079SG005Sa 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。

【0415】

10

20

30

40

50

また、図10-18～図10-25に示すように、リーチ演出中以外の期間において、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。

【0416】

また、図10-2(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。

10

【0417】

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。

【0418】

20

また、図10-20、図10-21、及び図10-28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10-28(C)及び図10-28(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。

【0419】

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

【0420】

また、図10-26(G)、図10-29(E)、図10-30(D)、図10-31(G)、図10-35(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

【0421】

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

50

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。

10

【０４２２】

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。

【０４２３】

また、図１０－２８及び図１０－２９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１０－２０及び図１０－２１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１０－２（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。

20

【０４２４】

更に、図１０－１６及び図１０－２９（Ａ）～図１０－２９（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。

30

【０４２５】

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。

【０４２６】

また、図１０－２９（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。

40

【０４２７】

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

50

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。

【0428】

また、図10-19、図10-20、図10-21、図10-23、図10-24、図10-25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10-18、図10-20、図10-22、図10-24、図10-25及び図10-26(E)～図10-26(G)、図10-29(C)～図10-29(E)、図10-30(B)～図10-30(D)、図10-31(E)～図10-31(G)、図10-35(A)～図10-35(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10-19、図10-21、図10-23、図10-25及び図10-27(E)～図10-27(G)、図10-30(F)～図10-30(H)、図10-32(E)～図10-32(G)、図10-35(D)～図10-35(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。

【0429】

尚、本特徴部079SGでは、スーパーリーチの可変表示結果がと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。

【0430】

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。

【0431】

また、図10-24及び図10-25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。

【0432】

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。

【０４３３】

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、同一の大当た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た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。

【０４３４】

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。

【０４３５】

また、図１０－１８、図１０－２０、図１０－２２、図１０－２４及び図１０－２６（Ｅ）～図１０－２６（Ｇ）、図１０－２９（Ｃ）～図１０－２９（Ｅ）、図１０－３０（Ｂ）～図１０－３０（Ｄ）、図１０－３１（Ｅ）～図１０－３１（Ｇ）、図１０－３５（Ａ）～図１０－３５（Ｃ）に示すように、本特徴部０７９ＳＧにおける大当たり報知演出では、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１０－１９、図１０－２１、図１０－２３、図１０－２５及び図１０－２７（Ｅ）～図１０－２７（Ｇ）、図１０－３０（Ｅ）～図１０－３０（Ｇ）、図１０－３２（Ｅ）～図１０－３２（Ｇ）、図１０－３５（Ｄ）～図１０－３５（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、大当たり報知演出が実行される場合は、該大当た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、大当た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。

【０４３６】

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たりの場合にのみ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。

【０４３７】

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。

【０４３８】

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-1と、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として操作促進画像079SG005Baよりもサイズの大きい操作促進画像079SG005Bbが表示されるパターンSS-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SS-1にて操作促進演出が実行される場合は、第1表示領域079SG005Fに表示されるエフェクト画像079SG005E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SS-2にて操作促進演出が実行される場合は、操作促進画像079SG005Ba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SS-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10-17に示すように、操作促進演出がパターンSS-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SS-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SS-1とパターンSS-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10-24、図10-25及び図10-33(C)~図10-33(E)に示すように、操作促進演出として操作促進画像079SG005Baを表示する場合は、該操作促進画像079SG005Ba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V2にて実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【0439】

尚、本特徴部079SGでは、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において操作促進画像079SG005Bbが表示され、該操作促進画像079SG005Bbによって、進行速度V2（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SS-2にて実行される場合は、操作促進画像079SG005Bb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SS-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V1（非スローモーション）にて実行してもよい。

【0440】

また、本特徴部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 α 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 β 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 α 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 β 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 α 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 α 3の可変表示を実行可能であり、図10-18~図10-25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V2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、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ず再生速度 V 4 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 V 2 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。

【0441】

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。

【0442】

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。

【0443】

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 V 2 (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 V 2 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 V 1 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 V 2 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 V 2 にて実行するリーチ演出と演出動画の表示を進行速度 V 2 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。

【0444】

また、前記特徴部 079SG では、スピーカ 8 L、8 R から出力される演出音は、演出動画の表示が進行速度 V 2 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 V 4) 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 8 L、8 R から再生速度 V 4 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 V 4 とは異なる再生速度 (例えば、再生速度 V 4 よりも遅い V 5) 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 V 2 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。

【0445】

また、前記特徴部 079SG では、図 10-33 や図 10-34 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。

【0446】

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10-36及び図10-37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。

【0447】

具体的には、図10-36(A)～図10-36(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10-36(E)及び図10-36(F)に示すように、大当り報知演出として大当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り遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

【0448】

また、図10-37(A)～図10-37(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、遊技者が押しボタン31Bを操作する、または、遊技者が押しボタン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10-37(E)及び図10-37(F)に示すように、大当り報知演出として大当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り遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

【0449】

尚、図10-36及び図10-37に示すエフェクト画像079SG005Eaは、図10-3(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。

【0450】

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10-36及び図10-37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。

【0451】

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10-3(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

を変化させるので、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sb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。

【0452】

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。

【0453】

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10-38(A)~図10-38(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10-38(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。

【0454】

尚、これら操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mとは、図10-2(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。

【0455】

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。

【0456】

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。

【0457】

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。

【0458】

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。

【0459】

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たりとなる期待度（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。

【0460】

また、前記特徴部 079SG では、図 10-33 及び図 10-34 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。

【0461】

また、前記特徴部 079SG では、図 10-33 及び図 10-34 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。

【0462】

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。

【0463】

また、前記特徴部 079SG では、図 10-20、図 10-21、図 10-24、図 10-25 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。

【0464】

また、前記特徴部 079SG では、図 10-20、図 10-21、図 10-24、図 1

0-25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、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。

【0465】

また、前記特徴部079SGでは、図10-26、図10-29、図10-30、図10-31、図10-35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。

【0466】

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8L、8Rから出力されるBGM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V1にて実行されているときに、スピーカ8L、8Rから出力される演出音が変わらず再生速度V4にて再生されるので、遊技者自身がスピーカ8L、8R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V4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。

【0467】

また、前記特徴部079SG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の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。

【0468】

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V2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。

【0469】

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。

【0470】

例えば、前記特徴部079SG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α1やスーパーリーチβ1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α1やスーパーリーチβ1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、スーパーリーチ α 1やスーパーリーチ β 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 α 1やスーパーリーチ β 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。

【0471】

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。

【0472】

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。

【0473】

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。

【0474】

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でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0475】

本発明の遊技機としては、他にも、第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8L、8R 及び音声制御基板 13 に搭載されている音声合成用 IC 079SG132、音声データ ROM 079SG133、増幅回路 079SG134）と、演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、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）に制御可能な状態制御手段（例えば、図 12-17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS166、ステップ 100 IWS173 を実行する部分、図 12-19 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS537 を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 12-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS71 を実行する部分）と、を備え、前記演出実行手段は、前記所定演出の第 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前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10-19～図 10-25 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 に表示されている部分）、前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10-19～図 10-25 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 に表示されている部分）、前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 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

10

20

30

40

50

にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図10-19～図10-25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と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分）、前記音出力手段は、音を再生する再生回路（例えば、音声合成用IC079SG132）と、該再生回路で再生された音を増幅する増幅回路（例えば、増幅回路079SG134）と、該増幅回路で増幅された音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ8L、8R）と、を含み、前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分）、

10

前記更新手段は、前記第1識別情報の可変表示が実行される場合と前記第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）遊技機が挙げられる。

【0476】

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。また、再現性の高い演出音を適切な音量にてスピーカから出力することができる。また、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

20

【0477】

つまり、所定演出に対応する演出音に関する速度を変化させないようにすることにより遊技者に対して違和感を与えにくい遊技機とすることができるとともに、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報が更新されるため、例えば第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示のいずれか一方が実行されたときのみ数値情報を更新するようにした場合よりも数値情報が特別回数に到達しやすくなって遊技者が救済されやすくなるので、遊技の意欲を高めることができる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者に対して違和感を与えにくく遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することができる。

30

【0478】

さらに、演出において遊技者に対して違和感を与えにくく、また、遊技者の救済を好適に実現できる遊技機の形態の一例として、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（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（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、を備え、前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュー

40

50

タ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 7 0、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分)、前記更新手段は、前記第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する(例えば、図 1 2 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分)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。

【 0 4 7 9 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作(作用)を説明する。

【 0 4 8 0 】

(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 1 1 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 4 8 1 】

図 1 1 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する(ステップ S 9 0 1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップ S 9 0 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 4 8 2 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップ S 9 0 3)。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号(クリア信号)が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合(ステップ S 9 0 3 ; Y e s)、初期化处理(ステップ S 9 0 8)を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 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 R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 4 8 3 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する(ステップ S 9 0 9)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【 0 4 8 4 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には(ステップ S 9 0 3 ; N o)、R A M 1 0 2 (バックアップ R A M) にバックアップデータが保存されているか否かを判定する(ステップ S 9 0 4)。不測の停電等(電断)によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号(チェックサム、パリティビット等)の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ(各種フラグ、各種タイマの状態等を含む)の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 9 0 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合(ステップ S 9 0 4 ; N o)、初期化处理(ステップ S 9 0 8)を実行する。

【 0 4 8 5 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合(ステップ S 9 0 4 ; Y e s

10

20

30

40

50

）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS905）。ステップS905では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0486】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS905；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS908）を実行する。

【0487】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS905；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS906）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0488】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS907）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0489】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS9010）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS9011）、割込みを許可する（ステップS9012）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0490】

（特徴部108IWに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部108IWについて説明する。本特徴部108IWでは、遊技状態として、通常状態、時短状態、または確変状態（時短状態にも制御される）のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対して、時短状態では普図当り確率が90%に高められ、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

【0491】

また、本例では、確変状態では、通常状態および時短状態と比較して大当たりとなる確率

10

20

30

40

50

(大当たり確率)が高められる。なお、本例では、確変状態に制御される場合には、時短状態にも制御される。

【0492】

また、本例では、変動表示結果が大当たりとなって大当たり遊技終了後に確変状態や時短状態に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短ははずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態に制御される場合がある。

【0493】

さらに、本例では、遊技機への電源投入後や、大当たり発生後、時短はずれ発生後、救済時短発生後に、所定回数(本例では、800回)の変動表示を終了しても次の大当たりや時短はずれが発生しなかった場合にも、時短状態(救済時短)に制御される場合がある。

【0494】

なお、時短状態では、(1)普図当り確率を高める制御と、(2)普通図柄の変動時間を短縮する制御と、(3)可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)の開放時間を長くする制御と、(4)特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら(1)～(4)の全ての制御を行ってもよいし、(1)～(4)のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当たり経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、(1)～(4)のうちのいずれの制御を行うかが異なってもよいし、同じであってもよい。

【0495】

また、例えば、低ベース状態において、普図当り確率を $1/1$ としてもよいし、はずれ確率が極めて低く実質的に普図当り確率が $1/1$ となるようにしてもよい。つまり、救済時短となるときに、上記(1)の制御が行われなくても、上記(2)～(4)の一部または全部の制御が行われることで、高ベース状態となるようにしてもよい。

【0496】

なお、救済時短に制御されるまでの変動回数 n および救済時短での時短回数 N は、以下のように規定することが好ましい。

$$2.5P \leq n \leq 3.0P$$

$$0.4P \leq N \leq 3.8P$$

(P = 大当たり確率 ML の分母、 n = 変動回数、 N = 時短回数)

具体的には、例えば、大当たり確率が $1/300$ である場合には、変動回数 n は750～900となり、時短回数 N は120～1140となる。後述するように、本例では、最も大当たり確率が高い設定値「6」の場合には、大当たり確率が約 $1/270$ であるため、変動回数 n は675～810となり、時短回数 N は108～1026となる。また、最も大当たり確率が低い設定値「1」の場合には、大当たり確率が約 $1/319$ であるため、変動回数 n は797～957となり、時短回数 N は127～1212となる。そして、本例では、変動回数 n および時短回数 N は、いずれも「800」に設定されており、いずれの設定値に設定されているときにも、上記の規定を満たすものとなっている。

【実施例1】

【0497】

次に、この実施の形態の特徴部108IWにおける実施例1に係る遊技機につき、図12-1～図12-47を参照して説明する。

【0498】

(盤面構成)

図12-1は、特徴部108IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部108IWにおけるパチンコ遊技機1では、図1に示したパチンコ遊技機1の盤面構成に加えて、図12-1に示すように、普図保留表示器25Cの下方に右打ちLED100IW10が設けられている。また、図12-1に示すように、画像表示装置5の右方に右打ち報知LED100IW20が設けられている。

【0499】

また、図12-1に示すように、画像表示装置5の左方および右方にそれぞれ第4図柄

10

20

30

40

50

表示器 100IW21a, 21b が設けられている。このうち、画像表示装置 5 の左方に設けられた第 4 図柄表示器 100IW21a は、第 1 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行する表示器である。また、画像表示装置 5 の右方に設けられた第 4 図柄表示器 100IW21b は、第 2 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行する表示器である。本例では、第 4 図柄表示器 100IW21a, 21b は、それぞれ上下に配置された 2 つの LED で構成され、それら 2 つの LED が交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第 4 図柄の変動表示が実行される。

【0500】

また、図 12-1 に示すように、本特徴部 108IW におけるパチンコ遊技機 1 では、図 1 に示した通過ゲート 41 に代えて、画像表示装置 5 の右方に、遊技球が通過可能な通過ゲート 100IW41 が設けられている。本特徴部 108IW では、遊技球が通過ゲート 100IW41 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。従って、本特徴部 108IW では、確変状態や時短状態においては、普図当たり確率が高まるのであるから、遊技領域の右方を狙って発射操作（右打ち操作）を行った方が有利である。一方、本特徴部 108IW では、通常状態においては、遊技領域の左方を狙って発射操作（左打ち操作）を行った方が有利である。

【0501】

（大当たり確率、時短はずれ確率）

図 12-2 および図 12-3 は、設定値ごとの大当たり確率および時短はずれ確率を説明するための説明図である。このうち、図 12-2 は、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および時短はずれ確率を示している。また、図 12-3 は、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および時短はずれ確率を示している。本例では、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。また、図 12-2 および図 12-3 に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の 6 段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6 段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5 段階に設定変更可能に構成したり、7 段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【0502】

図 12-2（A）および図 12-3（A）に示すように、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合および第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合ともに、非確変状態（低確率状態（通常状態や時短状態））では、設定値「1」の場合が大当たり確率「205/65536」と最も低く（約 1/319）、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「242/65536」と最も高く（約 1/270）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0503】

また、図 12-2（B）および図 12-3（B）に示すように、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合および第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合ともに、確変状態（高確率状態）では、設定値「1」の場合が大当たり確率「2050/65536」と最も低く（約 1/32）、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「2420/65536」と最も高く（約 1/27）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図 12-2 および図 12-3 に示すように、本例では、確変状態では、非確変状態と比較して大当たり確率が 10 倍に高められている。

【0504】

また、図 12-2 に示すように、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、時短はずれ確率が「164/65536」と一定である（約 1/40

0)。また、図12-3に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、時短はずれ確率が「328／65536」と一定である（約1／200）。すなわち、本例では、時短はずれ判定用の判定値は、設定値によらず共通である。

【0505】

上記のように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で時短はずれ確率は一定となるように構成する場合であっても、図12-2および図12-3に示すように、時短なしはずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【0506】

なお、さらに小当り遊技状態に制御可能に構成してもよい。小当りも決定可能に構成する場合、例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が一定となるように構成すればよい。

【0507】

また、小当りも決定可能に構成する場合、小当りを契機として時短状態に制御する時短付き小当りがあるように構成してもよい。

【0508】

なお、図12-2および図12-3に示した例は一例であり、大当り確率や時短はずれ確率の設定の仕方として様々な態様が考えられる。例えば、本例では、図12-2および図12-3に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1／400であり、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1／200である場合を示したが、逆に、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1／200であり、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1／400であるように構成してもよい。

【0509】

（大当り種別判定テーブル）

図12-4は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図12-4（A）は、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図12-4（B）は、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。

【0510】

図12-4（A）に示すように、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、または「突然確変大当り」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。

【0511】

図12-4（B）に示すように、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、または「突然確変大当り」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。

【0512】

「通常大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。時短状態に移行すると、100回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。

【0513】

「確変大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。確変状態に移行すると、100回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで確変状態を維持する。なお、本例では、確変状態に制御される場合には時短状態にも制御される。

10

20

30

40

50

【0514】

「突然確変大当り」とは、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。確変状態に移行すると、100回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで確変状態を維持する。なお、本例では、確変状態に制御される場合には時短状態にも制御される。

【0515】

なお、本例では、「通常大当り」および「確変大当り」となる場合には、大当り遊技中の15ラウンドの各ラウンドにおいて、29秒間を経過するか所定数（本例では、10個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御される（従って、大入賞口の長期間の開放が15回行われる）。一方、「突然確変大当り」となる場合には、大当り遊技の2ラウンドの各ラウンドにおいて、極めて短い0.5秒間にわたって大入賞口が開放状態に制御される（従って、大入賞口の短期間の開放が2回行われる）。従って、「突然確変大当り」となる場合には、実質的に大入賞口への入賞は殆ど期待できず、確変状態に突然移行したように見せることができる。

【0516】

図12-4（A）に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、40%の確率で「通常大当り」と決定され、40%の確率で「確変大当り」と決定され、20%の確率で「突然確変大当り」と決定される。また、図12-4（B）に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、40%の確率で「通常大当り」と決定され、55%の確率で「確変大当り」と決定され、5%の確率で「突然確変大当り」と決定される。

【0517】

（時短種別判定テーブル）

図12-5は、ROM101に記憶されている時短種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図12-5（A）は、第1特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。また、図12-5（B）は、第2特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。

【0518】

図12-5（A）に示すように、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短種別を「時短はずれA」、「時短はずれB」、または「時短はずれC」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。

【0519】

図12-5（B）に示すように、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短種別を「時短はずれA」、「時短はずれB」、または「時短はずれC」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。

【0520】

図12-5（A）、（B）に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合、および第2特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合のいずれにおいても、1/3の確率で「時短はずれA」と決定され、1/3の確率で「時短はずれB」と決定され、1/3の確率で「時短はずれC」と決定される。

【0521】

なお、図12-5に示した例は一例では、時短種別の決定の仕方として様々な態様が考えられる。例えば、第1特別図柄の変動表示で時短はずれと決定する場合には「時短はずれC」の決定確率を高くする一方で、第2特別図柄の変動表示で時短はずれと決定する場合には「時短はずれA」の決定確率を高くするなど、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで時短種別の決定割合を異ならせてもよい。

【0522】

また、例えば、救済時短経由の時短状態中も時短はずれを決定可能に構成する場合、時短はずれとなっても一律に時短回数カウンタなどを上書きしないように構成してもよいし、時短はずれ図柄の種類によって時短回数カウンタなどを上書きする場合と上書きしない場合とがあるように構成してもよい。

【0523】

図12-6は、時短種別を説明するための説明図である。図12-6に示すように、本例では、通常状態中では、「時短はずれA」となる場合に時短回数100回の時短状態に制御され、「時短はずれB」となる場合に時短回数50回の時短状態に制御され、「時短はずれC」となる場合に時短回数30回の時短状態に制御される。また、時短状態中では、「時短はずれA」となる場合に次回大当たりとなるまで時短状態に制御され、「時短はずれB」となる場合に時短回数200回の時短状態に制御され、「時短はずれC」となる場合に時短回数100回の時短状態に制御される。また、通常状態および時短状態において、救済時短となる場合に、時短回数800回の時短状態に制御される。

【0524】

なお、本例では、後述するように、確変状態中では時短はずれと決定される場合はない。また、本例では、後述するように、救済時短による時短状態中でも時短はずれと決定される場合はない。また、本例では、後述するように、救済時短により時短回数800回の時短状態に制御された後、800回の変動表示を終了しても大当たりが発生しなかった場合には、再び救済時短により時短回数800回の時短状態（救済時短）に制御される。そのため、救済時短による時短回数は、実質的に次回の大当たりが発生するまでとなる。

【0525】

ここで、設定値毎の救済時短到達率について説明する。救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当たり遊技状態に制御されることなくn回（本例では800回）の変動を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Kは、以下のようにして算出できる。

$$K = (1 - ML) \quad n = \{ (P - 1) \div P \} \quad n$$

（K＝救済時短到達率、P＝大当たり確率MLの分母、n＝作動回数）

【0526】

具体的には、例えば、設定値「1」であれば大当たり確率MLが約 $1/319$ であるから救済時短到達率Kは8.1%となり、設定値「2」であれば大当たり確率MLが約 $1/310$ であるから救済時短到達率Kは7.5%となり、設定値「3」であれば大当たり確率MLが約 $1/300$ であるから救済時短到達率Kは6.9%となり、設定値「4」であれば大当たり確率MLが約 $1/290$ であるから救済時短到達率Kは6.3%となり、設定値「5」であれば大当たり確率MLが約 $1/280$ であるから救済時短到達率Kは5.7%となり、設定値「6」であれば大当たり確率MLが約 $1/270$ であるから救済時短到達率Kは5.1%となる。

【0527】

このように、大当たり確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなっている。これにより、大当たり確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【0528】

また、時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方は、図12-6に示したものにこだわられない。例えば、同じ時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中と時短状態中とで時短回数100回で同じであるように制御するように構成してもよい。また、例えば、同じ時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中であれば時短回数100回に制御され、時短状態中であれば時短回数0回に制御される（すなわち、時短状態から通常状態に転落する）ように構成してもよい。そのように時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方として様々な態様が考えられる。

【0529】

（変動パターンテーブル）

図12-7および図12-8は、特徴部108IWにおける変動パターンテーブルの具

体例を示す説明図である。このうち、図12-7(A)は、大当り用の変動パターンテーブルAの具体例を示している。また、図12-7(B)は、通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBの具体例を示している。また、図12-7(C)は、大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCの具体例を示している。また、図12-7(D)は、時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルDの具体例を示している。

【0530】

また、図12-8(E)は、救済時短経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEの具体例を示している。また、図12-8(F)、(G)は、救済時短となる直前10変動以内のはずれ用の変動パターンテーブルF、Gの具体例を示している。このうち、図12-8(F)に示す変動パターンテーブルFは、保留記憶数(例えば、合算保留記憶数)が3以下である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。また、図12-8(G)に示す変動パターンテーブルFは、保留記憶数(例えば、合算保留記憶数)が4以上である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。

10

【0531】

また、図12-8(H)は、確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルHの具体例を示している。ただし、本例では、確変状態や時短状態であっても、保留記憶数が1以上でない場合(保留記憶がない場合)には、変動パターンテーブルBを用いて変動パターンが決定される。

20

【0532】

また、図12-8(I)は、救済時短となる変動表示のはずれ用の変動パターンテーブルIの具体例を示している。また、図12-8(J)は、救済時短となる変動表示の大当り用の変動パターンテーブルJの具体例を示している。

【0533】

図12-7(A)に示すように、本例では、大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPB2-2(スーパーリーチ α)、変動パターンPB2-3(スーパーリーチ β)のいずれかに決定される。

【0534】

また、図12-7(B)に示すように、本例では、通常状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-1(通常変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)のいずれかに決定される。

30

【0535】

また、図12-7(C)に示すように、本例では、大当り経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2(超短縮変動)、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)のいずれかに決定される。

【0536】

また、図12-7(D)に示すように、本例では、時短はずれ経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2(超短縮変動)、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)のいずれかに決定される。

40

【0537】

また、図12-8(E)に示すように、本例では、救済時短経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-4(極短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)のいずれかに決定される。

50

【0538】

図12-7(C)、図12-7(D)、および図12-8(E)に示すように、本例では、時短状態時には、変動パターンPA1-2(超短縮変動)や、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)が決定される割合が高く、通常状態時と比べて平均した変動時間が短くなっている。さらに、同じ時短状態時であっても、時短はずれ経由で制御された時短状態時には、大当り経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターンPA1-2(超短縮変動)の選択確率が80%と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。また、救済時短経由で制御された時短状態時には、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)の選択割合が99%と高くなっており、時短はずれ経由や大当り経由で制御された時短状態時と比べて、さらに平均した変動時間が短くなっている。このような構成により、変動表示の実行回数が所定回数(本例では900回)に達して救済時短となった場合(すなわち長期間大当りが発生していない場合)には、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)により変動表示が実行される割合が高くなり、次の大当りに制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。

10

【0539】

また、図12-7(C)、図12-7(D)、および図12-8(E)に示すように、本例では、と比べて、変動パターンPA1-2(超短縮変動)の選択確率が80%と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。また、救済時短経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由または大当り経由で制御された時短状態時とは異なり、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)に決定される場合はなく、スーパーリーチが実行される場合はない。すなわち、救済時短経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由または大当り経由で制御された時短状態時とは異なり、はずれ時にスーパーリーチが実行される場合がなく、平均した変動時間が短くなっている。このような構成により、変動表示の実行回数が所定回数(本例では900回)に達して救済時短となった場合(すなわち長期間大当りが発生していない場合)には、スーパーリーチではずれとはならないため、興趣の低下を抑えることができる。また、次の大当りに制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。なお、本例では、救済時短経由で制御された時短状態においては、はずれ時にスーパーリーチが実行されないが、実行されるように構成してもよい。例えば、救済時短経由で制御された時短状態においては、時短はずれ経由または大当り経由で制御された時短状態時よりも、低い割合で、はずれ時にスーパーリーチが実行されるようにしてもよい。このような構成により、変動表示の実行回数が所定回数(本例では900回)に達して救済時短となった場合(すなわち長期間大当りが発生していない場合)には、スーパーリーチではずれとなるとなる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

20

30

【0540】

また、図12-8(F)に示すように、本例では、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数(例えば、合算保留記憶数)が3以下であれば、変動パターンとして、変動パターンPA1-3(短縮変動)、または変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)のいずれかに決定され、変動パターンPA1-3(短縮変動)に決定される確率が95%と高くなっている。また、図12-8(G)に示すように、本例では、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数(例えば、合算保留記憶数)が4以上であれば、変動パターンとして、変動パターンPA1-1(通常変動)、または変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)のいずれかに決定され、変動パターンPA1-1(通常変動)に決定される確率が95%と高くなっている。

40

【0541】

また、図12-8(F)、(G)に示すように、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)に決定される場合はなく、スーパーリーチが実行される場合

50

はない。このような構成により、救済時短となる直前の期間においてスーパーリーチの変動表示が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。なお、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合にも、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）に決定されるようにしてもよい。例えば、救済時短となる直前10変動以内においては、救済時短となる直前10変動より前の期間（すなわち図12-7（C）に示す変動パターンテーブルCを用いる期間）よりも、低い割合で、はずれ時に変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）に決定されるようにしてもよい。

【0542】

また、図12-8（H）に示すように、本例では、確変状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2（超短縮変動）、変動パターンPA2-1（ノーマルリーチ）、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）、変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【0543】

図12-8（H）に示すように、本例では、確変状態時には、90%の高い確率で変動パターンPA1-2（超短縮変動）が決定され、時短状態時よりもさらに平均した変動時間が短くなっている。

【0544】

また、図12-8（I）に示すように、本例では救済時短となる変動表示であって、はずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-1（突入はずれ）に決定される。すなわち、変動パターンPA3-1（突入はずれ）は、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示（はずれ）にのみ用いられる救済時短時専用の変動パターンである。本例では、変動パターンが変動パターンPA3-1（突入はずれ）に決定された場合には、後述するように、時短状態（すなわち救済時短）に制御される旨を報知する時短突入演出（例えば、図12-38（G）、（H）参照）が実行される。このような構成により、救出時短となって時短状態に制御されることを遊技者に明確に報知することができるとともに、救出時短となった際の興趣を向上させることができる。

【0545】

また、図12-8（J）に示すように、本例では救済時短となる変動表示であって、大当たりはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-2（突入見せかけ大当たり）決定される。すなわち、変動パターンPA3-2（突入見せかけ大当たり）は、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示（大当たり）にのみ用いられる救済時短時専用の変動パターンである。本例では、変動パターンPA3-2（突入見せかけ大当たり）に決定された場合には、後述するように、時短状態（すなわち救済時短）に制御される旨を報知する時短突入演出（例えば、図12-38（G）、（H）参照）と共通の態様の演出（例えば、図12-41（G'）参照）を実行した後に、大当たりとなることを報知する演出（例えば、図12-41（H'）参照）が実行される。このような構成により、遊技者が救済時短となったことを一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0546】

なお、図12-7および図12-8に示した変動パターンテーブルの設定の仕方は一例であり、様々な態様が考えられる。例えば、時短状態中に時短はずれとなって再び時短状態に制御される場合には、図12-7（C）に示す大当たり経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCと同じテーブルを用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

【0547】

また、例えば、時短はずれとなった場合のうち次回大当たりまで時短状態継続となる場合（本例では、時短状態中に時短はずれAとなる場合）のみ、図12-7（C）に示す大当たり経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCと同じテーブルを用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

【0548】

また、本例では、図12-8(E)に示すように、救済時短経由の時短状態中は1.5秒の極超短縮変動の変動パターンPA1-4の選択割合が高く、変動表示の消化速度が早いことから、実行可能な予告演出や先読み予告演出の種類が少ない。例えば、救済時短経由の時短状態中である場合には、画像表示装置5の表示画面の端部においてエフェクト画像を表示する演出や、ランプやLEDを点灯させる演出、所定の演出音や通常とは異なる変動停止音を出力する演出などが実行される。

【0549】

また、本例では、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルEを設ける場合を示しているが、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルEを設けず、例えば、大当り経由の時短状態中の変動パターンテーブルC(図12-7(C)参照)を用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

10

【0550】

また、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となると変動パターンテーブルF、G(図12-8(F)、(G)参照)に切り替える場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って徐々にリーチ割合が少なくなるように変動パターンテーブルを切り替えるように構成してもよいし、残り変動回数100回や200回など区切りの回数の場合のみ変動パターンテーブルを切り替えて残り変動回数を示唆可能に構成してもよい。

【0551】

また、本例では、大当り経由の時短状態と、はずれ時短経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、異なる変動パターンテーブルを用いる(すなわち平均した変動時間が異なる)ように構成されているが、そのような態様にかぎられない。例えば、いずれの場合も同じ変動パターンテーブルを用いる(すなわち平均した変動時間が同じとなる)ようにしてもよいし、救済時短経由の時短状態の方が、大当り経由やはずれ時短経由の時短状態よりも、平均した変動時間が長くなるようにしてもよい。

20

【0552】

(演出制御コマンド)

図12-9および図12-10は、演出制御用CPU120に送出さ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。図12-9および図12-10に示す例において、コマンド80XX(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(変動パターンコマンド)である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用CPU120は、コマンド80XX(H)のいずれかを受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

30

【0553】

コマンド9000(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれ(時短なし)とすることを指定する演出制御コマンド(表示結果1指定コマンド)(はずれ指定コマンド)である。

40

【0554】

コマンド9001(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれAとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果2指定コマンド)(時短はずれA指定コマンド)である。コマンド9002(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれBとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果3指定コマンド)(時短はずれB指定コマンド)である。コマンド9003(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれCとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果4指定コマンド)(時短はずれC指定コマンド)である。

【0555】

50

コマンド 9 0 0 4 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 5 指定コマンド (通常大当たり指定コマンド)) である。コマンド 9 0 0 5 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 6 指定コマンド (確変大当たり指定コマンド)) である。コマンド 9 0 0 6 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を突然確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 7 指定コマンド (突然確変大当たり指定コマンド)) である。

【0556】

コマンド 9 5 X X (H) は、救済時短となるまでの残りの変動回数 (1 2 6 回以下の回数) を指定する演出制御コマンド (救済時短回数 1 指定コマンド) である。本例では、救済時短回数 1 指定コマンドの E X T データに救済時短となるまでの残りの変動回数 (1 2 6 回以下の回数) に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が 1 回である場合には、救済時短回数 1 指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 1 (H) が送信され、残りの変動回数が 1 2 6 回である場合には、救済時短回数 1 指定コマンドとしてコマンド 9 5 7 E (H) が送信される。なお、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が 1 2 7 回以上の回数である場合には、E X T データに最大値の 7 F (H) がセットされ、救済時短回数 1 指定コマンドとして一律にコマンド 9 5 7 F (H) が送信される。

【0557】

コマンド 9 6 X X (H) は、救済時短となるまでの残りの変動回数 (1 0 0 回単位の回数) を指定する演出制御コマンド (救済時短回数 2 指定コマンド) である。本例では、救済時短回数 2 指定コマンドの E X T データに救済時短となるまでの残りの変動回数 (1 0 0 回単位の回数) に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が 1 0 0 回である場合には、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 1 (H) が送信され、残りの変動回数が 8 0 0 回である場合には、救済時短回数 1 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 8 (H) が送信される。

【0558】

コマンド 9 7 X X (H) は、電源復旧時の救済時短となるまでの残りの変動回数 (1 0 0 回単位の回数) を指定する演出制御コマンド (復旧時救済時短回数指定コマンド) である。本例では、電源復旧時に復旧時救済時短回数指定コマンドの E X T データに救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた値がセットされて送信される。例えば、電源復旧時に救済時短となるまでの残りの変動回数が 1 0 0 回以下である場合には、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 7 0 1 (H) が送信され、残りの変動回数が 7 0 1 回以上かつ 8 0 0 回以下である場合には、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 7 0 8 (H) が送信される。

【0559】

なお、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数を 1 回単位で特定可能に送信できるのは 1 2 6 回までで、1 2 7 回以上の残り回数である場合には 1 0 0 回単位で特定可能に送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、2 つのコマンドを組み合わせることで送信して、1 2 7 回以上の残り回数の場合であっても 1 回単位で特定可能に送信できるようにしてもよい。

【0560】

コマンド A 0 0 0 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が 2 0 秒であることを特定可能な演出制御コマンド (第 1 図柄確定 A 指定コマンド) である。コマンド A 0 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が 1 0 秒であることを特定可能な演出制御コマンド (第 1 図柄確定 B 指定コマンド) である。コマンド A 0 0 2 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が 0 . 5 秒であることを特定可能な演出制御コマンド (第 1 図柄確定 C 指定コマンド) である。

【0561】

コマンドA100(H)は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が20秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第2図柄確定A指定コマンド)である。コマンドA101(H)は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が10秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第2図柄確定B指定コマンド)である。コマンドA102(H)は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第2図柄確定C指定コマンド)である。

