

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2022-170922

(P2022-170922A)

(43)公開日 令和4年11月11日(2022.11.11)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

テーマコード (参考)

2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全518頁)

(21)出願番号 特願2021-77207(P2021-77207)

(22)出願日 令和3年4月30日(2021.4.30)

(71)出願人 000161806

京楽産業、株式会社

愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号

(74)代理人 100104880

弁理士 古部 次郎

(74)代理人 100107216

弁理士 伊與田 幸穂

(74)代理人 100125346

弁理士 尾形 文雄

(72)発明者 永縄 卓郎

愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号

京楽産業、株式会社内

(72)発明者 新名 憲治郎

愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号

京楽産業、株式会社内

最終頁に続く

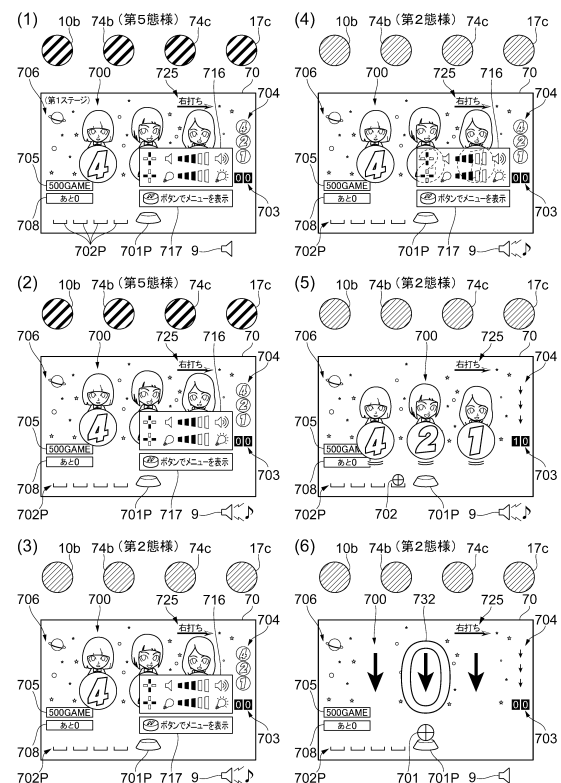
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、特別図柄の停止中であって記憶手段に保留記憶が記憶されていないときの始動条件の成立に基づき、情報表示を表示可能であり、第2モードに制御される場合に、第2モードを報知する特別演出を実行可能であり、第2モードにおいて特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であって記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに始動条件が成立した場合、特定位置における情報表示を視認困難又は視認不能にする。

【選択図】図200



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の進行を制御する主制御手段と、
演出を制御する演出制御手段と、を備え、
前記主制御手段は、
始動条件の成立に基づく判定情報により特別遊技を行うか否かを判定する判定手段と、
第 1 モードと、前記第 1 モードとは異なる第 2 モードとに制御可能なモード制御手段と

、
前記判定に基づく判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、
前記判定の結果に応じて特別図柄を変動させてから停止させる変動手段と、を有し、
前記演出制御手段は、

10

前記始動条件の成立に基づき、前記判定情報の内容を示唆する情報表示を表示手段における特定位置に表示可能であり、

前記特別図柄の停止中であって前記記憶手段に前記保留記憶が記憶されていないときの前記始動条件の成立に基づき、前記情報表示を表示可能であり、

前記第 2 モードに制御される場合に、前記第 2 モードを報知する特別演出を実行可能であり、

前記第 2 モードにおいて前記特別演出の開始以前であり且つ前記特別図柄の停止中であって前記記憶手段に前記保留記憶が記憶されていないときに前記始動条件が成立した場合、前記特定位置における前記情報表示を視認困難又は視認不能にすることを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

遊技機において、例えば特許文献 1 には、演出画像を用いて演出を行うことが記載されている。

【先行技術文献】

30

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】 特開 2016-097096 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、上記の特許文献に記載されたような遊技機では、興趣性を向上させるという点で、演出にさらなる改善の余地があった。

【0005】

本発明は、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記の目的を達成する本発明は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、遊技機 1）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板 110）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御基板 130）と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づく判定情報により特別遊技を行うか否かを判定する判定手段と、第 1 モードと、前記第 1 モードとは異なる第 2 モードとに制御可能なモード制御手段と、前記判定に基づく判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄を変動させてから停止させる変動手段と、を有し、前記演出制御手段は、前記始動条件の成立に基づき、前記判定情報の内容を示唆する情報表示を表示手段にお

50

ける特定位置に表示可能であり、前記特別図柄の停止中であって前記記憶手段に前記保留記憶が記憶されていないときの前記始動条件の成立に基づき、前記情報表示を表示可能であり、前記第2モードに制御される場合に、前記第2モードを報知する特別演出を実行可能であり、前記第2モードにおいて前記特別演出の開始以前であり且つ前記特別図柄の停止中であって前記記憶手段に前記保留記憶が記憶されていないときに前記始動条件が成立した場合、前記特定位置における前記情報表示を視認困難又は視認不能にすることを特徴とする。

【0007】

なお、本欄における上記符号は、本発明の説明に際して例示的に付したものであり、この符号により本発明が減縮されるものではない。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】遊技機の一例を示した正面図である。

【図2】遊技機の裏面側の一例を示した斜視図である。

【図3】遊技機の機能ブロック図である。

【図4】ベース表示器の詳細を説明するための図である。

【図5】画像制御基板の機能ブロック図である。

【図6】大当り判定テーブルおよび当り判定テーブルの一例を示した図である。

【図7】図柄決定テーブルの一例を示した図である。

【図8】テーブルシナリオの一例を説明するための図である。

【図9】テーブルシナリオの一例を説明するための他の図である。

【図10】各期間での変動パターン決定テーブルの具体例を説明するための図である。

【図11】各期間での変動パターン決定テーブルの他の具体例を説明するための図である。

。

【図12】非時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルの一例を示した図である。

【図13】時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルの一例を示した図である。

【図14】据置報知画像および残り回数画像の具体例を説明するための図である。

【図15】据置報知画像および残り回数画像の表示期間を説明するための図である。

【図16】第2時短遊技状態の開始時における各画面の具体例を説明するための図である。

。

【図17】時短遊技状態における各画面の具体例を説明するための図である。

【図18】開始時画像の表示期間の具体例を説明するための図である。

【図19】開始時画像の表示期間の他の具体例を説明するための図である。

【図20】残り回数画像の数字の更新時期の詳細を説明するための図である。

【図21】電源断が生じた場合の各画面の具体例を説明するための図である。

【図22】電源断が生じた場合の各画面の他の具体例を説明するための図である。

【図23】発動済期間を報知するための構成を説明するための図である。

【図24】左打ち画像の表示期間の具体例を説明するための図である。

【図25】第2時短遊技状態へ移行可能な旨を報知する構成を説明するための図である。

【図26】事前判定テーブルの一例を示した図である。

【図27】メインCPUによるメイン処理のフローチャートである。

【図28】メインCPUによるタイマ割込処理のフローチャートである。

【図29】メインCPUによる入力制御処理のフローチャートである。

【図30】メインCPUによる第1始動口検出スイッチ入力処理のフローチャートである。

。

【図31】メインCPUによる事前判定処理のフローチャートである。

【図32】メインCPUによる特図特電制御処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 3 3】メイン CPU による特別図柄記憶判定処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】メイン CPU による特別図柄停止時処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】メイン CPU による移行判定処理のフローチャートである。
- 【図 3 6】メイン CPU による普図普電処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】サブ CPU によるメイン処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】サブ CPU によるタイマ割込処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】サブ CPU によるコマンド解析処理 1 のフローチャートである。
- 【図 4 0】サブ CPU によるコマンド解析処理 2 のフローチャートである。
- 【図 4 1】サブ CPU による演出入力制御処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】ホスト CPU によるメイン処理のフローチャートである。 10
- 【図 4 3】ホスト CPU による割込処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図である。
- 【図 4 5】第 2 実施形態における終了演出の具体例を説明するための図である。
- 【図 4 6】第 2 実施形態における終了演出の実行時期の具体例を説明するための図である。
- 【図 4 7】第 2 実施形態における大当り判定テーブルおよび当り判定テーブルの一例を示した図である。
- 【図 4 8】第 3 実施形態における図柄決定テーブルの一例を示した図である。
- 【図 4 9】第 3 実施形態における非時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルの一例を示した図である。 20
- 【図 5 0】第 3 実施形態における時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルの一例を示した図である。
- 【図 5 1】第 3 実施形態における事前判定テーブルの一例を示した図である。
- 【図 5 2】第 3 実施形態におけるメイン CPU による事前判定処理のフローチャートである。
- 【図 5 3】第 3 実施形態におけるメイン CPU による特別図柄停止時処理のフローチャートである。
- 【図 5 4】第 3 実施形態におけるメイン CPU による移行判定処理等のフローチャートである。
- 【図 5 5】第 3 実施形態における各画面の模擬図である。 30
- 【図 5 6】第 3 実施形態における制限期間の具体例を説明するための図である。
- 【図 5 7】第 3 実施形態における普通図柄表示装置の変動時間の具体例を説明するための図である。
- 【図 5 8】第 3 実施形態における通図柄表示装置の変動時間の他の具体例を説明するための図である。
- 【図 5 9】第 3 実施形態における時短遊技状態が重複動作する具体例を説明するための図である。
- 【図 6 0】第 3 実施形態における時短遊技状態が終了する場合の具体例を説明するための図である。
- 【図 6 1】第 3 実施形態における時短遊技状態で表示される各画像の具体例を説明するための図である。 40
- 【図 6 2】第 3 実施形態における右打ち開始画像および左打ち開始画像の具体例を説明するための図である。
- 【図 6 3】第 3 実施形態におけるリザルト画像の具体例を説明するための図である。
- 【図 6 4】第 3 実施形態における計数期間の具体例を説明するための図である。
- 【図 6 5】第 4 実施形態における第 1 情報および第 2 情報を説明するための図である。
- 【図 6 6】変形例における開始時画像の表示期間を説明するための図である。
- 【図 6 7】遊技機の正面図である。
- 【図 6 8】遊技機の前面側の一部分の斜視図である。
- 【図 6 9】遊技機の裏面側の斜視図である。 50

- 【図 7 0】遊技盤の分解斜視図である。
- 【図 7 1】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。
- 【図 7 2】メイン R A M の各種記憶領域の一例を示す図である。
- 【図 7 3】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。
- 【図 7 4】主制御基板における初期設定処理を示す図である。
- 【図 7 5】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 7 6】主制御基板における入力制御処理を示す図である。
- 【図 7 7】主制御基板における第 1 始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。
- 【図 7 8】主制御基板における第 2 始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。
- 【図 7 9】主制御基板における特定領域検出スイッチ入力処理を示す図である。 10
- 【図 8 0】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。
- 【図 8 1】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示す図である。
- 【図 8 2】主制御基板における大当たり判定処理を示す図である。
- 【図 8 3】大当たり判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 8 4】特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 8 5】主制御基板における特図変動パターン判定処理を示す図である。
- 【図 8 6】通常用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 8 7】通常時短用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 8 8】通常時短用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 8 9】通常時短用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。 20
- 【図 9 0】通常時短用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 9 1】特殊時短用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 9 2】事前判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 9 3】主制御基板における特別図柄変動処理を示す図である。
- 【図 9 4】主制御基板における特別図柄停止処理を示す図である。
- 【図 9 5】制御データ判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 9 6】主制御基板における大当たり遊技処理を示す図である。
- 【図 9 7】主制御基板における小当たり遊技処理を示す図である。
- 【図 9 8】主制御基板における大当たり遊技終了処理を示す図である。
- 【図 9 9】遊技状態設定テーブルの一例を示す図である。 30
- 【図 1 0 0】小当たり遊技を経由しない大当たり遊技の終了時に参照される遊技状態を示す図である。
- 【図 1 0 1】小当たり遊技を経由する大当たり遊技の終了時に参照される遊技状態を示す図である。
- 【図 1 0 2】遊技モードの推移を示すモードフローである。
- 【図 1 0 3】主制御基板における普図普電制御処理を示す図である。
- 【図 1 0 4】主制御基板における普通図柄変動処理を示す図である。
- 【図 1 0 5】普図普電制御処理で用いられる各種判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 0 6】主制御基板における外部情報データ作成処理を示す図である。
- 【図 1 0 7】遊技情報として出力される各種信号を説明するための図である。 40
- 【図 1 0 8】主制御基板における性能表示データ設定処理を示す図である。
- 【図 1 0 9】各遊技区間における情報表示器の表示情報を示す図である。
- 【図 1 1 0】設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
- 【図 1 1 1】設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
- 【図 1 1 2】各種駆動源の各種動作タイミングにおける動作比較表である。
- 【図 1 1 3】第 1 変形例の主制御基板における初期設定処理を示す図である。
- 【図 1 1 4】第 1 変形例の主制御基板における R W M クリア処理を示す図である。
- 【図 1 1 5】 R W M クリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
- 【図 1 1 6】各種駆動源の各種動作タイミングにおける動作比較表である。 50

- 【図 1 1 7】 第 2 変形例の主制御基板における初期設定処理を示す図である。
- 【図 1 1 8】 RWM クリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
- 【図 1 1 9】 第 3 変形例の主制御基板における初期設定処理を示す図である。
- 【図 1 2 0】 RWM クリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
- 【図 1 2 1】 第 4 変形例の主制御基板における初期設定処理を示す図である。
- 【図 1 2 2】 RWM クリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
- 【図 1 2 3】 通常時短遊技状態が発生する場合のタイミングチャートである。 10
- 【図 1 2 4】 通常時短遊技状態が終了する場合のタイミングチャートである。
- 【図 1 2 5】 特殊時短遊技状態の開始前から終了後にかけてのタイミングチャートである。
- 【図 1 2 6】 演出制御部のメイン処理を示す図である。
- 【図 1 2 7】 演出制御部のタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 1 2 8】 演出制御部のコマンド解析処理を示す図である。
- 【図 1 2 9】 演出制御部のアイコン変化演出決定処理を示す図である。
- 【図 1 3 0】 アイコン最終表示態様決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 3 1】 変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 3 2】 演出制御部の入賞時発光演出決定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 3 3】 入賞時発光演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 3 4】 演出制御部の先読み連続演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 5】 先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 3 6】 先読みカウントダウン演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 3 7】 演出制御部における変動演出パターン判定処理を示す図である。
- 【図 1 3 8】 時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 3 9】 演出制御部の特殊時短系演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 0】 通常遊技状態中に先読み演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 1 4 1】 突入バトルモードに移行した後に変動演出が実行される場合の演出例を示す図である。 30
- 【図 1 4 2】 突入バトルモードの最終回の変動演出で大当たりとなる場合の演出例を示す図である。
- 【図 1 4 3】 通常時短遊技状態が終了する場合の演出例を示す図である。
- 【図 1 4 4】 通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留で小当たりする場合の演出例 1 を示す図である。
- 【図 1 4 5】 通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留で小当たりする場合の演出例 2 を示す図である。
- 【図 1 4 6】 超乱舞モードで小当たり遊技が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 1 4 7】 乱舞モードでの小当たり遊技の結果として時短遊技状態が途切れる場合の演出例を示す図である。 40
- 【図 1 4 8】 特殊時短系演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 1 4 9】 特殊時短遊技状態に移行したときに客待ち状態となる場合の演出例を示す図である。
- 【図 1 5 0】 特殊時短遊技状態への移行後に変動演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 1 5 1】 カウントダウンモードが実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 1 5 2】 カウントダウンモードが実行される場合の演出例の続きを示す図である。
- 【図 1 5 3】 特殊時短遊技状態への移行後に変動演出が実行される場合の演出例を示す図である。
- 【図 1 5 4】 特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例を示す図である。 50

【図 1 5 5】 第 6 実施形態における遊技状態設定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 6】 第 6 実施形態における主制御基板の特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 7】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 5 8】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 5 9】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 6 0】 保留画像による段階表示演出を示す図である。

【図 1 6 1】 保留画像による段階表示演出を示す図である。

【図 1 6 2】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 6 3】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 6 4】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 6 5】 保留画像による段階表示演出を示す図である。

【図 1 6 6】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 6 7】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 6 8】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 6 9】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 7 0】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 7 1】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 7 2】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 7 3】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 7 4】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 7 5】 保留画像による段階表示演出を示す図である。

【図 1 7 6】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 7 7】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 7 8】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 7 9】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 8 0】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 8 1】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 8 2】 保留画像による段階表示演出を示す図である。

【図 1 8 3】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 8 4】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 8 5】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 8 6】 保留画像による段階表示演出を示す図である。

【図 1 8 7】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 8 8】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 8 9】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 9 0】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 9 1】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 9 2】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 9 3】 保留画像による段階表示演出を示す図である。

【図 1 9 4】 変動演出例 9 における各演出の説明図である。

【図 1 9 5】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 9 6】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 9 7】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 9 8】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 1 9 9】 変動演出例 10 における各演出の説明図である。

【図 2 0 0】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 0 1】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 0 2】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 0 3】 演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 2 0 4】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 0 5】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 0 6】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 0 7】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 0 8】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 0 9】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 1 0】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 1 1】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 1 2】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 1 3】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 1 4】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 1 5】保留画像による段階表示演出を示す図である。
 【図 2 1 6】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 1 7】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 1 8】変動演出例 1 4 における各演出の説明図である。
 【図 2 1 9】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 2 0】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 2 1】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 2 2】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 2 3】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 2 4】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 2 5】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 2 6】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 2 7】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 2 8】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 2 9】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 3 0】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 3 1】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 3 2】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 3 3】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 3 4】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 3 5】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 3 6】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 3 7】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 3 8】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。
 【図 2 3 9】演出制御部が行う演出の一態様を示す図である。

10

20

30

40

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

<第 1 実施形態>

以下、本発明を図面に示した実施の形態により詳細に説明する。

<遊技機の構成>

図 1 は、本実施形態に係る遊技機の一例を示した正面図、図 2 は、本実施形態に係る遊技機の裏面側の一例を示した斜視図、図 3 は、本実施形態に係る遊技機のブロック図である。

【0 0 1 1】

図 1 に示す通り、遊技機 1 は、外枠 2 および内枠 3 を具備する。外枠 2 は遊技ホールの島構造体に取り付けられ、内枠 3 は外枠 2 に開閉可能に装着される。また、内枠 3 にはガラス枠 4 が装着される。さらに、内枠 3 には、遊技球が打出される盤面を有する遊技盤 1 0 が装着される。

【0 0 1 2】

50

図 1 に示す通り、ガラス枠 4 には窓 4 a が形成され、窓 4 a には透明板 4 b が装着される。上述した遊技盤 10 の盤面とその前側の透明板 4 b との間に遊技球が移動（流下）可能な遊技領域 10 a が形成される。透明板 4 b は、例えばガラス板であり、ガラス枠 4 に対して着脱可能に固定される。

【0013】

ガラス枠 4 は、左右方向の一端側（例えば遊技機に正対して左側）においてヒンジ機構部 5 を介して外枠 2 に連結され、ヒンジ機構部 5 を支点として左右方向の他端側（例えば遊技機に正対して右側）を外枠 2 から開放させる方向に回動可能である。具体的には、ガラス枠 4 は、ガラス板 4 b とともに遊技盤 10 を覆い、ヒンジ機構部 5 を支点として扉のように回動することにより、遊技盤 10 を含む外枠 2 の内側部分を開放できる。

10

【0014】

ガラス枠 4 の他端側（例えば遊技機に正対して右側）には、ガラス枠 4 の他端側を外枠 2 に固定するロック機構が設けられている。ロック機構による固定は、専用の鍵によって解除できる。また、ガラス枠 4 には、ガラス枠 4 が外枠 2 から開放されているか否かを検出する扉開放スイッチ 136（図 3 参照）が設けられる。

【0015】

ガラス枠 4 の下部（窓 4 a の下側部分）には、遊技球を貯留する貯留皿 6（上皿 6 a と下皿 6 b）を有する皿ユニット 7 が設けられる。また、皿ユニット 7 には、遊技者が押下操作可能な演出ボタン 8 と、遊技者が種々の選択操作を実行可能な十字キー 40 と、下皿 6 b に貯留された遊技球を遊技機外部へ排出する排出ボタン 9 とが装備される。

20

【0016】

演出ボタン 8 は、図 1 に示す通り、皿ユニット 7 の中央部分に設けられる。本実施形態の演出ボタン 8 は、通常操作位置と、通常操作位置よりも下方へ退入した押下位置と、通常操作位置よりも上方へ突出した突出操作位置とに互って進退可能に構成される。図 1 の具体例では、通常操作位置の演出ボタン 8 が示される。

【0017】

演出ボタン 8 は、通常操作位置及び突出操作位置を含む任意の位置から押下位置へ押下操作可能に構成される。なお、本明細書では演出ボタン 8 の詳細な構造については、例えば特開 2013-116168 公報等に掲載されているので説明を省略する。

【0018】

詳細には後述するが、演出ボタン 8 の操作が受付可能となる（演出ボタン 8 の操作が有効となる）操作有効期間が設けられる。演出ボタン 8 には、演出ボタン検出スイッチ 8 a（図 4 参照）が設けられ、演出ボタン検出スイッチ 8 a が遊技者の操作を検出すると、予め定められた演出が実行される。

30

【0019】

十字キー 40 は、上ボタン、下ボタン、左ボタンおよび右ボタンを含む。また、十字キー 40 には、十字キー検出スイッチ（40 a、40 b、40 c、40 d）が設けられる。十字キー検出スイッチ（40 a、40 b、40 c、40 d）は、十字キー 40 のうち上ボタンの操作を検出する上ボタン検出スイッチ 40 a、下ボタンの操作を検出する下ボタン検出スイッチ 40 b、左ボタンの操作を検出する左ボタン検出スイッチ 40 c、右ボタンの操作を検出する右ボタン検出スイッチ 40 d（図 3 参照）を含む。

40

【0020】

図 1 に示す通り、ガラス枠 4 の右下側には、操作ハンドル 11 が設けられる。操作ハンドル 11 には、タッチセンサ 11 a（図 4 参照）が設けられる。遊技者が操作ハンドル 11 に触れたことがタッチセンサ 11 a により検出されると、発射制御基板 160 にタッチ信号が送信される。

【0021】

発射制御基板 160 は、タッチセンサ 11 a からタッチ信号を受信すると、発射用ソレノイド 12 a の通電を許可する。操作ハンドル 11 の回転角度が変化すると、操作ハンドル 11 に直結しているギアが回転し、ギアに連結した発射ボリューム 11 b（図 3 参照）

50

のつまみが回転する。

【0022】

タッチ信号が受信される期間において、発射ボリューム11bの検出角度に応じた電圧が、遊技球発射機構に設けられた発射用ソレノイド12a（図3参照）に印加される。発射用ソレノイド12aに電圧が印加されると、発射用ソレノイド12aが印加電圧に応じて作動するとともに、操作ハンドル11の回動角度に応じた強さで遊技球が遊技盤10の遊技領域10aへ発射される。

【0023】

図1に示す通り、遊技盤10（遊技領域10a）の周囲には、外レールR1および内レールR2が設けられる。以上の外レールR1および内レールR2は、遊技球発射機構から発射された遊技球を遊技領域10aの上部に案内する。遊技領域10aの上部に案内された遊技球は、遊技領域10a内を落下する。遊技領域10aには複数の釘や風車が設けられ、遊技球は予測不能に落下する。

10

【0024】

図1に示す通り、遊技盤10の略中央には、センター部材12が配置される。センター部材12には、液晶表示装置等からなる画像表示装置31と、演出可動体32が設けられる。演出可動体32は、退避位置および出現位置に移動可能であり、通常は退避位置で停止する。図1の具体例では、演出可動体32が退避位置で停止する場合を示す。演出可動体32は、画像表示装置31が表示される画像と正面視で重なる場合がある。また、演出可動体32は発光体を含んで構成される。当該発光体により、演出可動体32が発光する。

20

【0025】

図1に示す通り、センター部材12の中央下側の遊技領域10aには、遊技球が入球可能な第1始動口13が設けられる。また、第1始動口13の下方に第2始動口14が設けられる。以上の第1始動口13または第2始動口14に遊技球が入賞（入球）すると、遊技が開始される。

【0026】

第2始動口14には、開閉扉14bが設けられる。開閉扉14bは、閉状態に維持される第1の態様と、開閉扉14bが開状態となる第2の態様とに可動制御される。以上の第2始動口14によれば、第1の態様では遊技球が入賞困難（実質的に不可能な場合を含む）であり、第2の態様では遊技球が入賞容易（第1始動口13より入賞容易）になる。

30

【0027】

なお、本実施形態の第2始動口14（開閉扉14b）は、第1の態様に制御される期間において、遊技球が入球不可能に構成される。ただし、第2始動口14が第2の態様に制御される期間より第1の態様に制御される期間の方が遊技球が入球し易ければ、第1の態様に制御される期間に第2始動口14へ遊技球が入球し得る構成としてもよい。

【0028】

第1始動口13に入賞した遊技球は、第1始動口検出スイッチ13a（図3参照）により検出される。また、第2始動口14に入賞した遊技球は、第2始動口検出スイッチ14a（図3参照）により検出される。第1始動口検出スイッチ13aにより遊技球が検出されると、所定個数（例えば3個）の遊技球（賞球）が払出される。同様に、第2始動口検出スイッチ14aにより遊技球が検出されると、所定個数（例えば3個）の遊技球（賞球）が払出される。

40

【0029】

なお、本実施形態では、第1始動口13および第2始動口14に遊技球が入球した場合、3個の遊技球が共通して払出されるが、始動口ごとに払出し個数を相違させてもよい。例えば、第1始動口13の払出し個数を3個、第2始動口14の払出し個数を1個としてもよい。

【0030】

第1始動口検出スイッチ13aまたは第2始動口検出スイッチ14aが遊技球を検出す

50

ると、後述する大当り遊技を実行する権利獲得の抽選（以下、「大当り抽選」という）が実行される。本実施形態の大当り遊技は、長当り遊技と短当り遊技とを含む。長当り遊技は10ラウンドで構成され、各ラウンドでは、遊技球が入賞可能な時間（例えば30秒）にわたり大入賞口が開放する。ただし、各ラウンドは、予め定められた個数（例えば10個）の遊技球が大入賞口へ入賞すると終了する。また、短当り遊技は2ラウンドで構成され、各ラウンドでは、遊技球が入賞可能な時間にわたり大入賞口が開放する。ただし、各ラウンドは、予め定められた個数の遊技球が大入賞口へ入賞すると終了する。各ラウンドの間には予め定められた時間のインターバルが設けられる。小当り遊技では、遊技球が入賞可能な時間（例えば1.8秒）にわたり大入賞口が開放する。

【0031】

図1に示す通り、センター部材12の右側の遊技領域10aには、遊技球が通過可能なゲート15が設けられる。ゲート15には、遊技球の通過を検出するゲート検出スイッチ15a（図3参照）が設けられ、ゲート検出スイッチ15aが遊技球の通過を検出すると、後述する普通図柄の抽選が実行される。

【0032】

センター部材12の右側の遊技領域10a（以下「右側領域」という場合がある）には、遊技球が入球可能な第1大入賞口16および第2大入賞口17が設けられる。以上の右側領域には、操作ハンドル11を予め定められた角度より大きく回動（所謂「右打ち」）した場合に遊技球が進入可能である。一方、操作ハンドル11を当該角度より小さく回動（所謂「左打ち」）した場合、右側領域に遊技球が進入しない。すなわち、右側領域に設けられた第1大入賞口16および第2大入賞口17には、右打ちで遊技した場合に遊技球が入賞可能であり、左打ちで遊技した場合には遊技球が入賞しないように構成される。

【0033】

本実施形態では、左打ちで遊技した場合、第1始動口13に遊技球が入賞し得るが、第2始動口14には遊技球が入賞困難（実質的に不可能な場合を含む）な構成が採用される。また、右打ちで遊技した場合、第2始動口14に遊技球が入賞し得るが、第1始動口13には遊技球が入賞困難（実質的に不可能な場合を含む）な構成が採用される。

【0034】

第1大入賞口16は、通常は開閉扉16bによって閉状態に維持され、遊技球の入賞が不可能である。一方、大当り遊技では、開閉扉16bが開放されるとともに、開閉扉16bが遊技球を第1大入賞口16内に導く受け皿として機能し、遊技球が第1大入賞口16に入賞可能となる。第1大入賞口16には第1大入賞口検出スイッチ16aが設けられ、第1大入賞口検出スイッチ16aが遊技球を検出すると、予め設定された個数（例えば15個）の賞球が払出される。

【0035】

第2大入賞口17は、通常は可動片17bにより閉状態に維持されており、遊技球の入賞が不可能である。一方、大当り遊技では、可動片17bが作動して第2大入賞口17が開放されるとともに、可動片17bが遊技球を第2大入賞口17内に導く誘導路として機能し、遊技球が第2大入賞口17に入球可能となる。第2大入賞口17には第2大入賞口検出スイッチ17aが設けられ、第2大入賞口検出スイッチ17aが遊技球の入球を検出すると、予め設定された個数（例えば15個）の賞球が払出される。

【0036】

図1に示す通り、遊技領域10aには、複数の一般入賞口18が設けられる。以上の各一般入賞口18に遊技球が入賞すると、所定の賞球（例えば10個の遊技球）が払出される。また、遊技領域10aの最下部には、一般入賞口18、第1始動口13、第2始動口14、第1大入賞口16および第2大入賞口17のいずれにも入球しなかった遊技球を排出するためのアウト口19が設けられる。

【0037】

画像表示装置31は、後述の演出制御基板120（画像制御基板150）により制御され各種の画像を表示する。例えば、遊技が実行されない非遊技期間において、デモンスト

10

20

30

40

50

レーションの動画像が画像表示装置 3 1 に表示される。また、画像表示装置 3 1 は、遊技が実行される遊技中期間において、大当りの抽選結果を報知するための 3 個の演出図柄 G A（左図柄、中図柄、右図柄）を変動表示する。なお、演出図柄 G A は、画像表示装置 3 1 の上側から下側へスクロール表示（変動表示）され、その後、画像表示装置 3 1 内で揺動する様に表示（仮停止）され、図柄確定コマンドにより停止表示される。

【0038】

本実施形態では、特定の演出図柄 G A の組合せ（例えば、7 7 7 等）が停止表示されることにより、大当り抽選の結果が大当りであった旨が報知される。また、特定の演出図柄 3 8 以外の組合せ（例えば、2 8 9 等）が停止表示されることにより、大当り抽選の結果がハズレであった旨が報知される。

【0039】

なお、画像表示装置 3 1 には、演出図柄 G A とは別に第 4 図柄が表示される。第 4 図柄は、大当り抽選の抽選結果の報知に用いる演出図柄 G A の変動状態を示す画像である。ただし、演出図柄 G A の変動状態を示す表示ランプを別途設け、第 4 図柄が画像表示装置 3 1 に表示されない構成としてもよい。

【0040】

図 1 に示す通り、ガラス枠 4 の上部には、左右 1 対の演出用ランプ 3 3 が設けられる。演出用ランプ 3 3 は、それぞれ複数のライトを備え、各演出に応じて当該ライトの光の照射方向や発光色が変更される。

【0041】

遊技機 1 にはスピーカ（図示略）で構成される音声出力装置 3 4（図 4 参照）が設けられる。音声出力装置 3 4 は、B G M（バックグランドミュージック）および S E（サウンドエフェクト）を含む各種の音響を出力する。例えば、音声出力装置 3 4 は、画像表示装置 3 1 に表示される画像に応じた B G M を出力する。

【0042】

図 1 に示す通り、遊技領域 1 0 a の左側下方には、メイン表示器 2 8 が設けられる。以上のメイン表示器 2 8 は、後述の主制御基板 1 1 0 により制御される。また、メイン表示器 2 8 は、第 1 特別図柄表示装置 2 0、第 2 特別図柄表示装置 2 1、普通図柄表示装置 2 2、第 1 特別図柄保留表示器 2 3、第 2 特別図柄保留表示器 2 4、普通図柄保留表示器 2 5 およびラウンド回数表示器 2 6 を含む。

【0043】

第 1 特別図柄表示装置 2 0 は、第 1 始動口 1 3 に遊技球が入球した際の大当り抽選の結果を報知するものであり、複数の L E D で構成される。具体的には、大当り抽選の結果に対応する特別図柄が複数設けられ、第 1 特別図柄表示装置 2 0 に大当り抽選の結果に対応する特別図柄（点灯態様）を表示することで、抽選結果が遊技者に報知される。以上の特別図柄は、所定時間変動表示（点滅）された後に停止表示される。

【0044】

第 2 特別図柄表示装置 2 1 は、第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球した際の大当り抽選の結果を報知するためのものであり、複数の L E D で構成される（第 1 特別図柄表示装置 2 1 と同様）。具体的には、大当り抽選の結果に対応する特別図柄が複数設けられ、第 2 特別図柄表示装置 2 1 に大当り抽選の結果に対応する特別図柄（点灯態様）を表示することで、抽選結果が遊技者に報知される。第 2 特別図柄表示装置 2 1 の特別図柄は、上述の第 1 特別図柄表示装置 2 0 の特別図柄と同様に、所定時間変動表示（点滅）された後に停止表示される。

【0045】

普通図柄表示装置 2 2 は、ゲート 1 5 を遊技球が通過した契機で実行される普通図柄の抽選結果を報知する。詳細には後述するが、普通図柄の抽選（以下「普図抽選」）で当選すると普通図柄表示装置 2 2 が点灯し、その後、第 2 始動口 1 4 が所定時間に亘り第 2 の態様に制御される。以上の普通図柄表示装置 2 2 は、ゲート 1 5 を遊技球が通過した契機で所定時間変動表示（点滅）され、その後に停止表示される。

10

20

30

40

50

【0046】

特別図柄の変動表示中や大当り遊技において、第1始動口13または第2始動口14に遊技球が入球して、即座に大当り抽選が行えない場合、一定の条件で大当り抽選の権利が留保される。例えば、第1始動口13に遊技球が入球して留保される大当り抽選の権利は第1保留として留保され、第2始動口14に遊技球が入球して留保される大当り抽選の権利は第2保留として留保される。

【0047】

第1特別図柄保留表示器23は、第1保留の個数の現在値を表示する。本実施形態の第1保留は、4個を上限として保留される。また、第2特別図柄保留表示器24は、第2保留の個数の現在値を表示する。本実施形態の第2保留は、第1保留と同様に、4個を上限として保留される。また、本実施形態では、第1保留および第2保留の双方が記憶される場合、第2保留が優先して消化される。すなわち、第1特別図柄表示装置20より第2特別図柄表示装置21が優先して変動表示される。

10

【0048】

普通図柄の変動表示中や第2始動口14（開閉扉14b）が第2の態様（開放）の期間において、即座に普図抽選が行えない場合、普図抽選の権利が留保される。普図抽選の上限留保個数は4個に設定され、普図抽選の留保個数が普通図柄保留表示器25に表示される。なお、普図抽選は、大当り遊技（非時短遊技状態）でも実行される。ラウンド回数表示器26は、大当り（特別遊技）中に行われるラウンド遊技のラウンド回数を報知するためのものである。

20

【0049】

図2に示す様に、遊技機1の裏面には、主制御基板110、演出制御基板120、払出制御基板130、電源基板170および遊技情報出力端子板27が設けられる。電源基板170には、遊技機に電力を給電するための電源プラグ171および電源スイッチ（図示略）が設けられる。

【0050】

<遊技制御装置の構成>

図3は、本実施形態の遊技機1において遊技の進行を制御する遊技制御装置について説明するための図である。図3に示す通り、遊技機1は、上述の主制御基板110、演出制御基板120、払出制御基板130および電源基板170に加え、ランプ制御基板140、画像制御基板150および発射制御基板160を具備する。

30

【0051】

主制御基板110は、遊技の基本動作を制御する。図3に示す通り、主制御基板110は、メインCPU111、メインROM112、メインRAM113から構成されるワンチップマイコンと、主制御用の入力ポートと出力ポート（図示略）とを少なくとも備える。

【0052】

メインCPU111は、各検出スイッチ（第1始動口検出スイッチ13a等）からの入力信号に基づいて、メインROM112に格納されたプログラムを読み出して演算処理をする。以上の演算処理の結果に応じて、他の基板に各種のコマンドが出力ポートから送信される。また、メインCPU111は、上述のメイン表示器28を含む各表示器を制御する。メインRAM113は、メインCPU111の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

40

【0053】

図3に示す通り、主制御基板110の入力側には、第1始動口検出スイッチ13a、第2始動口検出スイッチ14a、ゲート検出スイッチ15a、第1大入賞口検出スイッチ16a、第2大入賞口検出スイッチ17a、一般入賞口検出スイッチ18aおよびアウト球検出スイッチ19aが接続され、以上の検出スイッチから遊技球の検出信号が入力される。

【0054】

50

例えば、第1大入賞口16に入賞した遊技球は、第1大入賞口検出スイッチ16aにより検出される。また、第1大入賞口検出スイッチ16aにより検出された遊技球は、その後、アウト球検出スイッチ19aにより検出される。同様に、第2大入賞口17に入賞した遊技球は、第2大入賞口検出スイッチ17aにより検出され、その後、アウト球検出スイッチ19aにより検出される。一般入賞口18に入賞した遊技球は、一般入賞口検出スイッチ18aにより検出され、その後、アウト球検出スイッチ19aにより検出される。以上の構成では、遊技領域10aに打出された遊技球は、最終的にアウト球検出スイッチ19aで検出される。以下、アウト球検出スイッチ19aで検出した遊技球の個数を「アウト数」と記載する場合がある。

【0055】

図3に示す通り、主制御基板110にはクリアスイッチ30aからの信号が入力される。具体的には、遊技機1にはクリアボタン30（図示略）が設けられる。クリアスイッチ30aは、クリアボタン30が操作（押下）される期間においてON信号を主制御基板110へ出力する。また、クリアスイッチ30aは、クリアボタン30が操作されない期間においてOFF信号を主制御基板110へ出力する。

【0056】

以上のクリアボタン30は、内枠3が閉状態では操作できない。すなわち、クリアボタン30は遊技者が操作できない位置に設けられる。例えば、遊技機1の管理者によりクリアボタン30が操作される。クリアボタン30が操作された状態で遊技機1に電源が投入されると、メインRAM113の各種の情報が初期化される。

【0057】

主制御基板110には、第2始動口14の開閉扉14bを開閉動作させる始動口開閉ソレノイド、第1大入賞口16の開閉扉16bを開閉動作させる第1大入賞口開閉ソレノイドおよび第2大入賞口17の可動片17bを開閉動作させる第2大入賞口開閉ソレノイドが接続される。

【0058】

主制御基板110には、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21、普通図柄表示装置22、第1特別図柄保留表示器23、第2特別図柄保留表示器24、普通図柄保留表示器25およびラウンド回数表示器26が接続される。主制御基板110は、遊技店のホールコンピュータ等において遊技機の管理をするために必要となる外部情報信号を遊技情報出力端子板27に出力する。

【0059】

図3に示す通り、主制御基板110には、右打ちランプ28が接続される。右打ちランプ28は、左打ちより右打ちで遊技した方が有利な期間において点灯し、右打ちより左打ちで遊技した方が有利な期間において消灯する。例えば、右打ちランプ28は、時短遊技状態、大当り遊技および小当り遊技において点灯する。以上の構成では、右打ちランプ28が点灯すると、遊技者は右打ちで遊技をする。したがって、右打ちランプ28は、操作ハンドル11の操作態様（左打ち、右打ち）を指示する手段であるとも換言される。

【0060】

メインROM112は、後述する遊技制御用のプログラムや各種の遊技に必要なデータを記憶する。また、メインRAM113は、複数の記憶領域を有する。例えば、メインRAM113には、普通図柄保留数（G）記憶領域、普通図柄保留記憶領域、第1特別図柄保留数（U1）記憶領域、第2特別図柄保留数（U2）記憶領域、判定記憶領域、第1特別図柄記憶領域、第2特別図柄記憶領域、高確率遊技回数（X）記憶領域、ラウンド遊技回数（R）記憶領域、開放回数（K）記憶領域、遊技状態記憶領域、遊技状態バッファ、停止図柄データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域等が設けられる。遊技状態記憶領域は、時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域、特図特電処理データ記憶領域、普図普電処理データ記憶領域を備える。なお、上述した記憶領域は一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられる。

【0061】

遊技情報出力端子板 27 は、主制御基板 110 において生成された外部情報信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するための基板である。遊技情報出力端子板 27 は、主制御基板 110 と配線接続されるとともに、遊技店のホールコンピュータ等に接続をするためのコネクタが設けられる。また、主制御基板 110 には、不正な磁気を検知するための磁気センサが接続される。

【0062】

図 3 に示す通り、主制御基板 110 には、ベース表示器 114 が設けられる。本実施形態のベース表示器 114 は、後述のベース値を表示する。ベース表示器 114 は、4 個のセグメント表示器を含んで構成され（後述の図 4 参照）、主制御基板 110 に直接実装される。

10

【0063】

電源基板 170 は、電源プラグ 171 から供給される電源電圧を所定電圧に変換して各制御基板に供給する。また、電源基板 170 は、遊技機に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板 110 に出力する。具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメイン CPU 111 は動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメイン CPU 111 は動作停止状態になる。

【0064】

本実施形態では、電源基板 170 にコンデンサからなるバックアップ電源が設けられる。以上のバックアップ電源により、動作停止状態においてもメイン RAM 113 に記憶されたデータが維持される。なお、バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよい。また、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

20

【0065】

演出制御基板 120 は各演出を制御する。図 3 に示す通り、演出制御基板 120 は、サブ CPU 121、サブ ROM 122、サブ RAM 123 および RTC（リアルタイムクロック）124 を具備する。以上の演出制御基板 120 は、主制御基板 110 に対して一方向に通信可能に接続される。

【0066】

サブ CPU 121 は、主制御基板 110 から送信されたコマンド、または、ランプ制御基板 140 を介して入力される演出ボタン検出スイッチ 8a からの入力信号に基づいて、サブ ROM 122 に格納されたプログラムを読み出して演算処理を実行する。また、サブ CPU 121 は、上述の演算処理に基づいて、対応するデータをランプ制御基板 140 または画像制御基板 150 に送信する。サブ RAM 123 は、サブ CPU 121 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

30

【0067】

サブ ROM 122 には、演出制御用のプログラムや各種の遊技に必要なデータが記憶される。例えば、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて演出パターンを決定するための変動演出パターン決定テーブル、停止表示する演出図柄 GA の組み合わせを決定するための演出図柄パターン決定テーブル（図示省略）等がサブ ROM 122 に記憶される。なお、サブ ROM 122 には、他にも不図示のテーブルやプログラムが多数記憶される。

40

【0068】

サブ RAM 123 は、複数の記憶領域を有する。具体的には、サブ RAM 123 には、コマンド受信バッファ、遊技状態記憶領域、演出モード記憶領域、演出パターン記憶領域、演出図柄記憶領域、判定記憶領域（第 0 記憶領域）、第 1 保留記憶領域、第 2 保留記憶領域等が設けられる。

【0069】

RTC 124 は現在時刻を出力する。本実施形態の RTC 124 は、遊技機に外部から電源が供給される期間では、当該電源により動作する。一方、遊技機に外部から電源が供給されない期間では、電源基板 170 に搭載されたバックアップ電源により動作する。以上の RTC 124 は、遊技機に外部から電源が供給されない期間であっても、現在の日時

50

を計時できる。

【0070】

R T C 1 2 4 から現在の日付を示す日付信号や現在の時刻を示す時刻信号がサブ C P U 1 2 1 により受信され、現在の日時に応じた各種の処理が実行される。なお、演出制御基板 1 2 0 に電池を設け、当該電池により R T C 1 2 4 が動作可能な構成としてもよい。