【0562】

コマンドB000(H)は、大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当り開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当り終了指定コマンド:エンディング指定コマンド)である。

10

【0563】

コマンドB1XX(H)は、大当り遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放中表示コマンド)である。なお、「XX」に表示するラウンド数が設定される。コマンドB2XX(H)は、大当り遊技中のラウンド後の表示(ラウンド間のインターバルの表示)を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放後表示コマンド)である。

【0564】

コマンドB400(H)は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド(大入賞口入賞指定コマンド)である。

20

【0565】

コマンドC000(H)は、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC001(H)は、第2保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第1保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド)である。コマンドC101(H)は、第2保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数減算指定コマンド)である。

30

【0566】

コマンドE000(H)は、遊技状態が通常状態に制御されることを指定する演出制御コマンド(通常状態指定コマンド)である。コマンドE001(H)は、大当り遊技終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド(時短状態A指定コマンド)である。コマンドE002(H)は、時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド(時短状態B指定コマンド)である。コマンドE003(H)は、救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド(時短状態C指定コマンド)である。コマンドE004(H)は、遊技状態が確変状態に制御されることを指定する演出制御コマンド(確変状態指定コマンド)である。

【0567】

コマンドE100(H)は、右打ち報知を開始することを指定する演出制御コマンド(右打ち報知開始指定コマンド)である。コマンドE101(H)は、右打ち報知を終了することを指定する演出制御コマンド(右打ち報知終了指定コマンド)である。

40

【0568】

コマンドF000(H)は、客待ちデモンストレーションの表示を開始することを指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)である。客待ちデモ指定コマンドは、例えば、図柄確定期間の終了時および大当り遊技の終了時に、保留記憶が記憶されていない場合(すなわち合算保留記憶数が0の場合)に送信される。また、客待ちデモ指定コマンドは、例えば、電源投入時にも送信される(初期化処理および復旧処理のいずれが実行される場合にも送信される)。また、例えば、設定変更処理を実行する設定変更モードま

50

たは設定確認処理を実行する設定確認モードに移行される場合には、各モードの終了後に設定値指定コマンドが送信され、その後、客待ちデモ指定コマンドが送信される。なお、復旧処理または設定確認処理が実行される場合には、大当り遊技、小当り遊技および特図ゲームがいずれも実行されていないときであって、かつ保留記憶が記憶されていないときに、客待ちデモ指定コマンドが送信される。後述するように、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信した場合には、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく10秒が経過すると、救済時短機能が搭載されていることを示すテロップ表示を開始する（本例では抽選によりテロップ表示を行うか否かを決定する）。また、客待ちデモ指定コマンドを受信してから他のコマンドを受信することなく3分が経過すると、デモンストレーションムービーの再生を行う。

10

【0569】

コマンドF1XX(H)は、設定されている設定値を指定する演出制御コマンド（設定値指定コマンド）である。なお、「XX」には設定値に相当する値が設定される。

【0570】

演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120（具体的には、演出制御用CPU120）は、主基板11に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ100から上述した演出制御コマンドを受信すると図12-9および図12-10に示された内容に応じて画像表示装置5の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板13に対して音番号データを出力する。なお、図12-9および図12-10に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板11から演出制御基板12に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板11から演出制御基板12に送信される。

20

【0571】

（遊技制御メイン処理）

図12-11は、特徴部108IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップS1～S7の処理、ステップS8～S9の処理、およびステップS10～S12の処理は、図11で示したそれらの処理と同様である。

【0572】

本例では、ステップS7において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短となるまでの残りの変動回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS11）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が100以下である場合には、CPU10は、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9701(H)を送信する制御を行う。また、例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が701以上かつ800以下である場合には、CPU10は、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9708(H)を送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、復旧時救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの変動回数が通知される。また、復旧処理により復旧された保留記憶（すなわち電断前に記憶されていた保留記憶）にもとづいて変動表示が実行されることによって、救済時短となり得る。このような構成により、電断前に救済時短となる変動表示に対応する保留記憶が記憶されている状況において、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

30

40

【0573】

なお、本例では、電断復旧時に復旧時のコマンドとは別に復旧時救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップS7で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）のEXTデータに救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。

【0574】

50

また、ステップ S 9 において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU 103 は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ 100 IWS 12）。従って、本例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「800」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行された後、800 回の変動表示を実行しても大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。なお、本例では、ステップ S 9 において送信する初期化を指示する演出制御コマンドにもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能である。

【0575】

なお、本例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「800」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAM クリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。例えば、RAM クリア処理が実行されたときに、時短状態であることを示す時短フラグ A～C や、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタ、保留記憶を初期化する一方で、救済時短回数カウンタの値を復旧するようにしてもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。また、意図的に救済時短回数カウンタが初期化されることを防ぐことができ、遊技者に対する救済度合いを高めることができる。

【0576】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップ S 3 の Y）して RAM クリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM 異常を検出（ステップ S 4、S 5 の N）して RAM クリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【0577】

（特別図柄通常処理）

図 12-12 および図 12-13 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ S 110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 103 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ 100 IWS 51）。具体的には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が 0 でなければ、CPU 103 は、第 2 保留記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ 100 IWS 52）。具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する。第 2 保留記憶数が 0 でなければ、CPU 103 は、特別図柄ポインタ（第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第 2」を示すデータを設定する（ステップ 100 IWS 53）。第 2 保留記憶数が 0 であれば（すなわち、第 1 保留記憶数のみが溜まっている場合には、CPU 103 は、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定する（ステップ 100 IWS 54）。

【0578】

この特徴部 108 IW では、ステップ 100 IWS 52～S 54 の処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の変動表示に対して、第 2 特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第 2 特別図柄の変動表示を開始させるための第 2 の開始条件が第 1 特別図柄の変動表示を開始させるための第 1 の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0579】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口に遊技球が入賞した順に第 1 特別図柄の変動表示および第 2 特別図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

【0580】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する（ステップ100IWS55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

10

【0581】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ100IWS56）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0582】

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

20

【0583】

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

【0584】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ100IWS57）。なお、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

30

【0585】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ100IWS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ100IWS62）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図12-2および図12-3参照）と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとするに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値（図12-2（A）および図12-3（A）参照）を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値（図12-2（B）および図12-3（B）参照）を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値が図12-2および図12-3に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするに決定する。

40

【0586】

50

大当たりとすることに決定した場合には（ステップ100IWS63のY）、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップ100IWS64）。そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（通常大当たりや、確変大当たり、突然確変大当たり）を大当たりの種別に決定する（ステップ100IWS65）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。そして、ステップ100IWS84に移行する。

【0587】

一方、大当たりとすることに決定しなかった場合には（ステップ100IWS63のN）、CPU103は、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS66）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算し（ステップ100IWS67）、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS68）。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、変動終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ100IWS69）。

【0588】

なお、本例では、ステップ100IWS70以降の救済時短までの変動回数のカウント処理の前にステップ100IWS66～S69を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にきぎられない。例えば、ステップ100IWS70以降の救済時短までの変動回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる変動表示である場合には、時短回数カウンタに「800」をセット（ステップ100IWS172参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる変動表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「901」をセットするように構成してもよい。

【0589】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS70）。救済時短回数カウンタの値が0であれば、ステップ100IWS79に移行する。救済時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ100IWS71）。なお、本例では、ステップ100IWS71の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態、時短状態、または確変状態のいずれであるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。また、本例では、ステップ100IWS71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【0590】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ100IWS72）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ100IWS72のN）、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数1指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS73）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9501（H）を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957E（H）を送信する制御を行う。

【0591】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否か

10

20

30

40

50

を確認する（ステップ100IWS74）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ100IWS79に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態に制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ100IWS75）。そして、ステップ100IWS84に移行する。

【0592】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ100IWS72のY）、CPU103は、EXTデータとして一律に7F（H）をセットして、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957F（H）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS76）。次いで、CPU103は、救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数（本例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回）となっているか否かを確認する（ステップ100IWS77）。なお、救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS78）。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601（H）を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が800である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608（H）を送信する制御を行う。そして、ステップ100IWS79に移行する。

【0593】

なお、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）側で救済時短までの残り変動回数をカウントし、救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用CPU120側で救済時短までの残り変動回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出、エフェクト演出を実行するように構成してもよい。

【0594】

また、例えば、後述するように救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「800」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能な構成においては、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信するように構成し、2回目以降に救済時短となったときには救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0595】

次いで、CPU103は、救済時短経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS79）。時短フラグCがセットされていれば（すなわち、救済時短経由の時短状態であれば）、ステップ100IWS84に移行する。本例では、ステップ100IWS79の処理が実行されることによって、救済時短経由の時短状態中である場合には、ステップ100IWS81の以降の時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

【0596】

なお、救済時短経由の時短状態中だけでなく、大当たり経由の時短中および時短はずれ経由の時短状態中も含めて時短状態中は一律に時短はずれと決定しないように構成してもよい。すなわち、時短フラグCがセットされている場合だけでなく、時短フラグAや時短フラグBがセットされている場合も、一律にステップ100IWS81以降の時短はずれの判定処理を行わないようにし、そのまま時短なしのはずれとすることに決定してもよい。

【0597】

また、逆に、救済時短経由の時短状態中であっても、ステップ100IWS81以降の

処理を実行して時短はずれを決定可能に構成してもよい。また、同じ変動表示で救済時短と時短はずれとが両方発生する場合があるように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短を優先して時短状態に制御するように構成してもよいし、時短はずれを優先した時短状態に制御するように構成してもよい。

【0598】

時短フラグCがセットされていなければ（すなわち、救済時短経由の時短状態でなければ）、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS80）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ100IWS84に移行する。本例では、ステップ100IWS80の処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ100IWS81の以降の時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

10

【0599】

確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、CPU103は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ100IWS81）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、第1特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/400の確率で時短はずれとすることに決定する（図12-2参照）。また、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、第2特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/200の確率で時短はずれとすることに決定する（図12-3参照）。

20

【0600】

時短はずれとすることに決定した場合には（ステップ100IWS82のY）、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（時短はずれAや、時短はずれB、時短はずれC）を時短はずれの種別に決定する（ステップ100IWS83）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。そして、ステップ100IWS84に移行する。

【0601】

なお、ステップ100IWS83では、ステップ100IWS65の大当たり種別判定で用いられる種別判定用乱数と共通の種別判定用乱数を用いて時短種別判定が行われる。さらに、小当たりも判定するように構成するとともに小当たり種別も判定するように構成する場合には、大当たり種別判定および時短種別判定に加えて小当たり種別判定においても共通の種別判定用乱数を用いて判定処理を行うように構成すればよい。

30

【0602】

次いで、CPU103は、大当たり種別および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ100IWS84）。この場合、例えば、通常大当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、確変大当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、突然確変大当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「9」と決定し、時短はずれAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、時短はずれBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「4」と決定し、時短はずれCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「6」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ100IWS85）。

40

【0603】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ100IWS86）。

【0604】

50

(変動パターン設定処理)

図12-14は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1701）。大当りフラグがセットされていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS1701A）。救済時短回数カウンタの値が0である場合（すなわち救済時短となる変動表示であって、大当りとなる場合）には、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-8（J）に示す救済時短変動大当り用の変動パターンテーブルJを選択する（ステップ100IWS1701B）。救済時短回数カウンタの値が0ではない場合には、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-7（A）に示す大当り用の変動パターンテーブルAを選択する（ステップ100IWS1702）。

【0605】

大当りフラグがセットされていなければ（すなわち、はずれであれば）、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS1702A）。救済時短回数カウンタの値が0である場合（すなわち救済時短となる変動表示であって、はずれとなる場合）には、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-8（I）に示す救済時短変動はずれ用の変動パターンテーブルIを選択する（ステップ100IWS1702B）。救済時短回数カウンタの値が0ではない場合には、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が10以下であるか否かを確認する（ステップ100IWS1703）。救済時短回数カウンタの値が10以下であれば（すなわち、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば）、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値が3以下となっているか否かを確認する。なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1保留記憶数カウンタや第2保留記憶数カウンタの値が3以下となっているか否かを確認するように構成してもよい。

【0606】

合算保留記憶数カウンタの値が3以下となっていれば（ステップ100IWS1704のY）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-8（F）に示す救済時短直前のはずれ用の変動パターンテーブルFを選択する（ステップ100IWS1705）。合算保留記憶数カウンタの値が4以上となっていれば（ステップ100IWS1704のN）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-8（G）に示す救済時短直前のはずれ用の変動パターンテーブルGを選択する（ステップ100IWS1706）。

【0607】

救済時短回数カウンタの値が10以下でなければ（ステップ100IWS1703のN）、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1707）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-8（H）に示す確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルHを選択する（ステップ100IWS1708）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルHを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図12-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

【0608】

確変フラグがセットされていなければ、CPU103は、大当り経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグAがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1709）。時短フラグAがセットされていれば（すなわち、大当り経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-7（C）に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パタ

10

20

30

40

50

ーンテーブルCを選択する（ステップ100IWS1710）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルCを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図12-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

【0609】

時短フラグAがセットされていなければ、CPU103は、時短はずれ経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1711）。時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短はずれ経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-7（D）に示す時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルDを選択する（ステップ100IWS1712）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルDを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図12-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

【0610】

時短フラグBがセットされていなければ、CPU103は、救済時短経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1713）。時短フラグCがセットされていれば（すなわち、救済時短経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-8（E）に示す救済時短経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEを選択する（ステップ100IWS1714）。

【0611】

時短フラグCもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する（ステップ100IWS1715）。

【0612】

次に、CPU103は、ステップ100IWS1701B、S1702、S1702B、S1705、S1706、S1708、S1710、S1712、S1714、S1715にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図12-7および図12-8に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ100IWS1716）。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間が決定される。なお、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【0613】

変動パターンを決定すると、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1717）。

【0614】

また、ステップ100IWS1716にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ100IWS1718）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ100IWS1719）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ100IWS1720）。

【0615】

（特別図柄変動処理）

10

20

30

40

50

図12-15は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理（ステップS112）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、大当たり種別の決定結果、および時短種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果7指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ100IWS1121）。

【0616】

次いで、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップ100IWS1122）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ100IWS1123）、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ100IWS1124）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ100IWS85で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【0617】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、右打ちLED100IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ100IWS1125）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1126）。

【0618】

ステップ100IWS1125の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちLED100IW10の点灯が開始される。

【0619】

次いで、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1127）。時短フラグAおよび時短フラグBのいずれもセットされていないければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「20秒」に応じた値をセットする（ステップ100IWS1128）。また、CPU103は、図柄確定期間が20秒であることを特定可能な第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1129）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ100IWS1139に移行する。

【0620】

時短フラグAまたは時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「10秒」に応じた値をセットする（ステップ100IWS1130）。また、CPU103は、図柄確定期間が10秒であることを特定可能な第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1131）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ100IWS1139に移行する。

【0621】

時短はずれとすることに決定した場合でなければ（ステップ100IWS1124のN）、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1132）。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU103は、右打ちLED100IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ100IWS11

10

20

30

40

50

33)。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1134）。

【0622】

ステップ100IWS1133の処理が実行されることによって、本例では、救済時短となる場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちLED100IW10の点灯が開始される。

【0623】

次いで、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「20秒」に応じた値をセットする（ステップ100IWS1135）。また、CPU103は、図柄確定期間が20秒であることを特定可能な第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1136）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ100IWS1139に移行する。

【0624】

救済時短決定フラグがセットされていなければ（ステップ100IWS1132のN）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「0.5秒」に応じた値をセットする（ステップ100IWS1137）。また、CPU103は、図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1138）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定C指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定C指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ100IWS1139に移行する。

【0625】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS113）に対応した値に更新する（ステップ100IWS1139）。

【0626】

（特別図柄停止処理）

図12-16および図12-17は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマの値を1減算し（ステップ100IWS131）、減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS132）。

【0627】

減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていなければ（すなわち、まだ第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていれば（すなわち、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS133）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグA、時短フラグB、時短フラグC、確変状態中の変動表示の実行回数をカウントするための確変回数カウンタ、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをリセットする（ステップ100IWS134）。

【0628】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS135）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「800」がセットされ、大当り遊技終了後に800回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることに

10

20

30

40

50

なる。

【0629】

なお、本例では、ステップ100IWS135の処理を実行することによって、大当たりとなった場合に、その大当たりのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「800」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「800」をセットしてもよく、大当たり遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「800」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【0630】

次いで、CPU103は、右打ちLED100IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ100IWS136）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS137）。

【0631】

次いで、CPU103は、大当たり開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ100IWS138）。次いで、CPU103は、特別可変入賞球装置7を開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ100IWS139）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（ステップS144）に対応した値に更新する（ステップ100IWS140）。

【0632】

大当たりフラグがセットされていなければ（ステップ100IWS133のN）、CPU103は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS141）。時短終了フラグがセットされていれば、CPU103は、時短終了フラグをリセットする（ステップ100IWS142）。次いで、CPU103は、時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS143）。時短フラグCがセットされていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS144）。

【0633】

本例では、後述するように、救済時短となった場合には時短回数800回の時短状態に制御される（ステップ100IWS172，S173参照）。ステップ100IWS143，S144の処理が実行されることによって、本例では、救済時短を契機として時短状態に制御された場合には、その後、大当たりや時短はずれとなることなく800回の変動表示を実行したことを契機として救済時短回数カウンタに「800」がセットされる。そして、その後、800回の変動表示を実行しても次の大当たりや時短はずれが発生しなかった場合には、2回目の救済時短となり時短状態に制御されることになる。なお、本例では、救済時短を契機とする時短状態においては時短はずれが発生しないが、発生する場合があるととも発生時には救済時短回数カウンタの値がリセットされる（すなわち「800」がセットされる）ようにしてもよい。

【0634】

次いで、CPU103は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグA～Cのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ100IWS145）。そして、ステップ100IWS150に移行する。

【0635】

時短終了フラグがセットされていなければ（ステップ100IWS141のN）、CPU103は、確変回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS146）。確変回数カウンタの値が0であれば、ステップ100IWS153に移行する。確変回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、確変回数カウンタの値を1減算し（ステップ100IWS147）、減算後の確変回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS148）。減算後の確変回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、確変フラグおよび時短フラグAをリセットし、確変状態

10

20

30

40

50

を終了する（ステップ100IWS149）。そして、ステップ100IWS150に移行する。

【0636】

次いで、CPU103は、右打ちLED100IW10の点灯を終了する制御を行う（ステップ100IWS150）。また、CPU103は、右打ち報知終了指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS151）。また、CPU103は、通常状態指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS152）。そして、ステップ100IWS153に移行する。

【0637】

なお、本例では、ステップ100IWS141～S152の処理が実行されることによって、時短最終変動や確変最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動や確変最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

【0638】

また、本例では、確変最終変動において確変状態を終了するとともに時短状態も終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、確変状態のみを終了して時短状態は継続するように構成してもよい。

【0639】

次いで、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ100IWS153）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ100IWS85で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【0640】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS154）。時短フラグAおよび時短フラグBのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、時短はずれAであれば（ステップ100IWS155のY）、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ100IWS156）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0641】

時短はずれAでなければ、CPU103は、時短はずれBであれば（ステップ100IWS157のY）、時短回数カウンタに「50」をセットする（ステップ100IWS158）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0642】

時短はずれBでもなければ（すなわち、時短はずれCであれば）、CPU103は、時短回数カウンタに「30」をセットする（ステップ100IWS159）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0643】

時短フラグAまたは時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、CPU103は、時短はずれAであれば（ステップ100IWS160のY）、時短回数カウンタの値を0にリセットする（ステップ100IWS161）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0644】

時短はずれAでなければ、CPU103は、時短はずれBであれば（ステップ100IWS162のY）、時短回数カウンタに「200」をセットする（ステップ100IWS163）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0645】

時短はずれBでもなければ（すなわち、時短はずれCであれば）、CPU103は、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ100IWS164）。そして、ス

10

20

30

40

50

テップ100IWS165に移行する。

【0646】

次いで、CPU103は、セットされていれば、時短フラグAをリセットする（ステップ100IWS165）。また、CPU103は、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する（ステップ100IWS166）。

【0647】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS167）。従って、本例では、時短はずれを契機として救済時短回数カウンタに「800」がセットされ、時短はずれ後に800回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

10

【0648】

次いで、CPU103は、時短状態B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS168）。

【0649】

ステップ100IWS166，S168の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に時短状態に制御されるとともに、時短状態B指定コマンドが送信されることによって時短はずれ経由の時短状態に応じた背景画像に切り替えられる。

【0650】

20

時短はずれとすることに決定した場合でなければ（ステップ100IWS153のN）、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS170）。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU103は、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ100IWS171）、時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS172）とともに、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS172A）。また、CPU103は、時短フラグCをセットし、時短状態に制御する（ステップ100IWS173）。また、CPU103は、時短状態C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS174）。

【0651】

30

なお、本例では、救済時短となったタイミングで時短状態に制御するとともに救済時短回数カウンタの設定（「800」をセット）も行うことにより救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当りが発生するまで時短状態を継続するように構成しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングでは時短状態に制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わず、その後、800回の変動表示を終了して通常状態に制御するタイミングで救済時短回数カウンタを設定する（ステップ100IWS144参照）ようにしてもよい。

【0652】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「800」をセットし、変動表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「0」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタを設定する際に「0」をセットし、変動表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「800」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

40

【0653】

また、本例では、救済時短となる場合に図柄確定期間として通常よりも長い20秒間をセットしてモード移行演出などの演出期間を確保する場合を示したが、図柄確定期間中は画像表示装置5において飾り図柄を表示せず、小図柄のみを表示して、その小図柄が演出役物などにより隠蔽されることがないように構成してもよい。

50

【0654】

また、本例では、ステップ100 IWS 172の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの変動回数と同じ800回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ100 IWS 172において時短回数カウンタに「800」よりも大きい値をセットしてもよいし、少ない値をセットしてもよい。

【0655】

また、ステップ100 IWS 172において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「100」をセットし、2回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「800」をセットするように構成してもよい。

10

【0656】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ100 IWS 172において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、10%の確率で100回と決定し、90%の確率で800回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当たり種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

【0657】

そして、CPU 103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新する（ステップ100 IWS 175）。

20

【0658】

（外部出力信号）

図12-18は、パチンコ遊技機1から外部出力される外部出力信号の例を示す説明図である。図12-18に示すように、本例では、外部出力信号として、大当たり1信号、大当たり2信号、大当たり3信号、大当たり4信号、および変動停止信号が出力される。このうち、大当たり1信号は、大当たり遊技中に外部出力される信号である。また、大当たり2信号は、大当たり遊技中および時短状態中に外部出力される信号である。また、大当たり3信号は、時短はずれの図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、大当たり4信号は、救済時短となった変動表示の図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、変動停止信号は、図柄確定期間の開始時に外部出力される信号である。

30

【0659】

本例では、大当たり遊技終了時に時短状態に移行される場合に加えて、時短はずれ図柄が導出表示された場合にも時短状態に移行される場合があるので、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に大当たり2信号の外部出力が開始される。また、救済時短となった場合にも時短状態に移行される場合があるので、救済時短となる変動表示のはずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に大当たり2信号の外部出力が開始される。

【0660】

なお、大当たり3信号および大当たり4信号は、図柄確定期間中だけでなく大当たり遊技中も出力するように構成してもよい。また、本例では、時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とで別々の外部出力信号（大当たり3信号と大当たり4信号）を出力する場合を示しているが、兼用の外部出力信号を出力するように構成してもよい。

40

【0661】

また、大当たり3信号や大当たり4信号は、図柄確定期間中の変動停止信号を出力した後のタイミングで出力するように構成してもよい。

【0662】

例えば、はずれ図柄の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当たり3信号を出力するようにしてもよいし、救済時短と

50

なる変動表示の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当たり4信号を出力するようにしてもよい。このような構成により、変動停止信号と大当たり3信号または大当たり4信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【0663】

また、大当たり3信号は、時短はずれ経由の時短状態中も継続して出力するように構成してもよい。また、大当たり4信号は、救済時短経由の時短状態中も継続して出力するように構成してもよい。そのように構成すれば、時短状態中もその時短の種類を好適に判別可能とすることができる。

【0664】

(大当たり終了処理)

図12-19は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理(ステップS117)を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU103は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し(ステップ100IWS531)、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ100IWS535に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、大当たりフラグをリセットし(ステップ100IWS532)、大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ100IWS533)。そして、CPU103は、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置5において大当たり終了表示が行われている時間(大当たり終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ100IWS534)、処理を終了する。

【0665】

ステップ100IWS535では、CPU103は、大当たり終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU103は、大当たり終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップ100IWS536)。経過していなければ処理を終了する。

【0666】

大当たり終了表示時間が経過していれば(ステップ100IWS536のY)、CPU103は、時短フラグAをセットし、時短状態に制御する(ステップ100IWS537)。次いで、CPU103は、今回終了する大当たりが通常大当たりであるか否かを確認する(ステップ100IWS538)。なお、通常大当たりであるか否かは、例えば、ステップ100IWS85で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。通常大当たりであれば、CPU103は、時短回数カウンタに「100」をセットする(ステップ100IWS539)。また、CPU103は、時短状態A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ100IWS540)。

【0667】

通常大当たりでなければ(すなわち、確変大当たりまたは突然確変大当たりであれば)、CPU103は、確変フラグをセットし、確変状態に制御する(ステップ100IWS541)。また、CPU103は、確変回数カウンタに「100」をセットする(ステップ100IWS542)。また、CPU103は、確変状態指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ100IWS543)。

【0668】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理(ステップS110)に応じた値に更新する(ステップ100IWS544)。

【0669】

(状態遷移)

次に、本特徴部108IWにおける状態遷移について説明する。図12-20は、本特徴部108IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。図12-20に示すように、通常状態において、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され(ステップ100IWS541~S542参照)、通常大当たりとなった場合には時短状態A(大当たり経由の時短状態)に制御される(ステップ100IWS537~

10

20

30

40

50

S 5 3 9 参照)。また、通常状態において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態 B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 1 6 6 参照）。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（R A M クリア処理後や、大当たりまたは時短はずれ後、次の大当たりや時短はずれが発生することなく、変動回数が 8 0 0 回に到達した場合）には時短状態 C（救済時短経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 参照）。

【0 6 7 0】

また、図 1 2 - 2 0 に示すように、確変状態において、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には再び確変状態に制御され（ステップ 1 0 0 I W S 5 4 1 ~ S 5 4 2 参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 ~ S 5 3 9 参照）。一方、確変状態においては時短はずれ図柄が導出表示される場合はなく（ステップ 1 0 0 I W S 8 0 の Y 参照）、救済時短となる場合もない。また、確変状態において、大当たりが発生することなく 1 0 0 回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 1 4 6 ~ S 1 4 9 参照）。

10

【0 6 7 1】

また、図 1 2 - 2 0 に示すように、時短状態 A において、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ 1 0 0 I W S 5 4 1 ~ S 5 4 2 参照）、通常大当たりとなった場合には再び時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 ~ S 5 3 9 参照）。また、時短状態 A において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態 B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 1 6 6 参照）。また、時短状態 A において、大当たりが発生することなく 1 0 0 回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 6 6 ~ S 6 9 , S 1 4 5 参照）。一方、時短状態 A において救済時短となる場合はない。

20

【0 6 7 2】

また、図 1 2 - 2 0 に示すように、時短状態 B において、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ 1 0 0 I W S 5 4 1 ~ S 5 4 2 参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 ~ S 5 3 9 参照）。また、時短状態 B において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には再び時短状態 B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 1 6 6 参照）。また、時短状態 A において、大当たりが発生することなく 3 0 回、5 0 回、1 0 0 回、または 2 0 0 回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 6 6 ~ S 6 9 , S 1 4 5 参照）。ただし、時短状態中に時短はずれ A となって時短状態 B に制御された場合には、次回の大当たりが発生するまで時短状態 B が継続される（ステップ 1 0 0 I W S 1 6 0 , S 1 6 1 参照）。一方、時短状態 B において救済時短となる場合はない。

30

【0 6 7 3】

また、図 1 2 - 2 0 に示すように、時短状態 C において、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ 1 0 0 I W S 5 4 1 ~ S 5 4 2 参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 ~ S 5 3 9 参照）。一方、時短状態 C においては時短はずれ図柄が導出表示される場合はない（ステップ 1 0 0 I W S 7 9 の Y 参照）。また、時短状態 C において、大当たりが発生することなく 8 0 0 回の変動表示を終了した場合には、再び時短状態 C（救済時短経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 1 7 0 ~ S 1 7 3 参照）。

40

【0 6 7 4】

なお、本例では、時短状態 A 中に時短はずれ図柄が導出表示された場合に一律に時短状態 B に移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と決定した時短種別に対応した時短回数とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態 A を継続するように構成してもよ

50

い。

【0675】

なお、本例では、時短状態B中に通常大当りが発生した場合に一律に時短状態Aに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と通常大当り対応した時短回数（本例では、100回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Bを継続するように構成してもよい。

【0676】

また、本例では、時短状態C中には時短はずれ図柄が導出表示される場合はない（ステップ100IWS79のY参照）ように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態C中であっても時短はずれと決定可能に構成してもよい。

【0677】

また、本例では、確変状態に制御されると、100回の変動表示を実行したことにもとづいて確変状態を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動表示ごとに確変状態を終了するか否かを抽選処理により決定するように構成し、確変状態を終了すると決定したことにもとづいて確変状態を終了するように構成してもよい。

【0678】

（演出制御メイン処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図12-21は、特徴部108IWにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。図12-21において、ステップS71～S76の処理は、図6で示したそれらの処理と同様である。

【0679】

次いで、演出制御用CPU120は、小図柄プロセス処理を実行する（ステップ087IWS701）。本例では、ステップ087IWS701の小図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置5において、飾り図柄の変動表示とは別に、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示と同期して、画像表示装置5において、左中右の飾り図柄を縮小した態様の小図柄の変動表示が実行される。

【0680】

次いで、演出制御用CPU120は、第4図柄プロセス処理を実行する（ステップ100IWS702）。本例では、ステップ100IWS702の第4図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置5において、飾り図柄の変動表示とは別に、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示と同期して第4図柄の変動表示が実行される。なお、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置5の左方に設けられた第4図柄表示器100IW21aにおいて第4図柄の変動表示が実行される。また、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置5の右方に設けられた第4図柄表示器100IW21bにおいて第4図柄の変動表示が実行される。

【0681】

そして、ステップS77の処理は、図6で示したステップS77の処理と同様である。

【0682】

第4図柄の変動表示が実行される場合には、第4図柄表示器100IW21a、21bにおいて、上下に配置された2つのLEDが交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第4図柄の変動表示が実行される。

【0683】

また、変動時間を終了した場合には、図柄確定期間の開始時に第4図柄の停止図柄を確定表示させる。この場合、大当りとなる場合には大当り図柄として上下に配置された2つのLEDが赤色で点灯された状態で停止表示される。また、時短はずれとなる場合には時短はずれ図柄として上下に配置された2つのLEDが青色で点灯された状態で停止表示される。また、はずれ（時短なし）となる場合にははずれ図柄（時短なし）として上下に配置された2つのLEDが消灯された状態で停止表示される。

【0684】

なお、第4図柄の停止図柄の態様は、本例で示した態様にかぎらず、例えば、大当り種別や時短種別も区別可能な態様で第4図柄の停止図柄を導出表示するように構成してもよい。

【0685】

また、本例では、第4図柄の時短はずれ図柄として専用の図柄を設ける場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当りの場合と時短はずれの場合とで第4図柄の停止図柄を共通の図柄としてもよい。

【0686】

(コマンド解析処理)

次に、演出制御手段の動作について説明する。図12-22～図12-23は、コマンド解析処理(ステップS75)の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0687】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する(ステップ100IWS611)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す(ステップ100IWS612)。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく(ステップ100IWS613)。+2するのは2バイト(1コマンド)ずつ読み出すからである。

【0688】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば(ステップ100IWS614)、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する(ステップ100IWS615)。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする(ステップ100IWS616)。

【0689】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば(ステップ100IWS617)、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する(ステップ100IWS618)。

【0690】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド(第1図柄確定A指定コマンド、第1図柄確定B指定コマンド、第1図柄確定C指定コマンド、第2図柄確定A指定コマンド、第2図柄確定B指定コマンド、第2図柄確定C指定コマンド)であれば(ステップ100IWS619)、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする(ステップ100IWS620)。例えば、第1図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第1確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第1確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第1確定Cコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第2確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第2確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第2確定Cコマンド受信フラグをセットする。

【0691】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンドであれば(ステップ100IWS

10

20

30

40

50

621)、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ100IWS622)。受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンドであれば(ステップ100IWS623)、演出制御用CPU120は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ100IWS624)。

【0692】

受信した演出制御コマンドが救済時短回数1指定コマンドであれば(ステップ100IWS625)、演出制御用CPU120は、受信した救済時短回数1指定コマンドを、RAM122に形成されている救済時短回数1指定コマンド格納領域に格納する(ステップ100IWS626)。

【0693】

受信した演出制御コマンドが救済時短回数2指定コマンドであれば(ステップ100IWS627)、演出制御用CPU120は、受信した救済時短回数2指定コマンドを、RAM122に形成されている救済時短回数2指定コマンド格納領域に格納する(ステップ100IWS628)。

【0694】

受信した演出制御コマンドが復旧時救済時短回数指定コマンドであれば(ステップ100IWS629)、演出制御用CPU120は、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドにもとづいて、画像表示装置5において、救済時短までの回数に応じた初期出目を表示する制御を行う(ステップ100IWS630)。例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータが「01(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が100回以下である場合)、初期出目として「112」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が100回以下であることを示唆する。また、例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータが「02(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が101回以上かつ200回以下である場合)、初期出目として「223」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が101回以上かつ200回以下であることを示唆する。また、例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータが「08(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が701回以上かつ800回以下である場合)、初期出目として「889」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が701回以上かつ800回以下であることを示唆する。

【0695】

なお、電源復旧時に残り変動回数を示唆する初期出目を表示する場合にかぎらず、例えば、電源復旧後1回目の変動表示において、救済時短となるまでの残り変動回数を示唆する表示を行ったり、残り変動回数を示唆する図柄の組み合わせを表示したりしてもよい。また、例えば、電源復旧後1～100変動以内に、救済時短となるまでの残り変動回数を示唆する表示を行ったり、残り変動回数を示唆する図柄の組み合わせを表示したりするなど、電源復旧後比較的早い段階で示唆表示を行うように構成してもよい。また、初期出目による救済時短となるまでの残り変動回数の示唆を行わないように構成してもよい(例えば、後述する実施例2の構成においては、初期出目による救済時短となるまでの残り変動回数の示唆を行わないようにしてもよい)。