【0071】

払出制御基板 1 3 0 は、遊技球の発射制御と賞球の払出し制御を実行する。図 3 に示す通り、払出制御基板 1 3 0 は、払出 C P U 1 3 1、払出 R O M 1 3 2 および払出 R A M 1 3 3 を備え、主制御基板 1 1 0 に対して双方向に通信可能に接続される。また、払出制御基板 1 3 0 には、払出球計数スイッチ 1 3 5、扉開放スイッチ 1 3 6、皿満タン検知スイッチ 5 1 および球詰り検出スイッチ 5 2 からの信号が入力される。

10

【0072】

払出球計数スイッチ 1 3 5 は、遊技球が払出されたか否かを検知するためのスイッチである。皿満タン検知スイッチ 5 1 は、遊技球の貯留皿（下皿）が満タンになったことを検知するためのスイッチである。また、球詰り検出スイッチ 5 2 は、例えば、払出される遊技球が移動する通路における遊技球の詰りを検知するためのスイッチである。

【0073】

払出 C P U 1 3 1 は、上述の各種のスイッチからの入力信号に基づいて、払出 R O M 1 3 2 に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該演算処理の結果に応じたデータを主制御基板 1 1 0 に送信する。

20

【0074】

図 3 に示す通り、払出制御基板 1 3 0 の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の賞球を遊技者に払出するための賞球払出装置の払出モータ 1 3 4 が接続される。払出 C P U 1 3 1 は、主制御基板 1 1 0 から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、賞球払出装置の払出モータ 1 3 4 を制御して所定の賞球を遊技者に払出す。払出 R A M 1 3 3 は、払出 C P U 1 3 1 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【0075】

なお、本実施形態では、図示しない遊技球貸出装置（カードユニット）が払出制御基板 1 3 0 に接続されているかが監視される。仮に、遊技球貸出装置が払出制御基板 1 3 0 に接続されていれば、発射制御基板 1 6 0 に遊技球を発射させることが許可される。一方、遊技球貸出装置が払出制御基板 1 3 0 に接続されていなければ、発射制御基板 1 6 0 に遊技球を発射させることが禁止される。

30

【0076】

発射制御基板 1 6 0 は、払出制御基板 1 3 0 から発射制御データを受信すると発射の許可を行う。そして、タッチセンサ 1 1 a からのタッチ信号および発射ボリューム 1 1 b からの入力信号を読み出し、発射用ソレノイド 1 2 a および球送りソレノイド 1 2 b を通電制御し、遊技球を発射させる。

【0077】

発射用ソレノイド 1 2 a は、ロータリーソレノイドにより構成される。発射用ソレノイド 1 2 a には、図示しない打出部材が直結され、発射用ソレノイド 1 2 a が回転することで打出部材が回転する。発射ソレノイドが 1 回転する毎に 1 個の遊技球が発射される。

40

【0078】

発射用ソレノイド 1 2 a の回転速度は、発射制御基板 1 6 0 に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約 99.9（回／分）に設定される。以上の構成では、1 分間における発射遊技球数は、約 99.9（個／分）となる。すなわち、遊技球は約 0.6 秒毎に発射されることになる。球送りソレノイド 1 2 b は、直進ソレノイドにより構成され、上皿 6 a（図 1 参照）にある遊技球を発射用ソレノイド 1 2 a に直結された打出部材に向けて 1 個ずつ送り出す。

【0079】

ランプ制御基板 1 4 0 は、演出制御基板 1 2 0 に双方向通信可能に接続される。また、

50

図 3 に示す通り、ランプ制御基板 140 の入力側には演出ボタン検出スイッチ 8 a および十字キー検出スイッチ (40 a、40 b、40 c、40 d) が接続される。以上の各検出スイッチからの検知信号は、ランプ制御基板 140 を介して演出制御基板 120 に入力される。

【0080】

また、ランプ制御基板 140 には、遊技盤 10 に設けられた演出可動体 32 や演出用ランプ 33 が接続される。ランプ制御基板 140 は、演出制御基板 120 から送信されたデータに基づいて、演出用ランプ 33 の点灯制御、および、光の照射方向を変更するためのモータに対する駆動制御をする。また、演出可動体 32 を動作させるソレノイドやモータ等の駆動源を通電制御する。なお、本実施形態では、演出ボタン 8 が突出するように構成されているので演出可動体 32 は演出ボタン 8 を含む。

10

【0081】

画像制御基板 150 は、上記演出制御基板 120 に双方向通信可能に接続されており、その出力側に上記画像表示装置 31 および音声出力装置 34 を接続している。

【0082】

<ベース表示器>

図 4 (a) から図 4 (c) は、本実施形態におけるベース表示器 114 の制御を説明するための図である。詳細には後述するが、本実施形態の遊技機 1 は、低確率非時短遊技状態を含む各遊技状態へ移行する。ベース表示器 114 は、低確率非時短遊技状態におけるベース値 B を表示する。特定の区間のベース値 B は、当該区間で払出された賞球数の総数に上述のアウト数 (打出した遊技球の総数) を除して算出される。

20

【0083】

図 4 (a) は、ベース表示器 114 の表示制御に用いる各種のカウンタ (ベース算出用賞球カウンタ、ベース算出用アウトカウンタ、総アウトカウンタ) を説明するための図である。以上の各カウンタは、例えば、メイン RAM 113 に設けられる。

【0084】

ベース算出用賞球カウンタは、特定の区間における賞球を計数する。具体的には、ベース算出用賞球カウンタには、遊技球が一般入賞口 18 に入賞すると数値「10」が加算される。また、遊技球が第 1 大入賞口 16 または第 2 大入賞口 17 に入賞すると、ベース算出用賞球カウンタに数値「15」が加算される。同様に、遊技球が第 1 始動口 13 または第 2 始動口 14 に入賞すると、ベース算出用賞球カウンタに数値「3」が加算される。また、ベース算出用アウトカウンタは、特定の区間におけるアウト数を計数する。具体的には、アウト球検出スイッチ 19 a で遊技球が検出される毎に、ベース算出用アウトカウンタに数値「1」が加算される。

30

【0085】

メイン CPU 111 は、ベース算出用アウトカウンタの数値でベース算出用賞球カウンタの数値を除いた計算結果に数値「100」を掛けて特定の区間のベース値 B を算出する。ただし、ベース算出用アウトカウンタおよびベース算出用賞球カウンタは、低確率非時短遊技状態以外では加算されない。以上の構成では、特定の区間のうち、低確率非時短遊技状態におけるベース値 B が算出される。なお、本実施形態では、ベース算出用アウトカウンタおよびベース算出用賞球カウンタが加算される期間を「計数期間」と記載し、計数期間以外の期間を「非計数期間」と記載する場合がある。

40

【0086】

メイン CPU 111 は、予め定められた区間が終了する毎に、当該区間のベース値 B を記憶 (保存) する。本実施形態では、アウト数が 60000 個計数される毎に、ベース値 B が保存される。具体的には、総アウトカウンタは、最初に電源が投入されてから現在までの期間のアウト数 (以下「総アウト数」と記載する場合がある) を計数する。メイン CPU 111 は、総アウトカウンタに数値「60000」が加算される毎に、ベース算出用賞球カウンタおよびベース算出用アウトカウンタの現在値からベース値 B を算出して保存する。また、総アウトカウンタに数値「60000」が加算される毎に、ベース算出用賞

50

球カウンタおよびベース算出用アウトカウンタは初期化される。

【0087】

図4(b)は、ベース表示器114に表示されるベース値Bを説明するための図である。図4(b)の具体例では、区間3で60000個のアウト数が計数され、その後、区間2で60000個のアウト数が計数され、区間1で60000個のアウト数が計数され、区間Lが開始された場合を想定する。区間Lのアウト数は、60000個未満(0~59999個)である。また、区間3におけるベース値Bは「B3」であり、区間2におけるベース値Bは「B2」であり、区間1におけるベース値Bは「B1」であり、区間Lにおけるベース値Bは「BL」である場合を想定する。

【0088】

以上の具体例では、区間Lにおいて、当該区間L(リアルタイム)のベース値BL、区間1(前回の区間)のベース値B1、区間2(2回前の区間)のベース値B2、および、区間3(3回前の区間)のベース値B3がベース表示器114に表示される。具体的には、ベース表示器114は、ベース値BL、ベース値B1、ベース値B2、ベース値B3の順序で、4個のベース値Bを切替えて表示する。各区間のベース値Bは、例えば、約5秒毎に切替えて表示される。本実施形態では、遊技が可能な期間を含み、ベース値Bがベース表示器114に継続して表示される。

【0089】

1回の区間が終了すると(60000個のアウト数が計数されると)、当該区間のベース値Bが前回の区間のベース値Bとして保存され、最古の区間のベース値Bが破棄される。例えば、図4(b)の具体例では、区間Lにおけるアウト数が60000個に達すると、区間Lのベース値BLが区間1のベース値B1として記憶され、区間1のベース値B1が区間2のベース値B2として記憶され、区間2のベース値B2が区間3のベース値B3として記憶され、最古の区間3のベース値B3が破棄される。

【0090】

図4(c)は、ベース表示器114の具体例を説明するための図である。図4(c)に示す通り、ベース表示器114は、第1表示部114xおよび第2表示部114yを含んで構成される。第2表示部114yは、2個のセブンセグメント表示器で構成され、ベース値Bを表示する。以上の第2表示部114yでは、数字「00」から数字「99」が表示可能である。仮に、ベース値が数値「100」より大きい場合、第2表示部114yに「99.」が表示される(ドット表示部が点灯する)。

【0091】

上述した通り、ベース表示器114は、区間L、区間1、区間2、区間3の順序で、当該区間のベース値Bを約5秒毎に切替えて第2表示部114yに表示する。第1表示部114xは、何れの区間のベース値Bが第2表示部114yに表示されているかを識別可能な識別情報(bL、b1、b2、b3)を表示する。

【0092】

例えば、上述の図4(b)の具体例では、区間Lのベース値BLが表示される期間において、識別情報「bL」が第1表示部114xに表示される。また、区間1のベース値B1が表示される期間において、識別情報「b1」が第1表示部114xに表示され、区間2のベース値B2が表示される期間において、識別情報「b2」が第1表示部114xに表示され、区間3のベース値B3が表示される期間において、識別情報「b3」が第1表示部114xに表示される。

【0093】

ただし、総アウト数が60000個より少ない場合、第1表示部114xに識別情報「b1」が表示される期間において、第2表示部114yに表示するベース値が算出できない。同様に、総アウト数が60000個より少ない場合、識別情報「b2」と表示するベース値、および、識別情報「b3」と表示するベース値が算出できない。以上の事情を考慮して、総アウト数が60000個より少ない場合、第1表示部114xに識別情報「b1」から識別情報「b3」が表示される期間では、各識別情報を点滅表示するとともに、

10

20

30

40

50

第 2 表示部 1 1 4 y に特殊記号「ー」を点灯表示する。

【0094】

総アウト数が 60000 個以上で 120000 個より少ない場合、識別情報「b1」と表示するベース値 B1 が算出されるが、識別情報「b2」と表示するベース値 B2 および識別情報「b3」と表示するベース値 B3 が算出できない。以上の事情を考慮して、総アウト数が 60000 個以上で 120000 個より少ない場合、第 1 表示部 1 1 4 x に識別情報「b1」が表示される期間では、当該識別情報を点灯表示するとともにベース値 B1 を点灯表示し、識別情報「b2」または識別情報「b3」が表示される期間では、各識別情報を点滅表示するとともに、第 2 表示部 1 1 4 y に特殊記号「ー」を点灯表示する。

【0095】

同様に、総アウト数が 120000 個以上で 180000 個より少ない場合、識別情報「b1」と表示するベース値 B1 および識別情報「b2」と表示するベース値 B2 が算出されるが、識別情報「b3」と表示するベース値 B3 が算出できない。以上の事情を考慮して、総アウト数が 120000 個以上で 180000 個より少ない場合、第 1 表示部 1 1 4 x に識別情報「b1」または識別情報「b2」が表示される期間では、当該識別情報を点灯表示するとともにベース値 (B1、B2) を点灯表示し、識別情報「b3」が表示される期間では、当該識別情報を点滅表示するとともに、第 2 表示部 1 1 4 y に特殊記号「ー」を点灯表示する。

【0096】

上述した通り、本実施形態では、識別情報「bL」が表示される期間において、リアルタイムのベース値 BL が表示される。ただし、例えば図 4 (b) の具体例では、区間 L における通常アウト数が十分に多くない場合、正確な (本来の) ベース値 B が算出され難いという事情がある。以上の事情を考慮して、区間 L における通常アウト数が十分に多いか否かが報知される構成が好適である。以上の構成によれば、遊技機 1 の管理者は、通常アウト数が十分であるか否かを考慮したうえで、ベース値 BL を評価できるという利点がある。

【0097】

具体的には、本実施形態では、区間 L の通常アウト数が 6000 個未満の場合、識別情報「bL」を点滅表示し、区間 L の通常アウト数が 6000 個以上の場合、識別情報「bL」を点灯表示する構成を採用した。以上の構成では、区間 L における通常アウト数が十分に多いか否かが実質的に報知され、上述の利点が得られる。

【0098】

ところで、遊技者が実際に遊技する前に、遊技機 1 の動作確認が実施されるのが通常である。以上の動作確認には、検出スイッチ (13a、14a、16a、17a、18a、19a) が遊技球を正常に検出するかの確認が含まれる。したがって、仮に、遊技機 1 に最初に電源が投入された直後からベース算出用賞球カウンタおよびベース算出用アウトカウンタが加算される構成では、遊技機 1 に最初に電源が投入された直後において算出されるベース値が、実際に遊技した場合に算出されるベース値 B と相違する不都合が想定される。

【0099】

以上の事情を考慮して、本実施形態では、総アウトカウンタが予め定められた数値 (例えば数値「300」) に達するまで、ベース算出用賞球カウンタおよびベース算出用アウトカウンタが加算されない構成を採用した。以上の構成によれば、上述の不都合が抑制される。

【0100】

<設定変更スイッチ>

図 3 に示す通り、主制御基板 110 には設定変更スイッチ 115a が設けられる。以上の設定変更スイッチ 115a は、設定キー装置 115 (図示略) が特定位置に回転操作されると ON 状態となり、設定キー装置 115 が特定位置以外に回転操作されると OFF 状態になる。遊技機 1 には、出玉率が相違する複数種類 (例えば、6 種類) の設定値の何れ

10

20

30

40

50

かを設定可能である。具体的には、設定キー装置 115 が特定位置に回転操作され、且つ、クリアボタン 30 が押下された状態で、遊技機 1 に電源が投入されると、後述の設定変更処理が実行され、設定値が変更可能なモード（以下「設定変更モード」と記載する場合がある）へ移行する。設定変更モードへ移行すると、メイン RAM 113 に記憶（設定）されていた現在の設定値がベース表示器 114 に表示される。また、ベース表示器 114 に表示される設定値は、設定変更モードにおいて、クリアボタン 30 が押下される毎に「… 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 1 …」の順序で切換えられる。設定変更モードにおいて設定変更スイッチ 115a が OFF 状態に変化すると、ベース表示器 114 に表示される設定値がメイン RAM 113 に記憶（設定）され、設定変更モードが終了する。

【0101】

設定変更処理では、メイン RAM 113 に記憶される各種の情報が初期化される。例えば、後述の第 2 時短遊技状態までの残りの遊技回数を示す残り回数 N が初期値（本実施形態の場合は数値「800」）に初期化される。なお、残り回数 N は、後述のクリア操作時処理においても初期化される。クリア操作時処理は、クリアボタン 30 を押下した状態で電源が投入されると実行される。

【0102】

＜画像制御基板の構成＞

図 5 は、画像制御基板 150 の機能ブロック図である。図 5 に示す通り、画像制御基板 150 は、画像表示装置 31 の画像表示制御を行うためホスト CPU 151、ホスト RAM 152、ホスト ROM 153、CGROM 154、水晶発振器 155、VRAM 156 および VDP（Video Display Processor）200 を含んで構成される。

【0103】

ホスト CPU 151 は、演出制御基板 120 から受信した後述する演出パターン指定コマンドに基づいて、各種の画像を画像表示装置 31 に表示させる指示を VDP 200 に対してする。以上の指示は、VDP 200 の制御レジスタ 201 におけるデータの設定、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストの出力により実行される。

【0104】

VDP 200 は、V ブランク割込信号および描画終了信号をホスト CPU 151 に対して送信する。以上の各信号を受信した場合、ホスト CPU 151 は適宜割込処理を実行する。画像表示装置 31 に表示される画像の画像データは、CGROM 154 に記憶される。

【0105】

ホスト CPU 151 は、演出制御基板 120 から受信した演出パターン指定コマンドに基づいて、所定の音響を音声出力装置 34 に出力させる指示を VDP 200 に対してする。ホスト RAM 152 は、ホスト CPU 151 に内蔵され、ホスト CPU 151 の演算処理で生成されたデータのワークエリアとして機能する。また、ホスト RAM 152 は、ホスト ROM 153 から読み出されたデータを一時的に記憶する。

【0106】

ホスト ROM 153 は、マスク ROM で構成され、ホスト CPU 151 の制御処理のプログラムを記憶する。また、ホスト ROM 153 は、演出図柄の図柄番号と演出図柄 GA の種類とを対応付けた図柄配列情報、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報を記憶する。

【0107】

アニメパターンは、演出パターンのアニメーションを表示する際に参照され、当該演出パターンに含まれるアニメーション情報の組み合わせや各アニメーション情報の表示順序等が特定される。また、アニメーション情報には、ウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、パラメータ（スプライトの表示位置、転送先アドレス等）、描画方法等などの情報が含まれる。

10

20

30

40

50

【0108】

CGROM154は、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスクROM等で構成され、所定範囲の画素（例えば、32×32ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶する。各画素の色番号を指定する色番号情報と透明度を示すα値との組合せが画素情報から特定される。

【0109】

また、CGROM154には、実際に色を表示する際に用いる表示色情報と色番号情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶する。なお、CGROM154は、画像データの一部のみを圧縮して記憶する構成としてもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、MPEG4等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。また、CGROM154には、各種の音声データが記憶される。

10

【0110】

水晶発振器155は、パルス信号をVDP200に出力する。VDP200のクロック生成回路205は、水晶発振器155からのパルス信号を分周し、VDP200が制御を行うためのシステムクロック、画像表示装置31と同期を図るための同期信号を生成する。

【0111】

VRAM156は、画像データの書込みおよび読出しが可能な記憶装置であり、例えばSRAMで構成される。以上のVRAM156には、例えば、パレットデータが記憶される。

20

【0112】

また、VRAM156には、ホストCPU151から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域156aと、伸長回路206により伸長された画像データを記憶する展開記憶領域156bと、画像を描画または表示するための第1フレームバッファ156c、第2フレームバッファ156dとが設けられる。2つのフレームバッファ156c、156dは、描画の開始毎に、「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わるものである。

【0113】

VDP200は、いわゆる画像プロセッサであり、ホストCPU151からの指示に応じて、フレームバッファ（表示用フレームバッファ）から画像データを読み出す。また、VDP200は、読み出した画像データに基づいて、映像信号（RGB信号等）を生成し、画像表示装置31に出力する。

30

【0114】

本実施形態のVDP200は、図5に示す通り、制御レジスタ201と、CGバスI/F202と、CPU I/F203と、クロック生成回路205と、伸長回路206と、描画回路207と、表示回路208と、メモリコントローラ209と、音声制御回路300とを含む。

【0115】

制御レジスタ201は、VDP200が描画や表示の制御を行うためレジスタであり、制御レジスタ201に対するデータの書込みと読み出しで、描画の制御や表示の制御が実行される。ホストCPU151は、CPU I/F203を介して、制御レジスタ201に対するデータの書込みと読み出しをする。

40

【0116】

具体的には、制御レジスタ201は、VDP200が動作するために必要な基本的な設定を行うシステム制御レジスタと、データの転送に必要な設定をするデータ転送レジスタと、描画の制御をするための設定をする描画レジスタと、バスのアクセスに必要な設定をするバスインターフェースレジスタと、圧縮された画像の伸長に必要な設定をする伸長レジスタと、表示の制御をするための設定をする表示レジスタとを含む。

【0117】

CGバスI/F202は、CGROM154との通信用のインターフェース回路である

50

。以上のCGバスI/F202を介して、CGROM154からの画像データがVDP200に入力される。

【0118】

CPU I/F203は、ホストCPU151との通信用のインターフェース回路である。例えば、ホストCPU151により出力されたディスプレイリストは、CPU I/F203を介してVDP200へ入力される。また、VDP200から出力された各種の割込信号は、CPU I/F203を介してホストCPU151へ入力される。ホストCPU151は、CPU I/F203を介して制御レジスタにアクセス可能である。

【0119】

データ転送回路204は、各種デバイス間のデータ転送を行う。具体的には、データ転送回路204は、ホストCPU151とVRAM156とのデータ転送、CGROM154とVRAM156とのデータ転送、VRAM156の各種記憶領域（フレームバッファも含む）の相互間のデータ転送を行う。

10

【0120】

クロック生成回路205は、水晶発振器155からパルス信号が入力され、VDP200のシステムクロックを生成する。また、同期信号生成用クロックを生成し、表示回路208を介して同期信号を画像表示装置31に出力する。

【0121】

伸長回路206は、CGROM154に圧縮された画像データを伸長するための回路であり、伸長した画像データを展開記憶領域153bに記憶させる。描画回路207は、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストによるシーケンス制御を行う回路である。

20

【0122】

表示回路208は、VRAM156にある「表示用フレームバッファ」に記憶された画像データ（デジタル信号）から、映像信号として画像の色データを示すRGB信号（アナログ信号）を生成する。表示回路208が生成した映像信号（RGB信号）は、画像表示装置31へ出力される。

【0123】

また、表示回路208は、画像表示装置31と同期を図るための同期信号（垂直同期信号、水平同期信号等）を画像表示装置31に出力する。なお、本実施形態では、映像信号として、デジタル信号をアナログ信号に変換したRGB信号を画像表示装置31に出力するように構成したが、デジタル信号のまま映像信号を出力してもよい。

30

【0124】

メモリコントローラ209は、ホストCPU151からフレームバッファ切換えの指示があると、「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とを切換える。