【0696】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば(ステップ100IWS631)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常状態に応じた背景画像(例えば、海モードに応じた青色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ100IWS632)。

【0697】

受信した演出制御コマンドが時短状態A指定コマンドであれば(ステップ100IWS633)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態A(大当り経由の時短状態)に応じた背景画像(例えば、夕日モードに応じた黄色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ100IWS634)。

【0698】

10

20

30

40

50

受信した演出制御コマンドが時短状態 B 指定コマンドであれば（ステップ 100 IWS 635）、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 において、時短状態 B（時短はずれ経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、森林モードに応じた緑色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ 100 IWS 636）。

【0699】

受信した演出制御コマンドが時短状態 C 指定コマンドであれば（ステップ 100 IWS 637）、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 において、時短状態 C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、みかん畑モードに応じた橙色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ 100 IWS 638）。

【0700】

本例では、ステップ 100 IWS 633～S 638 の処理が実行されることによって、同じ時短状態であっても、大当り経由の時短状態、時短はずれ経由の時短状態、または救済時短経由の時短状態のいずれであるかに応じて異なる背景画像を表示する。このような構成により、遊技状態の違いを遊技者に明確に報知することができ、興趣を向上させることができる。

【0701】

なお、本例で示した態様にかぎらず、大当り経由の時短状態、時短はずれ経由の時短状態、または救済時短経由の時短状態のいずれであるかに関係なく、共通の背景画像を表示するように構成してもよい。例えば、ステップ 100 IW 634 とステップ 100 IWS 636 とステップ 100 IWS 638 とで共通の背景画像を表示して、大当り経由の時短状態と時短はずれ経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とで共通の背景画像を表示するように構成してもよい。

【0702】

受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップ 100 IWS 639）、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 において、確変状態に応じた背景画像（例えば、炎モードに応じた赤色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ 100 IWS 640）。

【0703】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知開始指定コマンドであれば（ステップ 100 IWS 641）、演出制御用 CPU120 は、右打ち報知 LED 100 IW 20 の点灯を開始する制御を行う（ステップ 100 IWS 642）。なお、本例では、右打ち報知開始指定コマンドは、時短はずれ図柄が導出表示される場合や救済時短となる場合には、その図柄確定期間の開始時に送信されるので（ステップ 100 IWS 1126，S 1134 参照）、図柄確定期間の開始時に右打ち報知 LED 100 IW 20 の点灯が開始される。

【0704】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知終了指定コマンドであれば（ステップ 100 IWS 643）、演出制御用 CPU120 は、右打ち報知 LED 100 IW 20 の点灯を終了する制御を行う（ステップ 100 IWS 644）。

【0705】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用 CPU120 は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ 100 IWS 645）。例えば、大入賞口入賞指定コマンドを受信した場合であれば、大入賞口に入賞したことを示す大入賞口入賞フラグをセットする。そして、ステップ 100 IWS 611 に移行する。

【0706】

（客待ちデモ演出制御処理）

図 12-24 は、客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。上述したように、本例では、図柄確定期間の終了時および大当り遊技の終了時に、保留記憶が記憶されていない場合（すなわち合算保留記憶数が 0 の場合）に、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して客待ちデモ指定コマンドが送信される。

10

20

30

40

50

【0707】

客待ちデモ指定コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、10秒が経過すると（ステップ105 IWS 250のY）、テロップ表示実行抽選処理を実行する（ステップ105 IWS 251）。

【0708】

本例では、変動表示が行われていない期間において、救済時短機能を搭載していることを示すテロップ表示を行うことが可能である。ステップ105 IWS 251では、テロップ表示を行うか否かを抽選により決定する。

【0709】

図12-25は、テロップ表示実行抽選テーブルおよびテロップ態様決定抽選テーブルの具体例を示す説明図である。図12-25のうち、図12-25（A）は、設定値が「1」に設定されているときに用いるテロップ表示実行抽選テーブルであり、図12-25（B）は、設定値が「6」に設定されているときに用いるテロップ表示実行抽選テーブルである。

【0710】

図12-25（A）、（B）に示すように、本例では、救済時短までの残り回数によって、客待ち中にテロップ表示を行う割合が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の有無によって救済時短までの残り回数を示唆することができる。

【0711】

また、図12-25（A）、（B）に示すように、本例では、設定値によって、客待ち中にテロップ表示を行う割合が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の有無によって有利な設定値に設定されているかを示唆することができる。

【0712】

なお、図12-25には、説明を簡略化するために、設定値1と設定値6の例が示されているが、各設定値に対応するテーブルを設けるようにしてもよいし、複数の設定値（例えば、設定値1～3）に対応するテーブルを設けるようにしてもよい。

【0713】

テロップ表示を実行すると決定すると（ステップ105 IWS 252のY）、演出制御用CPU120は、テロップ表示態様決定抽選処理を実行する（ステップ105 IWS 253）。そして、テロップ表示を開始する（ステップ105 IWS 254）。

【0714】

本例では、赤色の演出態様と青色の演出態様とによりテロップ表示を行うことが可能である。ステップ105 IWS 253では、テロップ表示の演出態様を抽選により決定する。

【0715】

図12-25（C）は、設定値が「1」に設定されているときに用いるテロップ態様決定抽選テーブルであり、図12-25（D）は、設定値が「6」に設定されているときに用いるテロップ態様決定抽選テーブルである。

【0716】

図12-25（C）、（D）に示すように、本例では、救済時短までの残り回数によって、客待ち中に表示されるテロップ表示の演出態様が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の演出態様によって救済時短までの残り回数を示唆することができる。

【0717】

また、図12-25（C）、（D）に示すように、本例では、設定値によって、客待ち中に表示されるテロップ表示の演出態様の割合が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の演出態様によって有利な設定値に設定されているかを示唆することができる。

10

20

30

40

50

【0718】

そして、客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、3分が経過すると（ステップ105 IWS255のY）、演出制御用CPU120は、デモンストレーションムービーの再生を行う（ステップ105 IWS256）。

【0719】

なお、客待ち中のテロップ表示やデモンストレーションムービーの再生は、始動入賞時の演出制御コマンド等を受信したときに終了する。

【0720】

図12-26は、テロップ表示の演出態様の具体例を説明するための説明図である。図12-26に示す例では、（A）（B）（C）の順、または（A）（D）（E）の順に画面が遷移する。

10

【0721】

図12-26（A）に示すように、図柄確定期間が経過した時点で保留記憶が記憶されていなければ、主基板11から演出制御基板12に対して客待ちデモ指定コマンドが送信される。

【0722】

そして、演出制御基板12側で客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、10秒が経過し、客待ち中のテロップ表示を行うと決定すると、画像表示装置5において、救済時短機能を搭載していることを示すテロップ表示が表示される。

20

【0723】

このとき、青色の演出態様によりテロップ表示を表示することに決定されている場合には、緑が青色のテロップ表示108 IW001が表示される（図12-26（B）の例では、緑が白抜きの態様となっている）。また、赤色の演出態様によりテロップ表示を表示することに決定されている場合には、緑が赤色のテロップ表示108 IW002が表示される（図12-26（D）の例では、緑が黒塗りの態様となっている）。

【0724】

そして、演出制御基板12側で客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、3分が経過すると、画像表示装置5において、デモンストレーションムービーの再生が行われる。なお、図12-26（C），（E）に示すように、デモンストレーションムービーの再生中もテロップ表示は継続して表示される。

30

【0725】

（先読予告設定処理）

図12-27は、図7に示された演出制御プロセス処理における先読予告設定処理（ステップS161）を示すフローチャートである。

【0726】

本例では、特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理（ステップS101）では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）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み判定する処理が実行される。そして、保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0727】

先読予告設定処理（ステップS161）では、例えば、主基板11から送信された始動

50

入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。

【0728】

例えば、図12-27に示すように、演出制御用CPU120は、始動入賞時の演出制御コマンド（例えば、始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンド）を受信しているか否かを確認する（ステップ108 IWS701）。

【0729】

始動入賞時の演出制御コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、新たに始動入賞時の演出制御コマンドを受信した保留記憶を含む保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多いか否かを判定する（ステップ108 IWS702）。すなわち、始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となった後に実行されるものであるか否かを判定する。そして、保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多くない場合、すなわち始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となった後に実行されるものである場合には、先読予告設定処理を終了する。

【0730】

本例では、ステップ108 IWS702の処理を実行することにより、救済時短となる前に記憶された保留記憶に対応する変動表示のうち、救済時短となるときの変動表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、救済時短となるときの変動表示より後の変動表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する。すなわち、遊技状態が変化する救済時短を跨いで先読み予告演出を実行することを制限するように構成されている。このような構成により、制御処理の煩雑化を回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

【0731】

保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多い場合、すなわち始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となる前に実行されるものである場合には、演出制御用CPU120は、先読み予告演出の実行の有無、実行する場合の演出種別および演出態様を決定する（ステップ108 IWS703）。

【0732】

図12-28は、先読予告演出実行決定テーブル、先読予告演出種別決定テーブルおよび先読予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。ステップ108 IWS703では、図12-28に示す各テーブルを用いて先読み予告演出の実行の有無、実行する場合の演出種別および演出態様を決定する。

【0733】

具体的には、遊技状態が時短状態Cとは異なる状態である場合には、図12-28（A）に示す先読予告演出実行決定テーブルを用いて、先読み予告演出の実行の有無を決定し、遊技状態が時短状態Cである場合には、図12-28（B）に示す先読予告演出実行決定テーブルを用いて、先読み予告演出の実行の有無を決定する。

【0734】

図12-28（A）、（B）に示すように、本例では、表示結果が大当たりとなる場合とはずれとなる場合とのいずれの場合にも、先読み予告演出を実行可能であり、大当たりとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、先読み予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、先読み予告演出が実行されることにより、大当たりとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【0735】

このような構成において、さらに、図12-28（A）、（B）に示すように、時短状態Cの方が、時短状態C以外の遊技状態のときよりも、表示結果がはずれとなる場合に、先読み予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、時短状態Cの場合（すなわち長期間大当たりが発生していない場合）には、先読み予告演

10

20

30

40

50

出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。

【0736】

ステップ108 IWS703において、先読み予告演出の実行を決定すると、遊技状態が時短状態Cとは異なる状態である場合には、図12-28(C)に示す先読み予告演出種別決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出種別を決定し、遊技状態が時短状態Cである場合には、図12-28(D)に示す先読み予告演出種別決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出種別を決定する。具体的には、演出種別として、チャンス目演出と保留変化演出とのいずれかに決定する。

【0737】

チャンス目演出は、先読み予告演出の対象となる変動表示の前に実行される変動表示の表示結果がチャンス目（本例では「778」）となることによって、先読み予告演出の対象となる変動表示が大当たりとなることを示唆する演出である。チャンス目演出では、例えば、表示結果がチャンス目（本例では「778」）となるか否かを煽る演出が実行される。また、例えば、赤色の演出態様によりチャンス目演出が実行される場合には、赤色のチャンス目（本例では「778」）が停止表示され、青色の演出態様によりチャンス目演出が実行される場合には、青色のチャンス目（本例では「778」）が停止表示される。

【0738】

保留変化演出は、先読み予告演出の対象となる変動表示に対応する保留表示が通常態様とは異なる表示態様により表示されることにより、先読み予告演出の対象となる変動表示が大当たりとなることを示唆する演出である。また、例えば、赤色の演出態様により保留変化演出が実行される場合には、赤色の保留表示が表示され、青色の演出態様により保留変化演出が実行される場合には、青色の保留表示が表示される。

【0739】

図12-29は、先読み予告演出の各演出種別の具体例を説明するための説明図である。図12-29のうち、図12-29(A1)～(E1)は、チャンス目演出の具体例を示すものであり、図12-29(A2)～(B2)は、保留変化演出の具体例を示すものである。

【0740】

先読み予告演出として、チャンス目演出が実行される場合には、図12-29(A1)に示すように一の変動表示が開始された後、図12-29(B1)、(C1)に示すように、左右の飾り図柄が停止表示される。そして、図12-29(D1)に示すように、中央の飾り図柄が、チャンス目「778」となる「7」と、チャンス目「778」とはならない「6」とのいずれかで停止するかを煽る演出が実行される。その後、図12-29(E1)に示すように、中央の飾り図柄が「7」が停止して、チャンス目「778」が停止表示されると、保留記憶のうちに大当たりとなる変動表示に対応する保留記憶が存在する可能性が示唆されることになる。なお、煽る演出が実行された後に、チャンス目「778」とは異なる図柄（例えば、「768」など）が停止表示される場合があるようにしてもよい。

【0741】

先読み予告演出として、保留変化演出が実行される場合には、図12-29(A2)、(B2)に示すように、始動入賞が発生したときに、新たな保留表示が通常態様とは異なる表示態様（例えば赤色）で表示され、当該保留表示に対応する保留記憶にもとづいて大当たりとなる変動表示が実行される可能性が示唆されることになる。本例では、保留表示の表示態様はアクティブ表示の表示態様として引き継がれる。なお、保留変化演出については、図12-29に示す態様に限らず、新たな保留表示が通常態様により表示され、その後、対応する保留表示およびアクティブ表示の表示が終了するまでの任意のタイミングにおいて通常態様とは異なる表示態様に変化するようにしてもよい。

【0742】

図12-30は、大当たり経由の時短状態と救済経由の時短状態とにおける変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートである。図12-30のうち、図12-30(A)は、大当たり経由の時短状態における変動期間と先読み予告演出の実

10

20

30

40

50

行期間とを説明するためのタイムチャートであり、図12-30(B)は、救済経由の時短状態における変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートである。図12-30(A)，(B)に示す例では、同じタイミングで始動入賞が発生するものとする。

【0743】

図12-30(A)に示すように、先読み予告演出としてチャンス目演出を実行する場合には、始動入賞が発生した時点から先読み対象の変動表示が開始されるまでに実行される変動表示において、チャンス目図柄が停止するか否かを煽る演出が実行され、その後チャンス目図柄が停止表示される。このような煽る演出が含まれるため、チャンス目演出を実行する場合には、少なくとも一の変動表示中に所定期間（例えば、2秒間）の実行期間を確保する必要がある。

10

【0744】

一方、図12-30(A)に示すように、先読み予告演出として、保留変化演出を実行する場合には、始動入賞が発生したタイミング、または始動入賞が発生した時点から先読み対象の変動表示が終了するまでの複数の変動表示に亘る任意のタイミングにおいて、保留表示（またはアクティブ表示）の表示態様が変化する。そして、変化後の表示態様による保留表示およびアクティブ表示の表示は、先読み対象の変動表示が終了するまで継続される実行される。すなわち、保留変化演出を実行する場合には、始動入賞が発生した時点から先読み対象の変動表示が終了するまでの任意のタイミングで実行することができ、さらに先読み対象の変動表示が終了するまで継続することができる。

20

【0745】

このように、先読み予告演出でも、チャンス目演出と保留変化演出とでは、実行期間が異なる。すなわち、チャンス目演出が一の変動表示中の所定期間（例えば、2秒間）において実行されるのに対し、保留変化演出は複数の変動表示に亘って実行される。

【0746】

また、上述したように、大当り経由の時短状態においては、はずれ時に極超短縮変動（1.5秒）は実行されず、主として短縮変動（5秒）が実行されるが、救済経由の時短状態においては、はずれ時に主として極超短縮変動（1.5秒）が実行される。そのため、図12-30に示すように、救済経由の時短状態においては、チャンス目演出を実行する期間を確保することが困難である。

30

【0747】

そこで、本例では、図12-28(C)，(D)に示すように、大当り経由の時短状態においては、先読み予告演出として、チャンス目演出と保留変化演出との両方を実行可能である一方、救済経由の時短状態においては、先読み予告演出として、チャンス目演出の実行を制限し、保留変化演出のみ実行可能としている。このような構成により、遊技状態に応じて好適に先読み予告演出を実行することができる。

【0748】

また、ステップ108 IWS703において、先読み予告演出の実行を決定すると、遊技状態が時短状態Cとは異なる状態である場合には、図12-28(E)に示す先読予告演出態様決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出態様を決定し、遊技状態が時短状態Cである場合には、図12-28(D)に示す先読予告演出種別決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出種別を決定する。具体的には、赤色の演出態様と青色の演出態様とのいずれかに決定する。

40

【0749】

図12-28(E)，(F)に示すように、本例では、赤色の演出態様と、青色の演出態様とにより先読み予告演出を実行可能であり、大当りとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、赤色の演出態様により先読み予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、赤色の演出態様の先読み予告演出が実行されることにより、大当りとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【0750】

50

このような構成において、さらに、図12-28(E)，(F)に示すように、時短状態Cのときには、赤色の演出態様でのみ先読み予告演出を実行するように構成されている。このような構成により、時短状態Cの場合（すなわち長期間大当たりが発生していない場合）には、大当たり期待度が低い青色の演出態様により先読み予告演出が実行されるときに興味の低下を抑えることができる。なお、本例では、時短状態Cのときには、赤色の演出態様でのみ先読み予告演出を実行するが、はずれ時には99%の割合で先読み予告演出を実行しない。そのため、赤色の演出態様で先読み予告演出が実行されたものの表示結果がはずれと場合が頻発しないように構成されている。

【0751】

本例では、図12-28に示すような決定割合とすることにより、時短状態Cである場合（すなわち長期間大当たりが発生していない場合）と、時短状態Cではない場合とで、先読み予告演出の実行割合や、演出種別および演出態様の割合を異ならせることができ、興味を向上させることができる。

【0752】

なお、本例では、後述するように、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となると、予告演出の実行を制限する（期待度が高い予告演出のみを実行しないようにしてもよい）ように構成しているが、先読み予告演出についても実行を制限する（例えば、実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。この場合、はずれの場合の先読み予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ように構成してもよいし、期待度が高い種別の先読み予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。

【0753】

また、図12-28に示す例に限らず、例えば、時短状態Cであっても、大当たりや時短はずれとなる変動表示が実行される場合には、先読み予告演出の実行を制限しないようにしてもよい。

【0754】

ステップ108 IWS 704の処理が終了すると、演出制御用CPU120は、決定した内容にもとづいて先読み予告演出の実行設定を行う（ステップ108 IWS 704）。例えば、チャンス目演出を実行すると決定した場合には、ステップ108 IWS 704において、チャンス目演出の実行設定として、チャンス目フラグをセットする。そして、後述する可変表示開始設定処理のステップ108 IWS 809～S810において、チャンス目フラグがセットされている場合に、チャンス目演出を含むプロセステーブルを選択することにより、チャンス目演出を実行する。なおチャンス目フラグは、先読み対象となる変動表示の直前の変動表示が実行されるとリセットされる。

【0755】

また、例えば、保留変化演出を実行すると決定した場合には、ステップ108 IWS 704において、始動入賞時のコマンドに対応する保留表示の表示態様を変化させることにより、保留変化演出を実行する。

【0756】

（可変表示開始設定処理）

図12-31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、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ100 IWS 801）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ100 IWS 801で読み出した変動パターンコマンド、および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（すなわち、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100 IWS 802）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ100 IWS 802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決

10

20

30

40

50

定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、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。なお、ステップ100IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0757】

ステップ100IWS802では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（通常大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（確変大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として「135」の飾り図柄の組合せ（突然確変大当り図柄）を決定する。

【0758】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。また、チャンス目演出の実行設定が行われている場合には、チャンス目図柄（本例では「778」）の飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0759】

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決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、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る。

【0760】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、大当り図柄のうち、確変大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ奇数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を確変大当り図柄という。また、大当り図柄のうち、通常大当り（非確変大当り）を想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ偶数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を非確変大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【0761】

次いで、演出制御用CPU120は、変動表示中に実行する予告演出の実行設定を行う（ステップ108IWS802A）。予告演出として、例えば、変動開始後にカウントダウンが開始され、カウント数が「0」になったときに大当り期待度を示唆する演出画像が表示されるタイマ演出を実行可能とし、ステップ108IWS802Aでは、タイマ演出の実行設定を行うようにしてもよい。

【0762】

図12-32は、予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。ステップ108IWS802Aでは、救済時短までの残り回数が10回を超えている場合には、図12-32（A）に示す予告演出実行決定テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定し、救済時短までの残り回数が10回以下の場合には、図12-32（B）に示す予告演出実行決定テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定する。また、予告演出を実行すると決定すると、救済時短までの残り回数が10を超えて

10

20

30

40

50

いる場合には、図 1 2 - 3 2 (C) に示す予告演出態様決定テーブルを用いて予告演出の演出態様を決定し、救済時短までの残り回数が 1 0 以下の場合には、図 1 2 - 3 2 (D) に示す予告演出態様決定テーブルを用いて予告演出の態様を決定する。

【0 7 6 3】

図 1 2 - 3 2 (A) , (B) に示すように、本例では、表示結果が大当たりとなる場合とはずれとなる場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、大当たりとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、予告演出が実行されることにより、大当たりとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【0 7 6 4】

このような構成において、さらに、図 1 2 - 3 2 (A) , (B) に示すように、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が 1 0 以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が 1 0 を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が 1 0 以下の期間であって、後述するカウントダウン演出やエフェクト演出が実行される期間）において予告演出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。

【0 7 6 5】

また、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が 1 0 以下の期間）においては、後述するカウントダウン演出やエフェクト演出が実行されるが、このときに予告演出としてタイマ演出を実行することを制限することにより、カウンタを示す数値が複数表示されることを避けることができ、互いに妨げとなることを防止することができる。

【0 7 6 6】

図 1 2 - 3 2 (C) , (D) に示すように、本例では、赤色の演出態様（例えば、赤色の演出画像が表示される）と、青色の演出態様（例えば、青色の演出画像が表示される）とにより予告演出を実行可能であり、大当たりとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、赤色の演出態様の予告演出が実行されることにより、大当たりとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【0 7 6 7】

このような構成において、さらに、図 1 2 - 3 2 (C) , (D) に示すように、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が 1 0 以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が 1 0 を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が 1 0 以下の期間）において赤色の演出態様により予告演出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。

【0 7 6 8】

なお、大当たり期待度が異なる複数種別の予告演出を実行可能に構成している場合には、大当たり期待度が高い種別の予告演出（例えば、大当たり期待度が 5 段階に分類される場合には、大当たり期待度が 4 段階目以上の種別の予告演出）のみ、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が 1 0 以下の期間）において、実行を制限するようにしてもよい。

【0 7 6 9】

また、図 1 2 - 3 2 に示す例に限らず、例えば、救済時短までの残り回数が 1 0 以下であっても、大当たりや時短はずれとなる変動表示が実行される場合には、予告演出の実行を制限しないようにしてもよい。

【0 7 7 0】

10

20

30

40

50

また、上述したように、本例では、時短状態Cの場合には、先読み予告演出の実行を制限するように構成しているが、予告演出についても実行を制限する（例えば、実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。この場合、はずれの場合の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ように構成してもよいし、期待度が高い種類の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。

【0771】

次いで、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回であるか否かを確認する（ステップ100IWS803）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回であるか否かは、例えば、救済時短回数2指定コマンドを受信しているか否かを確認することにより判定できる。

10

【0772】

救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回であれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS804）。例えば、受信した救済時短回数2指定コマンドのEXTデータが「01（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が100回である場合）、残りの変動回数「100回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数2指定コマンドのEXTデータが「08（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が800回である場合）、残りの変動回数「800回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ108IWS812に移行する。

20

【0773】

救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、および800回のいずれでもなければ、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっているか否かを確認する（ステップ108IWS805）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータの値が0となっているか否かを確認することにより判定できる。

30

【0774】

救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっている場合には、演出制御用CPU120は、表示結果が大当たりであるか否かを確認する（ステップ108IWS806A）。表示結果が大当たりではない場合には、演出制御用CPU120は、救済時短により時短状態に制御されることを報知する時短突入演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS806B）。このような構成により、救済時短として時短状態に制御されることを時短突入演出により遊技者に明確に報知することができ、救済時短となる際の興趣を向上させることができる。

【0775】

一方、表示結果が大当たりである場合には、演出制御用CPU120は、時短突入演出と共通の態様の演出を実行した後に大当たりとなることを報知する時短突入見せかけ演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS806C）。そして、ステップ108IWS812に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短となるまで残り変動回数が0となったことを一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

40

【0776】

なお、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合には、専用の救済時短変動大当たり用変動パターンを用いて時短突入見せかけ演出が実行されるが、そのような態様にかぎらず、例えば、救済時短の変動回数に到達したとき以外では実行されない、3つの飾り図柄が揃ったまま変動する全回転演出（すなわち大当たり確定と

50

なる)が実行されるようにしてもよい。このように構成することにより、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0777】

また、例えば、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合に、通常と同様の大当たり用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。

【0778】

また、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果がはずれとなる場合には、専用の救済時短変動ははずれ用変動パターンが用いられるが、そのような態様にかぎらず、例えば、通常と同様のはずれ用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。このように構成することにより、救済時短の変動回数に到達するときと到達する前とで変動パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。なお、この場合には、図柄確定期間を経過すると、時短状態Cに移行され、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられる(ステップ078 IWS 638参照)ため、この背景画像の変化によって救済時短により時短状態に制御されることを報知することができる。

【0779】

救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっていない場合には、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているか否かを確認する(ステップ108 IWS 807)。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータの値が10以下となっているか否かを確認することにより判定できる。

【0780】

救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する(ステップ108 IWS 808)。例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「0A(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が10回である場合)、救済時短となるまでのカウント数「10」に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「01(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が1回である場合)、救済時短となるまでのカウント数「1」に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ108 IWS 812に移行する。

【0781】

本例では、救済変動となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているときには、カウントダウン演出およびエフェクト演出が実行されるように構成されている。このような構成により、遊技者に救済変動となることを期待させることができ、興趣を向上させることができる。また、救済変動となる直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【0782】

なお、本例では、救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドのEXTデータにもとづいて救済時短となるまでの残りの変動回数を判定して、煽り演出やカウントダウン演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景画像を指定する背景指定コマンドを送信するように構成する場合、背景指定コマンドのEXTデータに救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。そして、演出制御用CPU120側では、受信した背景指定コマンドのEXTデータにもとづいて残りの変動回数を判定して、煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。

【0783】

また、本例では、救済変動となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているときには、必ずカウントダウン演出およびエフェクト演出が実行されるように構成されているが、抽選により実行するか否かを決定するようにしてもよい。また、例えば、救済変動となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていないときに、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出（例えば、カウントダウン演出およびエフェクト演出と共通の態様により実行されるが、カウント数「0」に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出まで継続して実行されることなく、途中で中断される。図12-42参照）を抽選により実行するか否かを決定するようにしてもよい。この場合には、救済変動となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているときの方が、10回以下となっていないときよりも、カウントダウン演出およびエフェクト演出（本物と偽物とを含む）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。このような構成により、遊技者に救済変動となることを期待させることができ、興趣を向上させることができる。また、救済変動となる直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【0784】

救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下でもなければ（ステップ108 IWS807のN）、演出制御用CPU120は、チャンス目演出の実行設定が行われているか否かを確認し（ステップ108 IWS809）、チャンス目演出の実行設定が行われている場合には、演出制御用CPU120は、チャンス目演出（チャンス目となるか否かを煽る演出を含む）を含むプロセステーブルを選択する（ステップ108 IWS810）。なお、チャンス目演出の実行設定が行われていない場合に、チャンス目となるか否かを煽る演出を実行した後にチャンス目図柄が停止表示されない演出（いわゆるガセのチャンス目演出）を抽選により実行するか否かを決定するようにしてもよい。

【0785】

チャンス目演出の実行設定がされていない場合には、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ108 IWS811）。そして、ステップ108 IWS812に移行する。

【0786】

次いで、演出制御用CPU120は、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マをスタートさせる（ステップ108 IWS812）。

【0787】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセステータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセステータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0788】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0789】

また、演出制御用CPU120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、音番号データ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および演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ108IWS813）。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。

【0790】

なお、この特徴部108IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに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。

【0791】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ108IWS814）。

【0792】

そして、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）に対応した値にする（ステップ108IWS815）。

【0793】

（可変表示中演出処理）

図12-33および図12-34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、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ100IWS841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ100IWS842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ100IWS843）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、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（ステップ100IWS844）。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および音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ100IWS845）。

【0794】

次いで、演出制御用CPU120は、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ100IWS846）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Aコマンド受信フラグまたは第2確定Aコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、モード移行演出（時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS847）。次いで、演出制御用CPU120は、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100IWS848）。また、演出制御用CPU120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、音番号データ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および演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ100IWS849）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに20秒に応じた値をセットする（ステップ100IWS850）。そして、ステップ100IWS862に移行する。

【0795】

なお、本例では、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受

10

20

30

40

50

信した場合には、通常状態中に時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とがある
のであるが、ステップ100IWS847では、通常状態中に時短はずれとなった場合には
時短はずれ用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択し、
救済時短となった場合には救済時短用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセ
ステーブルを選択する。なお、救済時短となって第1図柄確定A指定コマンドまたは第2
図柄確定A指定コマンドを受信した場合であるか否かは、例えば、受信した救済時短回数
1指定コマンドのEXTデータが「00(H)」となっているか否かを確認することにより
判定できる。

【0796】

第1図柄確定A指定コマンドおよび第2図柄確定A指定コマンドのいずれも受信してい
なければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定
B指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ100IWS851)。具体的
には、コマンド解析処理において第1確定Bコマンド受信フラグまたは第2確定Bコマンド
受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定B指定コマンドまたは第
2図柄確定B指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、継続演出(時
短状態が継続することを報知する演出)に応じたプロセステーブルを選択する(ステッ
プ100IWS852)。次いで、演出制御用CPU120は、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100IWS8
53)。また、演出制御用CPU120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、音番号データ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および演出用部品としてのスピーカ8
L, 8R)の制御を実行する(ステップ100IWS854)。また、演出制御用CPU
120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに10秒
に応じた値をセットする(ステップ100IWS855)。そして、ステップ100IW
S862に移行する。

【0797】

第1図柄確定B指定コマンドおよび第2図柄確定B指定コマンドのいずれも受信してい
なければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定
C指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ100IWS856)。具体的
には、コマンド解析処理において第1確定Cコマンド受信フラグまたは第2確定Cコマンド
受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定C指定コマンドまたは第
2図柄確定C指定コマンドを受信していれば、ステップ100IWS858に移行する。

【0798】

第1図柄確定C指定コマンドおよび第2図柄確定C指定コマンドのいずれも受信してい
なければ、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを
確認する(ステップ100IWS857)。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、
処理を終了する。

【0799】

第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合(ステ
ップ100IWS856のY)、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合(ステ
ップ100IWS857のY)、演出制御用CPU120は、通常の図柄確定表示に応
じたプロセステーブルを選択する(ステップ100IWS858)。次いで、演出制御用
CPU120は、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100IWS859)。また、演出制御用CPU120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、音番号デー
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
ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R)の制御を実行する(ステップ10
0IWS860)。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を
計測するための確定演出期間タイマに0.5秒に応じた値をセットする(ステップ100
IWS861)。そして、ステップ100IWS862に移行する。

【0800】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ100IWS857参照）、ステップ100IWS858以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ100IWS857でYと判定されてステップ100IWS858以降の処理に移行する場合はない。

【0801】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ100IWS862）。

【0802】

（特図当り待ち処理）

図12-35は、図7に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、確定演出期間タイマの値を1減算し（ステップ100IWS871）、減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ100IWS872）。減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていなければ、プロセスタイマの値を1減算し（ステップ100IWS873）、プロセスデータnの内容（表示制御実行データn、ランプ制御実行データn、音番号データn）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および演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ100IWS874）。

【0803】

また、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ100IWS875）、プロセスデータの切替を行う（ステップ100IWS876）。また、演出制御用CPU120は、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し、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ087IWS877）。

【0804】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄の確定表示中であるか否かを確認する（ステップ100IWS878）。飾り図柄の停止図柄の確定表示中であれば、そのまま処理を終了する。飾り図柄の停止図柄の確定表示中でなければ、演出制御用CPU120は、決定されている停止図柄（はずれ図柄（時短なし）、時短はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ100IWS879）。

【0805】

ステップ100IWS879の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ100IWS880のY）、演出制御用CPU120は、大当り図柄を確定表示したことを示す大当り停止フラグをセットする（ステップ100IWS881）。そして、処理を終了する。

【0806】

減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていれば（すなわち、図柄確定期間を経過していれば）、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS882）。大当り停止フラグがセットされている場合は、演出制御用CPU120は、大当り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100IWS883）。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ（ステップ100IWS622参照）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【0807】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグをリセットする（ステップ100IWS884）。次いで、演出制御用CPU120

10

20

30

40

50

は、モード移行演出（確変状態（確変モード）や時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知を含む大当たり中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS885）。そして、演出制御用CPU120は、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スタートさせ（ステップ100IWS886）、プロセスタイマの内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ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、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップ100IWS887）。

【0808】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり中演出処理に応じた値に更新する（ステップ100IWS888）。

【0809】

大当たり停止フラグがセットされていなければ（すなわち、はずれ図柄（時短なし）または時短はずれ図柄を停止表示した場合であれば）、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開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ100IWS889）。

【0810】

（演出実行タイミング）

次に、救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングについて説明する。図12-36は、救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図12-36に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示（救済時短回数カウンタの値が1）では、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってははずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1137参照）。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が0となり救済時短となる変動表示（ステップ100IWS74, S75参照）では、特別図柄の変動表示中に画像表示装置5において時短突入演出が実行される（ステップ108IWS806B参照）。そして、特別図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、20秒間の図柄確定期間にわたってははずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1135参照）。また、図柄確定期間において、図12-36に示すように、画像表示装置5においてモード移行演出が実行される（ステップ100IWS847参照）。次いで、図柄確定期間中において所定期間（例えば、10秒）が経過すると、図12-36に示すように、画像表示装置5において、右打ち報知が開始される（ステップ100IWS847参照）。次いで、図柄確定期間を経過すると、時短状態Cに移行され、図12-36に示すように、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ100IWS638参照）。このような構成により、通常状態で時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知するための期間を確保することができ、遊技状態を切り替える際の演出の明確化が図れるとともに、興趣を向上させることができる。