【0125】

本実施形態のVDP200は、画像データの再生機能に加え、音声データの再生機能を具備する。具体的には、VDP200の音声制御回路300により遊技機における音声出力が制御される。音声制御回路300は、演出制御基板120から送信されたコマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、音声出力装置34における音声出力制御をする。

40

【0126】

音声制御回路300は、CGROM154に格納された音声データを用いて音声を出力する。なお、CGROM154に音声データを格納する構成に替えて、音声データが格納される音源ROMをCGROM154とは別に設ける構成としてもよい。また、音声制御回路300は、VDP200に含まれず、画像制御基板150内で、独立して設けられていてもよい。以上の場合、音源ROMは音声制御回路300に含まれていてもよい。

【0127】

<遊技状態の説明>

50

次に、遊技機 1 が移行する遊技状態について説明する。本実施形態においては、「低確率遊技状態」「高確率遊技状態」「時短遊技状態」「非時短遊技状態」のいずれかの遊技状態にて遊技が進行する。具体的には、「低確率遊技状態」であって「時短遊技状態」である遊技状態と、「低確率遊技状態」であって「非時短遊技状態」である遊技状態と、「高確率遊技状態」であって「時短遊技状態」である遊技状態とに移行する。

【0128】

上述の低確率遊技状態では、第 1 始動口 13 または第 2 始動口 14 に遊技球が入賞した契機で実行される大当り抽選において、大当りの当選確率が $1/299.5$ になる。なお、大当りの当選とは、大当り遊技を実行する権利を獲得することを意味する。大当り遊技には、後述の「長当り遊技」および「短当り遊技」が含まれる。

【0129】

上述の高確率遊技状態では、大当り抽選における大当りの当選確率が低確率遊技状態より高くなる。具体的には、本実施形態の高確率遊技状態では、大当りの当選確率が $1/29.95$ になる。ただし、各遊技状態における大当りの当選確率は適宜に変更してもよい。

【0130】

非時短遊技状態では、ゲート 15 を遊技球が通過した契機で実行される普図抽選において、当りの当選確率が $1/20$ になる。また、非時短遊技状態では、普通図柄（普通図柄表示装置 22）の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間長が約 10 秒に設定される。さらに、普図抽選で当選した場合、後述の長開放図柄が決定された際の第 2 始動口 14 の総開放時間が約 4.2 秒、短開放図柄が決定された際の第 2 始動口 14 の総開放時間が約 0.2 秒に設定される。

【0131】

時短遊技状態では、ゲート 15 を遊技球が通過した契機で実行される普図抽選において、当りに当選する確率が非時短遊技状態より向上する。また、時短遊技状態では、非時短遊技状態と比較して、普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間長が短く、第 2 始動口 14 の総開放時間が長くなり易い。

【0132】

具体的には、時短遊技状態では、普図抽選における当選確率が $19/20$ になる。また、時短遊技状態では、普通図柄が変動表示されてから約 1 秒で停止表示される。さらに、時短遊技状態では、長開放図柄が決定された際の第 2 始動口 14 の総開放時間が 5 秒に設定され、短開放図柄が決定された際の第 2 始動口 14 の総開放時間が 3 秒に設定される。なお、普通図柄が停止された場合、少なくとも約 0.5 秒間は普通図柄が停止した状態で維持される。

【0133】

以上の構成では、時短遊技状態においては、非時短遊技状態よりも、ゲート 15 を遊技球が通過する限りにおいて、第 2 始動口 14 が第 2 の態様に制御され易くなる。したがって、時短遊技状態では、遊技者が遊技球の消費を抑えて遊技を進行することが可能となる。本実施形態では、右打ちで遊技することで、第 2 始動口 14 およびゲート 15 へ遊技球が入賞可能になる。したがって、時短遊技状態では、左打ちより右打ちで遊技した方が有利になる。

【0134】

本実施形態では、複数種類の時短遊技状態が設けられる。具体的には、本実施形態の時短遊技状態は、第 1 時短遊技状態および第 2 時短遊技状態を含む。第 1 時短遊技状態には、大当り遊技（エンディング期間）が終了した契機で移行する。第 2 時短遊技状態には、低確率遊技状態の大当り抽選（大当り判定処理）で予め定められた回数にわたり大当りに非当選の際に移行可能になる。

【0135】

本実施形態では、普通図柄の変動時間は各時短遊技状態で共通である。具体的には、各時短遊技状態における普通図柄の変動時間は約 1 秒である。また、普図抽選の当選確率は

10

20

30

40

50

各時短遊技状態で共通であり、長開放図柄が決定される確率および短開放図柄が決定される確率は各時短遊技状態で共通である。

【0136】

各時短遊技状態において、長開放図柄が停止表示された場合の開閉扉14bの作動態様（総開放時間、開放回数）は共通である。また、各時短遊技状態において、短開放図柄が停止表示された場合の開閉扉14bの作動態様は共通である。以下、説明のため、時短遊技状態における「普通図柄の変動時間、第2始動口14の開放（拡大）の時間および開放の回数」を当該時短遊技状態における第2始動口14（開閉扉14b）の「開放態様」と記載する場合がある。上述した通り、各時短遊技状態において第2始動口14の開放態様は共通である。ただし、各時短遊技状態において、第2始動口14の開放態様が相違する構成としてもよい。

10

【0137】

以上の各時短遊技状態は、予め定められた回数の遊技が実行された契機、または、大当り遊技へ移行した契機で終了する。以下、時短遊技状態が終了する遊技回数を当該時短遊技状態の「時短回数」と記載する場合がある。本実施形態では、各時短遊技状態は時短回数が相違する。具体的には、第1時短遊技状態の時短回数は100回または799回である。第2時短遊技状態の時短回数は1000回である。ただし、時短遊技状態の時短回数は適宜に変更できる。たとえば、第2時短遊技状態の時短回数を100回（第1時短遊技状態と共通）としてもよい。

【0138】

次に、メインROM112に記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。

20

【0139】

<大当り判定テーブル>

図6(a-1)および図6(a-2)は、特別図柄変動の停止結果を大当りとするか否かを判定する際（大当り抽選の際）に参照される大当り判定テーブルの一例の概念図である。

【0140】

図6(a-1)は、第1特別図柄表示装置20における特別図柄変動の停止結果を大当り、小当り、ハズレの何れにするかを判定（大当り抽選）する際に参照される大当り判定テーブルAである。詳細には図7(a-1)から図7(a-3)を用いて後述するが、大当り抽選で大当りに当選すると、後述の大当り図柄（特別図柄Aなど）が表示される。また、小当りに当選すると、小当り図柄（特別図柄K）が表示される。

30

【0141】

図6(b-2)は、第2特別図柄表示装置21における特別図柄変動の停止結果を判定する際に参照される大当り判定テーブルBである。なお、第1特別図柄表示装置20と第2特別図柄表示装置21とでは、小当りの当選確率が相違し、大当り確率は同一である。なお、本実施形態では、第1特別図柄表示装置20を単に「第1特図」と記載し、第2特別図柄表示装置21を単に「第2特図」と記載する場合がある。また、第1特別図柄表示装置20および第2特別図柄表示装置21を単に「特図」と総称する場合がある。

【0142】

本実施形態では、第1始動口13または第2始動口14（以下「始動口」と総称する場合がある）に遊技球が入賞すると、特別図柄判定用乱数値が取得される。本実施形態の特別図柄判定用乱数値の乱数範囲は数値「0～598」である。

40

【0143】

大当り判定テーブルには、「大当り」となる特別図柄判定用乱数値、「小当り」となる特別図柄判定用乱数値が規定される。大当り抽選では、始動口に遊技球が入賞した契機で取得された特別図柄判定用乱数値と大当り判定テーブルに規定される特別図柄判定用乱数値とが比較され、両者が一致する場合、大当りまたは小当りに当選する。

【0144】

図6(a-1)および図6(a-2)に示す大当り判定テーブル（A、B）は、低確率

50

時乱数判定テーブルと高確率時乱数判定テーブルとにより構成される。メインCPU 111は、遊技状態を参照し、低確率遊技状態では低確率時乱数判定テーブルを選択し、高確率遊技状態では高確率時乱数判定テーブルを選択する。また、メインCPU 111は、選択したテーブルと抽出した特別図柄判定用乱数値とに基づいて、「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の何れかを決定する。

【0145】

例えば、図6(a-1)に示す低確率時乱数判定テーブルによれば、2個の特別図柄判定用乱数値が「大当り」と判定される。一方、高確率時乱数判定テーブルによれば、20個の特別図柄判定用乱数値が「大当り」と判定される。また、図6(a-1)の大当り判定テーブルでは、低確率時乱数判定テーブルを用いても高確率時乱数判定テーブルを用いても、4個の特別図柄判定用乱数値が「小当り」と判定される。仮に、「大当り」および「小当り」の何れとも判定されない乱数値では「ハズレ」と判定される。

10

【0146】

上述した通り、特別図柄判定用乱数値の乱数範囲は数値「0～598」である。したがって、大当り判定テーブルA（第1始動口入賞時）において、大当りと判定される確率は、低確率遊技状態で $1/299.5$ である。同様に、高確率遊技状態で大当りと判定される確率は10倍となって $1/29.95$ である。一方、小当りと判定される確率は、低確率遊技状態と高確率遊技状態とで共通して $1/149.75$ となる。

【0147】

図6(a-2)に示す大当り判定テーブルBでは、低確率遊技状態と高確率遊技状態とで大当りと判定される特別図柄判定用乱数値が大当り判定テーブルAと同一である。一方、大当り判定テーブルAと大当り判定テーブルBとでは、小当りと判定される特別図柄判定用乱数値が相違する。例えば、大当り判定テーブルBでは、特別図柄判定用乱数値が「50」の場合にのみ「小当り」と判定される。

20

【0148】

以上の構成では、第1始動口13に遊技球が入賞した場合と、第2始動口14に遊技球が入賞した場合とで、低確率遊技状態で大当りと判定される確率は $1/299.5$ であり、高確率遊技状態で大当りと判定される確率は $1/29.95$ である。一方、第1始動口13に遊技球が入賞した場合に小当りと判定される確率は、低確率遊技状態と高確率遊技状態ともに $1/149.75$ であったが、第2始動口14に遊技球が入賞した場合に小当りと判定される確率は、低確率遊技状態と高確率遊技状態ともに $1/599$ となる。

30

【0149】

<当り判定テーブル>

図6(b)は、普図抽選において普通図柄変動の停止結果を当りとするか否かを判定する際に参照される当り判定テーブルの一例の概念図である。図6(b)に示す当り判定テーブルは、非時短遊技状態時乱数判定テーブルと時短遊技状態時乱数判定テーブルとから構成される。以上の時短遊技状態時乱数判定テーブルは、第1時短遊技状態と第2時短遊技状態とで共通して参照される。

【0150】

メインCPU 111は、ゲート15を遊技球が通過した契機で普通図柄判定用乱数を取得する。当り判定用乱数値の乱数範囲は数値「0～19」である。メインCPU 111は、遊技状態を参照し、非時短遊技状態では非時短遊技状態時乱数判定テーブルを選択し、時短遊技状態では時短遊技状態時乱数判定テーブルを選択する。また、メインCPU 111は、選択したテーブルと取得した当り判定用乱数値とに基づいて、「当り」か「ハズレ」かを判定する。

40

【0151】

具体的には、メインCPU 111は、取得した当り判定用乱数値と、当り判定テーブルに規定される当り判定用乱数値とが一致するか否かを判定する。図6(b)に示す当り判定テーブルでは、非時短遊技状態時に当りと判定される確率は約 $1/20$ であり、時短遊技状態時に当りと判定される確率は約 $19/20$ である。

50

【0152】

＜図柄決定テーブル＞

図7(a-1)から図7(a-3)は、各遊技で停止表示する特別図柄（停止図柄）を決定するための特別図柄決定テーブルの概念図である。

【0153】

特別図柄決定テーブルは、大当り図柄決定テーブル、小当り図柄決定テーブル、ハズレ図柄決定テーブルを含む。大当り図柄決定テーブルは、大当り抽選で大当りが当選した場合の停止図柄（大当り図柄）を決定する際に参照される。小当り図柄決定テーブルは、大当り抽選で小当りが当選した場合の停止図柄（小当り図柄）を決定する際に参照される。ハズレ図柄決定テーブルは、大当り抽選でハズレの場合に停止図柄（ハズレ図柄）を決定する際に参照される。

10

【0154】

図7(a-1)から図7(a-3)に示す通り、各特別図柄決定テーブルは特別図柄表示装置毎に設けられ、第1特別図柄表示装置20用の特別図柄決定テーブルと第2特別図柄表示装置21用の特別図柄決定テーブルとから構成される。

【0155】

図7(a-1)は、大当り図柄決定テーブルの一例の概念図である。メインCPU11は、大当りに当選した場合、大当り図柄用乱数値を参照する。大当り図柄用乱数値の乱数範囲は数値「0～99」である。例えば、第1始動口13への入賞を契機に大当りに当選した場合、メインCPU11は、取得した大当り図柄用乱数値が「0」～「59」であれば、停止図柄データとして「01」（特別図柄A1）を決定する。以上の場合、図7(a-1)に示す通り、第1特別図柄表示装置20に特別図柄A1が停止表示される。

20

【0156】

また、メインCPU11は、特別図柄の変動開始時において、停止図柄データ（特別図柄の種類）を特定可能な演出図柄指定コマンドを生成する。例えば、停止図柄データ「01」が決定された場合、図7(a-1)に示す通り、演出図柄指定コマンド「E0H」「01H」が生成される。

【0157】

図7(a-1)に示す通り、第1始動口13への入賞を契機に大当りに当選し、且つ、取得された大当り図柄用乱数値が「60」～「69」であれば、停止図柄データとして「02」（特別図柄A2）が決定され、演出図柄指定コマンド「E0H」「02H」が生成される。以上の場合、第1特別図柄表示装置20に特別図柄A2が停止表示される。

30

【0158】

同様に、第1始動口13への入賞を契機に大当りに当選し、且つ、大当り図柄用乱数値が「70」～「99」であれば、停止図柄データとして「03」（特別図柄A3）が決定され、演出図柄指定コマンド「E0H」「03H」が生成される。以上の場合、第1特別図柄表示装置20に特別図柄A3が停止表示される。

【0159】

第2始動口14への入賞を契機に大当りに当選し、且つ、大当り図柄用乱数値が「0」～「69」であれば、停止図柄データとして「04」（特別図柄B1）が決定され、演出図柄指定コマンド「E1H」「01H」が生成される。以上の場合、図7(a-1)に示す通り、第2特別図柄表示装置21に特別図柄B1が停止表示される。

40

【0160】

また、第2始動口14への入賞を契機に大当りに当選し、且つ、大当り図柄用乱数値が「70」～「89」であれば、停止図柄データとして「05」（特別図柄B2）が決定され、演出図柄指定コマンド「E1H」「02H」が生成される。以上の場合、第2特別図柄表示装置21に特別図柄B2が停止表示される。第2始動口14への入賞を契機に大当りに当選し、且つ、大当り図柄用乱数値が「90」～「94」であれば、停止図柄データとして「06」（特別図柄B3）が決定され、演出図柄指定コマンド「E1H」「03H」が生成される。以上の場合、第2特別図柄表示装置21に特別図柄B3が停止表示され

50

る。

【0161】

同様に、第2始動口14への入賞を契機に大当りに当選し、且つ、大当り図柄用乱数値が「95」～「99」であれば、停止図柄データとして「07」（特別図柄B4）が決定され、演出図柄指定コマンド「E1H」「04H」が生成される。以上の場合、第2特別図柄表示装置21に特別図柄B4が停止表示される。詳細には後述するが、大当り遊技後の第1時短遊技状態の時短回数Mは、大当り遊技が開始される際に停止表示された特別図柄の種類に応じて変化する。

【0162】

以上の特別図柄A1、特別図柄A2、特別図柄A3、特別図柄B1から特別図柄B4（以下、「大当り図柄」と総称する場合がある）が停止表示されると、その後、大当り遊技が開始される。上述した通り、大当り遊技は、長当り遊技と短当り遊技とを含む。大当り遊技では、第1大入賞口16および第2大入賞口17（以下「大入賞口」と総称する場合がある）が開放される。長当り遊技は、短当り遊技より大入賞口の開放時間が長く設定される。

【0163】

大当り遊技の種類は、当該大当り遊技が開始される際に停止表示された大当り特別図柄に応じる。具体的には、大当り特別図柄のうち特別図柄A1、特別図柄A3、特別図柄B1から特別図柄B4の何れかが停止表示された場合、長当り遊技が開始される。一方、特別図柄A2が停止表示された場合、短当り遊技が開始される。

【0164】

また、大当り遊技へ移行する際に停止表示された特別図柄に応じて、当該大当り遊技が終了した後の遊技状態が決定される。例えば、特別図柄A1、特別図柄A2または特別図柄B1が停止表示された場合、高確率遊技状態の時短遊技状態（以下、単に「高確率時短遊技状態」と記載する）へ移行する。高確率遊技状態の時短遊技状態は、原則、大当りに当選するまで継続する。一方、特別図柄A3、特別図柄B2から特別図柄B4の何れかが停止表示された場合、低確率遊技状態の時短遊技状態（以下、単に「低確率時短遊技状態」と記載する）へ移行する。具体的には、特別図柄A3、特別図柄B2から特別図柄B4が停止表示され、大当り遊技が終了すると、第1時短遊技状態へ移行する。

【0165】

本実施形態では、大当り図柄（A3、B2～B4）の種類に応じて、第1時短遊技状態の時短回数が相違する。具体的には、大当り図柄のうち特別図柄A3または特別図柄B2が停止表示されると、第1時短遊技状態の時短回数は100回になる。一方、大当り図柄のうち特別図柄B3または特別図柄B4が停止表示されると、第1時短遊技状態の遊技回数は799回になる。

【0166】

詳細には後述するが、大当り遊技が終了する際に新たなテーブルシナリオSが設定される。テーブルシナリオSが設定されることにより、特図の変動パターン（後述）を決定するための変動パターン決定テーブルが遊技回数に応じて切替えられる。以上のテーブルシナリオSは、大当り図柄の種類に応じて可変に設定される。

【0167】

本実施形態では、終了後の遊技状態が高確率遊技状態となる大当り遊技を「確変大当り」、終了後の遊技状態が低確率遊技状態となる大当り遊技を「通常大当り」と記載する場合がある。また、本実施形態では、低確率遊技状態の非時短遊技状態を「低確率非時短遊技状態」と記載する場合がある。

【0168】

図7（a-2）は、小当り図柄決定テーブルの一例の概念図である。メインCPU111は、小当りに当選した場合、小当り図柄用乱数値を参照する。小当り図柄用乱数値の乱数範囲は数値「0～99」である。ただし、第1始動口13への入賞を契機に小当りに当選した場合、メインCPU111は、取得した小当り図柄用乱数値によらず、停止図柄デ

10

20

30

40

50

ータとして「11」（特別図柄K）を決定する。以上の場合、図7（a-2）に示す通り、第1特別図柄表示装置20に特別図柄Kが停止表示される。また、演出図柄指定コマンド「E0H」「0AH」が生成される。

【0169】

同様に、第2始動口14への入賞を契機に小当りに当選した場合、メインCPU111は、取得した小当り図柄用乱数値によらず、停止図柄データとして「12」（特別図柄K）を決定する。以上の場合、図7（a-2）に示す通り、第2特別図柄表示装置21に特別図柄Kが停止表示される。また、演出図柄指定コマンド「E1H」「0AH」が生成される。

【0170】

図7（a-3）は、ハズレ図柄決定テーブルの概念図である。第1始動口13への入賞時の大当り抽選において、ハズレと判定された場合、停止図柄データとして「00」（特別図柄H）が決定される。以上の場合、演出図柄指定コマンド「E0H」「00H」が生成される。同様に、第2始動口14への入賞時の大当り抽選において、ハズレと判定された場合、停止図柄データとして「00」（特別図柄H）が決定される。以上の場合、演出図柄指定コマンド「E1H」「00H」が生成される。

【0171】

図7（b-1）および図7（b-2）は、普通図柄決定テーブルの一例の概念図である。普通図柄決定テーブルは、普通図柄表示装置22に停止表示される普通図柄を決定する際に用いられる。以上の普通図柄決定テーブルは、各遊技状態（非時短遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態）で共通して用いられる。

【0172】

本実施形態の普通図柄決定テーブルは、普通図柄決定テーブルXおよび普通図柄決定テーブルYを含む。普通図柄決定テーブルXは、普図抽選で当選した場合（第2始動口14が開放される場合）に用いられる。一方、普通図柄決定テーブルYは、普図抽選でハズレの場合（第2始動口14が開放されない場合）に用いられる。

【0173】

図7（b-1）は、普通図柄決定テーブルXの概念図である。メインCPU111は、普通図柄を決定するに際して、普通図柄用乱数値を取得する。普通図柄用乱数値の乱数範囲は、数値「0～10」である。例えば、普図抽選で当選し、且つ、普通図柄用乱数値が数値「0」または数値「1」の場合、普通図柄として長開放図柄が決定される。一方、普通図柄用乱数値が数値「2～10」の何れかの場合、普通図柄として短開放図柄が決定される。

【0174】

メインCPU111は、普通図柄として長開放図柄を決定した場合、停止図柄データ「01」を決定し、普通図柄の変動開始時において、普通図柄指定コマンド「E8H」「01H」を生成する。また、短開放図柄を決定した場合は、停止図柄データ「02」を決定し、普通図柄の変動開始時において、普通図柄指定コマンド「E8H」「02H」を生成する。

【0175】

図7（b-2）は、普通図柄決定テーブルYの概念図である。上述した通り、普通図柄決定テーブルYは、普図抽選でハズレの場合に用いられる。普図抽選でハズレの場合、図7（b-2）に示す通り、普通図柄用乱数値が「0」～「10」の何れの値であってもハズレ図柄を決定する。メインCPU111は、普通図柄としてハズレ図柄を決定した場合、停止図柄データとして「00」を決定し、普通図柄の変動開始時には、普通図柄指定コマンド「E8H」「00H」を生成する。