【0811】

（演出例）

次に、救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図12-37～図12-40は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図12-37～図12-40において、（A）（B）（C）の順に演出画面が遷移する。

【0812】

図12-37（A）に示すように、救済時短までの残り変動回数が100回転ごとに図柄の停止時に表示される。本例では、画像表示装置5において、飾り図柄100IW100が画面中央に表示され、右上に小図柄100IW101が表示される。そして、例えば、救済時短への移行まで残り800回転のときに、飾り図柄100IW100および小図

10

20

30

40

50

柄 1 0 0 I W 1 0 1 が停止してはずれ図柄（本例では、「1 3 4」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、左上方に「あと 8 0 0 回転で救済時短開始！」という残り回転数表示 1 0 0 I W 1 0 2 が表示される。また、このとき、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）がテロップ表示 1 0 0 I W 1 0 3 により画面の下方に表示される。このような構成により、救済時短を備えた遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【0 8 1 3】

また、図 1 2 - 3 7（B）に示すように、例えば、救済時短への移行まで残り 7 0 0 回転のときに、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 および小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 が停止してはずれ図柄（本例では、「4 2 3」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、図 1 2 - 3 7（A）と同様に、左上方に「あと 7 0 0 回転で救済時短開始！」という残り回転数表示 1 0 0 I W 1 0 2 が表示される。また、このとき、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）がテロップ表示 1 0 0 I W 1 0 3 により画面の下方に表示される。

【0 8 1 4】

なお、本例では、図 1 2 - 3 7（A），（B）に示すように、救済時短までの残り変動回数を示唆する煽り演出を 1 0 0 変動ごとに毎回実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短までの残り回数が 4 0 0 回～8 0 0 回までは煽り演出を実行せず、残り回数が 3 0 0 回以下（従って、残り回数が 3 0 0 回、2 0 0 回、1 0 0 回）のときに煽り演出を実行するように構成してもよい。

【0 8 1 5】

また、その残り変動回数となったときに必ず煽り演出を実行するのではなく、例えば、救済時短回数 2 指定コマンドを受信すると、乱数にもとづく抽選処理を行い、煽り演出を実行すると決定した場合に図 1 2 - 3 7（A），（B）に示す態様で煽り演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って煽り演出の実行割合が高くなるように構成することが望ましい。

【0 8 1 6】

そして、図 1 2 - 3 7（C）～図 1 2 - 3 8（E）に示すように、救済時短への移行まで残り 1 0 回転以降は、残りの回転数に応じたカウントダウン表示 1 0 0 I W 1 0 4 A が画面中央に表示される。例えば、カウントダウン表示 1 0 0 I W 1 0 4 A では、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに「1 0」から「1」までカウントダウンする様子が表示される。なお、各図でははずれ図柄（本例では、「6 5 3」「8 4 4」「1 2 3」の図柄の組み合わせ）が導出表示された例を示している。

【0 8 1 7】

また、図 1 2 - 3 7（C）～図 1 2 - 3 8（E）に示すように、救済時短への移行まで残り 1 0 回転以降は、残りの回転数に応じた範囲のエフェクト表示 1 0 0 I W 1 0 4 B が表示される。本例では、残りの回転数が少なくなるにつれて（すなわち救済時短が近づくにつれて）、エフェクト表示 1 0 0 I W 1 0 4 B が表示される範囲が広がる（表示される数が多くなる）ように表示される。

【0 8 1 8】

そして、図 1 2 - 3 8（E）に示すように、救済時短への移行まで残り 1 回転になり、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 および小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 の変動表示し、図柄が停止してはずれ図柄（本例では、「1 2 3」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。

【0 8 1 9】

次いで、図 1 2 - 3 8（F）に示すように、救済時短への移行まで残り 0 回転になり、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 および小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 の変動表示（すなわち救済時短となる変動表示）が開始されると、図 1 2 - 3 8（G）に示すように、時短状態（救済時短）に制御される旨を報知する時短突入演出が開始され、画像表示装置 5 において時短突入演出表示 1 0 0 I W 1 0 4 C が表示される。このような構成により、時短状態（救済時短）に制御されることを遊技者に明確に報知することができ、時短状態（救済時短）とな

10

20

30

40

50

った際の興趣を向上させることができる。

【0820】

また、図12-38(G)に示すように、時短突入演出が開始されると、飾り図柄100IW100が表示されず、小図柄100IW101のみが表示される。そして、図12-38(H)に示すように、図柄の停止時に飾り図柄100IW100が表示されず、小図柄100IW101(本例では、「254」の図柄の組み合わせ)のみが導出表示される。

【0821】

なお、時短突入演出において、プリペイドカード取り忘れの注意喚起報知や、のめり込み防止注意喚起報知といった、一般的に初当りのエンディング期間で行われる報知を行うようにしてもよいし、遊技機メーカのロゴを表示するようにしてもよい。この場合、時短突入演出における報知時には、初当りのエンディング期間における報知時と共通の態様で行う報知するようにしてもよいし、簡略化した態様で報知するようにしてもよい。また、これらの報知について、時短突入演出では行わず、救済時短により時短状態に移行した後、一回目の大当りのエンディング期間で行うようにしてもよい。

【0822】

そして、図12-39(I)に示すように、図柄の確定期間に移行すると、「激熱!」というモード演出開始表示100IW105が表示され、モード移行演出が開始される。なお、以降、モード移行演出でも、飾り図柄100IW100は表示されず、小図柄100IW101のみが表示される。

【0823】

次いで、図12-39(J)に示すように、モード移行演出が開始されると、プッシュボタン31B(図12-1参照)を操作(押下)することを示唆する操作示唆画像100IW106が表示される。例えば、操作示唆画像100IW106では、プッシュボタン31Bの押下を促す画像とともに「押せ」という文字が表示される。

【0824】

そして、図12-39(K)に示すように、操作示唆画像100IW106が表示されたときにプッシュボタン31Bが操作されるか、または、操作示唆画像100IW106の表示から所定時間が経過すると、「V STOCK×1」という文字表示100IW107が表示され、救済時短が開始することが報知される。また、右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108が小図柄100IW101の隣に表示される。

【0825】

なお、本例では、大当たりとなった場合にも図12-39(K)と同様に「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出を実行するように構成することができる。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、始動入賞判定処理(ステップS101)において、大当たりとなるか否かや変動パターン種別の先読み判定処理を行い、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120は、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、図12-39(K)と同様の態様の演出(いわゆる保留連演出)を実行する。例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが1つあると特定した場合には、「V STOCK×1」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。また、例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが2つあると特定した場合には、「V STOCK×2」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。

【0826】

一方、救済時短となった場合には、その後、救済時短経由の時短状態中には変動時間が1.5秒と極めて短い変動表示が実行される割合が高い(図12-8(E)参照)のであるから、変動表示の消化が極めて早く、比較的早いタイミングで大当たりが発生しやすい。そのため、救済時短となった変動表示(本例では、図柄確定期間)においては、特に先読み判定結果を確認することなく、図12-39(K)に示す「V STOCK×1」とい

10

20

30

40

50

う文字表示を表示する演出が実行される。従って、図12-39(K)に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出は、擬似的な保留連演出と同様の態様の演出になっているとともに、救済時短となったことを報知する演出になっている。

【0827】

「V STOCK×1」という文字表示100IW107の表示タイミングから右打ち指示表示100IW108の表示を開始する場合を示したが、右打ち指示表示100IW108の表示開始タイミングは、本例で示したものにきぎられない。例えば、図12-38(H)に示す停止図柄の確定表示のタイミングから右打ち指示表示100IW108の表示を開始してもよく、様々な態様が考えられる。

【0828】

そして、図12-39(L)に示すように、救済時短での演出モードを選択するモード選択画面100IW109が表示される。例えば、モードA～Dのうちのいずれかを選択する画面が表示される。モードの選択はスティックコントローラ31Aの操作によりカーソルを移動させることにより行われ、プッシュボタン31Bの操作により確定する。なお、演出モードを選択せずに所定時間が経過したときはカーソルが一致している演出モードに自動的に確定する。また、モード選択画面100IW109が表示されているときも、右打ち指示表示100IW108が小図柄100IW101の隣に表示されたままとなる。

【0829】

そして、図12-40(M)に示すように、演出モードの選択が終了すると、救済時短が開始されることを報知する開始報知画面100IW110が表示される。例えば、「救済短突入」という文字が表示される。そして、次変動が開始されると時短状態Cに移行し、救済時短が開始される。

【0830】

次に、時短突入見せかけ演出の演出態様について説明する。図12-41は、時短突入見せかけ演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。図12-41に示す例は、図12-37(A)～(D)の例に続いて行われるものである。

【0831】

図12-41(E)に示すように、救済時短への移行まで残り1回転になり、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101の変動表示し、図柄が停止してはずれ図柄(本例では、「123」の図柄の組み合わせ)が導出表示されたとする。

【0832】

次いで、図12-41(F')に示すように、救済時短への移行まで残り0回転になり、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101の変動表示が開始される。なお、この変動表示は、救済時短が成立するものではあるが、表示結果が大当たりである。そのため、表示結果が導出表示された後には、救済時短により時短状態に移行することなく、大当たり遊技に移行することになる。

【0833】

次いで、図12-41(G')に示すように、時短突入見せかけ演出が開始され、画像表示装置5において時短突入演出と共通の態様の時短突入演出表示100IW104Cが表示される。なお、図12-41(G')に示すように、時短突入見せかけ演出が開始されると、時短突入演出が開始されたときと同様に、飾り図柄100IW100が表示されず、小図柄100IW101のみが表示される。

【0834】

そして、図12-41(H)に示すように、時短突入演出表示100IW104Cの表示が終了すると、図柄の停止時に飾り図柄100IW100が表示されず、小図柄100IW101(本例では、「254」の図柄の組み合わせ)のみが導出表示される。飾り図柄100IW100および小図柄100IW101の変動表示が停止して、大当たり図柄(本例では、「777」の図柄の組み合わせ)が導出表示される。その後、大当たり遊技に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短の成立を一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させること

10

20

30

40

50

ができる。

【0835】

なお、本特徴部108IWの構成を、小当り遊技中に役物中の特定領域（V入賞領域）に遊技球が入賞（V入賞）したことにもとづいて大当り遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に適用する場合には、救済時短となる変動表示の表示結果が小当りとなるときに、時短突入見せかけ演出を実行して、小当りとなることを報知するようにしてもよい。

【0836】

次に、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出の演出態様について説明する。図12-42は、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

10

【0837】

図12-42（A）～（C）に示すように、救済時短への移行まで残り49回転となる時点で、いわゆるガセのカウントダウン演出が実行されることにより、残りの回転数が10回の場合に応じたカウントダウン表示100IW104Aが画面中央に表示される。そして、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに「10」からカウントダウンする様子が表示される。

【0838】

また、図12-42（A）～（C）に示すように、救済時短への移行まで残り49回転となる時点で、いわゆるガセのエフェクト演出が実行されることにより、残りの回転数が10回の場合に応じた範囲のエフェクト表示100IW104Bが表示される。そして、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに、エフェクト表示100IW104Bが表示される範囲が広がる（表示される数が多くなる）ように表示される。

20

【0839】

そして、図12-42（E）に示すように、カウントダウン表示100IW104Aおよびエフェクト表示100IW104Bは、救済時短への移行まで残りの回転数が1回の場合に応じた態様で表示される前に、表示が終了される。このとき、救済時短への移行まで残りの回転数は0ではないため、時短突入演出が実行されることもない。

【0840】

図12-42に示すような、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出を実行可能に構成する場合には、図12-37（A）、（B）に示すような、救済時短までの残り変動回数を示唆する煽り演出を実行しないようにしてもよい。このような構成により、カウントダウン表示100IW104Aやエフェクト表示100IW104Bが表示されたときに、本物か偽物かを簡単に見分けられないようにすることができる。

30

【0841】

なお、本例では、図柄の停止時に救済時短までの残り回転数や救済時短での演出の説明、カウントダウン表示を行っているが、図柄の変動開始時や変動中に行ってもよい。

【0842】

また、本例では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間を20秒間確保してモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示しているが、図柄確定期間は通常の0.5秒のままでモード移行演出などを行うことなく、そのまま救済時短経由の時短状態に移行するように構成してもよい。

40

【0843】

また、本例では、RAMクリア処理の実行時や大当り時、時短はずれ時に救済時短回数カウンタを「800」に初期設定する場合を示しているが、例えば、ストーリー系の演出（例えば、ストーリーリーチ演出や、高速変動とするかなどのストーリー）を実行するように構成する場合、そのストーリーの選択バッファやストーリーカウンタもクリアするように構成してもよい。また、救済時短の発動時にストーリーを設定可能に構成したり、遊技状態に応じて異なるストーリーを設定可能に構成したりしてもよい。

【0844】

50

(変形例 1)

上記の特徴部 108 IWでは、救済時短となる変動表示において図柄確定期間として通常の 0.5 秒間よりも長い 20 秒間を設定し、その図柄確定期間においてモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、図柄確定期間としては通常と同様に 0.5 秒間を設定し、その後、次変動を開始するまでの延期期間を設け、その延期期間においてモード移行演出や右打ち報知を実行するように構成してもよい。以下、次変動を開始するまでの延期期間を設けてモード移行演出や右打ち報知を実行する変形例 1 について説明する。

【0845】

図 12-43 は、変形例 1 における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 12-43 に示すように、変形例 1 では、特別図柄プロセス処理において、図 5 に示した処理に加えて、次変動延期処理（ステップ 100 IWS 114）が含まれる。なお、変形例 1 において、始動入賞判定処理（ステップ 100 IWS 101）は、図 5 に示した始動入賞判定処理（ステップ 101）と同様の処理が実行される。

【0846】

変形例 1 において、特別図柄通常処理（ステップ 100 IWS 110）は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。また、変動パターン設定処理（ステップ 100 IWS 111）は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。また、特別図柄変動処理（ステップ 100 IWS 112）は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。また、特別図柄停止処理（ステップ 100 IWS 113）は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。

【0847】

また、次変動延期処理（ステップ 100 IWS 114）は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。

【0848】

また、大当り開放前処理（ステップ 100 IWS 115）は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。また、大当り開放中処理（ステップ 100 IWS 116）は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。また、大当り開放後処理（ステップ 100 IWS 117）は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。また、大当り終了処理（ステップ 100 IWS 118）は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。

【0849】

また、小当り開放前処理（ステップ 100 IWS 119）は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。また、小当り開放中処理（ステップ 100 IWS 120）は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。また、小当り終了処理（ステップ 100 IWS 121）は、特図プロセスフラグの値が“11”のときに実行される。

【0850】

変形例 1 では、特別図柄通常処理（ステップ 100 IWS 110）および変動パターン設定処理（ステップ 100 IWS 111）は、図 5 で示した特別図柄通常処理（ステップ S 110）および変動パターン設定処理（ステップ S 111）の処理と同様である。また、変形例 1 では、特別図柄変動処理（ステップ 100 IWS 112）および特別図柄停止処理（ステップ 100 IWS 113）において、救済時短となった場合であっても図柄確定期間として通常と同じ 0.5 秒間をセットし、第 1 図柄確定 C 指定コマンドまたは第 2 図柄確定 C 指定コマンドを送信する点で、図 5 で示した特別図柄変動処理（ステップ S 112）および特別図柄停止処理（ステップ S 113）とは異なっている。

【0851】

なお、変形例 1 において、大当り開放前処理（ステップ 100 IWS 115）～小当り終了処理（ステップ 100 IWS 121）は、図 5 に示した大当り開放前処理（ステップ S 114）～小当り終了処理（ステップ S 120）の処理と同様である。

【0852】

図12-44は、変形例1における特別図柄停止処理（ステップ100IWS113）を示すフローチャートである。変形例1において、特別図柄停止処理のステップ100IWS131～S171の処理は、図12-16および図12-17に示したそれらの処理と同様である。変形例1では、ステップ100IWS171で救済時短決定フラグをリセットすると、CPU103は、次変動を開始するまでの延期期間を計測するための延期期間計測タイマに所定の延期期間（本例では、20秒間）に相当する値をセットする（ステップ100IWS171A）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を次変動延期処理（ステップ100IWS114）に対応した値に更新する（ステップ100IWS171B）。なお、ステップ100IWS175の処理は、図12-17に示した処理と同様である。

10

【0853】

図12-45は、変形例1における次変動延期処理（ステップ100IWS114）を示すフローチャートである。次変動延期処理において、CPU103は、まず、延期期間計測タイマの値を1減算し（ステップ100IWS191）、減算後の延期期間計測タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS192）。減算後の延期期間計測タイマの値が0となっていなければ、処理を終了する。

【0854】

減算後の延期期間計測タイマの値が0となっていれば、CPU103は、時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS193）とともに、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS193A）。また、CPU103は、時短フラグCをセットし、時短状態に制御する（ステップ100IWS194）。また、CPU103は、時短状態C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS195）。

20

【0855】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ100IWS110）に対応した値に更新する（ステップ100IWS196）。

【0856】

なお、変形例1では、次変動延期処理において、次変動を開始するまでの延期期間（本例では、20秒間）を経過したタイミングで時短状態に移行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、次変動延期処理において右打ち報知を行うとともに、次変動を開始するまでの延期期間の開始時や延期期間の途中で時短状態に移行するように構成してもよい。すなわち、次変動延期処理において時短状態に制御するとともに右打ち報知を行うように構成してもよいし、時短状態には制御せずに右打ち報知のみを行うように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

30

【0857】

また、変形例1では、次変動延期処理において延期期間として一律に20秒間を計測する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「800」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、通常状態中に救済時短となった場合と時短状態中に救済時短となった場合とで異なる延期期間を設定してもよい。例えば、時短状態中に救済時短となる場合には、通常状態中に救済時短となる場合と比較して短い延期期間を設定して次変動延期処理において計測し、2回目以降の救済時短となる場合には延期期間が短くなるように構成してもよい。

40

【0858】

また、次変動延期処理の実行中は画像表示装置5において飾り図柄を表示せず、小図柄のみを表示して、その小図柄が演出役物などにより隠蔽されることがないように構成してもよい。

【0859】

また、変形例1では救済時短となる場合に次変動延期処理を実行して次変動を開始するまでの期間を延長する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、時短はずれの変動表

50

示においても適用し、変形例 1 と同様の次変動延期処理を実行して次変動を開始するまでの期間を延長するように構成してもよい。

【0860】

また、上記のように、時短はずれの変動表示においても適用する場合、図 12-17 で示したステップ 100 IWS 154～S 168 の処理も次変動延期処理で実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、時短はずれとなる場合の変動表示の図柄確定期間を通常の変動表示と同じ 0.5 秒間に共通化することができ、右打ち報知などに関する処理も救済時短などの場合と同じプロセスにおいて実行することができる。

【0861】

図 12-46 は、変形例 1 における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図 12-46 に示すように、変形例 1 では、救済時短となる変動表示の直前の変動表示（救済時短回数カウンタの値が 1）では、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5 秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ 100 IWS 1137 参照）。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が 0 となり救済時短となる変動表示（ステップ 100 IWS 74, S 75 参照）では、特別図柄の変動表示中に画像表示装置 5 において時短突入演出が実行される（ステップ 108 IWS 806B 参照）。そして、特別図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、通常と同じ 0.5 秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ 078 IWS 1135 参照）。次いで、0.5 秒間の図柄確定期間を終了すると、図 12-46 に示すように、20 秒間の次変動延期期間に移行する（ステップ 100 IWS 114 参照）。そして、次変動延期期間において、図 12-46 に示すように、画像表示装置 5 においてモード移行演出が実行される。次いで、次変動延期期間中において所定期間（例えば、10 秒）が経過すると、図 12-46 に示すように、画像表示装置 5 において、右打ち報知が開始される。次いで、次変動延期期間を経過すると、時短状態 C に移行され、図 12-46 に示すように、画像表示装置 5 において、時短状態 C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる。

【0862】

変形例 1 のように構成する場合には、はずれ図柄の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、図柄確定期間を経過した後、次変動延期処理の開始時（すなわち次変動延期期間の開始時）に、大当たり 4 信号を出力するようにしてもよい。ここでの大当たり 4 信号は、救済時短となった変動表示の図柄確定期間後、次変動延期期間中に外部出力される信号となる。このような構成により、変動停止信号と大当たり 4 信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【0863】

また、変形例 1 のように構成する場合には、次変動延期処理の開始時（すなわち次変動延期期間の開始時）に、遊技者が右打ちを行うと想定される遊技状態中であることを示す試験信号や外部出力信号を出力するようにしてもよいし、右打ち報知を開始するようにしてもよい。このような構成により、適切なタイミングで右打ちに関する信号の出力や右打ち報知を行うことができる。

【0864】

（変形例 2～4）

また、上記の特徴部 108 IW では、救済時短にもとづき制御された時短状態中には一律に変動パターンテーブル E（図 12-8（E）参照）を選択して 1.5 秒の高速変動の変動表示を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。以下、救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法を異ならせる変形例 2～4 について説明する。図 12-47 は、救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法の変形例 2～4 を説明するための説明図である。

【0865】

まず、図12-47(A)を用いて、変形例2における救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法について説明する。上記の特徴部108IWでは、RAMクリア処理後に（大当たりや時短はずれとなることなく）800回の変動表示を実行する場合であるか、大当たりまたは時短はずれとなった後に（次の大当たりや時短はずれとなることなく）800回の変動表示を実行する場合であることを区別することなく、一律に救済時短となる10変動前から変動パターンテーブルF、G（図12-8(F)、(G)参照）を選択し5秒または12秒の変動表示を高い割合で実行してカウントダウン演出およびエフェクト演出を実行し、救済時短となって時短状態に制御された後は一律に変動パターンテーブルE（図12-8(E)参照）を選択し1.5秒の高速変動の変動表示を実行するように構成しているが、そのような態様にかぎられない。

10

【0866】

例えば、図12-47の変形例2で示すように、RAMクリア処理後に800回の変動表示を実行して救済時短となる場合については、救済時短となる10変動前から1変動前であっても変動パターンテーブルB（図12-7(B)参照）を選択して通常と同様の変動表示を実行し、救済時短にもとづき時短状態に制御された後は変動パターンテーブルC（図12-7(C)参照）を選択して大当たり経由時の時短状態と同様の変動パターンを選択して5秒の変動表示を高い割合で実行するように構成してもよい。

【0867】

また、例えば、図12-47の変形例3で示すように、大当たりとなった後に800回の変動表示を実行して救済時短となる場合について、その800回目の変動表示を実行する際に変動パターンテーブルI（図12-8(I)参照）から救済時短変動はずれ用の変動パターン（例えば、変動パターンPA3-1）を選択して、変動時間が25秒間の変動表示を実行する。なお、上記の特徴部108IWでは、変動表示中に時短突入演出を実行し、図柄確定期間においてモード移行演出や右打ち報知を実行するように構成しているが、例えば、25秒間の変動表示中においてモード移行演出や右打ち報知を実行するように構成してもよい（従って、この場合、図柄確定期間は通常と同様に0.5秒間確保すればよい）。

20

【0868】

なお、図12-47の変形例2や変形例3では、RAMクリア処理後に救済時短となる場合と大当たり後に救済時短となる場合とで、救済時短となる変動表示における変動パターンの選択割合と異ならせて演出を異ならせることができるとともに、救済時短経由の時短状態に移行した後の変動表示における変動パターンの選択割合と異ならせて演出を異ならせることができる。

30

【0869】

また、例えば、図12-47の変形例4で示すように、救済時短となる10変動前から1変動前であっても変動パターンテーブルB（図12-7(B)参照）を選択して通常と同様の変動表示を実行し、1回目の救済時短にもとづく時短状態中は変動パターンテーブルC（図12-7(C)参照）を選択して大当たり経由時の時短状態と同様の変動パターンを選択して5秒の変動表示を高い割合で実行し、2回目の救済時短にもとづく時短状態中において変動パターンテーブルE（図12-8(E)参照）を選択し1.5秒の高速変動の変動表示を実行するように構成してもよい。

40

【実施例2】

【0870】

次に、この実施の形態の特徴部108IWにおける実施例2に係る遊技機につき、図12-48～図12-54を参照して説明する。なお、実施例2については、主として実施例1と相違する部分について説明する。

【0871】

実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことは示唆されない。そのため、実施例2では、実施例1の図12-8(F)に示すような変動パターンテーブルFや、図12-8(G)に示すような変動パターンテーブルGのように

50

、救済時短直前用の変動パターンテーブルは設けられていない。すなわち、救済時短直前のみ図12-8(F)、(G)に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定すれば、変動パターンの傾向によって、救済時短直前であることを遊技者に気づかれてしまう可能性があるが、そのような変動パターンテーブルを用いないことで、気づかれてしまうことを防ぐことができる。

【0872】

また、実施例2では、救済時短となる変動表示には、救済時短時の専用変動パターンではなく、救済時短とならない変動表示でも用いられる変動パターン（例えば、変動パターンPA1-1（通常変動））が用いられる。そのため、実施例2では、実施例1の図12-8(I)に示すような変動パターンテーブルIや、図12-8(J)に示すような変動パターンテーブルJのように、救済時短となるときの変動用の変動パターンテーブルは設けられていない。このような構成により、救済時短となるときと救済時短となる前とで変動パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

10

【0873】

（実施例2における変動パターン設定処理）

次に、実施例2における変動パターン設定処理について説明する。図12-48は、実施例2における変動パターン設定処理（ステップS111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1701）。大当りフラグがセットされていれば、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-7(A)に示す大当り用の変動パターンテーブルAを選択する（ステップ100IWS1702）。

20

【0874】

大当りフラグがセットされていなければ（すなわち、はずれであれば）、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1707）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-8(H)に示す確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルHを選択する（ステップ100IWS1708）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルHを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図12-7(B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

30

【0875】

確変フラグがセットされていなければ、CPU103は、大当り経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグAがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1709）。時短フラグAがセットされていれば（すなわち、大当り経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-7(C)に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCを選択する（ステップ100IWS1710）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルCを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図12-7(B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

40

【0876】

時短フラグAがセットされていなければ、CPU103は、時短はずれ経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1711）。時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短はずれ経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-7(D)に示す時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルDを選択する（ステップ100IWS1712）。ただし、

50

この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルDを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図12-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

【0877】

時短フラグBがセットされていなければ、CPU103は、救済時短経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1713）。時短フラグCがセットされていれば（すなわち、救済時短経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-8（E）に示す救済時短経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEを選択する（ステップ100IWS1714）。 10

【0878】

時短フラグCもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する（ステップ100IWS1715）。

【0879】

次に、CPU103は、ステップ100IWS1702，S1708，S1710，S1712，S1714，S1715にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図12-7および図12-8に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ100IWS1716）。 20

【0880】

変動パターンを決定すると、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1717）。

【0881】

また、ステップ100IWS1716にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ100IWS1718）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ100IWS1719）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ100IWS1720）。 30

【0882】

（実施例2における客待ちデモ演出制御処理）

上述したように、実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことは示唆されない。そのため、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて救済時短機能を備えていることを示すテロップ表示は行われるが（図12-26参照）、このテロップ表示の実行の有無や演出態様によって救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことは示唆されない。すなわち、実施例2では、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて、常に共通の態様により救済時短を説明するテロップ表示が行われる。 40

【0883】

なお、実施例2においても、テロップ表示の実行の有無や演出態様によって救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことを示唆可能としてもよい。ただし、救済時短となる前の所定期間（例えば、残り変動回数が10回以下の期間）においては、それ以前の期間よりも、テロップ表示の実行が制限される（例えば、実行割合が低下する、または実行しない）ようにすることが望ましい。このように構成することにより、救済時短となったときに背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることが 50

できる。

【0884】

(実施例2における可変表示開始設定処理)

次に、実施例2における可変表示開始設定処理について説明する。図12-49は、実施例2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、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ100IWS801)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および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(すなわち、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100IWS802)。

10

【0885】

次いで、演出制御用CPU120は、変動表示中に実行する予告演出の実行設定を行う(ステップ108IWS802A)。予告演出として、例えば、変動開始後にカウントダウンが開始され、カウント数が「0」になったときに大当たり期待度を示唆する演出画像が表示されるタイマ演出を実行可能とし、ステップ108IWS802Aでは、タイマ演出の実行設定を行うようにしてもよい。

【0886】

図12-50は、実施例2における予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。実施例2のステップ108IWS802Aでは、救済時短までの残り回数に関わらず、図12-50(A)に示す予告演出実行決定テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定する。また、予告演出を実行すると決定すると、図12-50(B)に示す予告演出態様決定テーブルを用いて予告演出の演出態様を決定する。

20

【0887】

実施例2では、図12-50(A)、(B)に示すように、救済時短までの残り回数がいずれの場合にも、予告演出の実行の有無と実行する場合の演出態様とが、共通の割合により決定されるように構成されている。また、実施例2でも、実施例1と同様に、救済時短となって時短状態Cに移行されると、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられるように構成されている(ステップ078IWS638参照)。このような構成により、背景画像の変化(すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知)が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

30

【0888】

上述したように、実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことは示唆されないため、救済時短となるまでの残り変動回数に応じた煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出を実行するための処理や、救済時短までの回数に応じた初期出目を表示するための処理は省略される。

【0889】

なお、実施例2においても、救済時短となるまでの残り変動回数に応じた煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出を実行可能としてもよい。ただし、救済時短となる前の所定期間(例えば、残り変動回数が10回以下の期間)においては、それ以前の期間よりも、煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出の実行が制限される(例えば、実行割合が低下する、または実行しない)ようにすることが望ましい。このように構成することにより、背景画像の変化(すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知)が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

40

【0890】

また、上述したように、実施例2では、救済時短となる変動表示には、救済時短時の専用変動パターンではなく、救済時短とならない変動表示でも用いられる変動パターン(例

50

例えば、変動パターンPA1-1（通常変動）が用いられる。そのため、実施例2では、時短突入演出や時短突入見せかけ演出を実行するための処理は省略される。このような構成により、例えば、変動パターンPA1-1（通常変動）の変動表示が行われた後に、背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【0891】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ108IWS811）。そして、ステップ108IWS812に移行する。

【0892】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステーブル1におけるプロセスタイムをスタートさせる（ステップ108IWS812）。 10

【0893】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ108IWS814）。

【0894】

そして、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）に対応した値にする（ステップ108IWS815）。

【0895】

（実施例2における演出実行タイミング）

次に、実施例2における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングについて説明する。図12-51は、実施例2における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。 20

【0896】

図12-51に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示（救済時短回数カウンタの値が1）では、特別図柄および飾り図柄の変動表示が開始されてから特図変動時間（例えば12秒）が経過すると終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1137参照）。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が0となり救済時短となる変動表示（ステップ100IWS74，S75参照）でも、直前の変動表示と同様に、特別図柄および飾り図柄の変動表示が開始されてから特図変動時間（例えば12秒）が経過すると終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1137参照）。そして、図柄確定期間を経過すると、時短状態Cに移行され、図12-51に示すように、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ100IWS638参照）。このような構成により、遊技者に意外性を与えることができるとともに、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。また、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。 30

【0897】

また、図12-51に示すように、時短状態Cに移行してから所定回（例えば3回）の変動表示が実行される期間において、右打ち報知が実行される（図12-52（C1）参照）。このような構成により、時短状態Cへの移行に関する演出が煩雑になることを抑えながらも、右打ちを行う遊技状態であることを遊技者に認識させることができ、遊技者の不利益の発生を抑えることができる。 40

【0898】

（実施例2における演出例）

次に、実施例2における救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図12-52は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図12-52において、（A）（B）（C）の順に演出 50

画面が遷移する。

【0899】

実施例2では、図12-52(A)に示すように、救済時短となる変動表示が開始されて特図変動時間(例えば12秒)が経過すると、図12-52(B)に示すように、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。

【0900】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図12-52(C1)に示すように、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行される。

10

【0901】

なお、図柄確定期間が経過した時点で保留記憶が記憶されていない場合には、図12-52(C2)に示すように、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行されるようにしてもよい。

【0902】

また、図12-52(C1)、(C2)に示すタイミングにおいて、図12-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103による救済時短に関する説明(例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明)を行うようにしてもよい。また、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことを示唆する演出は実行しないが、任意のタイミングで、図12-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103を表示するようにしてもよい。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

20

【0903】

図12-52に示すような構成により、背景画像の変化(すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知)が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【0904】

また、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、救済時短が成立した際の興趣を向上させることができる。また、救済時短が成立するときと成立する前とで変動パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

30

【0905】

なお、実施例2における救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様は、図12-52に示すものに限られない。例えば、図12-53に示す変形例1や、図12-53に示す変形例2のようなものであってもよい。

【0906】

(実施例2における演出例[変形例1])

図12-53は、実施例2の変形例1における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

40

【0907】

図12-53に示す変形例1では、図12-53(A)に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示が停止された後、救済時短となる変動表示が開始されると、図12-53(B)に示すように、画像表示装置5において直前に表示されていた演出表示(例えば、飾り図柄100IW100など)を視認困難とする時短突入演出(ブラックアウト演出)が実行される。

【0908】

そして、特図変動時間(例えば12秒)が経過すると、図12-53(C)に示すように、ブラックアウト状態が解消されるとともに、飾り図柄100IW100および小図柄

50

1 0 0 I W 1 0 1 がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。

【0909】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図12-53(D)に示すように、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行される。なお、ブラックアウト状態が解消される図12-53(C)のタイミングにおいて、時短状態(救済時短)の制御が開始される旨を報知する画像表示や演出音の出力などが行われるようにしてもよい。

【0910】

このような構成により、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。なお、図12-53に示すような演出は、例えば、可変表示開始設定処理において、救済時短となる変動表示であるときに、時短突入演出(ブラックアウト演出)を含むプロセステーブルを選択することにより実現することができる。

【0911】

(実施例2における演出例[変形例2])

図12-54は、実施例2の変形例2における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【0912】

図12-54に示す変形例2では、図12-54(A)に示すように、救済時短となる変動表示が開始されて、特図変動時間(例えば、12秒)のうちの所定期間(例えば、8秒)が経過すると、図12-54(B)に示すように、画像表示装置5において、飾り図柄100IW100がはずれ図柄の組み合わせで仮停止表示される。ただし、図12-54(B)に示すタイミングでは、特図変動時間が経過していないため、小図柄100IW101は変動表示している。