【0176】

図8（a）、図8（b-1）および図8（b-2）は、各遊技で参照される変動パターン決定テーブルを説明するための図である。変動パターン決定テーブルは、各遊技における変動パターンを決定する際に参照される。メインCPU111は、各遊技において変動

10

20

30

40

50

パターンを決定し、特別図柄表示装置（第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１）を当該変動パターンで変動表示する。

【０１７７】

大当り遊技が終了した後の各遊技で参照される変動パターン決定テーブルは、当該大当り遊技の開始時に停止表示された大当り図柄の種類に応じて可変である。具体的には、本実施形態では、複数種類の大当り図柄に対応する複数種類のテーブルシナリオＳが設けられる。メインＣＰＵ１１１は、大当り遊技の開始時に停止表示された大当り図柄に対応するテーブルシナリオＳを設定する。また、メインＣＰＵ１１１は、大当り遊技後の各遊技で参照される変動パターン決定テーブルを、設定したテーブルシナリオＳを用いて決定する。以上の構成では、設定されたテーブルシナリオＳに応じて、各遊技で参照される変動パターン決定テーブルが可変になる。詳細には後述するが、大当り遊技が終了した後の遊技回数がテーブルシナリオＳで規定される遊技回数に達すると、変動パターン決定テーブルが切替えられる（後述の図８（ｂ－１）参照）。

10

【０１７８】

図８（ａ）は、テーブルシナリオＳの具体例を説明するための図である。テーブルシナリオＳは、テーブルシナリオＳａ１、テーブルシナリオＳａ２、テーブルシナリオＳａ３、テーブルシナリオＳｂ１、テーブルシナリオＳｂ２、テーブルシナリオＳｂ３およびテーブルシナリオＳｂ４を含む。テーブルシナリオＳａ１は、大当り図柄のうち特別図柄Ａ１が停止表示した際に設定される。同様に、テーブルシナリオＳａ２は、大当り図柄のうち特別図柄Ａ２が停止表示した際に設定され、テーブルシナリオＳａ３は、大当り図柄のうち特別図柄Ａ３が停止表示した際に設定され、テーブルシナリオＳＢ１は、大当り図柄のうち特別図柄Ｂ１が停止表示した際に設定される。

20

【０１７９】

テーブルシナリオＳｂ２は、大当り図柄のうち特別図柄Ｂ２が停止表示した際に設定される。上述した通り、特別図柄Ｂ２が停止表示されると、大当り遊技後に１００回の第１時短遊技状態へ移行する。すなわち、テーブルシナリオＳｂ２は、大当り遊技後に１００回の第１時短遊技状態へ移行する際に設定される。テーブルシナリオＳｂ３は、大当り図柄のうち特別図柄Ｂ３が停止表示した際に設定される。上述した通り、特別図柄Ｂ３が停止表示されると、大当り遊技後に７９９回の第１時短遊技状態へ移行する。また、テーブルシナリオＳｂ４は、大当り図柄のうち特別図柄Ｂ４が停止表示されると設定される。上述した通り、特別図柄Ｂ４が停止表示されると、大当り遊技後に７９９回の第１時短遊技状態へ移行する。

30

【０１８０】

以上の説明から理解される通り、特別図柄Ｂ３が停止表示された場合と、特別図柄Ｂ４が停止表示された場合とでは、大当り遊技後の第１時短遊技状態の時短回数は共通（７９９回）である一方、設定されるテーブルシナリオ（Ｓｂ３、Ｓｂ４）は相違する。すなわち、以上の各場合において、第１時短遊技状態において参照される変動パターン決定テーブルは相違する。詳細には後述するが、特別図柄Ｂ３が停止表示された場合と、特別図柄Ｂ４が停止表示された場合とで、第１時短遊技状態における演出モードが相違する。演出モードが相違する遊技では、画像表示装置３１で実行され得る演出が相違する。

40

【０１８１】

なお、本実施形態では、特定の変動パターン決定テーブルＴが変動パターン決定処理で参照されることを、単に当該「変動パターン決定テーブルＴが参照される」と記載する場合がある。また、複数種類の変動パターン決定テーブルＴのうち特定の変動パターン決定テーブルＴが参照可能になることを、単に当該特定の「変動パターン決定テーブルＴが設定される」と記載する場合がある。例えば、「特定の変動パターン決定テーブルＴが参照可能になること」の一例として、メインＲＯＭ１１２から当該変動パターン決定テーブルＴが読み出され、メインＲＡＭ１１３に記憶（展開）されることが想定される。

【０１８２】

図８（ｂ－１）は、テーブルシナリオＳにより設定される変動パターン決定テーブルの

50

具体例を説明するための図である。テーブルシナリオ S は、変動パターン決定テーブルが設定される（切換えられる）複数の契機と、当該契機で設定される変動パターン決定テーブルとを規定する。メイン CPU 111 は、テーブルシナリオ S に規定される契機が成立すると、変動パターン決定テーブルを設定する（切換える）。

【0183】

図 8（b-1）には、変動パターン決定テーブルが設定される契機が成立する順に示される。また、当該契機で設定される変動パターン決定テーブルが当該契機に対応して示される。図 8（b-1）の具体例では、テーブルシナリオ S のうちテーブルシナリオ S b 2 が設定された場合を想定する。また、図 8（b-1）の具体例では、テーブルシナリオ S b 2 が設定されてから、第 2 時短遊技状態が終了するまでの期間において、大当り遊技に当選しない場合を想定する。

10

【0184】

図 8（b-1）に示す通り、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間では、大当り遊技の終了を契機に、変動パターン決定テーブル T a 1 が設定される。また、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間では、大当り遊技が終了してからの 91 回目の遊技が開始すると、変動パターン決定テーブル T a 2 が設定される。その後、大当り遊技が終了してからの 100 回目の遊技が開始すると、変動パターン決定テーブル T j 1 が設定される。以上の構成では、第 1 時短遊技状態（100 回）のうち、90 回目までの遊技（大当り遊技が終了してから 90 回目の遊技）では変動パターン決定テーブル T a 1 が参照され、91 回目から 99 回目までの遊技では変動パターン決定テーブル T a 2 が参照され、100 回目（最後）の遊技では変動パターン決定テーブル T j 1 が参照される。

20

【0185】

図 8（b-1）に示す通り、テーブルシナリオ S b 2 が設定される場合、第 1 時短遊技状態の終了を契機に、変動パターン決定テーブル T n 1 が設定される。また、大当り遊技が終了してから 791 回目の遊技が開始すると、変動パターン決定テーブル T n 2 が設定される。以上の構成では、非時短遊技状態の各遊技のうち、第 2 時短遊技状態へ移行する 11 回前の遊技まで、変動パターン決定テーブル T n 1 が参照され、第 2 時短遊技状態へ移行する 10 回前の遊技から、変動パターン決定テーブル T n 2 が参照される。

【0186】

第 2 時短遊技状態が開始すると、変動パターン決定テーブル T s が設定される。図 8（b-1）に示す通り、テーブルシナリオ S b 2 が設定される場合、大当り遊技が終了してから 802 回目の遊技（第 2 時短遊技状態の 2 回目の遊技）が開始すると、変動パターン決定テーブル T a x が設定される。また、第 2 時短遊技状態が終了すると、変動パターン決定テーブル T n 1 が設定される。以上の構成では、第 2 時短遊技状態の最初の遊技では、変動パターン決定テーブル T s が参照され、第 2 時短遊技状態の 2 回目以降の遊技では、変動パターン決定テーブル T a x が参照される。その後、第 2 時短遊技状態が終了すると、変動パターン決定テーブル T n 1 が参照される。以上の説明から理解される通り、テーブルシナリオ S が設定される期間では、遊技状態が変化する契機に加え、大当り遊技からの遊技回数に応じて、変動パターン決定テーブルが変更される。

30

【0187】

本実施形態では、テーブルシナリオ S は、大当り遊技に当選した契機で変更され、他の契機では変更されない。ただし、上述のクリア操作時処理または設定変更処理が実行されると、テーブルシナリオ S が未設定の状態になる。以下、説明のため、設定変更処理またはクリア操作時処理が実行される操作を「クリア操作」と記載する場合がある。また、テーブルシナリオ S が未設定の期間を「シナリオ未設定期間」という場合がある。シナリオ未設定期間は、クリア操作が実行されてから最初の大当り遊技が終了するまでの期間である。また、大当り遊技が終了してテーブルシナリオ S の何れかが設定される期間を「シナリオ設定期間」という場合がある。

40

【0188】

仮に、シナリオ未設定期間において、遊技回数に応じて変動パターン決定テーブルが変

50

更される対比例を想定する。また、当該対比例では、シナリオ未設定期間が開始してから所定回数目の遊技まで、遊技者に有利な変動パターン決定テーブルが参照される。以上の対比例では、遊技機 1 の管理者は、クリア操作により任意なタイミングで遊技者に有利な状態へ移行させることができる。したがって、遊技の公正が害される不都合が生じ得る。以上の事情を考慮して、本実施形態では、シナリオ未設定期間では、遊技回数に応じて変動パターン決定テーブルが変更されない構成を採用した。

【0189】

図 8 (b-2) は、シナリオ未設定期間において参照される変動パターン決定テーブルの具体例を説明するための図である。図 8 (b-2) の具体例では、シナリオ未設定期間が開始されてから、第 2 時短遊技状態が終了するまでの期間において、大当たり遊技に当選しない場合を想定する。

10

【0190】

図 8 (b-2) に示す通り、クリア操作が実行され、シナリオ未設定期間が開始された直後では、変動パターン決定テーブル T n 1 が参照される。クリア操作が実行されると低確非時短遊技状態になる。また、クリア操作が実行されてから 800 回の遊技が実行されると、第 2 時短遊技状態へ移行する。上述した通り、テーブルシナリオ S b 2 が設定されるシナリオ設定期間では、低確非時短遊技状態において参照される変動パターン決定テーブル T が、遊技回数に応じて変動パターン決定テーブル T n 1 から変動パターン決定テーブル T n 2 へ変化する。一方、シナリオ未設定期間における低確非時短遊技状態では、参照される変動パターン決定テーブル T が変動パターン決定テーブル T n 1 から変化しない。

20

【0191】

図 8 (b-2) に示す通り、シナリオ未設定期間において、第 2 時短遊技状態が開始されると、変動パターン決定テーブル T b x が設定される。その後、第 2 時短遊技状態が終了し、低確率非時短遊技状態へ移行すると、変動パターン決定テーブル T n 1 が設定される。以上の構成では、シナリオ未設定期間では、遊技状態が変化する契機以外で（遊技回数のみに応じて）変動パターン決定テーブルが変更されない。

【0192】

図 9 は、各遊技状態において参照される変動パターン決定テーブル T を説明するための図である。本実施形態では、各遊技が開始される際に、主制御基板 110 (メイン CPU 111) から当該遊技の変動パターンを示す変動パターン指定コマンドが演出制御基板 120 (サブ CPU 121) へ送信される。サブ CPU 121 は、変動パターン指定コマンドが示す変動パターンに対応する演出モードに制御される。図 9 には、各変動パターン決定テーブルに対応する各演出モードが示される。

30

【0193】

上述した通り、変動パターン決定テーブル T が参照され、変動パターンが抽選により決定される。また、特図が変動表示する時間は変動パターン毎に相違する場合がある。以上の構成では、各遊技において特図が変動表示する時間は可変である。本実施形態では、説明のため、変動パターン決定テーブル T が参照される期間において、通常の手順で遊技した場合における、各遊技で特図が変動表示する時間の平均を、当該期間における「特図の平均変動時間」と記載する場合がある。図 9 には、変動パターン決定テーブル T が参照される期間における特図の平均変動時間（短、長、固定）が、当該変動パターン決定テーブル T に対応して示される。なお、上述の「通常の手順で遊技する」とは、右打ちランプ 28 が消灯する期間では左打ちし、右打ちランプ 28 が点灯する期間では右打ちし、所謂「止打ち」（単発打ちを含む）をしないことを意味する。

40

【0194】

図 9 に示す通り、第 1 時短遊技状態では、変動パターン決定テーブル T a 1、変動パターン決定テーブル T a 2、変動パターン決定テーブル T j 1、変動パターン決定テーブル T j 2、および、変動パターン決定テーブル T a x が参照され得る。ただし、第 1 時短遊技状態で参照される変動パターン決定テーブル T は、テーブルシナリオ S に応じて変化する。

50

る（すなわち、大当り図柄に応じて変化する）。

【0195】

具体的には、大当り図柄が特別図柄 B 2 の場合、テーブルシナリオ S b 2 が設定され、100 回の第 1 時短遊技状態が開始される。テーブルシナリオ S b 2 が設定された第 1 時短遊技状態（100 回）では、上述の図 8（b-1）を用いて説明した通り、90 回目の遊技（大当り遊技が終了してから 90 回目の遊技）までは変動パターン決定テーブル T a 1 が参照され、91 回目から 99 回目の遊技までは変動パターン決定テーブル T a 2 が参照され、100 回目（最後）の遊技では変動パターン決定テーブル T j 1 が参照される。

【0196】

変動パターン決定テーブル T a 1 が参照される遊技では、演出モードは時短モード A になる。また、変動パターン決定テーブル T a 2 が参照される遊技では、変動パターン決定テーブル T a 1 が参照される遊技と同様に、演出モードは時短モード A になる。すなわち、テーブルシナリオ S b 2 が設定された第 1 時短遊技状態では、1 回目から 99 回目までの遊技における演出モードは変化しないが、残り回数が 10 回になると変動パターン決定テーブル T が切替る（T a 1 → T a 2）。ただし、変動パターン決定テーブル T a 1 が参照される期間と、変動パターン決定テーブル T a 2 が参照される期間とで、演出モードが相違してもよい。以上の構成では、テーブルシナリオ S b 2 が設定された第 1 時短遊技状態の残り回数が 10 回になると演出モードが切替る。

【0197】

変動パターン決定テーブル T a 2 は、変動パターン決定テーブル T a 1 と比較して、長い時間の変動パターンが決定され易い。以上の構成では、第 1 時短遊技状態の残り回数が 10 回となった以降の遊技において、例えば第 1 時短遊技状態が終了する旨を報知（示唆）する演出（例えば、カウントダウン演出）を実行するための時間が確保し易くなる。変動パターン決定テーブル T j 1 が参照される遊技では、ジャッジ演出を実行した後に、終了演出が実行される。

【0198】

ジャッジ演出では、例えば、遮蔽画像 G F（上述の図 16（c）参照）が最初に表示される。すなわち、ジャッジ演出が開始されると、閉じた状態の襖が表示される。また、ジャッジ演出では、演出ボタン 8 を連打することにより襖を開くことが可能である旨、および、襖が開いた場合は第 1 時短遊技状態が継続する旨が表示される。仮に、第 1 時短遊技状態が継続する場合のジャッジ演出では、襖が開く動画像が最終的に表示される（遮蔽画像 G F が非表示になる）。一方、第 1 時短遊技状態が継続しない場合のジャッジ演出では、襖は閉じたままである。終了演出では、第 1 時短遊技状態が終了する旨が報知される。なお、終了演出の具体例は、後述の第 2 実施形態において説明する（図 45 参照）。

【0199】

テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間では、第 1 時短遊技状態が終了した直後の非時短遊技状態において、変動パターン決定テーブル T n 1 が参照される（上述の図 8（b-1）参照）。変動パターン決定テーブル T n 1 が参照される遊技では、演出モードは通常モードになる。また、大当り遊技が終了してから 791 回目の遊技が開始すると、変動パターン決定テーブル T n 2 が設定される。変動パターン決定テーブル T n 2 が参照される遊技では、演出モードは直前モードになる。直前モードでは、通常モードで実行されない演出が実行され得る。例えば、直前モードでは、第 2 時短遊技状態が間もなく開始される旨を示唆する演出が実行される。

【0200】

テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間では、第 2 時短遊技状態が開始すると、変動パターン決定テーブル T s が設定される。変動パターン決定テーブル T s は、第 2 時短遊技状態の最初の遊技で参照される。変動パターン決定テーブル T s が参照される遊技では、突入演出が実行される。突入演出は、第 2 時短遊技状態が開始された旨を報知するための演出である。変動パターン決定テーブル T s が参照される遊技における特図の平均変動時間は、第 2 時短遊技状態の 2 回目以降の遊技（T a x が参照される遊技）における特図

10

20

30

40

50

の平均変動時間より長い。具体的には、変動パターン決定テーブルT_sが参照される遊技では、大当たり抽選の結果毎に予め定められた変動パターンが決定される。例えば、大当たり抽選の結果がハズレの場合、ジャッジ演出および終了演出を実行した後にハズレに対応する演出図柄G_Aを停止表示するのに要する時間の変動パターンが決定される。一方、大当りに当選した場合、ジャッジ演出および終了演出を実行した後に、大当りに当選した旨が報知される。

【0201】

テーブルシナリオS_{b2}が設定される期間では、第2時短遊技状態の2回目から1000回目（最後）までの遊技において、変動パターン決定テーブルT_{ax}が参照される。変動パターン決定テーブルT_{ax}では、非時短遊技状態（T_{n1}またはT_{n2}が参照される遊技）より短い変動パターンが決定され易い。また、変動パターン決定テーブルT_{ax}では、第1時短遊技状態で参照される変動パターン決定テーブルT_{a1}および変動パターン決定テーブルT_{a2}より短い変動パターンが決定され易く、特図の平均変動時間が短くなる。同様に、変動パターン決定テーブルT_{bx}では、第1時短遊技状態で参照される変動パターン決定テーブルT_{a1}および変動パターン決定テーブルT_{a2}より短い変動パターンが決定され易く、特図の平均変動時間が短くなる。変動パターン決定テーブルT_{ax}が参照される遊技では、演出モードが時短モードBになる。

【0202】

図9に示す通り、テーブルシナリオS_{b3}が設定されると、変動パターン決定テーブルT_{a1}、変動パターン決定テーブルT_{a2}、変動パターン決定テーブルT_{j2}、変動パターン決定テーブルT_{ax}、変動パターン決定テーブルT_{nc}、変動パターン決定テーブルT_{ax}の順に参照される変動パターン決定テーブルTが変更される。テーブルシナリオS_{b3}が設定される期間の各遊技で参照される変動パターン決定テーブルTの具体例は、後述の図11（a）を用いて詳細に説明する。

【0203】

図9に示す通り、テーブルシナリオS_{b4}が設定されると、変動パターン決定テーブルT_{ax}、変動パターン決定テーブルT_{nc}、変動パターン決定テーブルT_{ax}の順に参照される変動パターン決定テーブルTが変更される。テーブルシナリオS_{b3}が設定される期間の各遊技で参照される変動パターン決定テーブルTの具体例は、後述の図11（b）を用いて詳細に説明する。また、図9に示す通り、シナリオ未設定期間では、変動パターン決定テーブルT_{n1}、変動パターン決定テーブルT_{bx}の順に参照される変動パターン決定テーブルTが変更される。シナリオ未設定期間の各遊技で参照される変動パターン決定テーブルTの具体例は、後述の図10（b）を用いて詳細に説明する。

【0204】

図10（a-1）は、テーブルシナリオSのうちテーブルシナリオS_{b2}が設定される期間の各遊技で参照される変動パターン決定テーブルの具体例を説明するための図である。図10（a-1）には、各時点における変動パターン決定テーブルTに加え、各時点における演出モード、時短遊技状態の残り回数（以下「残り回数M」）、および、第2時短遊技状態が開始するまでの残り回数（以下「残り回数N」）が示される。残り回数Mおよび残り回数Nは、例えば、メインRAM113に記憶される。

【0205】

時短遊技状態の各遊技において残り回数Mが数値「1」ずつ減算され、残り回数Mが数値「0」に減算されると、時短遊技状態が終了する。また、低確率遊技状態の各遊技において残り回数Nが数値「1」ずつ減算され、残り回数Nが数値「0」に減算されると第2時短遊技状態が開始される。残り回数Nは、大当たり遊技に当選した契機および上述のクリア操作を契機に初期値「800」に初期化される。すなわち、大当たり遊技から800回の遊技（低確率遊技状態）が実行された場合、および、クリア操作から800回の遊技（低確率遊技状態）が実行された場合において、第2時短遊技状態が開始される。

【0206】

図10（a-1）には、遊技の開始時点t_sおよび該遊技の終了時点t_eが示される。

図 10 (a-1) から把握される通り、時短遊技状態の残り回数 M は、遊技の終了時に減算される。具体的には、後述の確定期間の終了時に残り回数 M は減算される。同様に、残り回数 N は、確定期間の終了時に減算される。

【0207】

上述した通り、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間では、第 1 時短遊技状態の 90 回目の遊技までは変動パターン決定テーブル T a 1 が参照される。すなわち、第 1 時短遊技状態の残り回数 M が数値「11」であり残り回数 N が数値「711」の遊技までは、変動パターン決定テーブル T a 1 が参照される。また、第 1 時短遊技状態の 91 回目から 99 回目の遊技までは変動パターン決定テーブル T a 2 が参照される。変動パターン決定テーブル T a 1 および変動パターン決定テーブル T a 2 は共に時短モード A に対応する（上述の図 9 参照）。以上の構成では、第 1 時短遊技状態の 1 回目から 99 回目の遊技までは時短モード A になる。図 10 (a-1) に示す通り、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間では、第 1 時短遊技状態の最後の遊技において変動パターン決定テーブル T j 1 が参照され、上述のジャッジ演出が実行された後に終了演出が実行される。

【0208】

図 10 (a-1) の具体例では、時点 t a において残り回数 M が数値「0」に減算され、第 1 時短遊技状態が終了した場合を想定する。以上の具体例では、時点 t a において残り回数 N が数値「700」まで減算される。上述した通り、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間では、第 1 時短遊技状態が終了した契機で変動パターン決定テーブル T n 1 が設定され、演出モードは通常モードになる。