【0913】

そして、図12-54(C)に示すように、画像表示装置5において、直前に表示されていた演出表示(例えば、飾り図柄100IW100など)を視認困難とする時短突入演出(ブラックアウト演出)が実行される。また、時短突入演出(ブラックアウト演出)が実行されている状態で特図変動時間が経過し、小図柄100IW101がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。時短突入演出(ブラックアウト演出)は、図柄確定期間も継続して実行される。

【0914】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図12-54(D)に示すように、画像表示装置5において、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられる。また、図12-54(D)に示すように、右打ち報知が実行される。

【0915】

このような構成により、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。なお、図12-53に示すような演出は、例えば、可変表示開始設定処理において、救済時短となる変動表示であるときに、時短突入演出(ブラックアウト演出)を含むプロセステーブルを選択することにより実現することができる。

【0916】

なお、図12-53(C)、(D)、図12-54(C)、(D)等のタイミングにおいて、図12-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103による救済時短に関する説明(例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明)を行うようにしてもよい。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【0917】

上記に示した特徴部108IWの実施例1では、救済時短となる前の期間(例えば救済

10

20

30

40

50

変動となるまでの残り変動回数が10以下の期間)において、スーパーリーチとなる変動パターンに決定することと、予告演出を実行すると決定することとが制限されるように構成される一方、実施例2では、いずれも制限されないように構成されているが、これらを組み合わせて、例えば、救済時短となる前の期間(例えば救済変動となるまでの残り変動回数が10以下の期間)においては、例えば、変動パターンPA1-1(通常変動)に決定し、予告演出のうち期待度があまり高くない種別の予告演出を実行可能とするようにしてもよい。すなわち、スーパーリーチとなる変動パターンに決定することを制限するとともに、予告演出のうち期待度が高い種別の予告演出を実行することを制限するようにしてもよい。

【0918】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことを示唆する演出(救済示唆演出ともいう)として、煽り演出やカウントダウン演出、エフェクト演出が実行されたり、救済時短までの回数に応じた初期出目や客待ち中のテロップ表示(例えば、図12-26に示すテロップ表示108IW101)が表示されたりするが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動表示中や変動停止中の任意のタイミングにおいて、可動体32を動作させる動作演出や、装飾用LED等の発光体を特定態様(例えばレインボーに発光させる)とする発光演出、可動体32やスティックコントローラ31A、プッシュボタン31B等を振動させる振動演出等の実行頻度や実行態様によって、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことが示唆されるようにしてもよい。

【0919】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、電源投入時に送信される演出制御コマンド(例えば、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドや、初期化を指示する演出制御コマンド)を、演出制御基板12側で正常に受信できなかった場合(例えば、コマンド取りこぼしや、コマンド化けが発生した場合)には、遊技状態を指定するコマンドや変動パターンを指定するコマンド等にもとづいて、通常の演出は実行可能とするものの、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことを示唆する救済示唆演出は実行しないようにしてもよい(なお、一度大当たりが発生した後は実行可能としてよい)。このような構成により、誤った救済示唆演出により遊技者に期待を持たせてしまうことを防ぐことができる。

【0920】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短までの変動回数を指定する救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンド(本例では変動表示が実行される度に送信される)を正常に受信できなかった場合には、救済示唆演出を実行しないようにしてもよい。この場合には、救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを正常に受信できなかった変動表示中のみ救済示唆演出を実行しないようにしてもよいし、次の大当たりが発生するまで救済示唆演出を実行しないようにしてもよい。また、例えば、正常に受信できなかった場合には、救済時短となる残りの変動回数が多いこと(すなわち救済時短近くないこと)を示唆する演出態様や実行割合で救済示唆演出を実行するようにしてもよい。このような構成により、誤った救済示唆演出により遊技者に期待を持たせてしまうことを防ぐことができる。

【0921】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、変動表示結果にもとづいて大当たり遊技に制御する遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当たり遊技中に役物中の特定領域(V入賞領域)に遊技球が入賞(V入賞)したことにともづいて大当たり遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用してもよい。

【0922】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動

回数が800回で固定である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、RAMクリア処理実行時であるか大当り発生時であるかに応じて救済時短回数カウンタにセットする値を「800」または「900」に切り替えたり、ランダムに救済時短回数カウンタにセットする値を「800」または「900」に切り替えたりしてもよい。

【0923】

なお、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短の発生のたびに時短フラグCをセットする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、再度移行した2回目の救済時短でセットする時短フラグ（第4数値）は1回目の救済時短にセットする時短フラグ（第3数値）と、を異ならせてもよい。

【0924】

なお、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、大当り後の時短状態と救済時短とで異なる演出（変動パターン）とする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、大当り後の時短状態と救済時短とで同一の演出（変動パターン）としてもよい。具体的には、大当り後の時短状態の終了間隙と救済時短の開始間隙として同一の報知（図12-39（K）の報知や、将来的な大当り獲得を示唆する報知など）を行ってもよい。

【0925】

なお、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、時短はずれの時短状態と救済時短とで異なる演出（変動パターン）とする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、時短はずれの時短状態と救済時短とで同一の演出（変動パターン）としてもよい。具体的には、時短はずれの時短状態の終了間隙と救済時短の開始間隙として同一の報知（図12-39（K）の報知や、将来的な大当り獲得を示唆する報知など）を行ってもよい。

【0926】

以上に説明したように、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1A）～（手段8A）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0927】

（手段1A）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（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（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、可変表示が実行されているときに所定示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な所定示唆演出実行手段（例えば、図12-49に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS811を実行する部分）と、特別条件が成立したことにもとづいて、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、図12-52（C1）、（C2）に示すように背景画像が変化する、図12-53（B）に示すように変動開

10

20

30

40

50

始時にブラックアウトする、図12-54(C)に示すように変動終了時にブラックアウトする等)を実行可能な特別報知演出実行手段と(例えば、図12-23に示すように、演出制御用CPU120がステップ100IWS638を実行する部分)、をさらに備え、所定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の期間において、所定示唆演出を実行する割合が共通である(例えば、図12-44に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS802Aを実行する部分。図12-50参照)。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることにより遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【0928】

(手段2A) 手段1Aにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が開始されるときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段において特別報知演出が開始される前に表示されている演出表示を視認困難とする態様である(例えば、図12-53(B)に示すように変動開始時にブラックアウトする)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0929】

(手段3A) 手段1Aにおいて、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示に対応する演出用識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を実行可能な演出用可変表示実行手段を備え、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が終了するときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、演出用識別情報を視認困難とする態様である(例えば、図12-54(C)に示すように変動終了時にブラックアウトする)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0930】

(手段4A) 手段1Aにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である(例えば、図12-52(C1)に示すように次の変動表示が実行されるときに背景画像(橙)が表示される)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。また、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

【0931】

(手段5A) 手段1Aから手段4Aのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段を備える(例えば、図12-52(C1)、(C2)、図12-53(D)、図12-54(D)に示すタイミングにおいて、図12-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103による説明を行う)。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【0932】

(手段6A) 手段1Aから手段5Aのいずれかにおいて、複数の可変表示パターンから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、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図12-48に示す変動パターン設定処理を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターン(例えば、変動パターンPA1-1(通常変動))に決定し、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果(例えば、はずれ図柄)が導出表示された後に、特別報知演出を実行可能である。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されていることを遊技者に報知することができるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【0933】

(手段7A) 手段1Aから手段6Aのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊

10

20

30

40

50

技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分)と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶数バッファおよび第2保留記憶数バッファ)と、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8を実行する部分)と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧処理を実行可能な復旧手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS6を実行する部分)と、を備える。そのような構成によれば、初期化処理により制御の最適化を図りつつ、電力供給が停止する前に特別回数目の可変表示に対応する保留記憶が記憶されている状況において、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

10

【0934】

(手段8A) 手段1Aから手段6Aのいずれかにおいて、特別状態に制御されていることを特定可能な特別状態情報(例えば、時短フラグA~Cの状態)を記憶可能な状態記憶手段と、特別状態において可変表示が実行された回数を特定可能な実行回数情報(例えば、時短回数カウンタの値)を記憶可能な実行回数記憶手段と、電力供給が停止しても特別状態情報と実行回数情報と数値情報とを保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8を実行する部分)と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段により特別状態情報と実行回数情報と数値情報とが保持されている場合に、初期化処理において、該特別状態情報と該実行回数情報とを初期化する一方、該数値情報を初期化しない(例えば、時短フラグA~Cの状態と時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しない(すなわち電断前の値を設定する))。そのような構成によれば、意図的に数値情報が初期化されることを防ぐことができ、遊技者に対する救済度合いを高めることができる。

20

【0935】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1B)~(手段5B)に示す遊技機の構成が開示されている。

30

【0936】

(手段1B) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(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(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターン(例えば、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ))とを含む複数の可変表示パターンから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、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図12-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部

40

50

分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり(例えば、図12-7(A)、(B)に示すように、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)は、大当りの場合とはずれの場合とのいずれの場合にも決定され得る)、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く(例えば、図12-7(A)に示すように、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)は、変動パターンPA1-1(通常変動)よりも、大当りの場合に決定される割合が高い)、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い(例えば、図12-8(F)、(G)に示すように、救済時短となる直前においては、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)に決定する割合が低い)。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定可変表示パターンによる可変表示が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【0937】

(手段2B) 手段1Bにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出(例えば、カウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示)を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、示唆演出を実行する割合が高い(例えば、図12-31に示すように、演出用制御CPU120がステップ108IWS807~S809を実行する部分。また、演出用制御CPU120が105IWS251を実行する部分)。そのような構成によれば、遊技者に特別条件の成立を期待させることができ、興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立する直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【0938】

(手段3B) 手段1Bまたは手段2Bにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出(例えば、図12-37(A)、(B)に示すようにテロップ表示100IW103による説明を行う)を実行可能な説明演出実行手段(例えば、図12-31に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS803~S804を実行する部分)を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【0939】

(手段4B) 手段1Bから手段3Bのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出(例えば、タイマ演出)を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間(例えば、救済時短までの残り回数が10以下の期間)の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低い(例えば、図12-31に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS802Aを実行する部分。図12-32(A)、(B)参照)。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【0940】

（手段5B）手段1Bから手段4Bのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様（例えば、演出態様「赤」）と所定態様（例えば、演出態様「青」）とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低い（例えば、図12-31に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS802Aを実行する部分。図12-32（C），（D）参照）。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定態様により予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

10

【0941】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1C）～（手段8C）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0942】

（手段1C）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（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（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、特殊可変表示パターン（例えば、変動パターンPA3-1（突入はずれ））を含む複数の可変表示パターンから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、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図12-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず（例えば、図12-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108IWS1701A，S1701Bを実行する部分）、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出を実行可能な特定報知演出実行手段（例えば、図12-31に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108IWS806Bを実行する部分。図12-38（G），（H）参照）をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

20

30

40

【0943】

50

(手段 2 C) 手段 1 C において、特定報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として非特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出を実行可能であり、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出と共通の態様の演出を実行した後に、特定表示結果が導出表示される旨を報知する特殊報知演出を実行可能な特殊報知演出実行手段（例えば、図 12-31 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 108 IWS 806 C を実行する部分。図 12-41 (G'), (H') 参照) を備える。そのような構成によれば、遊技者が特別条件の成立を一旦認識した後に、有利状態に制御されることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

10

【0944】

(手段 3 C) 手段 1 C または手段 2 C において、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前には実行されない態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する所定報知演出（例えば、全回転演出）を実行可能な所定報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0945】

(手段 4 C) 手段 1 C または手段 2 C において、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前と共通の態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段（例えば、救済時短回数カウンタの値が 0 の場合にも、値が 0 ではない場合と同様に、変動パターン PB 2-2 (スーパーリーチ α) や変動パターン PB 2-3 (スーパーリーチ β) に決定されることによって実現される) を備える。そのような構成によれば、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。

20

【0946】

(手段 5 C) 手段 1 C から手段 4 C のいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間（例えば、20 秒）は、特別条件が成立する前の可変表示の表示結果の表示期間（例えば、0.5 秒）よりも長く（例えば、図 12-15 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ 100 IWS 1135 を実行する部分。図 12-36 参照）、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間において、特別状態の制御が開始される旨を報知する報知演出（例えば、モード移行演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、図 12-33 に示すように、演出制御用 CPU 120 がステップ 100 IWS 847 を実行する部分）を備える。そのような構成によれば、通常状態で報知演出を実行するための期間を確保することができ、遊技状態を切り替える際の演出の明確化が図れるとともに、興趣を向上させることができる。

30

【0947】

(手段 6 C) 手段 1 C から手段 5 C のいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間の開始時に、該表示期間の開始に対応する特定信号（例えば、変動停止信号）を出力し、該特定信号を出力した後に、特別状態の制御に対応する特別信号（例えば、大当たり 4 信号）を出力する信号出力手段を備える（例えば、図 12-18 参照）。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

40

【0948】

(手段 7 C) 手段 6 C において、信号出力手段は、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理（例えば、図 12-45 に示す変動延期処理）の開始時に、特別信号を出力する。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【0949】

50

(手段 8 C) 手段 1 C から手段 6 C のいずれかにおいて、特定経路（例えば、左打ちによる経路）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第 1 通過領域（例えば、第 1 始動入賞口）と、特別経路（例えば、右打ちによる経路）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第 2 通過領域（例えば、第 2 始動入賞口）と、識別情報の可変表示として、第 1 始動条件が成立することにもとづく第 1 識別情報の可変表示と、第 2 始動条件が成立することにもとづく第 2 識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ S 112 を実行する部分）と、特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力（例えば、遊技者が右打ちを行うと想定される遊技状態中であることを示す試験信号または外部出力信号の出力や、右打ちを行う状態であることの報知）を実行可能な特別出力手段と、を備え、第 1 始動条件は、第 1 通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、第 2 始動条件は、第 2 通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、特別出力手段は、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理（例えば、図 12-45 に示す次変動延期処理）の開始時に、特別出力を実行可能である。そのような構成によれば、適切なタイミングで特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力を実行することができる。

【0950】

また、本特徴部 108 IW および各変形例には、以下に示す（手段 1 D）～（手段 5 D）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0951】

（手段 1 D）第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（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（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図 12-17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 166、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分、図 12-19 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 537 を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 12-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部分）と、複数の可変表示パターンから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、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が、図 12-48 に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図 12-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 を実行する部分、図 12-17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 170、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分）、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図 12-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部分）、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターン（例えば、変動パターン PA1-1（通常変動））に決定し、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、救済時短に対応する背景画像（橙）の表示）を実行可能な特別報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ 100 IWS 638 を実行する部分）をさらに備える。そのような構成によれば、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

10

20

30

40

50

【0952】

(手段2D) 手段1Dにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分)と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ)と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出(例えば、チャンス目演出や保留変化演出)を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する(例えば、図12-27に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS702を実行する部分)。そのような構成によれば、制御処理が複雑化してしまうことを回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

10

【0953】

(手段3D) 手段1Dまたは手段2Dにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である(例えば、図12-52(C1)参照)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができるとともに、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

20

【0954】

(手段4D) 手段1Dから手段3Dのいずれかにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出(例えば、カウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示など)を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間において、示唆演出の実行を制限する。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができる。

【0955】

(手段5D) 手段1Dから手段4Dのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段(例えば、図12-52(C1)、(C2)、図12-53(D)、図12-54(D)に示すタイミングにおいて、図12-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103による説明を行う)を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

30

【0956】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1E)～(手段4E)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0957】

(手段1E-1) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(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(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン(例えば、変動パターンPA1-4(極超短縮変動))とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可

40

50

変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図12-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり（例えば、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ100 IWS 537を実行する部分）、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 170、ステップ100 IWS 173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（例えば、図12-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108 IWS 1714を実行する部分。図12-7（C）、図12-8（E）参照）。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、短縮可変表示パターンにより可変表示が実行される割合が高くなり、次の有利状態に制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。

【0958】

（手段1E-2）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（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（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）と、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、変動パターンPA2-2（スーパーリーチ α ）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチ β ））を含む複数の可変表示パターンから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、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図12-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり（例えば、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ100 IWS 537を実行する部分）、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 170、ステップ100 IWS 173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、図1

2-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108 IWS1714を実行する部分。図12-7(C)、図12-8(E)参照)。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、特定可変表示パターンによる可変表示の表示結果が非特定表示結果となる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

【0959】

(手段2E) 手段1Eにおいて、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、表示手段において異なる背景表示を表示可能な背景表示手段(例えば、図12-23に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100 IWS634, S638を実行する部分)を備える。そのような構成によれば、遊技状態の違いを遊技者に明確に報知することができ、興趣を向上させることができる。

【0960】

(手段3E) 手段1Eまたは手段2Eにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分)と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ)と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出(例えば、チャンス目演出や保留変化演出)を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出を実行する割合と、複数種類のうちのいずれの先読み予告演出を実行するかの割合と、が異なる(例えば、図12-27に示すように、演出制御用CPU120がステップ108 IWS703を実行する部分。図12-28(A), (B)参照)。そのような構成によれば、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出の実行頻度と実行される種類とを異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【0961】

(手段4E) 手段1Eから手段3Eのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分)と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ)と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出(例えば、チャンス目演出や保留変化演出)を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する(例えば、図12-27に示すように、演出制御用CPU120がステップ108 IWS702を実行する部分)。そのような構成によれば、制御処理の煩雑化を回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

【0962】

また、本特徴部108 IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1a)~(手段10a)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0963】

(手段1a) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(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(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図12-17に

示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172、ステップ100 IWS 173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分)ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

10

【0964】

なお、本例では、大当たりが発生したときに救済時短回数カウンタに初期値をセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、複数種類の大当たり(時短が付与されない大当たり、遊技球の獲得数が少ない大当たり、第2特別図柄での大当たりなど)を設け、一部の大当たりについては救済時短回数カウンタの初期値をセットしないように構成してもよい。

20

【0965】

なお、本例では、通常状態では主に第1特別図柄を変動する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、保留記憶の数を増やして通常状態で第1特別図柄と第2特別図柄のいずれも変動するように構成してもよい。

【0966】

(手段2a) 手段1aにおいて、特別条件は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる所定表示結果(例えば、はずれ図柄)が特別回数連続して導出表示されたことにもとづいて成立する(例えば、例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 63、ステップ100 IWS 71、ステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172、ステップ100 IWS 173を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって不利な表示結果が連続して導出表示されたときに救済されるので、遊技の興趣の低下を抑制できる。

30

【0967】

(手段3a) 手段1aまたは手段2aにおいて、更新手段は、通常状態とは異なる状態(例えば、確変状態、時短状態)においても可変表示が実行された場合に数値情報を更新する(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 173を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、数値情報の更新が公平に行われるとともに、一旦特別状態に制御された後も再度特別状態に制御できるので、実質的に有利状態に制御されるまで特別状態に制御可能であり、これにより、遊技者の投資を抑制でき、遊技者にとって不利になることを防止できる。

40

【0968】

なお、本例では、低確率低ベース(通常状態)、高確率高ベース(確変状態)、低確率高ベース(時短状態)で救済時短回数カウンタを更新する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率低ベース(通常状態)、高確率高ベース(確変状

50

態)、低確率高ベース(時短状態)、高確率低ベース(潜伏確変)の4状態の全てで救済時短回数カウンタを更新するように構成してもよい。この場合、確変状態において通常状態への転落抽選を実行する遊技機にも適用することが可能である。

【0969】

なお、本例では、第2特別図柄を優先消化する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1始動入賞口に可変入賞球装置6Bを設けるとともに、小当りが頻発する高確率低ベース(小当りRUSH)を設ける、遊技球の入賞順に消化する、第1特別図柄と第2特別図柄が同時変動するように構成してもよい。

【0970】

なお、本例では、第1特別図柄と第2特別図柄を設ける場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1特別図柄のみを設けるように構成してもよい。

10

【0971】

(手段4a) 手段1aから手段3aのいずれかにおいて、更新手段は、所定条件が成立したときに数値情報を初期値に設定する(例えば、図12-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS135を実行する部分、ステップ100IWS144を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS167を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

20

【0972】

(手段5a) 手段4aにおいて、所定条件は、有利状態に制御されることである(例えば、図12-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS135を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【0973】

(手段6a) 手段4aにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ)が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166を実行する部分)、所定条件は、特別表示結果が導出表示されることである(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS167を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

30

【0974】

(手段7a) 手段4aにおいて、所定条件は、可変表示が特別回数実行されることである(例えば、図12-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS144を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、実質的に、次の有利状態まで特別状態に制御することが可能になるので、遊技者の救済度合いを高めることができる。

40

【0975】

(手段8a) 手段4aにおいて、電力供給が停止されているときに、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)を備え、更新手段は、特定条件が成立(例えば、初期化処理の実行)したときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を初期値に設定し(例えば、図12-11に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS12を実行する部分)、所定条件は、特定条件が成立することである(例えば、図12-11に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS8お

50

およびステップ100IWS12を実行する部分) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技場において初期化を行ったときに、特別回数までの数値情報が保持されてしまうと遊技場にとって不利益になりすぎる可能性があるので、遊技場にとって運用しやすくすることができる。

【0976】

(手段9a) 手段1aから手段8aのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段(例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分)を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172を実行する部分)、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172を実行する部分)、演出制御手段は、第1回数目の特定期間と第2回数目の特定期間とで異なる演出を実行する(例えば、図12-47の変形例4に示す部分) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、可変表示の実行時間を短縮するなどの手段を講じることにより演出態様に変化を加えることによって、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【0977】

(手段10a) 手段1aから手段8aのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段(例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分)を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172を実行する部分)、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172を実行する部分)、演出制御手段は、第1回数目の特定期間と第2回数目の特定期間とで共通の演出を実行する(例えば、図12-47の変形例2および変形例3に示す部分) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、あえて同一の演出を実行することで長期にわたって有利状態に制御されていない状況であることを必要以上に遊技者に意識させないようにすることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【0978】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1b-1)、(手段1b-2)～(手段5b)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0979】

(手段1b-1) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、第1経路(例えば、左打ちによる経路)と第2経路(例えば、右打ちによる経路)とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、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)に制御可能

な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段（例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、処理実行手段は、データ値が第1数値のときに可変表示に関する第1処理を実行し（例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110～S113を実行する部分）、データ値が第1数値と異なる第2数値のときに有利状態に関する第2処理を実行し（例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分）、データ値が第1数値および第2数値と異なる第3数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第3処理を実行し（例えば、図12-43に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS114を実行する部分）、通常状態においては第1経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、特別状態においては第2経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、第3処理の実行中において第2経路へ遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行する発射促進報知手段（図12-46参照）を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第2経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

【0980】

（手段1b-2）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（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（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段（例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュ

ータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１７２、ステップ１００ＩＷＳ１７３を実行する部分）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図１２－１３に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ６７を実行する部分）、処理実行手段は、データ値が第１数値のときに可変表示に関する第１処理を実行し（例えば、図５に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１０～Ｓ１１３を実行する部分）、データ値が第１数値と異なる第２数値のときに有利状態に関する第２処理を実行し（例えば、図５に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１４～Ｓ１１７を実行する部分）、データ値が第１数値および第２数値と異なる第３数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第３処理を実行し（例えば、図１２－４３に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１１４を実行する部分）、第３処理の実行中に特別状態に制御されることを報知する報知演出を実行する演出実行手段（図１２－４６参照）を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第２経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

10

【０９８１】

なお、本例では、大当りに関する処理を優先する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動表示に関する処理や救済時短に関する処理を優先するように構成してもよい。

20

【０９８２】

なお、本例では、第３処理である次変動延期処理において右打ち報知する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、右打ち報知を行わずに時短状態に移行することを示唆するモード移行演出のみを実行するように構成してもよい。

【０９８３】

（手段２ｂ）手段１ｂ－１、手段１ｂ－２において、処理実行手段は、特別条件が成立する可変表示において特定表示結果が導出表示される場合は第１処理の後に第２処理を実行する（例えば、図１２－１６に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１３３でＹのときは、ステップ１００ＩＷＳ１４０を実行し、ステップ１００ＩＷＳ１１４が実行されない部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態の制御を優先するので、遊技者にとって不利な結果にならず、遊技の興趣の低下を抑制できる。

30

【０９８４】

（手段３ｂ）手段１ｂ－１、手段１ｂ－２または手段２ｂにおいて、更新手段は、可変表示が開始されるときに数値情報を更新し（例えば、図１２－１３に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ７１を実行する部分）、処理実行手段は、更新手段が更新した数値情報が特定値となったときに特別情報を第１情報から第２情報に変更し（例えば、図１２－１７に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１７３を実行する部分）、状態制御手段が特別状態に制御するときに特別情報を第２情報から第１情報に変更し（例えば、図１２－１６に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１４５を実行する部分）、特別情報が第１情報のときと第２情報のときとで異なる処理を実行する（例えば、例えば、図１２－１４に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１７１４を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別情報の管理により、特別状態に移行させる処理を好適に実行できる。

40

【０９８５】

（手段４ｂ）手段３ｂにおいて、可変表示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、図５に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけ

50

るステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで異なる可変表示パターンに決定する(例えば、図12-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS1714を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

【0986】

(手段5b)手段3bにおいて、可変表示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、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで表示結果の確定時間が異なる可変表示パターンに決定する(例えば、図12-15に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS1128、ステップ100 IWS1130を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

【0987】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1c)～(手段6c)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0988】

(手段1c)第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、図5に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS25を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分、図12-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108 IWS811を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、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)に制御可能な状態制御手段(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS166、ステップ100 IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS71を実行する部分)と、状態制御手段が制御している状態を特定可能な状態情報を制御する状態情報制御手段と、を含み、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり(例えば、図12-12に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS64を実行する部分)、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS74、ステップ100 IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS172、ステップ100 IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS71を実行する部分)、状態情報制御手段は、通常状態のときに状態情報を第1数値とし(例えば、図12-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS145、ステップ100 IWS149を実行する部分、すなわち時短フラグAもCもセットされておらず、それぞれに対応するデータが「0」)、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御されたときに状態情報を第2数値と

10

20

30

40

50

し（例えば、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分、すなわち時短フラグAがセットされており、時短フラグAに対応するデータが「1」）、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されたときは状態情報を第1数値および第2数値と異なる第3数値とし（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS173を実行する部分、すなわち時短フラグCがセットされており、時短フラグCに対応するデータが「1」）、遊技制御手段は、演出制御手段に特定情報を送信可能であり、特別状態であるときに、状態情報が第2数値である場合と第3数値である場合と、に応じた特定情報を送信可能である（例えば、図12-10に示す部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS540を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS174を実行する部分）ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

10

【0989】

なお、本例では、特定情報として、時短状態A指定コマンドや時短状態C指定コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景指定コマンドや変動パターンコマンドを、大当り経路の時短状態中や、時短はずれ経路の時短状態中、救済時短経路の時短状態中であることを特定可能な態様で送信するように構成してもよい。また、例えば、大当りとなるときに遊技状態に応じて異なる態様で大当り開始指定コマンド（ファンファーレ指定コマンド）や大当り終了指定コマンド（エンディング指定コマンド）を送信し、いずれのコマンドを受信したかに応じてファンファーレ期間やエンディング期間が変化するように構成してもよい。

20

【0990】

（手段2c）手段1cにおいて、状態情報制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御された後に再度特別条件が成立したときは状態情報を第1数値、第2数値および第3数値と異なる第4数値とする（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

30

【0991】

（手段3c）手段1cまたは手段2cにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS634、S638を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0992】

（手段4c）手段1cから手段3cのいずれかにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS634とステップ100IWS638とで共通の背景画像を表示する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大

50

を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

【0993】

(手段5c) 手段1cから手段4cのいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ)が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166を実行する部分)、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS636、S638を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0994】

(手段6c) 手段1cから手段4cのいずれかにおいて状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS636とステップ100IWS638とで共通の背景画像を表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0995】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1d)～(手段4d)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0996】

(手段1d) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、図5に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS25を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分、図12-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS811を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、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)に制御可能な状態制御手段(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と

30

40

50

第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときに所定情報を演出制御手段に送信可能であり（例えば、図12-11に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS11を実行する部分）、演出制御手段は、所定情報を受信したことにもとづいて、電力供給が開始された後の所定期間において可変表示の実行回数に関する示唆演出を実行可能である（例えば、図12-22に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS630を実行する部分）ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させることができる。

10

【0997】

なお、本例では、可変表示の実行回数に関する示唆演出として初期出目を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景の変化、100回転までの変動中演出、デモ画面やメニュー画面での表示による示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0998】

なお、初期化を指定するコマンド（図12-12のS9）を送信したときに、演出制御用CPU120は救済時短までの回数を初期値として認識して演出を実行するように構成してもよい。

【0999】

（手段2d）手段1dにおいて、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を特定可能な特定情報を演出制御手段に送信可能である（例えば、図12-11に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS11を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させるとともに処理負担の増加を抑えることができる。

20

【1000】

なお、本例では、復旧時に救済時短回数カウンタの値を特定可能なコマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、100回転単位で1～99回転が特定可能、100～199回転が特定可能、・・・500～599回転が特定可能というように所定範囲であることを特定可能なコマンドを送信する、救済時短回数カウンタの値が128以上は特定不能であるが127以下は特定可能なコマンドを送信するように構成してもよい。

30

【1001】

（手段3d）手段1dまたは手段2dにおいて、遊技制御手段は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報を演出制御手段に送信可能であり（例えば、図12-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS1717を実行する部分）、演出制御手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されることに関連する特別演出を特定情報にもとづいて実行可能であり（例えば、図12-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS804を実行する部分）、特定情報として、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値以下であることを特定可能な第1特定情報（例えば、図12-9に示すように、救済時短回数1指定コマンド）と、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいことを特定可能な第2特定情報と、を含む（例えば、図12-9に示すように、救済時短回数2指定コマンド）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減するとともに特定情報に関する処理を好適に実現できる。

40

50

【1002】

なお、本例では、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいときに第2特定情報である救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいときに第2特定情報である救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【1003】

(手段4d) 手段1dから手段3dのいずれかにおいて、演出制御手段は、特別回数より少ない第1所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり(例えば、図12-33に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS847を実行する部分、図12-39(I)~図12-40(M))、特別回数の可変表示が実行されるよりも前に第1所定回数より少ない第2所定回数の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である(例えば、図12-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS804を実行する部分、図12-37(A)~図12-38(F))ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減できる。

【1004】

なお、本例では、救済時短回数カウンタのカウント値にもとづいて演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタをリセットした後に演出制御用CPU120が変動回数をカウントして演出を実行するように構成してもよい。

【1005】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1e-1)、(手段1e-2)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1006】

(手段1e-1) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、図5に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS25を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170~S172を実行する部分、図12-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS811を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、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)に制御可能な状態制御手段(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段(例えば、図12-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8を実行する部分)と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すよ

10

20

30

40

50

うに、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172、ステップ100 IWS 173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分)、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御されるときに異なる演出を実行する(例えば、図12-47の変形例2および変形例3に示す部分)ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

【1007】

(手段1e-2) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、図5に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS25を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170~S172を実行する部分、図12-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108 IWS 811を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、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)に制御可能な状態制御手段(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分)と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段(例えば、図12-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8を実行する部分)と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172、ステップ100 IWS 173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分)、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御された後に異なる演出を実行する(例えば、図12-47の変形例2および変形例3に示す部分)ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期

10

20

30

40

50

化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

【1008】

なお、本例では、RAMクリア後は変動パターンテーブルBのみを用いる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り後と同様に複数の変動パターンテーブルと用いるように構成してもよい。

【1009】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、以下の（手段1f）～（手段15h）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【1010】

（手段1f）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、有利状態は、特定有利状態と特別有利状態とを含む複数種類あり、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかにより、該有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度が異なり、特別有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高く、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い。そのような構成によれば、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1011】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段1fの遊技機を適用するには、例えば、特別有利状態を確変大当り、特定有利状態を通常大当りとし、確変時短後の時短状態を通常大当り後の時短状態よりも有利度を高くし、救済時短の時短状態は通常大当り後の時短状態よりも有利度を高くするように構成すればよい。

【1012】

（手段2f）手段1fにおいて、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態に制御される割合が異なり、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【1013】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段2fの遊技機を適用するには、例えば、大当り後の時短状態での特別有利度（次回大当りまで時短継続）になる割合を第1特別図柄と第2特別図柄とで異ならせ、第1特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときと第2特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときとで救済時短に制御される条件となる800回の変動回数が共通になるように構成すればよい。

【1014】

（手段3f）手段1fまたは手段2fにおいて、有利状態に制御される確率が第1確率である不利設定値と、第1確率よりも有利状態に制御される確率が高い第2確率である有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、

不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

【1015】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段3fの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、救済時短に制御される条件となる変動回数を少なくし、救済時短での有利度を大当り後の時短状態の有利度よりも高くなるように構成すればよい。なお、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、救済時短到達率が高く、救済時短は、常に時短回数800回（実質次回大当りまで）となるため、大当り経由の時短状態（例えば、通常大当り後には時短回数1000回となる）よりも有利度が高くなるものであってもよい。

【1016】

（手段4f）手段1fから手段3fのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときも共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

【1017】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段4fの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、大当り後に複数種類の時短状態のいずれに制御されるかをいずれの設定値が設定されているときにも共通にし、救済時短での有利度もいずれの設定値が設定されているときにも共通にするように構成すればよい。

【1018】

（手段5f）手段1fから手段4fのいずれかにおいて、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第1識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第2識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

【1019】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段5fの遊技機を適用するには、例えば、第1特別図柄により大当りが発生するときと、第2特別図柄により大当りが発生するときとで、通常大当りと確変大当りのそれぞれに制御される割合を異ならせ、第1

10

20

30

40

50

特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときと第2特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときとで救済時短での有利度が共通になるように構成すればよい。

【1020】

(手段6f) 手段1fから手段5fのいずれかにおいて、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから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を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

10

【1021】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段6fの遊技機は、例えば、図12-8(E)の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

【1022】

(手段7f) 手段1fから手段6fのいずれかにおいて、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターンを含む複数の可変表示パターンから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を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

20

【1023】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段7fの遊技機は、例えば、図12-8(E)の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

【1024】

(手段8f) 手段1fから手段7fのいずれかにおいて、更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数に対応する所定値となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

30

【1025】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段8fの遊技機は、例えば、図12-11に示す初期化処理において、時短フラグA~Cと時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しないように構成すればよい。

【1026】

40

(手段1g) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、電力供給が停止されているときに、数値情報と保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する

50

保留情報とを復旧する復旧制御を実行可能な復旧手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、復旧制御が実行された後、復旧された保留情報に対応する可変表示の実行にもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する。そのような構成によれば、初期化による制御の最適化を図りつつ、遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【1027】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段1gの遊技機を適用するには、例えば、初期化処理を実行するときは救済時短カウンタと保留記憶をリセットする一方で、電断復旧時は救済時短カウンタと保留記憶を復旧し、復旧時の保留記憶に対応する変動表示が800変動目になって救済時短に制御される条件が成立したときに救済時短に制御可能となるように構成すればよい。

【1028】

(手段2g) 手段1gにおいて、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態に制御される割合が異なり、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【1029】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段2gの遊技機を適用するには、例えば、大当り後の時短状態での特別有利度（次回大当りまで時短継続）になる割合を第1特別図柄と第2特別図柄とで異ならせ、第1特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときと第2特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときとで、救済時短に制御される条件となる変動回数が共通になるように構成すればよい。

【1030】

(手段3g) 手段1gまたは手段2gにおいて、有利状態に制御される確率が第1確率である不利設定値と、第1確率よりも有利状態に制御される確率が高い第2確率である有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

【1031】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段3gの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、救済時短までの変動回数を少なくし、救済時短での有利度を大当り後の時短状態の有利度よりも高くなるように構成すればよい。なお、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、

10

20

30

40

50

はずれとなる確率が高いのであるから救済時短となりやすく、救済時短は、常に時短回数800回（実質次回大当たりまで）となるため、大当たり経由の時短状態（例えば、通常大当たり後には時短回数100回となる）よりも有利度が高くなるものであってもよい。

【1032】

（手段4b）手段1gから手段3gのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときも共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

10

【1033】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段4gの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、大当たり後に複数種類の時短状態のいずれに制御されるかをいずれの設定値が設定されているときにも共通にし、救済時短での有利度もいずれの設定値が設定されているときにも共通にするように構成すればよい。

20

【1034】

（手段5g）手段1gから手段4gのいずれかにおいて、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第1識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第2識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

30

【1035】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段5gの遊技機を適用するには、例えば、第1特別図柄により大当たりが発生するときと、第2特別図柄により大当たりが発生するときとで、通常大当たりと確変大当たりのそれぞれに制御される割合を異ならせ、第1特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときと第2特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときとで救済時短での有利度が共通になるように構成すればよい。

【1036】

（手段6g）手段1gから手段5gのいずれかにおいて、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから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を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

40

【1037】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段6gの遊技機は、例えば、図12-8（E）の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

【1038】

（手段7g）手段1gから手段6gのいずれかにおいて、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターンを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変

50

表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1039】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段7gの遊技機は、例えば、図12-8(E)の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

【1040】

(手段8g) 手段1gから手段7gのいずれかにおいて、更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数に対応する所定値となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1041】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段8gの遊技機は、例えば、図12-11に示す初期化処理において、時短フラグA~Cと時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しないように構成すればよい。

【1042】

(手段1h) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、特別条件の成立に関連する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段をさらに備え、示唆演出実行手段は、可変表示の実行回数に応じて、複数の演出態様のうちのいずれにより示唆演出を実行するかの割合が異なり、示唆演出の演出態様は、特別条件が成立するまでの期間を示唆する態様である。そのような構成によれば、示唆演出の演出態様に注目させて興趣を向上できるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【1043】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段1hの遊技機を適用するには、例えば、救済時短に制御される条件となる変動回数を示唆する態様のカウントダウン演出を実行するか否かの割合を救済時短カウンタのカウント値に応じて変化させるように構成すればよい。また、手段1hの遊技機は、例えば、図12-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様とを決定する構成により実現することができる。

【1044】

(手段2h) 手段1hにおいて、示唆演出の演出態様は、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定可能な態様である。そのような構成によれば、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を遊技者に明確に報知することができる。

【1045】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段2hの遊技機は、例えば、救

済時短に制御される条件となる変動回数を示唆する態様のカウントダウン演出を実行することにもとづく。

【1046】

(手段3h) 手段1hまたは手段2hにおいて、示唆演出は、特定画像を表示する演出であり、特定画像は、色および大きさの少なくともいずれかが異なる複数の態様により表示され、いずれの態様で表示されるかにより示唆する特別条件が成立するまでの期間が異なる。そのような構成によれば、特定画像の態様に注目させて興味を向上させることができる。

【1047】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段3hの遊技機は、例えば、図12-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様を決定する構成にもとづく。また、手段3hの遊技機を適用するために、例えば、カウントダウン演出の画像においてカウントダウンする数字の色や大きさが救済時短カウンタのカウント値に応じて異なるように構成してもよい。

【1048】

(手段4h) 手段1hから手段3hのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出を実行可能であり、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに、示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させて興味を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【1049】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段4hの遊技機は、例えば、図12-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無を決定する構成にもとづく。

【1050】

(手段5h) 手段1hから手段4hのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出を実行可能であり、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに、所定態様により示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の態様の有無に注目させて興味を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【1051】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段5hの遊技機は、例えば、図12-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の演出態様を決定する構成にもとづく。

【1052】

(手段6h) 手段1hから手段5hのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、操作手段が操作されたことの検出と所定領域を遊技媒体が通過したことの検出との少なくともいずれかが行われたことにもとづいて、示唆演

10

20

30

40

50

出を実行可能である。そのような構成によれば、実際に遊技を行う遊技者に対して示唆演出を行うことができ、遊技機の稼働を促進することができる。

【1053】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段6hの遊技機を適用するには、例えば、デモ状態に移行したときに、打球操作ハンドル（操作ノブ）30の操作または始動口で遊技球が検出された場合に、救済時短までの残り回数を示唆するテロップ表示を実行するように構成すればよい。

【1054】

（手段7h）手段1hから手段6hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

10

【1055】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段7hは、図12-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無を決定する構成にもとづく。

【1056】

（手段8h）手段1hから手段7hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特定態様により示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

20

【1057】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段8hは、図12-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様とを決定する構成にもとづく。

【1058】

（手段9h）手段1hから手段6hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、示唆演出を実行する割合が共通である。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

30

【1059】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段9hの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、設定値を示唆する演出（例えば、設定値に応じて実行割合が異なる演出）を実行可能とする一方で、いずれの設定値が設定されている場合にも客待ち中のテロップ表示の実行割合が共通になるように構成すればよい。

40

【1060】

（手段10h）手段1hから手段6h、および手段9hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と

50

、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特定態様により設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、特定態様により示唆演出を実行する割合が共通である。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

【1061】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段10hの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、設定値を示唆する演出（例えば、設定値に応じて実行割合が異なる演出）を実行可能とする一方で、いずれの設定値が設定されている場合にも赤色の演出態様による客待ち中のテロップ表示の実行割合が共通になるように構成すればよい。

【1062】

（手段11h）手段1hから手段10hのいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、電力供給が開始されたときに初期化処理が実行された場合と復旧処理が実行された場合とで、電力供給が開始された後の特定期間において示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【1063】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段11cの遊技機を適用するには、例えば、初期化処理後と電断復旧後とで客待ち中のテロップ表示やカウントダウン演出の実行割合が異なるように構成すればよい。

【1064】

（手段12h）手段1hから手段11hのいずれかにおいて、特殊可変表示パターンを含む複数の可変表示パターンから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を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出を実行可能な特定報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に報知できるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知でき、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【1065】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段12hの遊技機は、例えば、図12-8（I）に示す救済時短変動はずれ用パターンテーブルを用いる構成にもとづく。

【1066】

（手段13h）手段1hから手段12hのいずれかにおいて、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから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を備え、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1067】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段13hの遊技機は、例えば、

図 1 2 - 8 (F) , (G) に示す変動パターンテーブルを用いる構成にもとづく。

【 1 0 6 8 】

(手段 1 4 h) 手段 1 h から手段 1 3 h のいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

10

【 1 0 6 9 】

なお、本特徴部 1 0 8 I W および各変形例において、手段 1 4 h の遊技機は、例えば、図 1 2 - 3 2 に示すテーブルを用いて、予告演出の実行の有無を決定する構成にもとづく。

【 1 0 7 0 】

(手段 1 5 h) 手段 1 h から手段 1 4 h のいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様と所定態様とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

20

【 1 0 7 1 】

なお、本特徴部 1 0 8 I W および各変形例において、手段 1 5 h の遊技機は、例えば、図 1 2 - 3 2 に示すテーブルを用いて、予告演出の実行の有無と演出態様とを決定する構成にもとづく。

【符号の説明】

【 1 0 7 2 】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 入賞球装置
- 6 B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 1 0 … 一般入賞口
- 1 1 … 主基板
- 1 2 … 演出制御基板
- 1 3 … 音声制御基板
- 1 4 … ランプ制御基板
- 1 5 … 中継基板
- 2 0 … 普通図柄表示器
- 2 1 … ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B … 始動口スイッチ
- 2 3 … カウントスイッチ
- 3 0 … 打球操作ハンドル

30

40

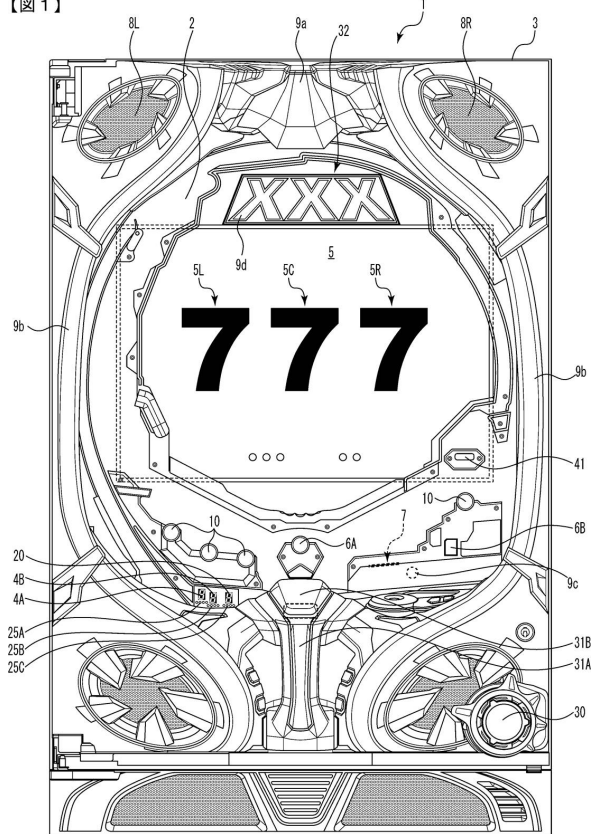
50

- 31A … スティックコントローラ
 31B … プッシュボタン
 32 … 可動体
 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
 101、121 … ROM
 102、122 … RAM
 103 … CPU
 104、124 … 乱数回路
 105、125 … I/O
 120 … 演出制御用CPU
 123 … 表示制御部

【図面】

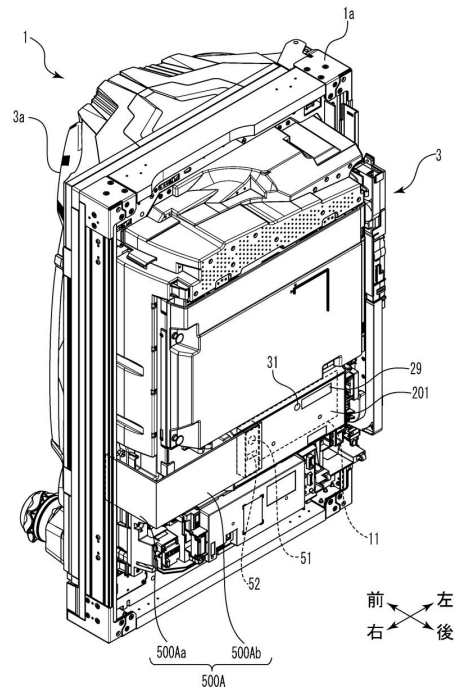
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



10

20

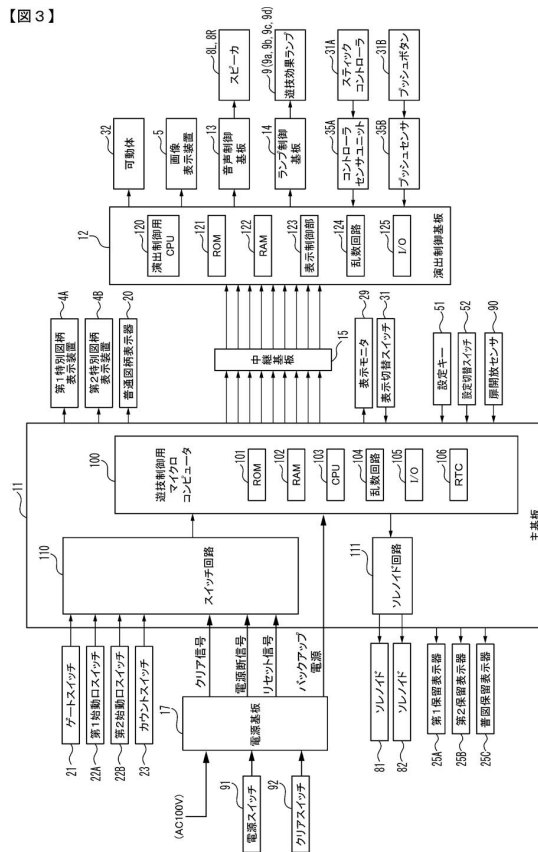
30

40

50

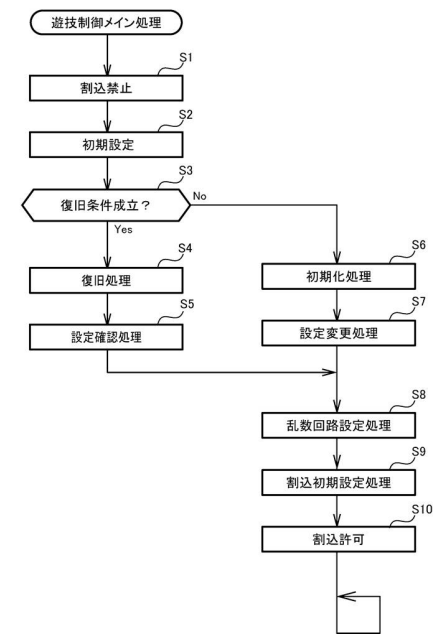
【図 3】

【図 3】



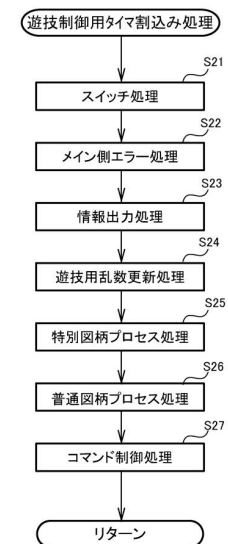
【図 4】

【図 4】



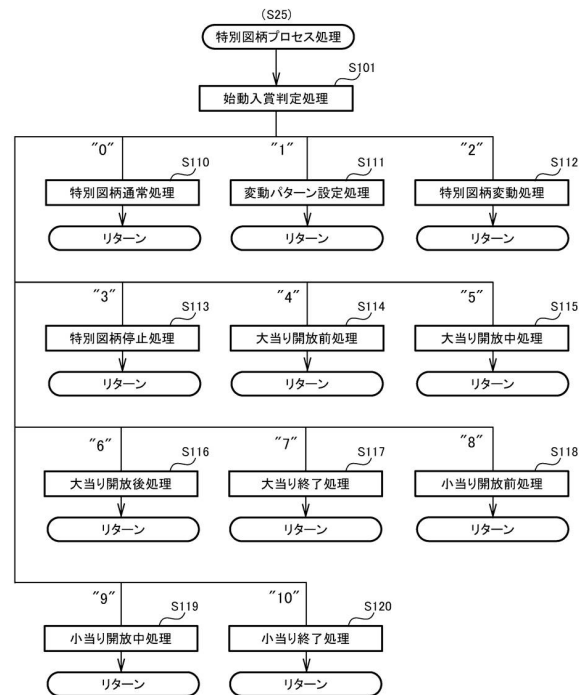
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



10

20

30

40

50

【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

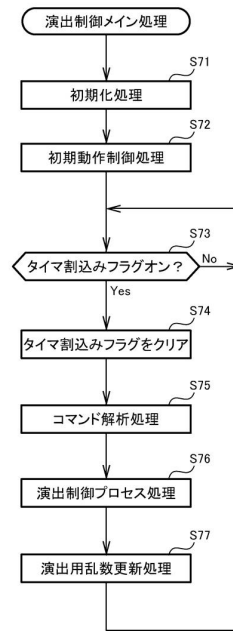
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または増短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/3094)	1020~1317 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	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

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	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 または増短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/3094)	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

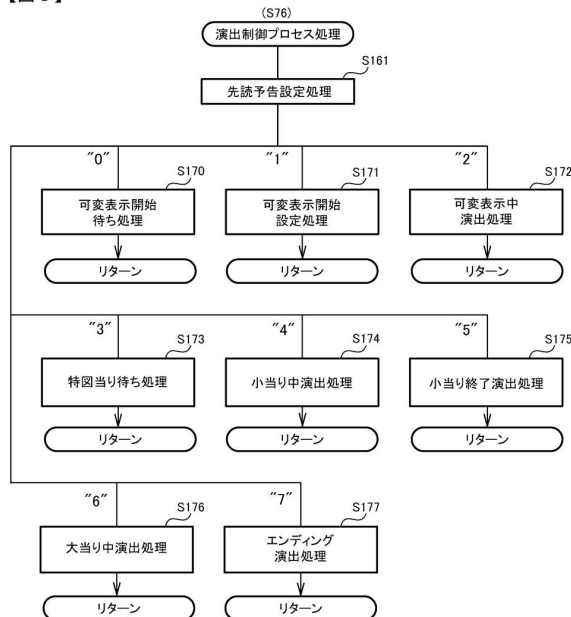
【図 8】

【図 8】



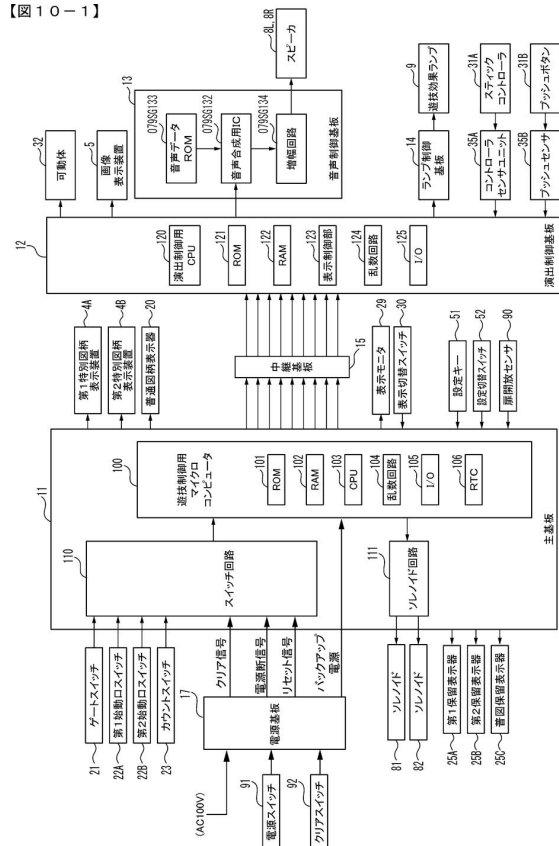
【図 9】

【図 9】



【図 10-1】

【図 10-1】



【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	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当たり
	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)	小当たり
第2特図	—	小当たり

【図 1 0－7】

【図 1 0－7】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値 (MR2)	大当たり種別
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) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	10
確変B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5
確変C	次回大当たりまで	次回大当たりまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当たりまで)	2

10

【図 1 0－8】

【図 1 0－8】

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α2(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α3(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β2(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β3(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(大当たり)
PB1-2	30000	スーパーリーチα1(第1リーチ演出の前半部分を実行して大当たり)
PB1-3	50000	スーパーリーチα3(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たり)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(第3リーチ演出の前半部分を実行して大当たり)
PB1-5	80000	スーパーリーチβ3(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たり)
PC1-1	5000	特殊当り(小当たり)

【図 1 0－9】

【図 1 0－9】

可変表示結果	非確変 大当たり	確変大当たり	小当たり	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	大当たり短縮 判定テーブルA	大当たり短縮 判定テーブルB	時短時 短縮判定テーブル	はずれ短縮 判定テーブルA	はずれ短縮 判定テーブルB	はずれ短縮 判定テーブルC	はずれ短縮 判定テーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	—	—	—	600	—	—	—
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	—	—	—	—	700	—	—
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	—	—	—	—	—	800	—
PA1-4(非Rははずれ時短)	—	—	—	—	—	—	800
PA2-1(ノーマルRははずれ)	—	—	—	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα2ははずれ)	—	—	—	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα3ははずれ)	—	—	—	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ2ははずれ)	—	—	—	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ3ははずれ)	—	—	—	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当たり)	2	2	—	—	—	—	—
PB1-2(スーパーRα1大当たり)	45	30	—	—	—	—	—
PB1-3(スーパーRα3大当たり)	150	135	—	—	—	—	—
PB1-4(スーパーRβ1大当たり)	300	315	—	—	—	—	—
PB1-5(スーパーRβ3大当たり)	500	515	—	—	—	—	—
PG1-1(特殊当り)	—	—	997	—	—	—	—

(数値は判定値数)

20

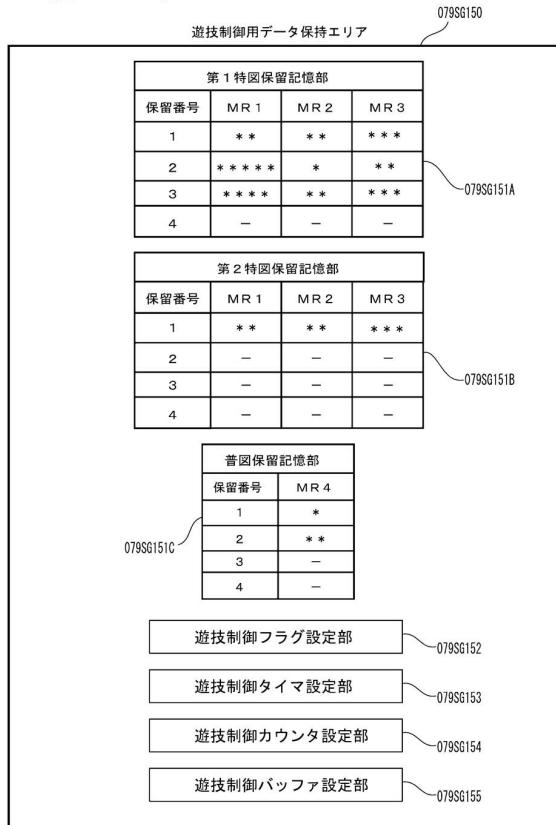
30

40

50

【図 10-10】

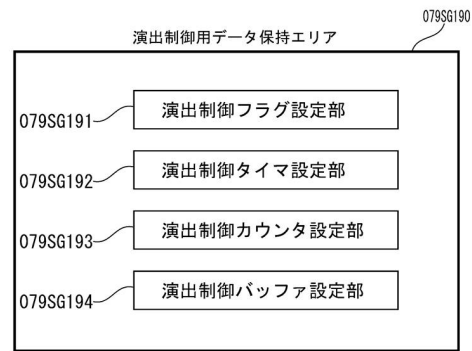
【図 10-10】



【図 10-11】

【図 10-11】

(A)



(B)

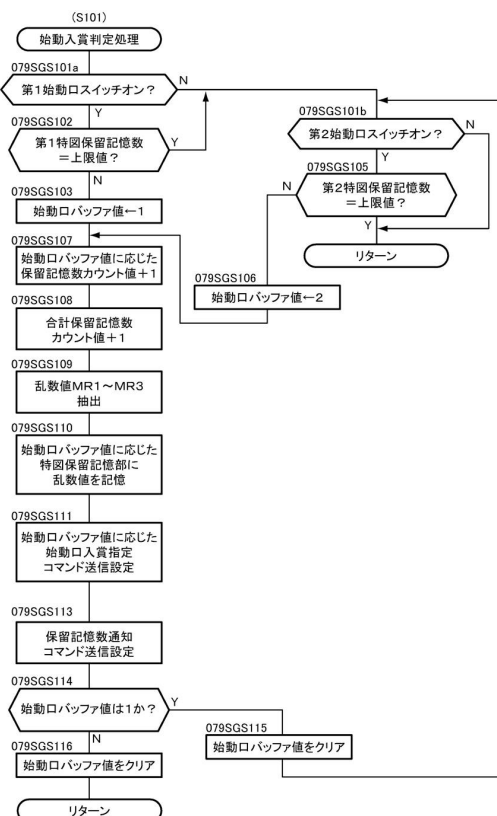
始動入賞時受信コマンドバッファ

079SG194A

	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 10-12】

【図 10-12】



【図 10-13】

【図 10-13】



10

20

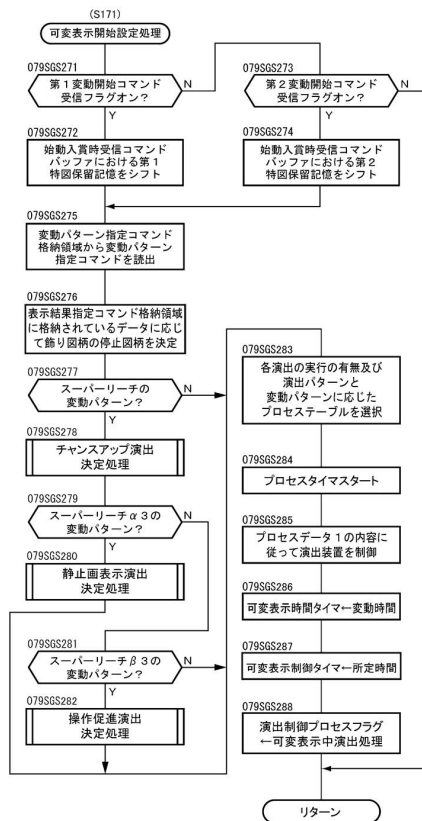
30

40

50

【図 10-14】

【図 10-14】



【図 10-15】

【図 10-15】

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%
大当たり	80%	20%

10

20

【図 10-16】

【図 10-16】

(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%
大当たり	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）

【図 10-17】

【図 10-17】

(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%
大当たり	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

30

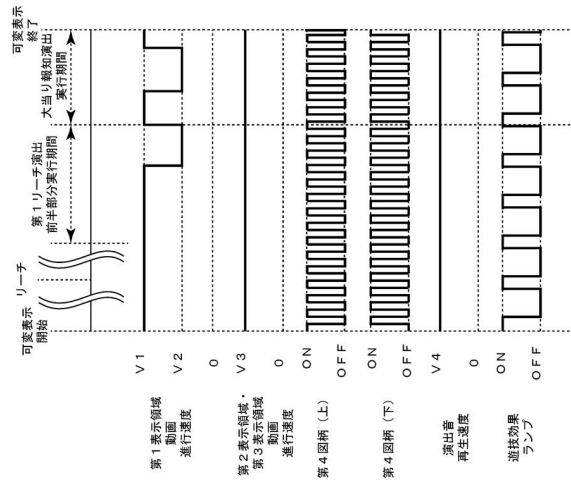
40

50

【図10-18】

【図10-18】

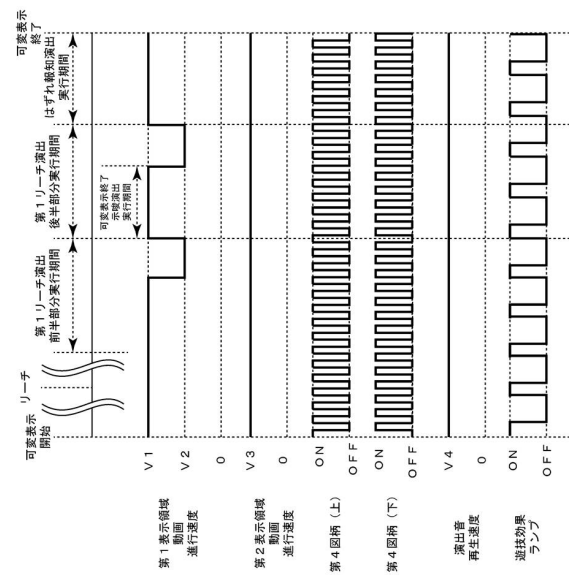
スーパーリーチα1の可変表示



【図10-19】

【図10-19】

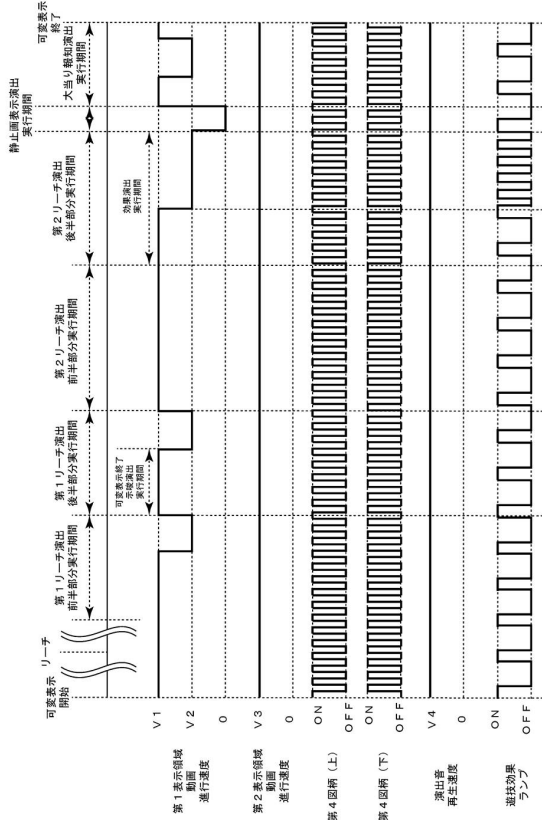
スーパーリーチα2の可変表示



【図10-20】

【図10-20】

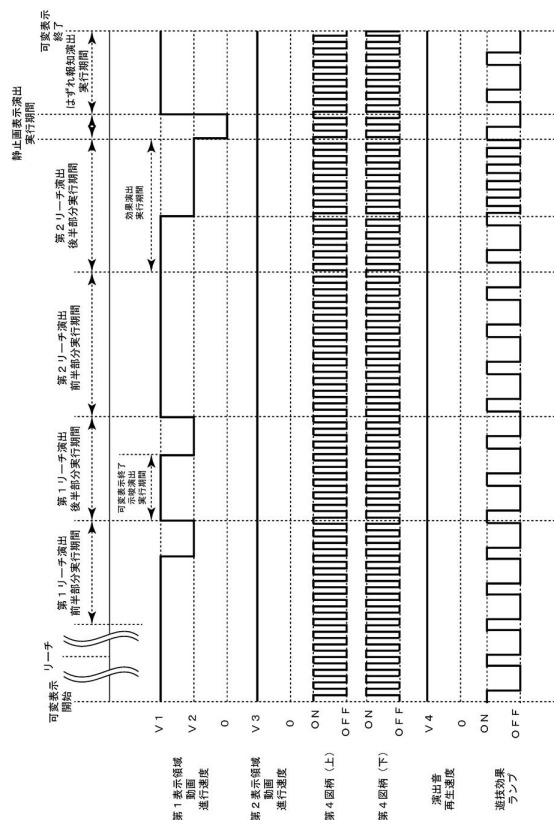
スーパーリーチα3 (大当り) の可変表示



【図10-21】

【図10-21】

スーパーリーチα3 (はずれ) の可変表示



10

20

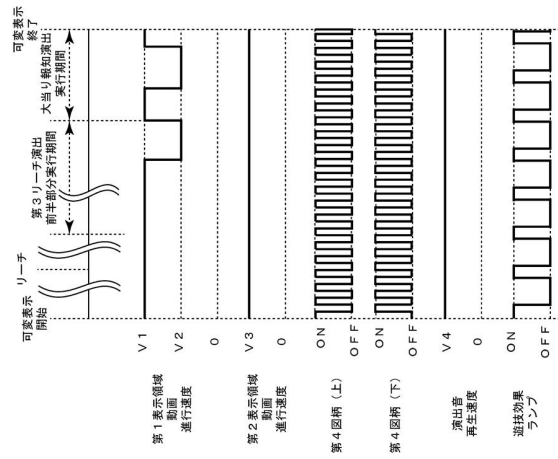
30

40

50

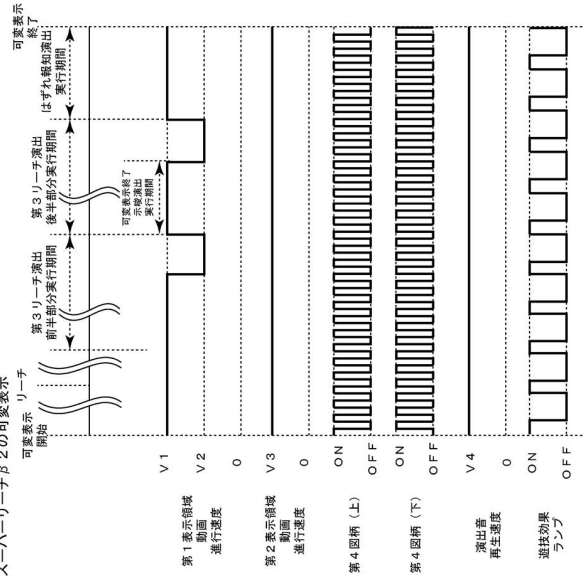
【図10-22】

スーパーリーチβ1の可変表示



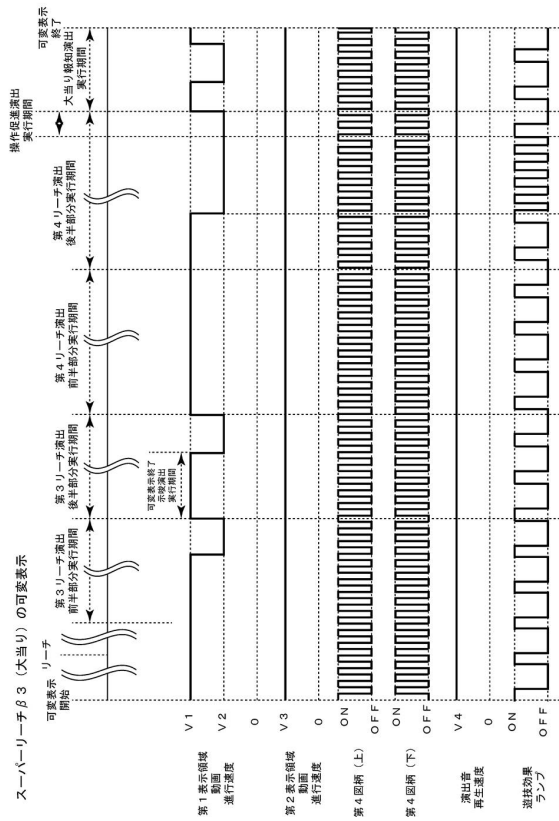
【図10-23】

スーパーリーチβ2の可変表示



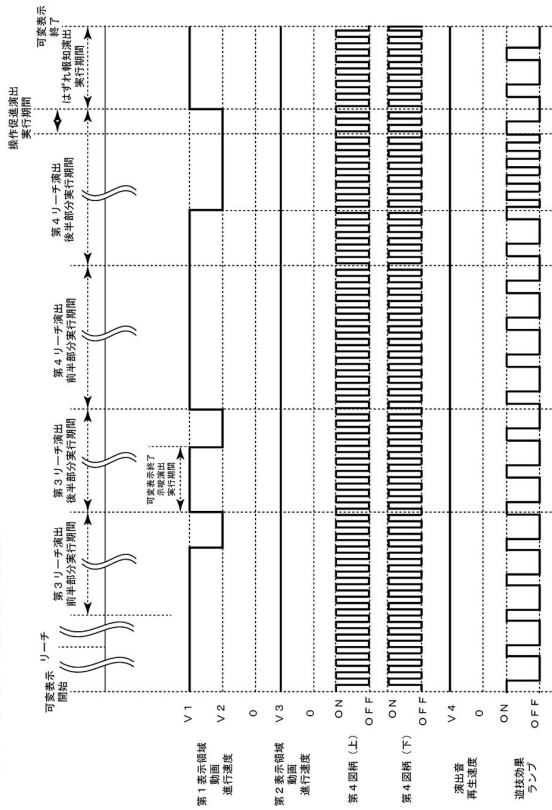
【図10-24】

スーパーリーチβ3(大当り)の可変表示



【図10-25】

スーパーリーチβ3(はずれ)の可変表示



10

20

30

40

50

【図 10-30】

【図 10-30】 第2リーチ演出

(A) 静止画表示演出



(B) 大当り報知演出



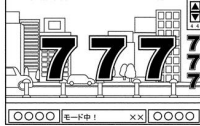
(C)