【0209】

図 10 (a-2) は、テーブルシナリオ S b 2 が設定される他の期間の各遊技で参照される変動パターン決定テーブルの具体例を説明するための図である。図 10 (a-2) の具体例では、上述の図 10 (a-1) の具体例と同様に、時点 t a において第 1 時短遊技状態が終了した場合を想定する。上述した通り、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間では、第 1 時短遊技状態が終了した契機で変動パターン決定テーブル T n 1 が設定され、その後、690 回の遊技が実行されると、変動パターン決定テーブル T n 2 が設定される。すなわち、大当り遊技後、791 回目の遊技から変動パターン決定テーブル T n 2 が参照される。変動パターン決定テーブル T n 2 は直前モードに対応する（上述の図 9 参照）。以上の構成では、大当り遊技後、791 回目の遊技から直前モードになる。

【0210】

図 10 (a-2) の具体例では、時点 t b において残り回数 N が数値「0」に減算され、第 2 時短遊技状態が開始された場合を想定する。以上の場合、時短遊技状態の残り回数 M が時点 t b において数値「1000」に設定される。また、図 10 (a-2) の具体例では、時点 t b において保留数が 1 個以上であり、第 2 時短遊技状態の開始直後に最初の遊技が開始する場合を想定する。上述した通り、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間における第 2 時短遊技状態の最初遊技では、変動パターン決定テーブル T s が参照され、突入演出が実行される。また、第 2 時短遊技状態の 2 回目以降の遊技では、変動パターン決定テーブル T a x が参照され、演出モードが時短モード B になる。

【0211】

図 10 (b) は、シナリオ未設定期間の各遊技で参照される変動パターン決定テーブルの具体例を説明するための図である。上述した通り、シナリオ未設定期間は、クリア操作を契機に開始される。クリア操作が実行されると、残り回数 M が初期値「0」に初期化され、低確率非時短遊技状態になる。また、クリア操作が実行されると、第 2 時短遊技状態までの残り回数 N が数値「800」に初期化される。図 10 (b) に示す通り、シナリオ未設定期間の低確率非時短遊技状態では、変動パターン決定テーブル T n 1 が参照され、他の変動パターン決定テーブル T が参照されない。

【0212】

図 10 (b) の具体例では、時点 t b において残り回数 N が数値「0」に減算され、第 2 時短遊技状態が開始された場合を想定する。また、図 10 (b) の具体例では、上述の

図 10 (a-1) と同様に、第 2 時短遊技状態の開始時点 t_b において保留数が 1 個以上であり、時点 t_b の直後に第 2 時短遊技状態が開始した場合を想定する。シナリオ未設定期間において、第 2 時短遊技状態が開始されると、変動パターン決定テーブル T_{bx} が設定される。変動パターン決定テーブル T_{bx} は、第 2 時短遊技状態が終了するまで参照される。変動パターン決定テーブル T_{bx} は時短モード B に対応する（上述の図 9 参照）。以上の構成では、シナリオ設定期間およびシナリオ未設定期間の何れであっても、第 2 時短遊技状態の演出モードは時短モード B になる。

【0213】

以上の説明から理解される通り、テーブルシナリオ S_{b2} が設定される期間における第 2 時短遊技状態の最初の遊技と、シナリオ未設定期間における第 2 時短遊技状態の最初の遊技とでは、参照される変動パターン決定テーブル T が相違する。具体的には、テーブルシナリオ S_{b2} が設定される期間における第 2 時短遊技状態の最初の遊技では、専用の変動パターン決定テーブル T_s が参照されるのに対し、シナリオ未設定期間における第 2 時短遊技状態の最初の遊技では、その後の遊技でも参照される変動パターン決定テーブル T_{bx} が参照される。

【0214】

変動パターン決定テーブル T_s が参照される遊技では、変動パターン決定テーブル T_{ax} が参照される遊技、および、変動パターン決定テーブル T_{bx} が参照される遊技より長い変動パターンが決定され易い。具体的には、変動パターン決定テーブル T_s が参照される遊技では、第 2 時短遊技状態が開始される場合の各種の演出（突入演出、モード選択演出など）が実行される。変動パターン決定テーブル T_s が参照される遊技では、以上の演出が実行可能な長さの変動パターンが決定される。

【0215】

一方、シナリオ未設定期間における第 2 時短遊技状態の最初の遊技では、変動パターン決定テーブル T_{bx} が参照される。変動パターン決定テーブル T_{bx} が参照される遊技では、変動パターン決定テーブル T_s が参照される遊技より短い変動パターンが選択され易い。具体的には、シナリオ未設定期間における第 2 時短遊技状態の最初の遊技の変動パターンは、変動パターン決定テーブル T_s が参照される遊技で突入演出等が実行される時間より原則短い。

【0216】

以上の事情から、シナリオ未設定期間における第 2 時短遊技状態の最初の遊技では、テーブルシナリオ S_{b2} が設定される期間における第 2 時短遊技状態の最初の遊技で実行される突入演出等の全ては原則実行できない。ただし、後述の図 18 (a) および図 18 (b) を用いて詳細に説明するが、シナリオ未設定期間における第 2 時短遊技状態の最初の遊技では、テーブルシナリオ S_{b2} が設定される期間における第 2 時短遊技状態の最初の遊技で実行される各種の演出の一部（モード選択演出）を省略した演出が実行される。

【0217】

このように、大当たりを経由する第 1 時短遊技状態と、大当たりを経由しない第 2 時短遊技状態とがあり、第 1 条件の成立（RAM クリア）から所定回数目の変動表示がハズレ結果になった場合、及び、第 2 条件の成立（大当たり終了）から所定回数目の変動表示がハズレ結果になった場合、所定期間にわたって第 2 時短遊技状態に制御される。そのため、第 2 時短遊技状態突入に複数の条件があることで遊技性を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

また、RAM クリア後は非専用の変動パターンで変動演出を実行して突入演出を実行する。一方で、大当たり後は専用の変動パターンで変動演出を実行して突入演出を実行する。

【0218】

図 11 (a) は、テーブルシナリオ S_{b3} が設定される期間の各遊技で参照される変動パターン決定テーブル T の具体例を説明するための図である。テーブルシナリオ S_{b3} が設定された第 1 時短遊技状態（799 回）では、テーブルシナリオ S_{b2} が設定された第 1 時短遊技状態（100 回）と同様に、90 回目までの遊技では変動パターン決定テーブ

10

20

30

40

50

ル T a 1 が参照され、91 回目から 99 回目までの遊技では変動パターン決定テーブル T a 2 が参照される。

【0219】

ただし、テーブルシナリオ S b 3 が設定された第 1 時短遊技状態（799 回）では、100 回目の遊技において、変動パターン決定テーブル T j 2 が参照される。変動パターン決定テーブル T j 2 が参照される遊技では、ジャッジ演出を実行した後に、継続演出が実行される。継続演出では、第 1 時短遊技状態が継続する旨が報知される。以上の通り、テーブルシナリオ S b 2 が設定された第 1 時短遊技状態（100 回）と、テーブルシナリオ S b 3 が設定された第 1 時短遊技状態（799 回）とでは、100 回目までの遊技における演出モードが共通である。したがって、テーブルシナリオ S b 3 が設定された第 1 時短遊技状態（799 回）では、当該第 1 時短遊技状態が 101 回目以降の遊技に継続するかどうかを、継続演出が実行されるまで把握困難（実質的に不可能な場合を含む）にできる。

10

【0220】

テーブルシナリオ S b 3 が設定された第 1 時短遊技状態（799 回）では、101 回から 799 回目（最後）の遊技において、変動パターン決定テーブル T a x が参照される。上述した通り、変動パターン決定テーブル T a x が参照される遊技では、演出モードが時短モード B になる。

【0221】

低確率遊技状態（非時短、時短）において 800 回の遊技が実行されると、第 2 時短遊技状態へ移行する。したがって、799 回の第 1 時短遊技状態が終了すると、非時短低確率遊技状態の 1 回の遊技を介して、第 2 時短遊技状態が開始される。以下、説明のため、第 1 時短遊技状態（799 回）と第 2 時短遊技状態との間に実行される 1 回の遊技を「隙間遊技」と記載する場合がある。図 11（a）に示す通り、隙間遊技では変動パターン決定テーブル T n c が参照される。変動パターン決定テーブル T n c が参照される遊技では、変動パターン決定テーブル T a x が参照される遊技と同様に、演出モードが時短モード B になる。

20

なお、本実施形態では、隙間遊技が設けられる例を説明しているが、隙間遊技が設けられなくてもよい。すなわち、第 1 時短遊技状態において 800 回の遊技が実行されると、第 2 時短遊技状態に移行してもよい。

【0222】

図 11（a）の具体例では、時点 t b において第 2 時短遊技状態が開始された場合を想定する。また、図 11（a）の具体例では、時点 t b において保留数が数値「1」以上の場合を想定する。図 11（a）に示す通り、テーブルシナリオ S b 3 が設定される期間における第 2 時短遊技状態では、最初の遊技および 2 回目以降の遊技を含め、変動パターン決定テーブル T a x が参照され、演出モードは時短モード B である。また、テーブルシナリオ S b 3 が設定される期間における第 2 時短遊技状態では、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間で第 2 時短遊技状態が開始された際の各種の演出（突入演出など）が省略される。

30

【0223】

以上の説明から理解される通り、テーブルシナリオ S b 3 が設定された場合、第 1 時短遊技状態（799 回）で時短モード B へ移行してから、隙間遊技を介して、第 2 時短遊技状態が開始した以降の一連の遊技に亘り、演出モードが時短モード B になる。以上の構成では、第 1 時短遊技状態と第 2 時短遊技状態とが一連の時短遊技状態であると遊技者に認識させることができる。ただし、テーブルシナリオ S b 3 が設定される期間において、第 1 時短遊技状態が終了した旨（隙間遊技が開始された旨）および第 2 時短遊技状態が開始した旨が報知される構成としてもよい。

40

【0224】

図 11（b）は、テーブルシナリオ S b 4 が設定される期間の各遊技で参照される変動パターン決定テーブルの具体例を説明するための図である。テーブルシナリオ S b 4 は、テーブルシナリオ S b 3 が設定された場合（上述の図 11（a）参照）と同様に、799

50

回の第1時短遊技状態が開始される場合に設定される。

【0225】

図11(b)に示す通り、テーブルシナリオSb4が設定されると、第1時短遊技状態(799回)の最初の遊技から最後の遊技まで、変動パターン決定テーブルTaxが参照され、演出モードは時短モードBになる。すなわち、上述のテーブルシナリオSb3が設定される期間では、第1時短遊技状態(799回)の途中の遊技(100回目の遊技)で継続演出が実行された後に時短モードBへ移行するが、テーブルシナリオSb4が設定される期間では、第1時短遊技状態の最初の遊技から時短モードBへ移行する。以上の構成では、テーブルシナリオSb4が設定される期間では、第1時短遊技状態が開始した直後に、当該第1時短遊技状態が799回継続する旨が遊技者に実質的に報知される。

10

【0226】

図11(b)に示す通り、テーブルシナリオSb4が設定される期間では、テーブルシナリオSb3が設定される期間と同様に、隙間遊技では変動パターン決定テーブルTncが参照され、その後の第2時短遊技状態では変動パターン決定テーブルTaxが参照される。また、テーブルシナリオSb4が設定される期間では、テーブルシナリオSb3が設定される期間と同様に、第1時短遊技状態、隙間遊技および第2時短遊技状態の一連の遊技に亘り、演出モードが時短モードBになる。

【0227】

以上のテーブルシナリオSb4が設定される期間では、テーブルシナリオSb3が設定される期間と同様に、第1時短遊技状態と第2時短遊技状態とが一連の時短遊技状態であると遊技者に認識させることができる。テーブルシナリオSb4が設定される期間では、テーブルシナリオSb3が設定される期間と同様に、第2時短遊技状態の開始時において、突入演出は実行されない。

20

【0228】

以上の説明から理解される通り、本実施形態では、シナリオ設定期間で開始された第2時短遊技状態(最初の遊技ではTaxまたはTsが参照される)における特定の遊技(例えば、最初の遊技)と、シナリオ未設定期間で開始された第2時短遊技状態(最初の遊技ではTbxが参照される)における特定の 변동表示とで、参照される変動パターン決定テーブルTが可変である。

【0229】

図12および図13(a)から図13(c)は、変動パターン決定テーブルの具体例の概念図である。

30

本実施形態では、特別図柄表示装置(第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21)毎に、特別図柄判定用乱数値(大当りの当選または落選)、大当り図柄用乱数値(大当り図柄)、特別図柄保留数、リーチ判定用乱数値および特別図柄変動用乱数値に基づき、変動パターンが決定される。なお、図12および図13(a)から図13(c)における「保留数」の欄の数字は、当該欄に対応する特図の保留数を意味する。

【0230】

メインCPU111は、特別図柄の変動開始時に変動パターンを決定する。また、メインCPU111は、決定した変動パターンを特定可能な変動パターン指定コマンドを生成する。以上の変動パターン指定コマンドは、出力制御処理において主制御基板110から演出制御基板120へと送信される。

40

【0231】

図12および図13(a)から図13(c)には、各変動パターンが決定された場合において、演出実行手段(例えば画像表示装置31)で実行される演出(リーチ等)が示される。本実施形態における「リーチ」とは、特別遊技(大当り遊技)に移行することを報知する演出図柄GAの組合せの一部が停止表示された後に、残りの一部の演出図柄GAについては変動表示が継続した状態を意味する。例えば、大当り遊技に移行することを報知する演出図柄GAの組合せとして「777」の3個の演出図柄GAの組み合わせが設定されている場合を想定する。以上の場合、2個の演出図柄GAが「7」で停止表示され、残

50

りの演出図柄 G A については変動表示を行っている状態が「リーチ」である。

【0232】

詳細な説明は省略するが、本実施形態の変動パターン指定コマンドは、MODEを示す第1電文およびDATAを示す第2電文を含んで構成される。第1特別図柄表示装置20における特別図柄の変動表示開始時に決定された変動パターンを示す変動パターン指定コマンドの第1電文(MODE)は「E6H」になる。一方、第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動表示開始時に決定された変動パターンを示す変動パターン指定コマンドの第1電文(MODE)は「E7H」になる。変動パターン指定コマンドの第2電文(DATA)は、具体的な変動パターン番号を示す。

【0233】

図13が示す特徴として、第1時短遊技状態中に大当たりとなる場合よりも、第2時短遊技状態中に大当たりとなる場合の方が、即当たり変動パターン(非リーチ等)が決定され易い。

【0234】

<非時短遊技状態用の変動パターン決定テーブル>

図12は、低確率非時短遊技状態で用いられる変動パターン決定テーブルの一例の概念図である。上述した通り、低確率非時短遊技状態では変動パターン決定テーブルTn1、変動パターン決定テーブルTn2および変動パターン決定テーブルTncの何れかが参照される。図12は、以上の各変動パターン決定テーブルのうち変動パターン決定テーブルTn1の概念図である。なお、図12および後述の図13(a)~(c)に示す「変動時間」とは、特図の変動が開始してから確定期間が終了するまでの時間を意味する。

【0235】

変動パターン決定テーブルTn1では、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動パターンとして、変動パターンa(1x~3x)、変動パターンb(1x~6x)、変動パターンc(1x~6x)、変動パターンdx、変動パターンex、変動パターンfx、変動パターンgの何れかが決定される。

【0236】

メインCPU111は、特別図柄表示装置の種別、特別図柄の種類(特別図柄判定用乱数値および図柄用乱数値の組合せ)、特別図柄保留数、リーチ判定用乱数値および特別図柄変動用乱数値に応じて、変動パターンの何れかを決定する。リーチ判定用乱数値は、乱数範囲が「0~99」であり、変動パターンを決定する以前に取得される。また、特別図柄変動用乱数値は、乱数範囲が「0~99」であり、変動パターンを決定する以前に取得される。

【0237】

ただし、本実施形態の遊技機1では、特別図柄のうち大当り図柄または小当り図柄が停止表示される変動パターンにおいて、必ずリーチ演出が実行される。ただし、特別図柄のうち小当り図柄が停止表示される変動パターンにおいて、リーチ演出が実行されない場合がある構成としてもよい。したがって、大当りまたは小当りに対応する特別図柄が停止表示される場合、変動パターンの決定に際してリーチ判定用乱数値は用いられない。

【0238】

図12には、各変動パターンで特別図柄表示装置が変動表示される際に、画像表示装置31等の演出実行手段で実行される演出が示される。例えば、変動パターンa(1x~3x)では、「ノーマルリーチ演出」が実行される。以上の「ノーマルリーチ演出」は、画像表示装置31に表示される演出図柄GAのうち左図柄および右図柄が仮停止し、中図柄が変動する大当たり当選の期待度が比較的低いリーチ演出である。

【0239】

変動パターンb(x1~x6)では、「SPリーチ演出」が実行される。以上の「SPリーチ演出」は、上述のノーマルリーチ演出と同様に、画像表示装置31に表示される演出図柄GAのうち左図柄および右図柄が仮停止するリーチ演出である。ただし、SPリーチ演出では、ノーマルリーチ演出では表示されない特定の動画像(リーチムービー)が画

10

20

30

40

50

像表示装置 31 に表示される。以上の S P リーチ演出が実行された場合、その後、大当りの当選が報知される（同じ 3 個の演出図柄 G A が表示される）可能性がノーマルリーチ演出より高い。

【0240】

変動パターン c (x1 ~ x6) では、「S P S P リーチ演出」が実行される。以上の「S P S P リーチ演出」は、他のリーチ演出と同様に、画像表示装置 31 に表示される演出図柄 G A のうち左図柄および右図柄が仮停止するリーチ演出である。ただし、S P S P リーチ演出では、他のリーチ演出では表示されない特定の動画像が画像表示装置 31 に表示される。以上の S P S P リーチ演出が実行された場合、その後、大当り当選が報知される可能性が S P リーチ演出より高い。

10

【0241】

本実施形態では、S P リーチ演出が実行される遊技では、当該 S P リーチ演出の前にノーマルリーチ演出が実行される。すなわち、ノーマルリーチ演出から S P リーチ演出へ発展する。また、S P S P リーチ演出が実行される遊技では、ノーマルリーチ演出から S P リーチ演出へ発展し、当該 S P リーチ演出から S P S P リーチ演出へ発展する。ただし、ノーマルリーチ演出から S P S P リーチ演出へ直接発展する場合があってもよい。

【0242】

例えば、第 1 特別図柄表示装置 20 に特別図柄 A 1（大当り）が停止表示される場合を想定する。以上の場合、図 12 に示す通り、特別図柄変動用乱数値が数値「0 ~ 3」の何れかであれば、変動パターン a 1 x が決定される。以上の変動パターン a 1 x では、第 1 特別図柄表示装置 20 が約 40000ms に亘り変動表示される。また、変動パターン a 1 x では、画像表示装置 31 においてノーマルリーチ演出が実行され、確変大当りを報知する演出が実行される。

20

【0243】

第 1 特別図柄表示装置 20 に特別図柄 A 1 が停止表示される場合、特別図柄変動用乱数値が数値「4 ~ 15」の何れかであれば、変動パターン b 1 x が決定される。また、特別図柄変動用乱数値が数値「16 ~ 34」の何れかであれば、変動パターン b 2 x が決定される。さらに、特別図柄変動用乱数値が数値「35 ~ 65」の何れかであれば、変動パターン c 1 x が決定され、特別図柄変動用乱数値が数値「66 ~ 98」の何れかであれば、変動パターン c 2 x が決定され、特別図柄変動用乱数値が数値「99」であれば、変動パターン g が決定される。

30

【0244】

変動パターン b 1 x では、第 1 特別図柄表示装置 20 が約 60000ms に亘り変動表示される。また、変動パターン b 1 x では、画像表示装置 31 において S P リーチ 1 演出が実行され、確変大当りが報知される。同様に、変動パターン b 2 x では、第 1 特別図柄表示装置 20 が約 60000ms に亘り変動表示され、画像表示装置 31 において S P リーチ 2 演出が実行され、確変大当りが報知される。

【0245】

変動パターン c 1 x では、第 1 特別図柄表示装置 20 が約 70000ms に亘り変動表示される。また、変動パターン c 1 x では、画像表示装置 31 において S P S P リーチ 1 演出が実行され、確変大当りが報知される。同様に、変動パターン c 2 x では、第 1 特別図柄表示装置 20 が約 70000ms に亘り変動表示され、画像表示装置 31 において S P S P リーチ 2 演出が実行され、確変大当りが報知される。変動パターン g では、第 1 特別図柄表示装置 20 が約 80000ms に亘り変動表示され、画像表示装置 31 において全回転リーチ演出が実行され、確変大当りが報知される。

40

【0246】

第 1 特別図柄表示装置 20 に特別図柄 A 2（短当り確変）が停止表示される場合、特別図柄変動用乱数値によらず、変動パターン d x が決定される。以上の変動パターン d x では、第 1 特別図柄表示装置 20 が約 20000ms に亘り変動表示される。また、変動パターン d x では、画像表示装置 31 において短当り演出が実行される。以上の短当り演出

50

は、小当たりまたは短当たり（確変大当たり）が当選した旨を報知する演出である。

【0247】

図12に示す通り、第1特別図柄表示装置20に特別図柄A3（通常大当たり）が停止表示される場合、特別図柄変動用乱数値が数値「0～3」の何れかであれば、変動パターンa2xが決定される。以上の変動パターンa2xでは、第1特別図柄表示装置20が約40000msに亘り変動表示される。また、変動パターンa2xでは、画像表示装置31においてノーマルリーチ演出が実行され、通常大当たりを報知する演出が実行される。

【0248】

第1特別図柄表示装置20に特別図柄A3が停止表示される場合、特別図柄変動用乱数値が数値「4～15」の何れかであれば、変動パターンb3xが決定される。また、特別図柄変動用乱数値が数値「16～34」の何れかであれば、変動パターンb4xが決定され、特別図柄変動用乱数値が数値「35～65」の何れかであれば、変動パターンc3xが決定され、特別図柄変動用乱数値が数値「66～99」の何れかであれば、変動パターンc4xが決定される。