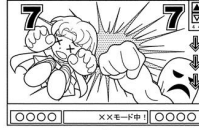
(D)



(E)



(F) はずれ報知演出



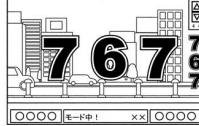
(G)



(H)



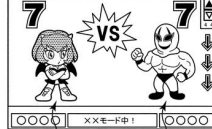
(I)



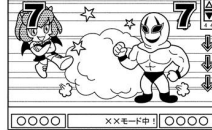
【図 10-31】

【図 10-31】 第3リーチ演出前半

(A)



(B)



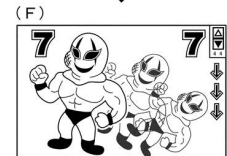
(C)



(D) バトル継続



【図 10-32】へ



【図 10-32】

【図 10-32】 第3リーチ演出後半

(A)



(B)



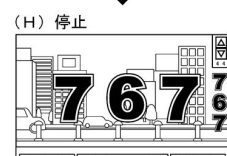
(C)



(D)

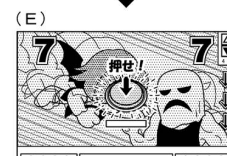
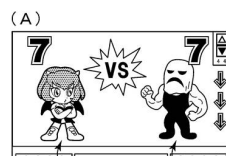


第4リーチ演出へ



【図 10-33】

【図 10-33】 第4リーチ演出A



【図 10-35】へ

10

20

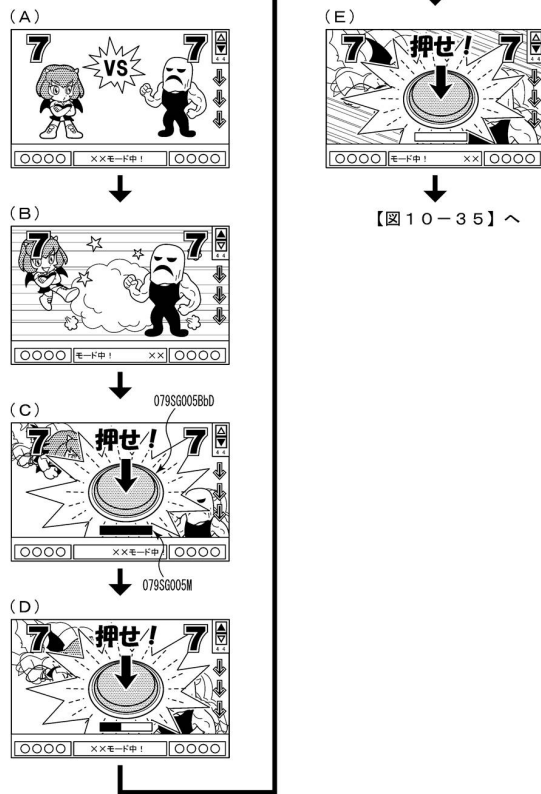
30

40

50

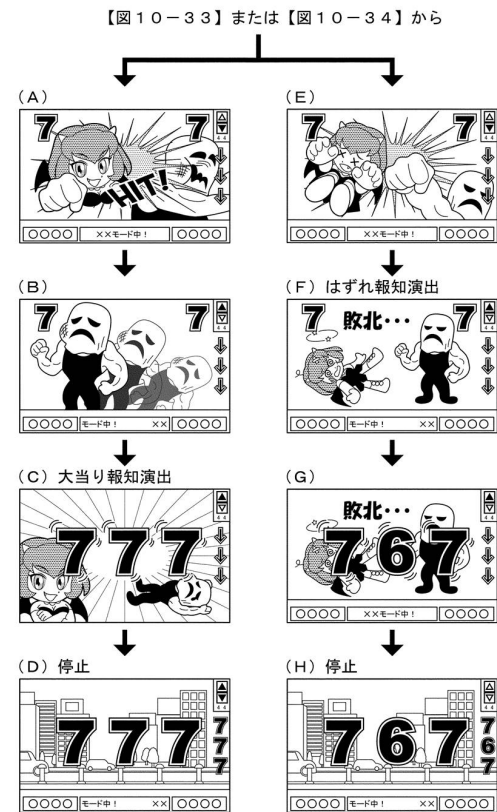
【図 10-34】

【図 10-34】 第4リーチ演出B



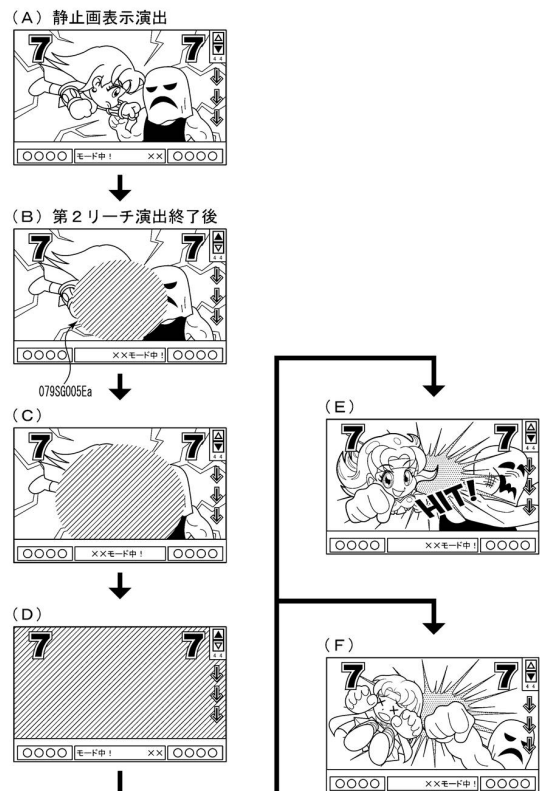
【図 10-35】

【図 10-35】



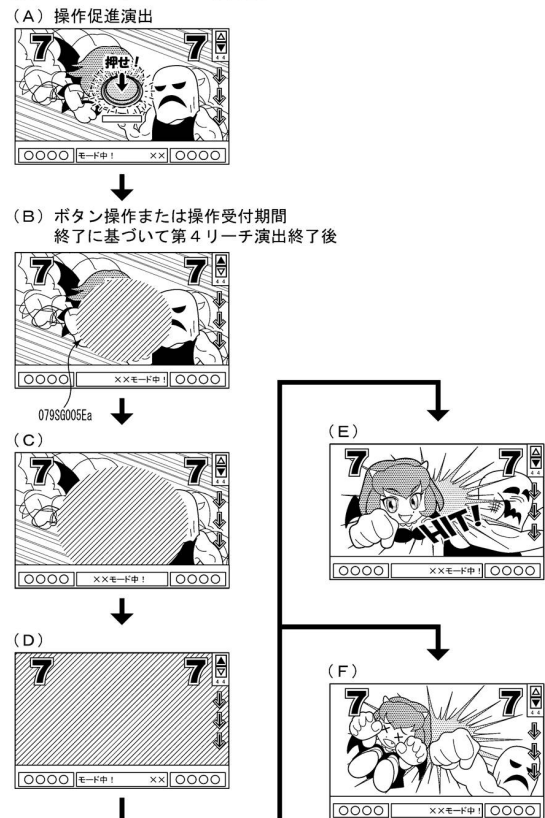
【図 10-36】

【図 10-36】 変形例 079SG-2



【図 10-37】

【図 10-37】 変形例 079SG-2



10

20

30

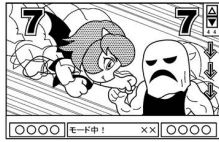
40

50

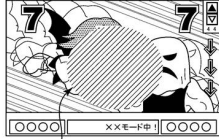
【圖 10-38】

【图 10-38】 变形例 079SG-3

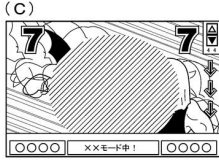
(A) 第4リーチ演出終了



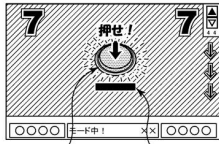
(B) 報知演出に移行



079SG005Ea



(D) 報知演出の一部として
操作促進演出実行



079SG005Ba | 079SG005M

079SG005Ba | 079SG005M



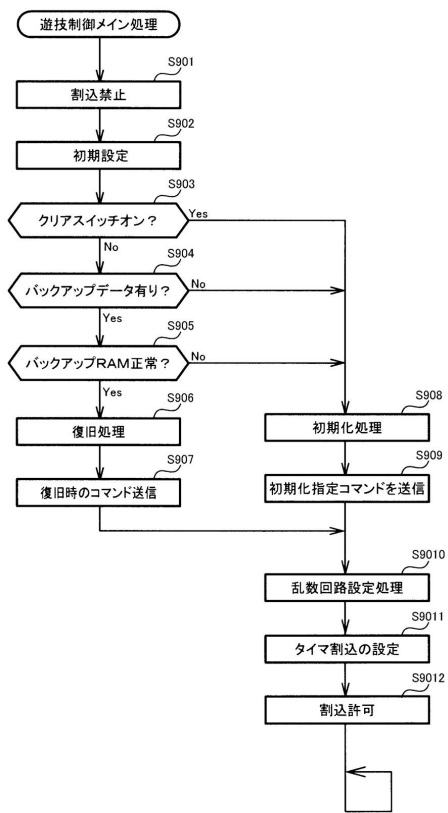
(F)



○○○○ ××モード中! ○○○○

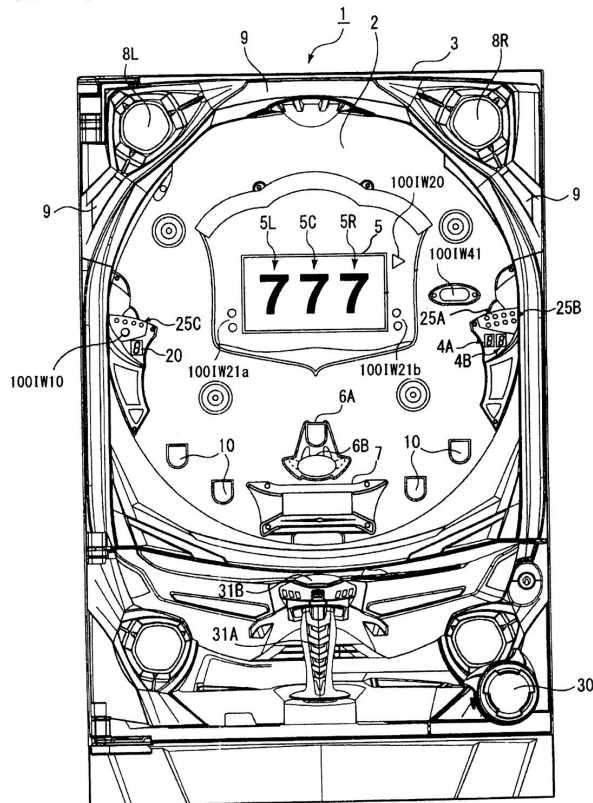
【図 11】

【図11】



【図 12-1】

【圖12-1】



【圖 12-2】

【图12-2】

A) 非満額状態 (低満額状態)【特別四捨五入】					
設定値【1】	設定値【2】	設定値【3】	設定値【4】	設定値【5】	設定値【6】
大当り率	205/65536	219/65536	226/65536	234/65536	242/65536
大当り率	(約1/319)	(約1/310)	(約1/290)	(約1/280)	(約1/270)
はずれ大当り率	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ大当り率	(約1/403)	(約1/403)	(約1/403)	(約1/403)	(約1/403)
はずれ大当り率	65167/65536	65161/65536	65146/65536	65138/65536	65130/65536
はずれ大当り率	(約1/403)	(約1/403)	(約1/403)	(約1/403)	(約1/403)

	設定値[1]	設定値[2]	設定値[3]	設定値[4]	設定値[5]	設定値[6]
大当り確率	0.050/0.5536	2110/65536	2180/65536	2280/65536	2340/65536	2420/65536
はずれ確率	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短付)	63322/65536	63262/65536	63192/65536	63112/65536	63032/65536	62952/65536

【図 12 - 3】

【図12-3】

(A) 非確変状態 (低確率状態) 【第2特別図柄用】

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536 (約1/319)	211/65536 (約1/310)	218/65536 (約1/300)	226/65536 (約1/290)	234/65536 (約1/280)	242/65536 (約1/270)
はずれ確率 (時短付)	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率 (時短無)	65003/65536	64997/65536	64990/65536	64982/65536	64974/65536	64966/65536

(B) 確変状態 (高確率状態) 【第2特別図柄用】

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2110/65536	2180/65536	2260/65536	2340/65536	2420/65536
はずれ確率 (時短付)	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率 (時短無)	63158/65536	63098/65536	63028/65536	62948/65536	62868/65536	62788/65536

【図 12 - 4】

【図12-4】

(A) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0 ~ 71	72 ~ 143	144 ~ 179

(B) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0 ~ 71	72 ~ 170	171 ~ 179

10

20

【図 12 - 5】

【図12-5】

(A) 時短種別判定テーブル (第1特別図柄用)

時短種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
時短はずれA	時短はずれB	時短はずれC
0 ~ 59	60 ~ 119	120 ~ 179

(B) 時短種別判定テーブル (第2特別図柄用)

時短種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
時短はずれA	時短はずれB	時短はずれC
0 ~ 59	60 ~ 119	120 ~ 179

【図 12 - 6】

【図12-6】

時短種別	遊技状態	
	通常状態	時短状態
時短はずれA	時短回数100回	次回大当りまで時短継続
時短はずれB	時短回数50回	時短回数200回
時短はずれC	時短回数30回	時短回数100回
救済時短	時短回数800回 (実質次回まで)	

30

40

50

【図 12-7】

【図12-7】

(A) 変動パターンテーブルA [大当り用 (教済時短突入変動を除く)]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
P B 2-1	3 0 0 0 0	ノーマルリーチ	2 0 %
P B 2-2	5 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 0 %
P B 2-3	6 3 0 0 0	スーパーリーチ β	5 0 %

(B) 変動パターンテーブルB [通常状態はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-1	1 2 0 0 0	通常変動	9 0 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(C) 変動パターンテーブルC [大当り経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-2	3 0 0 0	超短縮変動	1 0 %
P A 1-3	5 0 0 0	短縮変動	8 0 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(D) 変動パターンテーブルD [時短はずれ経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-2	3 0 0 0	超短縮変動	8 0 %
P A 1-3	5 0 0 0	短縮変動	1 0 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

【図 12-9】

【図12-9】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターンX X指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (X X=変動パターン番号)
9 0	0 0	表示結果1指定	可変表示結果をはずれ (時短なし) とすることの指定
9 0	0 1	表示結果2指定	可変表示結果を時短はずれAとすることの指定
9 0	0 2	表示結果3指定	可変表示結果を時短はずれBとすることの指定
9 0	0 3	表示結果4指定	可変表示結果を時短はずれCとすることの指定
9 0	0 4	表示結果5指定	可変表示結果を通常大当りとするの指定
9 0	0 5	表示結果6指定	可変表示結果を確変大当りとするの指定
9 0	0 6	表示結果7指定	可変表示結果を突然確変大当りとするの指定
9 5	X X	教済時短回数1指定	教済時短までX Xで示す変動回数 (1 2 6以下) であることの指定
9 6	X X	教済時短回数2指定	教済時短までX Xで示す変動回数 (1 0 0単位の数) であることの指定
9 7	X X	復旧時教済時短回数指定	復旧時に教済時短までX Xで示す変動回数以内であることの指定
A 0	0 0	第1図柄確定A指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間2 0秒であることの指定
A 0	0 1	第1図柄確定B指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間1 0秒であることの指定
A 0	0 2	第1図柄確定C指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0. 5秒であることの指定
A 1	0 0	第2図柄確定A指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間2 0秒であることの指定
A 1	0 1	第2図柄確定B指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間1 0秒であることの指定
A 1	0 2	第2図柄確定C指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0. 5秒であることの指定
B 0	0 0	大当り開始指定 (ファンファール指定)	大当り遊技の開始を指定
B 0	0 1	大当り終了指定 (エンディング指定)	大当り遊技の終了を指定
B 1	X X	大入賞口開放中表示	X Xで示すラウンド中の表示指定
B 2	X X	大入賞口開放後表示	X Xで示すラウンド後の表示指定
B 4	0 0	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定

【図 12-8】

【図12-8】

(E) 変動パターンテーブルE [教済時短経由、時短状態はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-4	1 5 0 0	極超短縮変動	9 5 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	1 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	—
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	—

(F) 変動パターンテーブルF [教済時短直前用] (ただし、保留3以下)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-3	5 0 0 0	短縮変動	9 5 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	—
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	—

(G) 変動パターンテーブルG [教済時短直前用] (ただし、保留4)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-1	1 2 0 0 0	通常変動	9 5 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	—
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	—

(H) 変動パターンテーブルH [確変状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-2	3 0 0 0	超短縮変動	9 0 %
P A 1-3	5 0 0 0	短縮変動	—
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(I) 変動パターンテーブルI [教済時短変動はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 3-1	2 5 0 0 0	突入はずれ	1 0 0 %

(J) 変動パターンテーブルJ [教済時短変動大当り用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 3-2	3 5 0 0 0	突入見せかけ大当り	1 0 0 %

【図 12-10】

【図12-10】

MODE	EXT	名称	内容
C 0	0 0	第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C 0	0 1	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C 1	0 0	第1保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したことの指定
C 1	0 1	第2保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したことの指定
E 0	0 0	通常状態指定	遊技状態が通常状態に制御されることを指定
E 0	0 1	時短状態A指定	大当り終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E 0	0 2	時短状態B指定	時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E 0	0 3	時短状態C指定	教済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E 0	0 4	確変状態指定	遊技状態が確変状態に制御されることを指定
E 1	0 0	右打ち報知開始指定	右打ち報知を開始することの指定
E 1	0 1	右打ち報知終了指定	右打ち報知を終了することの指定
F 0	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
F 1	X X	設定値指定	X Xで示す設定値に設定されていることを指定

10

20

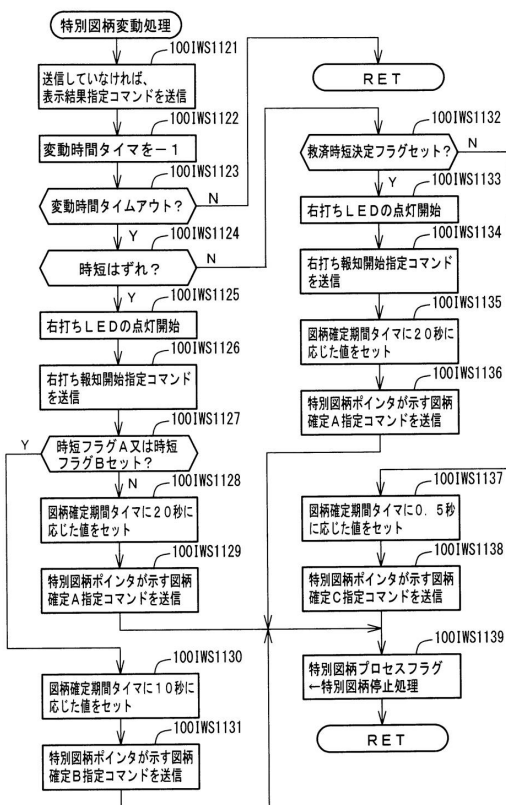
30

40

50

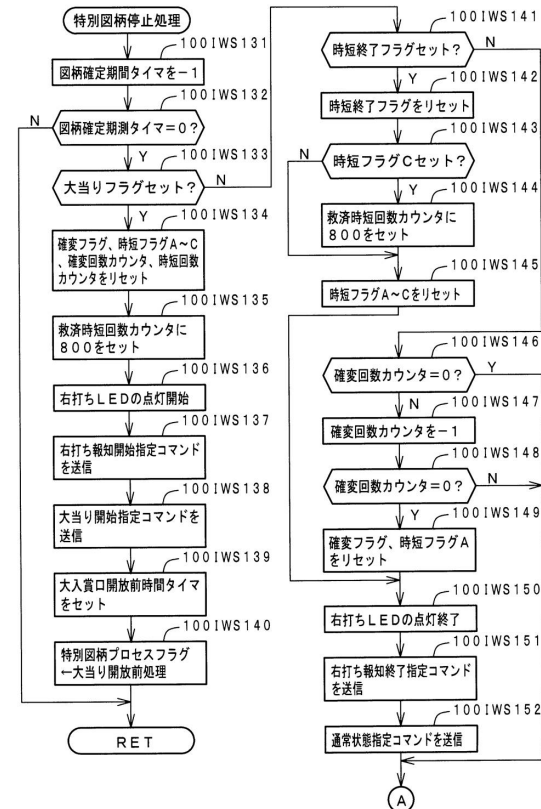
【図 12-15】

【图12-15】



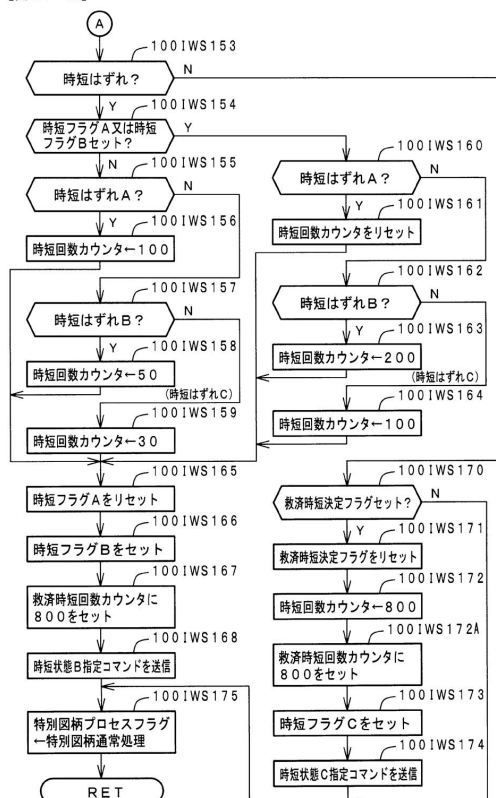
【図 12-16】

【图12-16】



【図 12-17】

【图12-17】



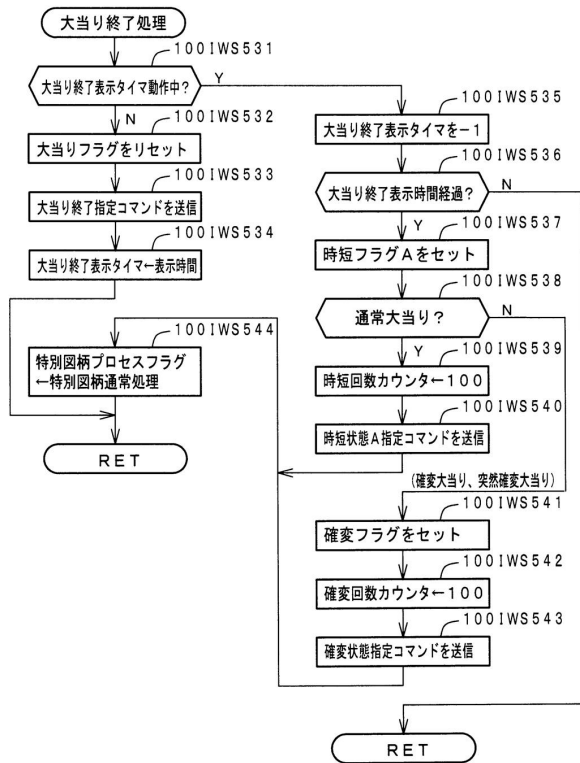
【図 12-18】

【図12-18】

外部出力信号名	出力タイミング及び出力期間
大当り 1 信号	大当り遊技中に出力
大当り 2 信号	大当り遊技中及び時短状態中に出力
大当り 3 信号	時短はずれの図柄確定期間中に出力
大当り 4 信号	救済時短の図柄確定期間中に出力
変動停止信号	図柄確定期間の開始時に出力

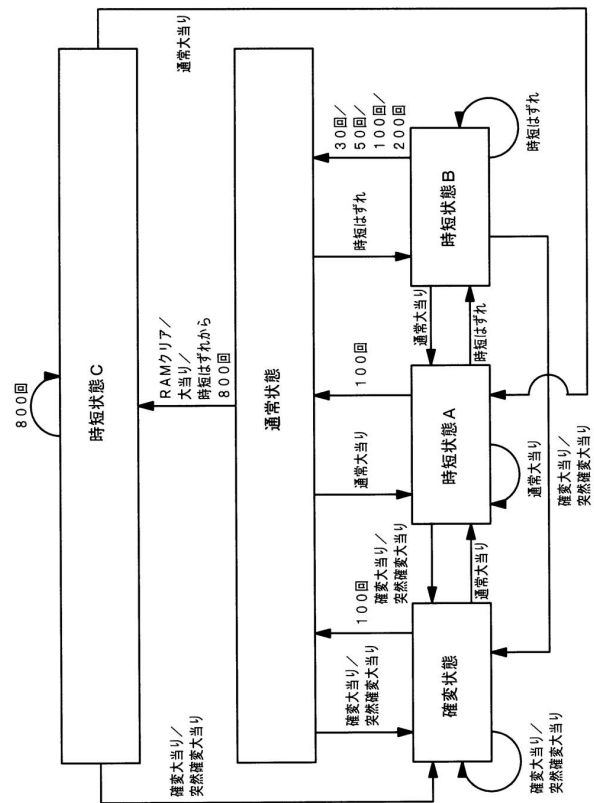
【図 12-19】

【图12-19】



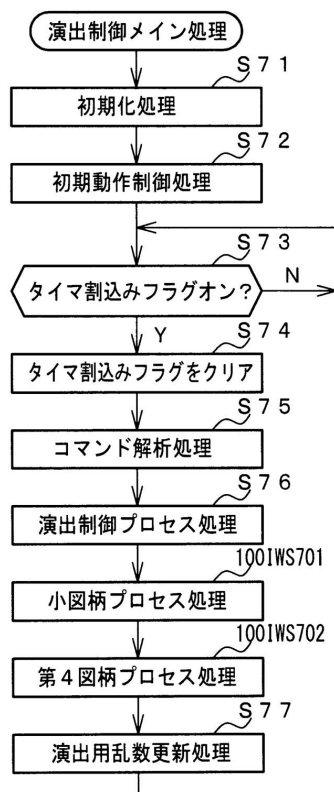
【図 12-20】

【图12-20】



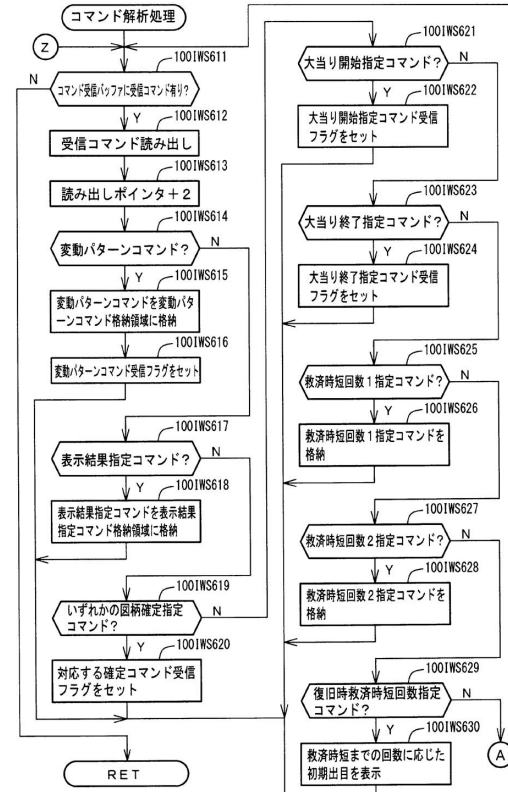
【図 12-21】

【図12-21】



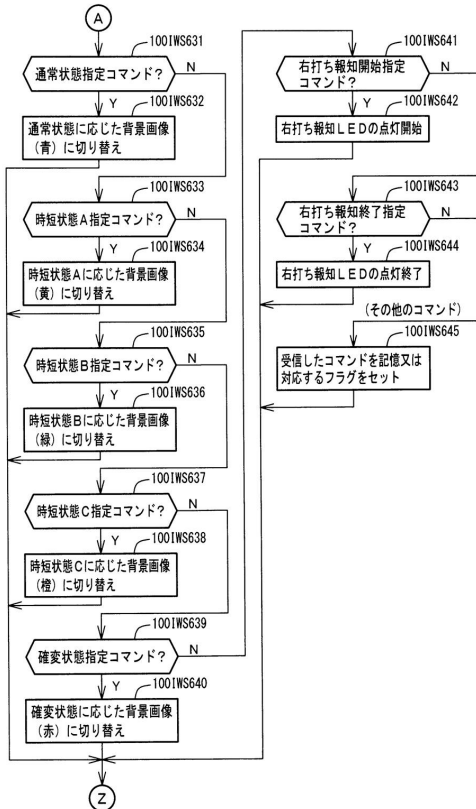
【図 12-22】

【图12-22】



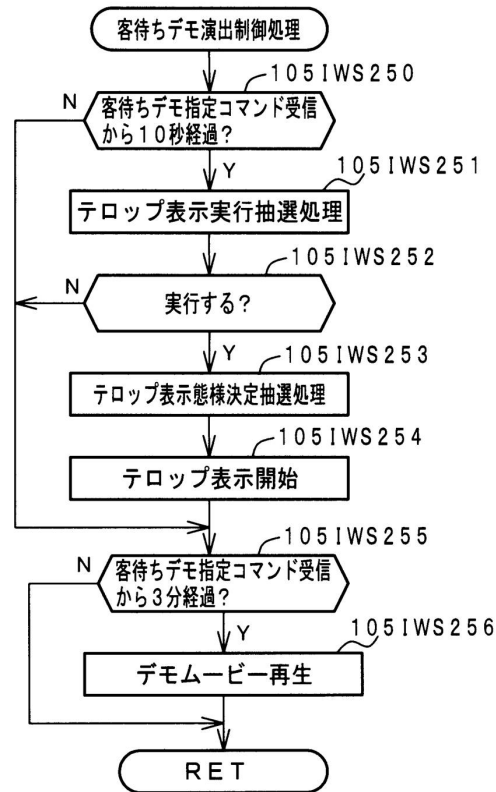
【図 1 2 - 2 3】

【図12-23】



【図 1 2 - 2 4】

【図12-24】



【図 1 2 - 2 5】

【図12-25】

(A) テロップ表示実行抽選テーブル(設定値: 1)

実行の有無	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
実行する	30%	40%	50%
実行しない	70%	60%	50%

(B) テロップ表示実行抽選テーブル(設定値: 6)

実行の有無	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
実行する	60%	70%	80%
実行しない	40%	30%	20%

(C) テロップ態様決定抽選テーブル(設定値: 1)

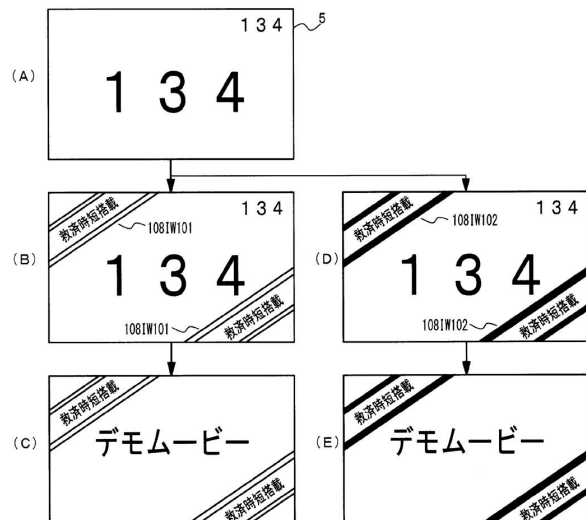
演出態様(色)	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
赤	40%	70%	80%
青	60%	30%	20%

(D) テロップ態様決定抽選テーブル(設定値: 6)

演出態様(色)	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
赤	70%	80%	90%
青	30%	20%	10%

【図 1 2 - 2 6】

【図12-26】



10

20

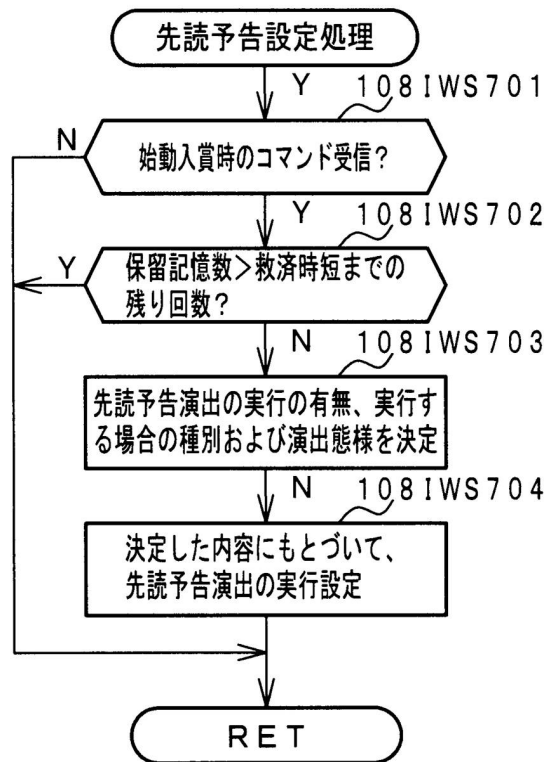
30

40

50

【図12-27】

【図12-27】



【図12-28】

【図12-28】

(A) 先読予告演出実行決定テーブル(時短状態C以外)

実行の有無	大当り	はずれ
実行する	70%	10%
実行しない	30%	90%

(B) 先読予告演出実行決定テーブル(時短状態C)

実行の有無	大当り	はずれ
実行する	70%	1%
実行しない	30%	99%

(C) 先読予告演出種別決定テーブル(時短状態C以外)

演出種別	大当り	はずれ
チャンス目	70%	10%
保留変化	30%	90%

(D) 先読予告演出種別決定テーブル(時短状態C)

演出種別	大当り	はずれ
チャンス目	0%	0%
保留変化	100%	100%

(E) 先読予告演出態様決定テーブル(時短状態C以外)

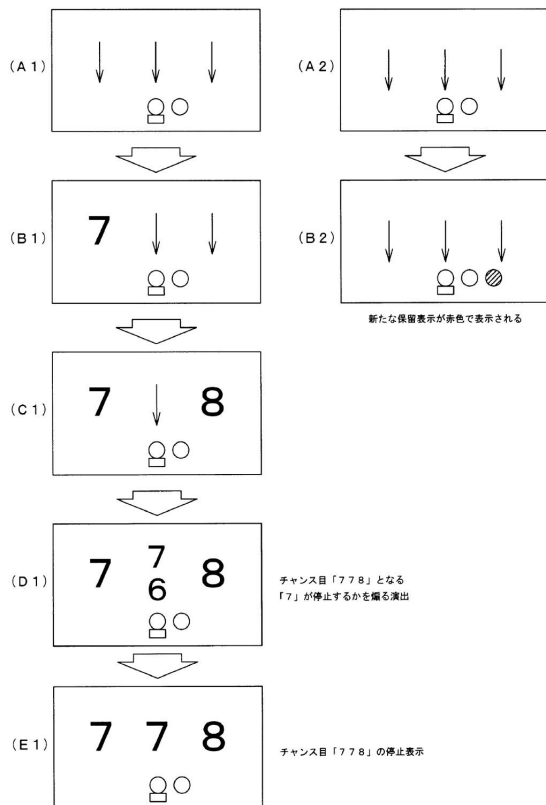
演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	70%	10%
青	30%	90%

(F) 先読予告演出態様決定テーブル(時短状態C)

演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	100%	100%
青	0%	0%

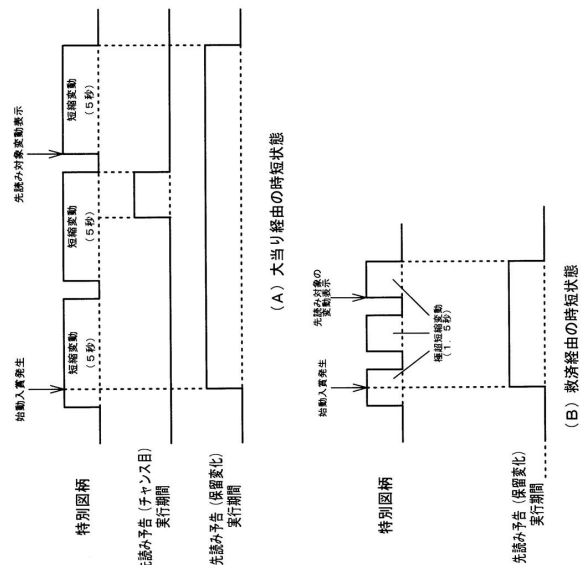
【図12-29】

【図12-29】



【図12-30】

【図12-30】



10

20

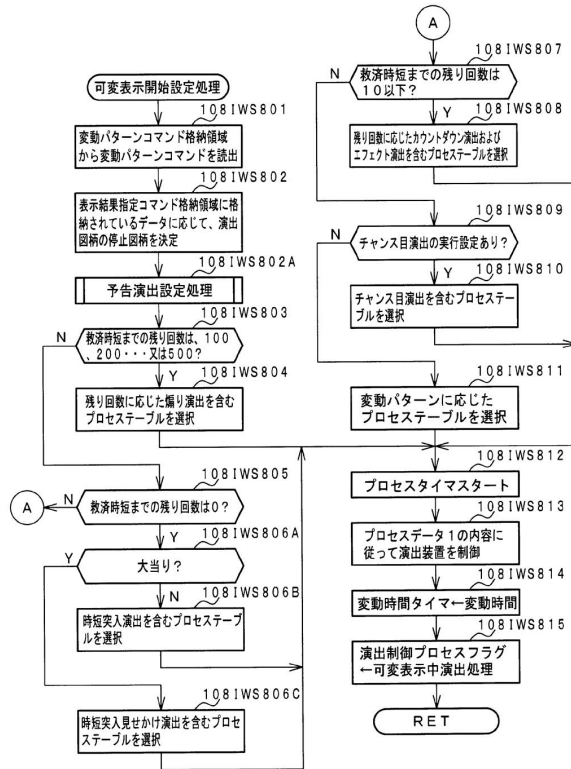
30

40

50

【図 12-31】

【図12-31】



【図 12-32】

【図12-32】

(A) 予告演出実行決定テーブル(教済時短までの残り回数>10)

実行の有無	大当り	はずれ
実行する	70%	10%
実行しない	30%	90%

(B) 予告演出実行決定テーブル(教済時短までの残り回数≤10)

実行の有無	大当り	はずれ
実行する	70%	1%
実行しない	30%	99%

(C) 予告演出態様決定テーブル(教済時短までの残り回数>10)

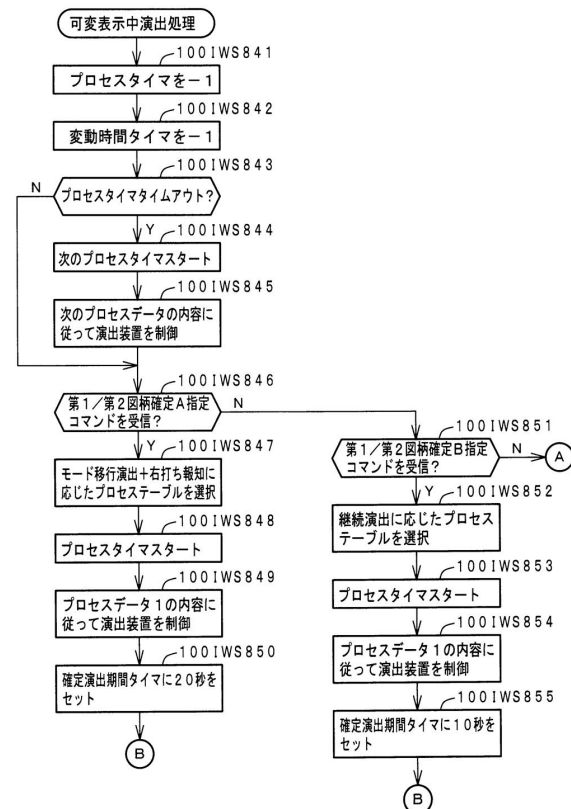
演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	70%	10%
青	30%	90%

(D) 予告演出態様決定テーブル(教済時短までの残り回数≤10)

演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	70%	1%
青	30%	99%

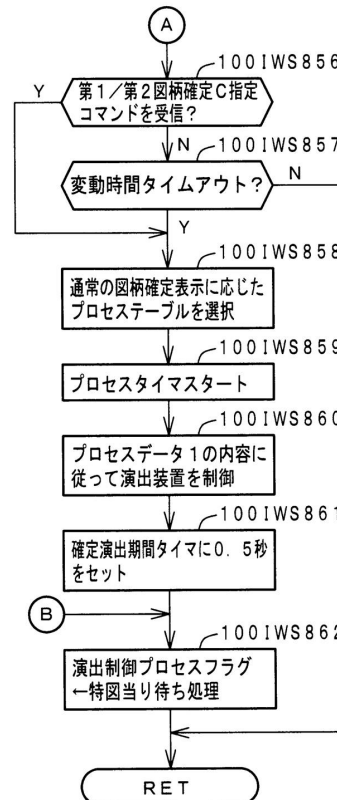
【図 12-33】

【図12-33】



【図 12-34】

【図12-34】



10

20

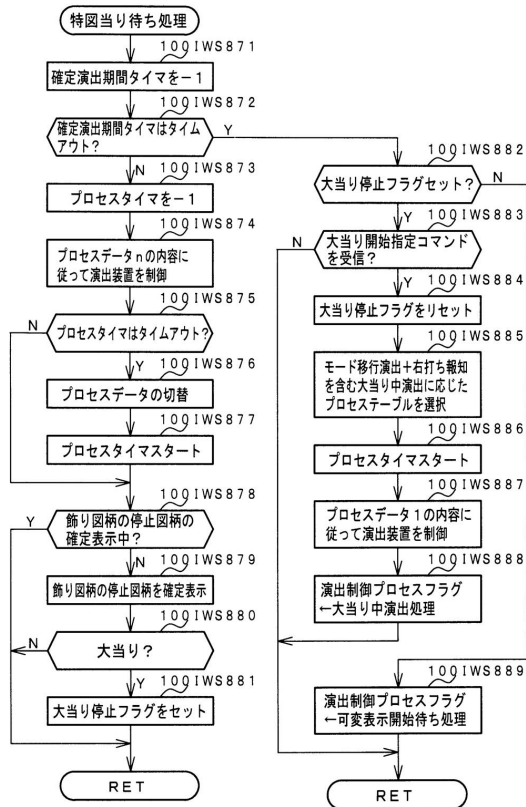
30

40

50

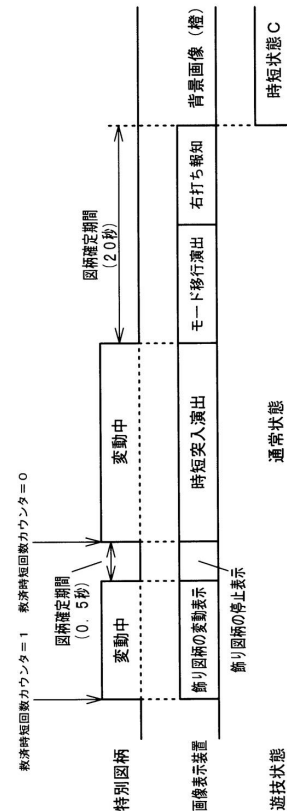
【図 12-35】

【图12-35】



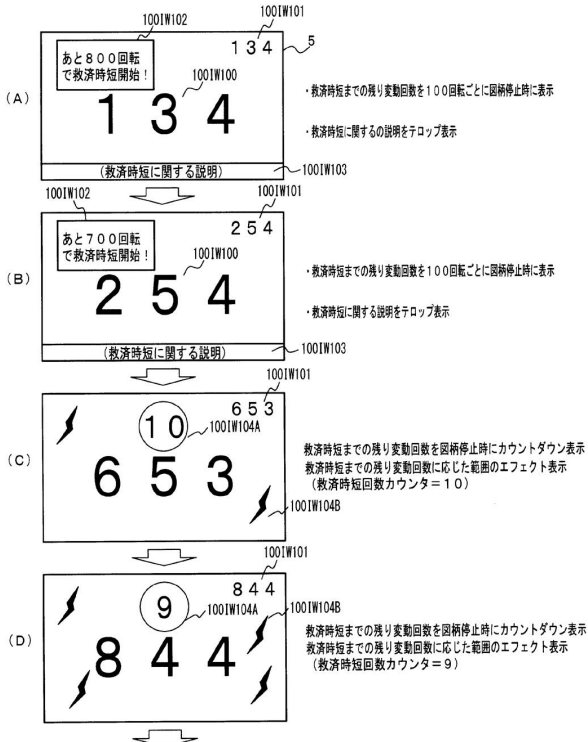
【図 12-36】

【图12-36】



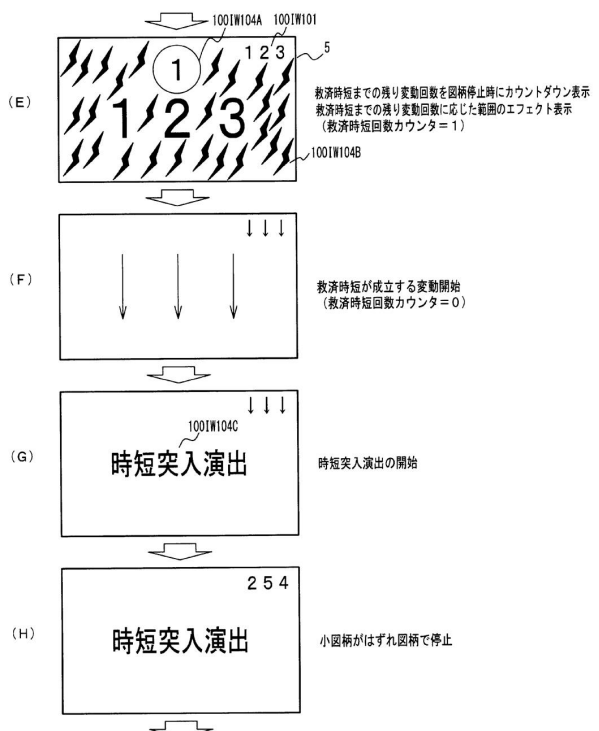
【図 12-37】

【图12-37】



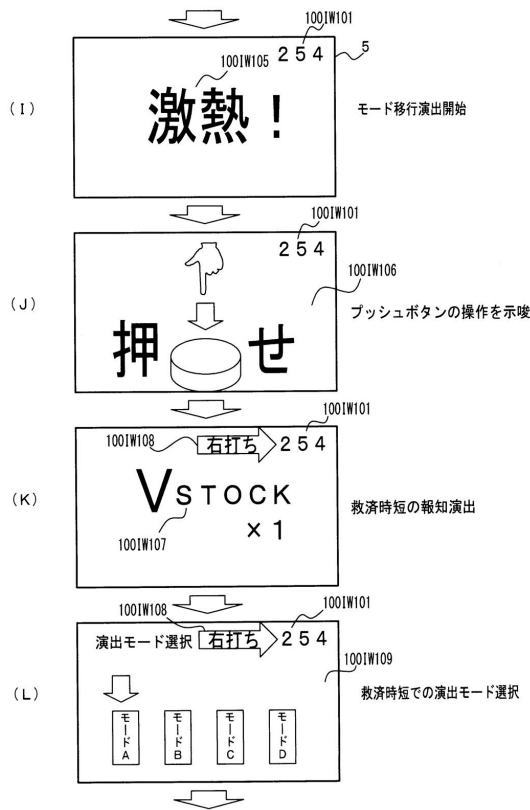
【図 12-38】

【图12-38】



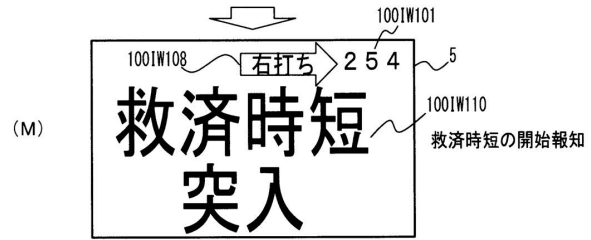
【図 12-39】

【図12-39】



【図 12-40】

【図12-40】

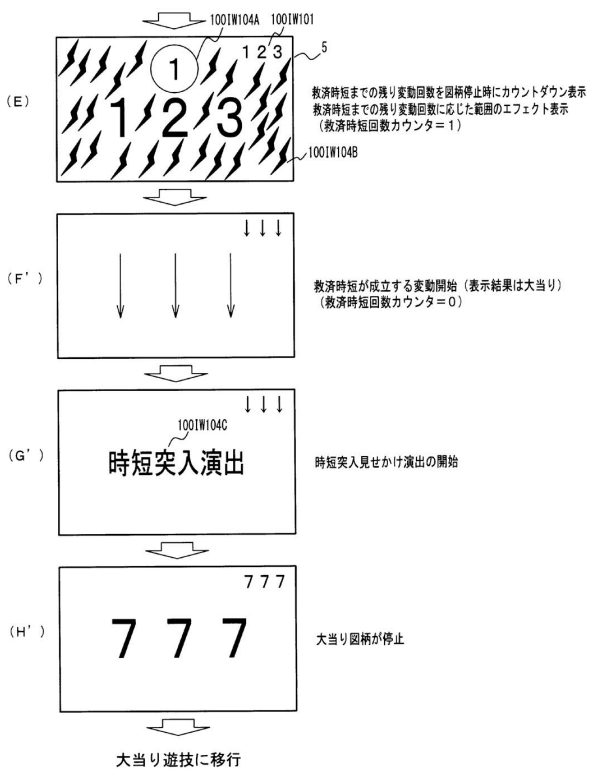


10

20

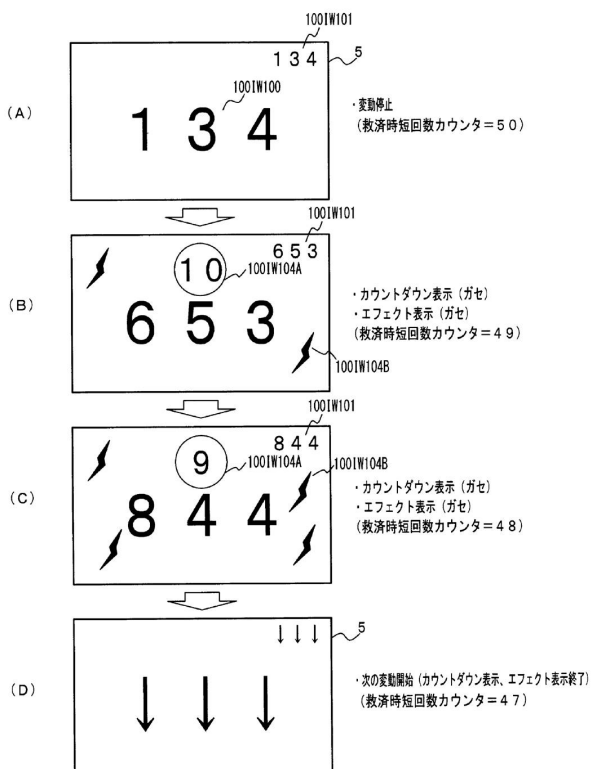
【図 12-41】

【図12-41】



【図 12-42】

【図12-42】



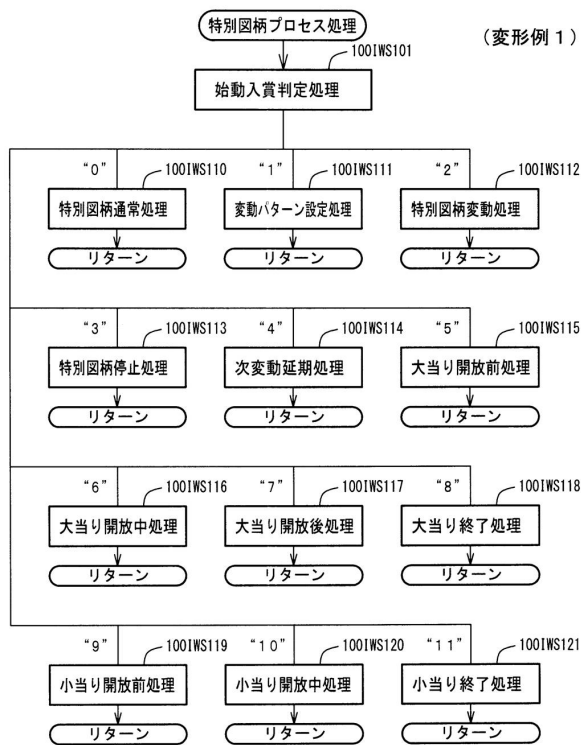
30

40

50

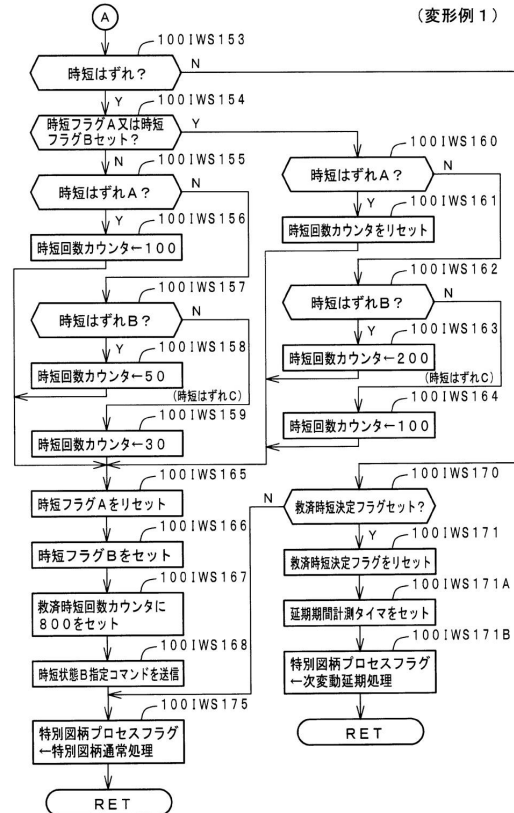
【図 12-43】

【図12-43】



【図 12-44】

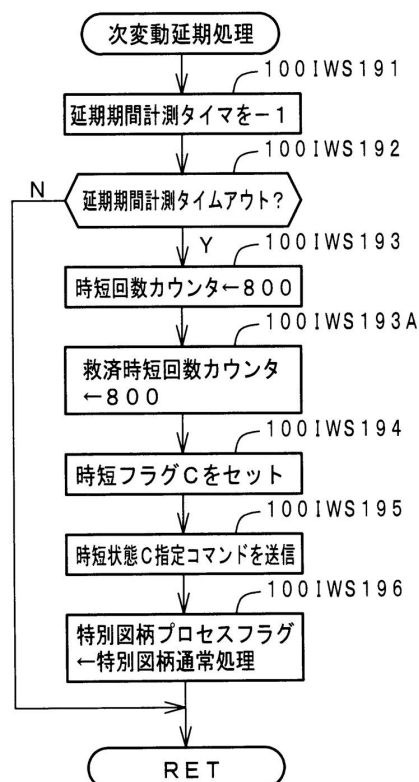
【図12-44】



【図 12-45】

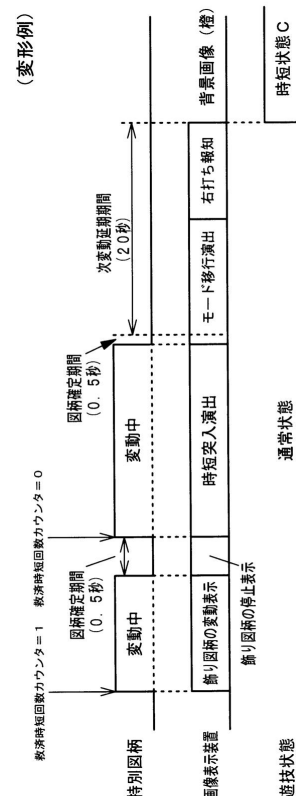
【図12-45】

(変形例 1)



【図 12-46】

【図12-46】



10

20

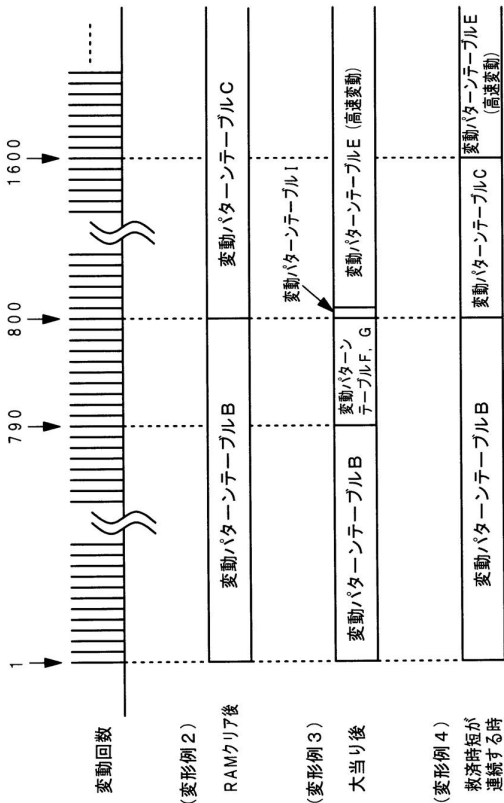
30

40

50

【図 1 2 - 4 7】

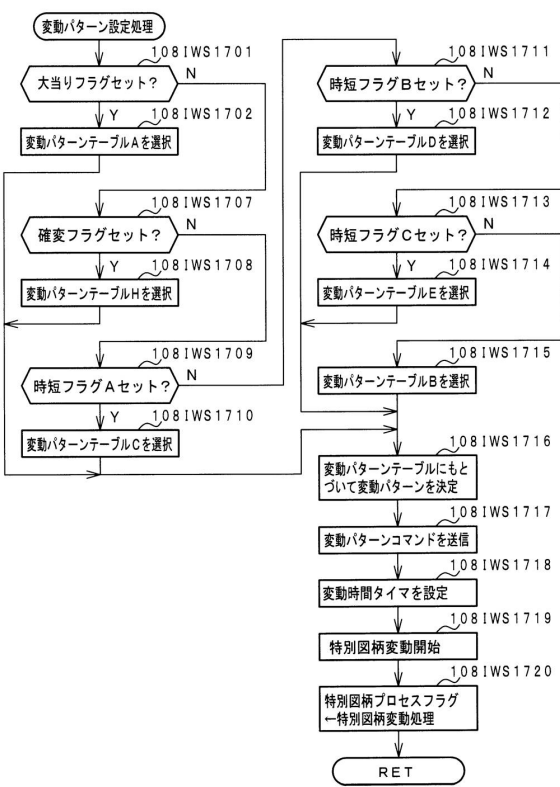
【図12-47】



【図 1 2 - 4 8】

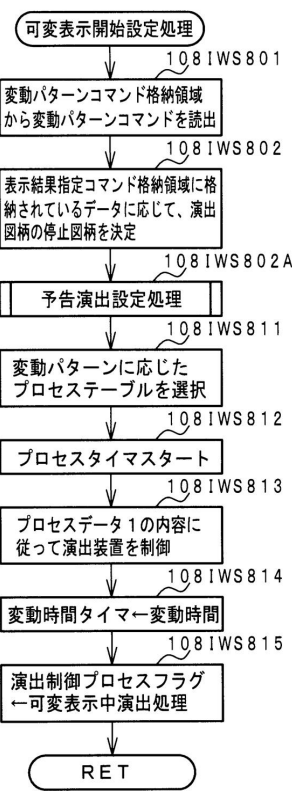
【図12-48】

(実施例 2)



【図 1 2 - 4 9】

【図12-49】 (実施例 2)



【図 1 2 - 5 0】

【図12-50】

(実施例 2)

(A) 予告演出実行決定テーブル

実行の有無	大当り	はずれ
実行する	70%	10%
実行しない	30%	90%

(B) 予告演出態様決定テーブル

演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	70%	10%
青	30%	90%

10

20

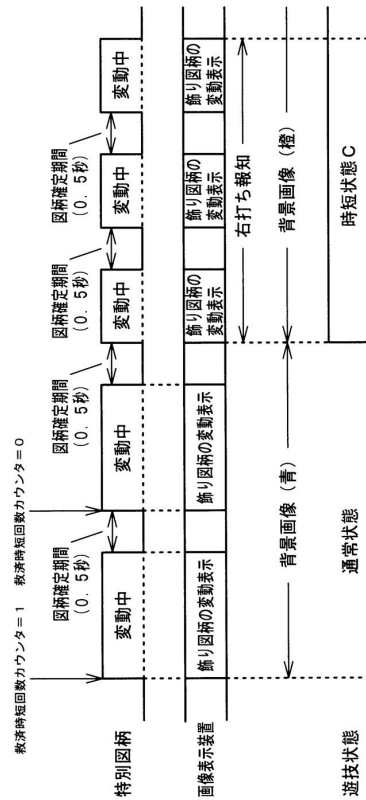
30

40

50

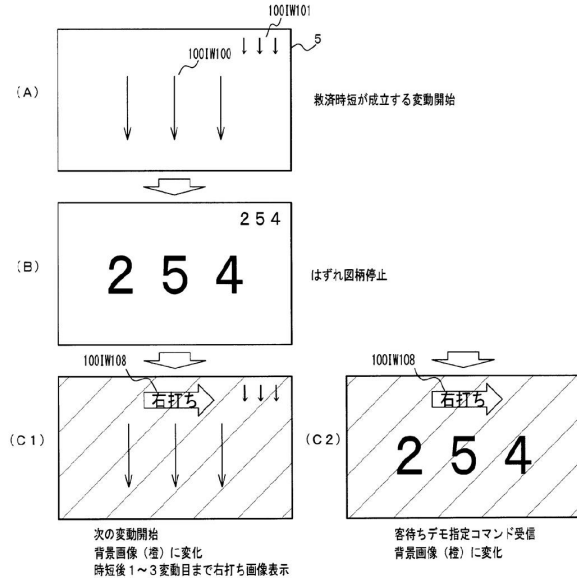
【図 12-51】

【図12-51】 (実施例2)



【図 12-52】

【図12-52】 (実施例2)

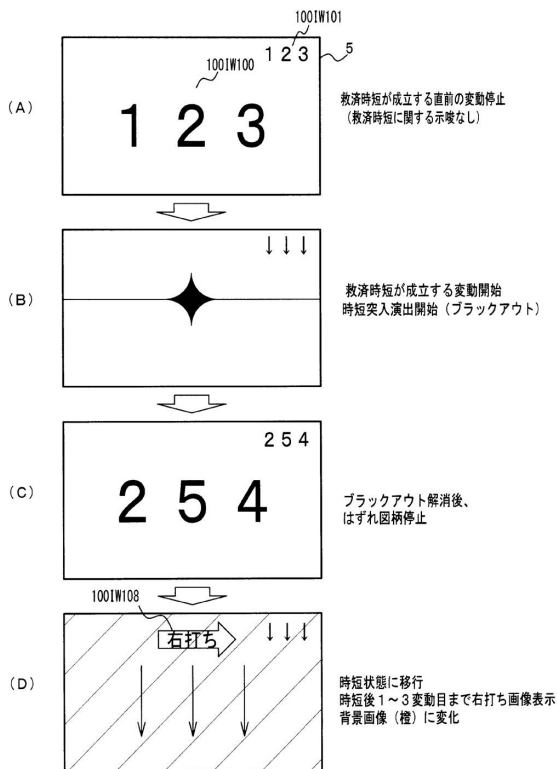


10

20

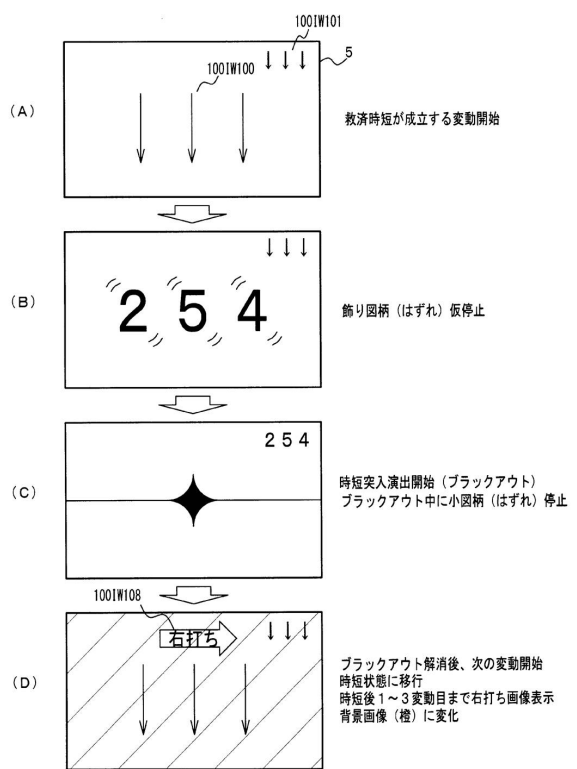
【図 12-53】

【図12-53】 (実施例2) [変形例1]



【図 12-54】

【図12-54】 (実施例2) [変形例2]



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2016-086890 (JP, A)
特開 2018-019784 (JP, A)
特開 2016-146941 (JP, A)
特開平 08-215390 (JP, A)
特開 2019-13564 (JP, A)
CR大海物語4 ぶるぶるチェンジ演出→マリンちゃんリーチ | パチンコ 試打, YouTube [online] [video], 2017年11月29日, <URL:<https://www.youtube.com/watch?v=PfPxJnYE-IU>>
, 主に 0:52-1:08 を参照。 , [2022年11月11日検索]
[CRAミニミニモンスターN70Z2] 懐かしの機種打ってみた! [第113章] , YouTube [online] [video], 2019年01月08日, <URL:<https://www.youtube.com/watch?v=L9qqil2GeYE>>
, 主に 3:19-3:38 を参照。 , [2022年11月11日]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7/02