【0249】

変動パターンb3xでは、第1特別図柄表示装置20が約60000msに亘り変動表示される。また、変動パターンb3xでは、画像表示装置31においてSPリーチ1演出が実行され、通常大当たりが報知される。同様に、変動パターンb4xでは、第1特別図柄表示装置20が約60000msに亘り変動表示され、画像表示装置31においてSPリーチ2演出が実行され、通常大当たりが報知される。

【0250】

変動パターンc3xでは、第1特別図柄表示装置20が約70000msに亘り変動表示される。また、変動パターンc3xでは、画像表示装置31においてSPSPリーチ1演出が実行され、通常大当たりが報知される。同様に、変動パターンc4xでは、第1特別図柄表示装置20が約70000msに亘り変動表示され、画像表示装置31においてSPSPリーチ2演出が実行され、通常大当たりが報知される。

【0251】

第1特別図柄表示装置20に特別図柄K（小当たり）が停止表示される場合、特別図柄A2（確変短当たり）が停止表示される場合と同様に、特別図柄変動用乱数値によらず、変動パターンdxが決定される。

【0252】

図12に示す通り、第1特別図柄表示装置20に特別図柄Hが停止表示される場合、第1特別図柄保留数、リーチ判定用乱数値および特別図柄変動用乱数値の組合せに応じて変動パターンが決定される。

【0253】

例えば、第1特別図柄保留数が「0～2」個の場合を想定する。以上の場合、リーチ判定用乱数値「0～69」であれば、リーチ演出が実行されず、変動パターンexが決定される。以上の変動パターンexでは、第1特別図柄表示装置20が約3000msに亘り変動表示される。また、変動パターンexでは通常演出（通常変動）が実行された後にハズレを報知する演出が実行される。

【0254】

一方、第1特別図柄保留数が「0～2」個の場合において、リーチ判定用乱数値「70～99」であれば、特別図柄変動用乱数値に応じたリーチ演出が実行される。具体的には、特別図柄変動用乱数値が数値「0～27」の何れかであれば、変動パターンa3xが決定される。また、特別図柄変動用乱数値が数値「28～48」の何れかであれば、変動パターンb5xが決定され、特別図柄変動用乱数値が数値「49～77」の何れかであれば、変動パターンb6xが決定される。さらに、特別図柄変動用乱数値が数値「78～88」の何れかであれば、変動パターンc5xが決定され、特別図柄変動用乱数値が数値「89～99」の何れかであれば、変動パターンc6xが決定される。

【0255】

変動パターン a 3 x では、第 1 特別図柄表示装置 2 0 が約 3 5 0 0 0 m s に亘り変動表示される。また、変動パターン a 3 x では、画像表示装置 3 1 においてノーマルリーチ演出が実行され、ハズレが報知される。

【 0 2 5 6 】

変動パターン b 5 x では、第 1 特別図柄表示装置 2 0 が約 5 5 0 0 0 m s に亘り変動表示される。また、変動パターン b 5 x では、画像表示装置 3 1 において S P リーチ 1 演出が実行され、ハズレが報知される。同様に、変動パターン b 6 x では、第 1 特別図柄表示装置 2 0 が約 5 5 0 0 0 m s に亘り変動表示され、画像表示装置 3 1 において S P リーチ 2 演出が実行され、ハズレが報知される。

【 0 2 5 7 】

変動パターン c 5 x では、第 1 特別図柄表示装置 2 0 が約 6 5 0 0 0 m s に亘り変動表示される。また、変動パターン c 5 x では、画像表示装置 3 1 において S P S P リーチ 1 演出が実行され、ハズレが報知される。同様に、変動パターン c 6 x では、第 1 特別図柄表示装置 2 0 が約 6 5 0 0 0 m s に亘り変動表示され、画像表示装置 3 1 において S P S P リーチ 2 演出が実行され、ハズレが報知される。

【 0 2 5 8 】

また、特別図柄 H が停止表示される際に第 1 特別図柄保留数が「 3 」個の場合を想定する。以上の場合、リーチ判定用乱数値「 0 ～ 8 9 」であれば、リーチ演出が実行されず、特別図柄変動用乱数値によらず変動パターン f x が決定される。以上の変動パターン f x では、第 1 特別図柄表示装置 2 0 が約 2 0 0 0 m s に亘り変動表示される。また、変動パターン f x では通常演出が実行された後にハズレを報知する演出が実行される。

【 0 2 5 9 】

一方、第 1 特別図柄保留数が「 3 」個の場合において、リーチ判定用乱数値「 9 0 ～ 9 9 」であれば、特別図柄変動用乱数値に応じたリーチ演出が実行される。具体的には、特別図柄変動用乱数値が数値「 0 ～ 2 7 」の何れかであれば、変動パターン a 3 x が決定される。また、特別図柄変動用乱数値が数値「 2 8 ～ 4 8 」の何れかであれば、変動パターン b 5 x が決定され、特別図柄変動用乱数値が数値「 4 9 ～ 7 7 」の何れかであれば、変動パターン b 6 x が決定される。さらに、特別図柄変動用乱数値が数値「 7 8 ～ 8 8 」の何れかであれば、変動パターン c 5 x が決定され、特別図柄変動用乱数値が数値「 8 9 ～ 9 9 」の何れかであれば、変動パターン c 6 x が決定される。なお、詳細な説明は省略するが、第 2 特別図柄表示装置 2 1 の非時短遊技状態における変動パターンは、上述の第 1 特別図柄表示装置 2 0 の変動パターンと同様な方法で決定される。

【 0 2 6 0 】

<時短遊技状態用の変動パターン決定テーブル>

図 1 3 (a) から図 1 3 (c) は、低確率時短遊技状態で用いられる変動パターン決定テーブルの一例の概念図である。上述した通り、時短遊技状態（第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態）では、変動パターン決定テーブル T a 1、変動パターン決定テーブル T a 2、変動パターン決定テーブル T j 1、変動パターン決定テーブル T j 2、変動パターン決定テーブル T a x、変動パターン決定テーブル T s および変動パターン決定テーブル T b x の何れかが参照される。

【 0 2 6 1 】

図 1 3 (a) は、変動パターン決定テーブル T a x の具体例の概念図である。変動パターン決定テーブル T a x は、例えば、テーブルシナリオ S が設定されるシナリオ設定期間で（大当り遊技を経由して）開始された第 2 時短遊技状態で参照される。

【 0 2 6 2 】

図 1 3 (a) に示す通り、変動パターン決定テーブル T a x が参照される遊技では、変動パターン J 1 a から変動パターン J 1 n の何れかが抽選により決定される。以上の遊技では、第 2 特図の変動パターンとして「即当り演出（確変大当り、通常大当り）」、「直揃い演出（確変大当り、通常大当り）」、「 7 図柄リーチ（確変大当り）」、「ショート変動（ハズレ）」、「直揃いガセ演出（ハズレ）」、「リーチ煽り（ハズレ）」が実行さ

10

20

30

40

50

れる変動パターン（J1a～J1k）が決定され得る。また、以上の遊技では、第1特図の変動パターンとして「特1当り（確変大当り、通常大当り）」、「特1ハズレ（ハズレ）」が実行される変動パターン（J1l～J1n）が決定され得る。ただし、時短遊技状態では、右打ちで遊技され第2特図が変動するため、変動パターンJ1aから変動パターンJ1kが通常は決定される。

【0263】

即当り演出は、特図の変動が開始してから大当りの当選が報知されるまでの時間が比較的短い演出である。例えば、即当り演出では、特図の変動が開始してから約0.5秒後に、大当り図柄に対応する演出図柄GA（例えば「777」）が表示（仮停止）される。なお、演出図柄GAが停止した以降（約0.5秒経過後）の即当り演出では、例えば、特別図柄B2（通常図柄）に対応する演出図柄GAが特別図柄B1（確変図柄）に対応する演出図柄GAに昇格する演出が実行される。以下、説明のため、大当り図柄に対応する演出図柄GAを「大当り用演出図柄GA」と記載する場合がある。以上の即当り演出では、リーチ演出が実行されず、3個の図柄画像の変動表示が略同時に停止する。なお、即当り演出の長さは適宜に変更できる。例えば、即当り演出では、特図の変動が開始してから約0.5秒後に大当り用演出図柄GAが停止表示され、その後、約0.5秒の確定期間を介して、大当り遊技が開始される構成としてもよい。

【0264】

直揃い演出は、即当り演出と同様に、リーチ演出を実行しないで大当り用演出図柄GAが停止表示される演出である。ただし、特図の変動表示が開始してから大当り遊技の当選が報知されるまでの時間は、即当り演出より直揃い演出が長い。例えば、直揃い演出では、特図の変動表示が開始してから約1.5秒後に、大当り用演出図柄GAが表示（仮停止）される。直揃いガセ演出は、途中まで直揃い演出と共通の演出が実行され、最終的にハズレに対応する演出図柄GAが停止表示される演出である。

【0265】

7図柄リーチは、確変大当りに対応する大当り用演出図柄GA（777の図柄組合せ）が表示される演出である。具体的には、7図柄リーチでは、数字「7」を表す演出図柄GAが2個仮停止し、リーチ演出が実行され、その後、「777」の図柄組合せを表す大当り用演出図柄GAが表示される。例えば、7図柄リーチでは、特図の変動が開始してから約2.0秒後にリーチ演出が実行され（確変大当りが実質的に報知され）、その後、約2.0秒後に大当り用演出図柄GAが表示される。図13（a）から把握される通り、7図柄リーチは、変動パターン決定テーブルTaxが参照される遊技で決定され得る変動パターンのなかで最長（約5.0秒）である。リーチ煽りは、途中まで7図柄リーチと共通の演出が実行され、最終的にリーチ演出が実行されず、ハズレに対応する演出図柄GAが停止表示される演出である。以上のリーチ煽りによれば、7図柄リーチが実行されるかもしれないという期待感を向上させることができる。

【0266】

ショート変動（ハズレ）は、リーチ演出が実行されず、ハズレに対応する演出図柄GAが停止表示される演出である。具体的には、ショート変動では、特図の変動が開始されてから約0.5秒後に演出図柄GAが停止表示され、その後、0.5秒の確定期間にわたり当該演出図柄GAが停止表示された状態が維持される。ロング変動（ハズレ）は、リーチ演出が実行されず、ハズレに対応する演出図柄GAが停止表示される演出である。具体的には、ロング変動では、特図の変動が開始されてから約3.5秒後に演出図柄GAが停止表示され、その後、0.5秒の確定期間にわたり当該演出図柄GAが停止表示された状態が維持される。

【0267】

図13（a）から把握される通り、即当り演出は、確変大当りまたは通常大当りに当選した遊技において確率約8/10で実行される。すなわち、第2時短遊技状態（Taxが参照される遊技）では、大当りに当選した遊技の大半（約8割）で即当り演出が実行される。ただし、即当り演出が実行される確率は適宜に変更できる。例えば、確変大当りに当

選した際に確率約 1 / 10 で実行され、通常大当りに当選した際に確率約 1 / 2 で実行される構成としてもよい。以上の構成では、即当り演出が実行される場合より、直揃い演出および 7 図柄リーチが実行される場合、確変大当りに対する期待感を向上させることができる。すなわち、大当り用演出図柄 G A が表示されるまでの時間が長いほど、確変大当りに対する期待感を向上させることができるとも換言される。

【0268】

上述の即当り演出および直揃い演出は、通常大当りの当選時および確変大当りの当選時の双方で実行され得る。一方、7 図柄リーチは、確変大当りの当選時にのみ実行され得る。以上の構成では、変動パターン決定テーブル T a x が参照される時短モード B では（上述の図 9 参照）、7 図柄でリーチ演出が実行された時点で、確変大当りが実質的に報知される。したがって、時短モード B において、当該リーチ演出の実行の有無が報知される演出（7 図柄リーチ、リーチ煽り）の面白味を向上することができる。ただし、大当り抽選でハズレの時短モード B の遊技において、7 図柄でリーチ演出が実行され得る構成としてもよい。

10

【0269】

図 13（b）は、変動パターン決定テーブル T b x の具体例の概念図である。変動パターン決定テーブル T b x は、シナリオ未設定期間で（大当り遊技を経由しないで）開始された第 2 時短遊技状態で参照される。なお、本実施形態では、大当り遊技を経由した場合と非経由の場合とで第 2 時短遊技状態で参照される変動パターン決定テーブル T を相違させたが、以上の各場合で変動パターン決定テーブル T を共通としてもよい。

20

【0270】

図 13（b）に示す通り、変動パターン決定テーブル T b x が参照される遊技では、変動パターン J 2 a から変動パターン J 2 g が決定され得る。変動パターン J 2 a が決定された遊技では、上述の即当り演出（確変大当り）が実行される。また、変動パターン J 2 b が決定された遊技では、上述の即当り演出（通常大当り）が実行され、変動パターン J 2 c が決定された遊技では、上述のショート変動（ハズレ）が実行され、変動パターン J 2 d が決定された遊技では、上述のロング変動（ハズレ）が実行され、変動パターン J 2 e が決定された遊技では、上述の即当り演出（確変大当り）が実行され、変動パターン J 2 f が決定された遊技では、上述の即当り演出（通常大当り）が実行され、変動パターン J 2 g が決定された遊技では、上述の特 1 ハズレ（ハズレ）が実行される。

30

【0271】

以上の説明から理解される通り、変動パターン決定テーブル T a x が参照される遊技で実行される 7 図柄リーチは、変動パターン決定テーブル T b x が参照される遊技では実行されない。また、変動パターン決定テーブル T b x は第 2 時短遊技状態において参照され、変動パターン決定テーブル T a x は第 1 時短遊技状態においても参照される（上述の図 9 参照）。以上の構成は、第 1 時短遊技状態と第 2 時短遊技状態とで、決定され得る変動パターンが可変であるとも換言される。

【0272】

図 13（c）は、変動パターン決定テーブル T a 1 の具体例の概念図である。変動パターン決定テーブル T a 1 は、テーブルシナリオ S b 2 またはテーブルシナリオ S b 3 が設定される第 1 時短遊技状態の 1 ～ 90 回目の遊技まで参照される。

40

【0273】

上述した通り、変動パターン決定テーブル T a 1（T a 2）が参照される期間は時短モード A であり、変動パターン決定テーブル T a x（T b x）が参照される期間は時短モード B である。したがって、図 13（a）～図 13（c）から把握される通り、変動パターン決定テーブル T a 1 が参照される遊技（時短モード A）と、変動パターン決定テーブル T a x（T b x）が参照される遊技（時短モード B）とで、実行され得る演出は相違する。具体的には、時短モード A および時短モード B のうち、一方の演出モードで実行される演出は、他方の演出モードでは実行されない。ただし、時短モード A および時短モード B の双方で共通して実行される演出を設けてもよい。すなわち、各演出モードで実行される

50

演出が原則は相違するが、特定の演出については各演出モードで共通して実行される構成としてもよい。また、時短モード A および時短モード B で実行される演出が全て共通する構成としてもよい。さらに、各演出モードで実行される演出が原則は共通するが、特定の演出については一方の演出モードのみで実行される構成としてもよい。

【0274】

本実施形態では、変動パターン決定テーブル T a x が参照される各遊技において、演出図柄 G A が変動表示する期間（図柄画像がスクロール表示される期間）の平均時間（以下、単に「演出図柄 G A の平均変動時間」）は、変動パターン決定テーブル T a 1 が参照される各遊技での演出図柄 G A の平均変動時間および変動パターン決定テーブル T a 2 が参照される各遊技での演出図柄 G A の平均変動時間より短い。すなわち、演出図柄 G A の平均変動時間は、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間において、第 1 時短遊技状態より第 2 時短遊技状態で短くなる。また、変動パターン決定テーブル T b x が参照される期間における演出図柄 G A の平均変動時間は、他の変動パターン決定テーブル T が参照される各遊技での演出図柄 G A の平均変動時間より短い。ただし、テーブルシナリオ S によっては、演出図柄 G A の平均変動時間が第 2 時短遊技状態より第 1 時短遊技状態で短くなり得る構成としてもよい。

10

すなわち、第 1 時短遊技状態中の平均変動時間よりも、第 2 時短遊技状態中の平均変動時間の方が短くなり易い。

【0275】

また、本実施形態では、演出図柄 G A の平均変動時間は、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間において、第 1 時短遊技状態で大当りに当選した遊技より第 2 時短遊技状態で大当りに当選した遊技の方が短くなる。ただし、テーブルシナリオ S によっては、演出図柄 G A の平均変動時間が、第 2 時短遊技状態で大当りに当選した遊技より第 1 時短遊技状態で大当りに当選した遊技の方が短くなり得る構成としてもよい。

20

【0276】

上述した通り、メイン RAM 113 に記憶される残り回数 N が各遊技において数値「1」ずつ減算され、残り回数 N が数値「0」まで減算されると第 2 時短遊技状態が開始される。以上の残り回数 N は、電源断された場合であっても、バックアップ電源により保持される。したがって、遊技機 1 が設置される遊技場の営業開始時において、前日の残り回数 N を据え置くことが可能である。ただし、遊技機 1 へ電源供給が開始された際にクリア操作がされると、残り回数 N は初期化される。

30

【0277】

本実施形態では、電源断以前の残り回数 N が据え置かれているか否かを、遊技開始直後において秘匿し、その後、報知可能な構成を採用した。以上の構成によれば、遊技開始直後の期間において、残り回数 N が据え置かれているか否かを予想する楽しみを遊技者に付与できるという利点がある。以上の構成について、以下で詳細に説明する。

【0278】

図 14 (a) は、画像表示装置 31 に表示される画面の模擬図である。具体的には、図 14 (a) は、低確率非時短遊技状態において画像表示装置 31 に表示される画面の模擬図である。画像表示装置 31 は、各遊技において、演出図柄 G A (x、y、w)、保留画像 G B (x、y)、第 4 図柄 G C (1、2)、保留数画像 G D (1、2) および小図柄 G a を含む各種の画像を表示する。

40

【0279】

演出図柄 G A は、特別図柄表示装置 (20、21) が変動表示される期間において変動表示され、特別図柄表示装置が停止表示される期間において停止表示される。また、演出図柄 G A は、特別図柄表示装置に停止表示される特別図柄に対応する図柄の組合せを停止表示する。図 14 (a) の具体例は、特別図柄表示装置にハズレ図柄 (特別図柄 H) が停止表示された場合を想定する。以上の場合、例えば、演出図柄 G A は図柄組合せ「782」を停止表示する。

【0280】

50

また、演出図柄 G A は、特別図柄表示装置に大当り図柄が停止表示される際に、大当り図柄に対応する図柄組合せ（例えば「7 7 7」）を停止表示する。同様に、演出図柄 G A は、特別図柄表示装置に小当り図柄が停止表示される際に、小当り図柄に対応する図柄組合せ（例えば「7 5 7」）を停止表示する。演出図柄 G A は、演出図柄 G A x（図 1 4（a）参照）、演出図柄 G A y（図 1 7（b）参照）および演出図柄 G A w を含む。演出図柄 G A x は通常モードおよび直前モードにおいて表示される。また、演出図柄 G A y は時短モード A において表示され、演出図柄 G A w は時短モード B において表示される。

【0281】

第 4 図柄 G C は、特別図柄表示装置（20、21）の変動状態を示す。具体的には、特別図柄表示装置が停止表示される期間において、第 4 図柄 G C は停止表示される。例えば、特別図柄表示装置が停止表示される期間において、第 4 図柄 G C は第 1 の色彩（例えば、白色）で停止表示される。一方、特別図柄表示装置が変動表示される期間において、第 4 図柄 G C は可変表示する。例えば、特別図柄表示装置が変動表示される期間において、第 4 図柄 G C は第 1 の色彩と第 2 の色彩（例えば、赤色）で交互に表示される。

【0282】

第 4 図柄 G C は、第 4 図柄 G C 1 および第 4 図柄 G C 2 を含む。第 4 図柄 G C 1 は、第 1 特別図柄表示装置 20 の変動態様を示し、第 4 図柄 G C 2 は、第 2 特別図柄表示装置 21 の変動態様を示す。具体的には、第 4 図柄 G C 1 は、第 1 特別図柄表示装置 20 が変動表示される期間において可変表示され、第 1 特別図柄表示装置 20 が停止表示される期間において停止表示される。同様に、第 4 図柄 G C 2 は、第 2 特別図柄表示装置 21 が変動表示される期間において可変表示され、第 2 特別図柄表示装置 21 が停止表示される期間において停止表示される。

【0283】

本実施形態では、低確率非時短遊技状態と低確率時短遊技状態と高確率時短遊技状態とで、共通の第 4 図柄 G C が表示される。すなわち、低確率非時短遊技状態、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態および高確率時短遊技状態では、共通の第 4 図柄 G C が表示される。具体的には、大当り遊技を除く各遊技状態において、共通の第 4 図柄 G C が表示される。ただし、遊技状態に応じて相違する第 4 図柄 G C が表示される構成としてもよい。また、大当り遊技において、第 4 図柄 G C が表示される構成としてもよい。

【0284】

保留数画像 G D（1、2）は、保留数（第 1 保留数、第 2 保留数）を表示する。具体的には、保留数画像 G D は、保留数画像 G D 1 および保留数画像 G D 2 を含む。保留数画像 G D 1 は、第 1 保留数を表示する。また、保留数画像 G D 2 は、第 2 保留数を表示する。図 1 4（a）の具体例では、第 1 保留数が 4 個であり、第 2 保留数が 0 個の場合を想定する。

【0285】

本実施形態の保留数画像 G D は、上述の第 4 図柄 G C と同様に、低確率非時短遊技状態と低確率時短遊技状態と高確率時短遊技状態とで共通である。すなわち、低確率非時短遊技状態、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態および高確率時短遊技状態では、共通の保留数画像 G D が表示される。具体的には、大当り遊技を除く各遊技状態において、共通の保留数画像 G D が表示される。ただし、遊技状態に応じて相違する保留数画像 G D が表示される構成としてもよい。また、大当り遊技において、保留数画像 G D が表示される構成としてもよい。

【0286】

小図柄 G a は、演出図柄 G A と同様に、3 個の図柄（上図柄、中図柄、下図柄）で構成される。また、小図柄 G a は、特別図柄表示装置（20、21）が変動表示される期間において変動表示し、特別図柄表示装置が停止表示される期間において停止表示する。本実施形態では、実行される演出によっては演出図柄 G A が一時的に非表示になる場合がある。以上の場合であっても、小図柄 G a は原則継続して表示される。

【0287】

小図柄 G a は、特別図柄表示装置に大当り図柄が停止表示される場合、大当り図柄に対応する図柄組合せを停止表示する。また、小図柄 G a は、特別図柄表示装置に小当り図柄が停止表示される場合、小当り図柄に対応する図柄組合せを停止表示する。同様に、小図柄 G a は、特別図柄表示装置にハズレ図柄が停止表示される場合、ハズレ図柄に対応する図柄組合せを停止表示する。また、小図柄 G a は、原則として演出図柄 G A の停止表示時には、演出図柄 G A と同じ態様にて停止表示される。例えば、大当りに当選し、演出図柄 G A が「7・7・7」で停止表示する際には、小図柄 G a も「7・7・7」で停止表示し、小当りに当選し、演出図柄 G A が「7・5・7」で停止表示する際には、小図柄 G a も「7・5・7」で停止表示する。

【0288】

本実施形態では、低確率非時短遊技状態と低確率時短遊技状態と高確率時短遊技状態とで、共通の小図柄 G a が表示される。すなわち、低確率非時短遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態および高確率時短遊技状態では、共通の小図柄 G a が表示される。具体的には、大当り遊技を除く各遊技状態において、共通の小図柄 G a が表示される。ただし、大当り遊技において、小図柄 G a が表示される構成としてもよい。なお、本実施形態では、第1特別図柄表示装置20の変動表示と第2特別図柄表示装置21の変動表示とで、共通の小図柄 G a が表示されることとしたが、第1特別図柄表示装置20の変動表示に対応する小図柄 G a とは別に、第2特別図柄表示装置21の変動表示に対応する小図柄 G a を設けることとしてもよい。その場合、第2特別図柄表示装置21の変動表示に対応する小図柄 G a は、第1特別図柄表示装置20の変動表示に対応する小図柄 G a と共通する表示態様であってもよいし、第1特別図柄表示装置20の変動表示に対応する小図柄 G a とは異なる表示態様であってもよい。

【0289】

本実施形態では、演出モード毎に相違する背景画像 G H が表示される。例えば、通常モードおよび直前モードでは、背景画像 G H x（第1背景画像の一例）が表示される（図14（a）参照）。ただし、各演出モードの全てまたは一部において、背景画像 G H を共通としてもよい。保留画像 G B は、保留画像 G B x（図14（a）参照）、保留画像 G B y（図17（b）参照）および保留画像 G B w（図17（a）参照）を含む。保留画像 G B x は、通常モードおよび直前モードにおいて、第1特別図柄保留記憶領域（第1記憶部から第4記憶部）に上述の乱数値（以下「判定情報」と記載する場合がある）が記憶される際に表示される。具体的には、第1特別図柄保留記憶領域に記憶される各判定情報に対応する複数の保留画像 G B x が表示される。保留画像 G B y は、時短モード A において、第2特別図柄保留記憶領域に判定情報が記憶される際に表示される。保留画像 G B w は、時短モード B において、第2特別図柄保留記憶領域に判定情報が記憶される際に表示される。

【0290】

図14（a）に示す通り、通常モードおよび直前モードでは、遊技回数画像 G E が表示される。遊技回数画像 G E は、低確率遊技状態における遊技回数を表示する。したがって、遊技回数画像 G E が表示する数字（図14（a）の具体例では「550」）が「800」まで加算されると、その後、低確率非時短遊技状態から第2時短遊技状態へ移行可能になる。以上の構成では、第2時短遊技状態へ移行するまでの遊技回数を遊技者が把握し易くなるという利点がある。

【0291】

ただし、遊技機1の電源が遮断され、その後、電源が供給されると（電源がOFF／ONされると）、メインRAM113が記憶する残り回数 N の数値によらず、遊技回数画像 G E は数字「0」を表示する。すなわち、残り回数 N が初期値「800」から減算された状態で、電源がOFF／ONされると、残り回数 N が初期値ではないが遊技回数画像 G E は数字「0」を表示する。以上の場合、遊技回数画像 G E が数字「800」を表示する前に、残り回数 N が数値「0」に減算され、第2時短遊技状態が開始される。一方、電源が投入される際にクリア操作がされると、残り回数 N が初期化される。以上の場合、遊技回

10

20

30

40

50

数画像GEが数字「800」に加算される遊技において、残り回数Nが数値「0」に減算され、第2時短遊技状態が開始される。

【0292】

以上の説明から理解される通り、電源がOFF／ONされた直後の期間では、残り回数Nが据え置かれているか否か（クリア操作の有無）が把握できない。具体的には、電源がOFF／ONされた直後の期間では、遊技回数画像GEからは第2時短遊技状態までの遊技回数が特定できない。以上の構成では、遊技開始直後の期間において、残り回数Nが据え置かれているか否かを予想する楽しみを遊技者に付与できる。

【0293】

図14（b）は、据置報知画像GIの具体例を示す図である。据置報知画像GIは、電源のOFF／ONの前後で残り回数Nが据置されていることを条件に表示される。また、据置報知画像GIは、電源投入から特定回数目の遊技で、上述の図14（a）に示す画面の領域RIに表示される。具体的には、据置報知画像GIは、電源投入から51回目の遊技（遊技回数画像GEの数字が「50」に加算される遊技）、または、電源投入から101回目の遊技（遊技回数画像GEの数字が「100」に加算される遊技）で表示される。

【0294】

以上の構成によれば、据置報知画像GIにより残り回数Nが据置されている旨が報知される。なお、遊技回数画像GEの数字は、遊技の終了時（確定コマンド受信時）に加算される。したがって、上据置報知画像GIは、開始時において遊技回数画像GEの数字が「50」の遊技、または、開始時において遊技回数画像GEの数字が「100」の遊技で表示開始されるとも換言される。以下、説明のため、「開始時において遊技回数画像GEの数字が「X」の遊技」（終了時において遊技回数画像GEの数字が「X+1」に加算される遊技）を単に「遊技回数画像GEの数字が「X」の遊技」と記載する場合がある。

【0295】

また、据置報知画像GIは、特定回数目の遊技において、残り回数Nが数値「200」以下であることを条件に表示される。例えば、電源投入から51回目の遊技において、残り回数Nが数値「200」以下の場合、当該遊技において据置報知画像GIが表示される。一方、電源投入から51回目の遊技において、残り回数Nが数値「200」より大きい場合、当該遊技では据置報知画像GIは表示されない。ただし、電源投入から51回目の遊技において据置報知画像GIが表示されなかったとしても、電源投入から101回目の遊技において残り回数Nが数値「200」以下に減算されている場合、電源投入から101回目の遊技において据置報知画像GIが表示される。なお、電源投入から51回目の遊技および電源投入から101回目の遊技の何れの遊技で表示される場合であっても、据置報知画像GIは共通の態様で表示される。

【0296】

仮に、電源投入から101回目の遊技においても、残り回数Nが数値「200」より大きい場合、残り回数Nが据置かれていたとしても、据置報知画像GIは表示されない。また、据置報知画像GIは、予め定められた時間にわたり表示され、その後非表示になる（後述の図14（d）参照）。さらに、据置報知画像GIは、電源投入から51回目の遊技において表示された場合、電源投入から101回目の遊技では表示されない。なお、据置報知画像GIが表示される際に、予め定められた音響が出力される構成が好適である。

【0297】

図14（c）は、残り回数画像GNの具体例を示す図である。残り回数画像GNは、第2時短遊技状態が開始されるまでの実際の残り遊技回数を表示する。すなわち、残り回数画像GNは、残り回数Nの現在値を表示する。残り回数画像GNは、例えば、上述の図14（a）に示す画面の領域RNに表示される。本実施形態では、遊技回数画像GEおよび残り回数画像GNの双方が同時に（並列して）表示される。ただし、電源が投入された直後の期間において、残り回数画像GNは表示されない。以上の構成では、電源が投入された直後の期間において、残り回数Nの現在値を秘匿することができる。

【0298】

残り回数画像 G N は、上述の据置報知画像 G I が表示される遊技から表示開始され、その後の通常モードおよび直前モードの遊技において表示される。ただし、上述した通り、据置報知画像 G I は一度も表示されない場合がある。以上の場合、電源が投入されてから 101 回目の遊技において、残り回数画像 G N が表示開始される。なお、予め定められた演出（例えば、SP リーチまたは SP SP リーチ）が実行される期間では、残り回数画像 G N が一時的に非表示になる構成としてもよい。

【0299】

図 14 (d) は、据置報知画像 G I が表示される遊技において、据置報知画像 G I が表示される期間、および、残り回数画像 G N が表示される期間の具体例を説明するための図である。図 14 (d) には、据置報知画像 G I が表示される遊技が時点 t s で開始され時点 t e で終了する場合を想定する。

10

【0300】

図 14 (d) に示す通り、据置報知画像 G I は、遊技が開始された直後に表示開始され、予め定められた時間で非表示になる。また、据置報知画像 G I が非表示になると同時に、残り回数画像 G N が表示開始される。残り回数画像 G N は、その後の遊技においても継続して表示され、第 2 時短遊技状態が開始された後に非表示になる。以上の構成では、据置報知画像 G I が残り回数画像 G N に先行して表示される。したがって、据置報知画像 G I により残り回数 N が据置かれている旨を報知した後に、残り回数画像 G N により実際の残り回数 N が報知される。

【0301】

20

仮に、残り回数画像 G N が据置報知画像 G I に先行して表示される対比例を想定する。回数画像 N が据置かれているか否かは、電源投入からの実際の遊技回数（遊技回数画像 G E が表示する数字）と残り回数画像 G N が表示する数字とから把握できるという事情がある。例えば、電源投入から 101 回目の遊技において、残り回数画像 G N が数字「700」以外を表示する場合、残り回数 N が据置かれている旨が把握される。したがって、上述の対比例では、据置報知画像 G I が表示される前に残り回数 N が据置かれているか否かが実質的に報知されるため、据置報知画像 G I が遊技者に注目されなくなるという不都合が生じる。本実施形態によれば、以上の不都合が抑制される。

【0302】

また、図 14 (d) に示す通り、据置報知画像 G I は、遊技の序盤期間 P f において表示開始され、当該序盤期間 P f が終了する前に非表示になる。以上の序盤期間 P f は、遊技が開始されてから予め定められた時間の期間である。具体的には、序盤期間 P f は、据置報知画像 G I が表示され得る遊技においてリーチ演出が実行される場合、当該遊技が開始されてからリーチ演出が実行されるまでの期間より短い時間である。以上の構成によれば、リーチ演出が開始される前に、据置報知画像 G I の表示期間が終了する。したがって、据置報知画像 G I によりリーチ演出で表示される画像が注目され難くなるという不都合が抑制される。また、序盤期間 P f は、据置報知画像 G I が表示され得る遊技で決定される最短の変動パターンより短い時間である。

30

【0303】

なお、据置報知画像 G I および残り回数画像 G N の表示演出は、今回の遊技で大当りに当選した場合でも実行される。仮に、残り遊技回数画像 G N が表示される予定の遊技で、大当りに当選した場合は残り回数画像 G N を表示しない構成を想定する。以上の構成では、序盤期間 P f で残り回数画像 G N が表示開始されなかった時点で、大当りに当選した旨が察知されてしまうという不都合がある。また、据置報知画像 G I が表示される予定の遊技で、大当りに当選した場合は据置報知画像 G I を表示しない構成においても同様な不都合が生じ得る。本実施形態の構成によれば以上の不都合が抑制されるという利点がある。

40

【0304】

図 15 (a) から図 15 (d) は、据置報知画像 G I および残り回数画像 G N が表示される時期の具体例を説明するための図である。図 15 (a) から図 15 (d) には、以上の各画像が表示される期間に加え、各時点における第 2 時短遊技状態までの残り回数 N が

50

示される。

【0305】

図15(a)は、大当り遊技が終了した直後から第2時短遊技状態が開始するまでの期間における、据置報知画像G Iおよび残り回数画像G Nが表示される時期が示される。図15(a)に示す通り、大当り遊技が終了した直後から残り回数画像G Nが表示される。また、残り回数画像G Nは、第2時短遊技状態が開始される際に非表示になる。ただし、第2時短遊技状態が開始された時点において、保留数が数値「0」の場合、残り回数画像G Nの表示が継続される(後述の図19参照)。

【0306】

図15(a)に示す通り、据置報知画像G Iは、大当り遊技が終了した後の期間において、遊技回数画像G Eが数値「50」を表示する遊技、および、遊技回数画像G Eが数値「100」を表示する遊技を含む何れの遊技においても表示されない。以上の構成では、仮に残り回数Nが据置かれたとしても、以上の各画像により、その旨が一度も報知されない場合がある。例えば、電源が投入されてから50回目の遊技までにおいて大当り遊技に当選した場合、据置報知画像G Iは表示されず、かつ、電源投入時の残り回数Nが残り回数画像G Nにより報知されない。したがって、残り回数Nが据置かれたか否かが報知されない。

【0307】

図15(b)は、電源投入直後から第2時短遊技状態が開始するまでの期間における各画像の表示期間の具体例を説明するための図である。図15(b)の具体例では、残り回数Nが据置かれた場合を想定する。具体的には、電源投入時における残り回数Nが数値「X」の場合を想定する。また、図15(b)の具体例では、遊技回数画像G Eが数値「50」を表示する遊技(電源投入から51回目の遊技)における残り回数N(数値「X-50」)が数値「200」以下の場合を想定する。

【0308】

以上の図15(b)の具体例では、遊技回数画像G Eが数値「50」を表示する遊技において、据置報知画像G Iおよび残り回数画像G Nが表示される。具体的には、上述の序盤期間P fにおいて、据置報知画像G Iおよび残り回数画像G Nが表示される。なお、遊技回数画像G Eが数値「50」を表示する遊技において据置報知画像G Iが表示されると、遊技回数画像G Eが数値「100」を表示する遊技において据置報知画像G Iは表示されない。図15(b)に示す通り、据置報知画像G Iは、序盤期間P fが終了する前に非表示になる。一方、残り回数画像G Nは、第2時短遊技状態が開始されるまで継続して表示される。

【0309】

図15(c)は、電源投入直後から第2時短遊技状態が開始するまでの期間における各画像の表示期間の他の具体例を説明するための図である。図15(c)の具体例では、上述の図15(b)と同様に、残り回数Nが据置かれた場合を想定する。具体的には、電源投入時における残り回数Nが数値「X」であり、遊技回数画像G Eが数値「100」を表示する遊技(電源投入から101回目の遊技)における残り回数N(数値「X-100」)が数値「200」以下の場合を想定する。また、以上の具体例では、遊技回数画像G Eが数値「50」を表示する遊技における残り回数N(数値「X-50」)が数値「200」より大きい場合を想定する。以上の図15(c)の具体例では、遊技回数画像G Eが数値「50」を表示する遊技において、据置報知画像G Iおよび残り回数画像G Nが表示されず、遊技回数画像G Eが数値「100」を表示する遊技において、据置報知画像G Iおよび残り回数画像G Nが表示される。

【0310】

図15(d)は、電源投入直後から第2時短遊技状態が開始するまでの期間における各画像の表示期間の他の具体例を説明するための図である。図15(d)の具体例では、上述の図15(b)および図15(c)と同様に、残り回数Nが据置かれた場合を想定する。具体的には、電源投入時における残り回数Nが数値「X」であり、遊技回数画像G Eが

数字「100」を表示する遊技（電源投入から101回目の遊技）における残り回数N（数値「X-100」）が数値「200」より大きい場合を想定する。以上の図15（d）の具体例では、遊技回数画像GEが数字「50」を表示する遊技、および、遊技回数画像GEが数字「100」を表示する遊技を含む何れの遊技においても、据置報知画像GIは表示されない。一方、残り回数画像GNは、遊技回数画像GEが数字「100」を表示する遊技において表示開始される。

【0311】

図16（a）から図16（f）は、第2時短遊技状態の開始時に表示される各画面M（1～7）を説明するための図である。なお、詳細には後述するが、第2時短遊技状態の開始時に表示される各画面Mは、テーブルシナリオSが設定されているか否かに応じて変化する。また、第2時短遊技状態の開始時に表示される各画面Mは、設定されているテーブルシナリオSの種類に応じても変化する。図16（a）から図16（f）は、各テーブルシナリオSのうちテーブルシナリオSb2が設定される期間に表示される各画面Mの模擬図である。

10

【0312】

図16（a）は、第2時短遊技状態の最初の遊技が開始された直後に表示される画面M1の模擬図である。画面M1は、第2時短遊技状態の最初の遊技が開始されてから予め定められた時間にわたり表示される。テーブルシナリオSb2が設定される期間では、第2時短遊技状態が開始される直前の演出モードが直前モードになる。上述した通り、直前モードでは、背景画像GHx、演出図柄GAx、保留画像GBxおよび遊技回数画像GEが表示される。図16（a）に示す通り、本実施形態では、直前モードで表示される以上の各画像は、第2時短遊技状態の最初の遊技の開始直後においても継続して表示される。

20

【0313】

また、直前モードでは残り回数画像GNが表示される。図16（a）に示す通り、第2時短遊技状態の最初の遊技の開始直後においても残り回数画像GNが継続して表示される。具体的には、残り回数画像GNは、第2時短遊技状態が開始されるまでの残り遊技回数として数字「0」を表示する。残り回数画像GNの数字は、第2時短遊技状態が開始されるまでの残り遊技回数が所定回数（例えば5回）以下に減算されると、色彩が変化する。例えば、第2時短遊技状態が開始されるまでの残り遊技回数が所定回数より多い遊技では、残り回数画像GNの数字が白色で表示され、第2時短遊技状態が開始されるまでの残り遊技回数が所定回数以下の遊技では、残り回数画像GNの数字が赤色で表示される。

30

【0314】

図16（a）に示す通り、第2時短遊技状態の最初の遊技が開始されると、右打ち画像GS1が表示される。なお、詳細には後述するが、残り回数Nが数値「0」に減算されると、次の遊技（第2時短遊技状態の最初の遊技）が直ちに開始されるか否かによらず、第2時短遊技状態へ移行する。具体的には、残り回数Nが数値「0」に減算された遊技が終了した時点の保留数が「0」個の場合を想定する。以上の場合、第2時短遊技状態へ移行した直後に客待ち状態へ移行する。以上の客待ち状態では、右打ち画像GS1が表示される。

【0315】

図16（b）は、第2時短遊技状態の最初の遊技で表示される画面M2の模擬図である。画面M2は、上述の画面M1から切替えて表示され、予め定められた時間にわたり表示される。図16（b）に示す通り、画面M2には、画面M1と同様に、遊技回数画像GE、背景画像GHx、小図柄Gaおよび保留画像GBxが表示される。ただし、画面M1から画面M2へ切替わると、残り回数画像GNが非表示になり、開始報知画像Gnが表示される。開始報知画像Gnは、第2時短遊技状態が開始された旨を報知するための画像である。例えば、第2時短遊技状態が開始された旨のメッセージが開始報知画像Gnに表示される。また、画面M1から画面M2へ切替わると、演出画像GAxは非表示になり、演出画像GAxが表示されていた領域（画面の略中央）に開始報知画像Gnが表示される。

40

【0316】

50

図 1 6 (c) は、第 2 時短遊技状態の最初の遊技で表示される画面 M 3 の模擬図である。画面 M 3 は、上述の画面 M 2 から切替えて表示され、予め定められた時間にわたり表示される。図 1 6 (c) に示す通り、画面 M 3 には、画面 M 2 と同様に、小図柄 G a を含む各画像が表示される。また、演出画像 G A x は、画面 M 3 においても表示されない（画面 M 2 と同様）。ただし、画面 M 2 および画面 M 3 において、演出画像 G A が表示される構成としてもよい。

【 0 3 1 7 】

図 1 6 (c) に示す通り、画面 M 2 で表示された開始報知画像 G n 、右打ち画像 G S 1 、保留画像 G B x 、遊技回数画像 G E および背景画像 G H x が画面 M 3 では非表示になる。具体的には、画面 M 3 には遮蔽画像 G F (G F 1 、 G F 2) が表示される。遮蔽画像 G F は、背景画像 G H x を遮蔽して視認困難（実質的に不可能な場合を含む）にする画像である。本実施形態の遮蔽画像 G F は、背景画像 G H x の略全域を遮蔽する。ただし、遮蔽画像 G F が表示された際に背景画像 G H x が視認困難になれば足り、遮蔽画像 G F が背景画像 G H x の一部分を遮蔽する構成としてもよい。

【 0 3 1 8 】

遮蔽画像 G F は、襖を表す画像であり、左遮蔽画像 G F 1 および右遮蔽画像 G F 2 を含んで構成される。遮蔽画像 G F は、開始報知画像 G n 、右打ち画像 G S 1 、保留画像 G B x 、遊技回数画像 G E および背景画像 G H x より優先して（各画像の前側に）表示される。左遮蔽画像 G F 1 は、画面 M 2 が表示された状態で、画像表示装置 3 1 の左辺側から中央側へ移動表示される。また、右遮蔽画像 G F 2 は、画面 M 2 が表示された状態で、画像表示装置 3 1 の右辺側から中央側へ移動表示される。すなわち、画面 M 3 が表示される際に、襖が閉まる動作が画像表示装置 3 1 に表示される。画面 M 3 において、左遮蔽画像 G F 1 の右辺の位置と右遮蔽画像 G F 2 の左辺の位置とが略一致する。ただし、遮蔽画像 G F として襖以外を表す画像を採用してもよい。

【 0 3 1 9 】

上述した通り、本実施形態では、画面 M 2 において右打ち画像 G S 1 が非表示になる。一方、画面 M 3 において右打ち画像 G S 2 が表示される。右打ち画像 G S 2 は、右打ち画像 G S 1 と同様に、右打ちで遊技すべき旨を指示するための画像である。以上の構成では、画面 M 2 および画面 M 3 の双方において、画像表示装置 3 1 により右打ちが指示される。なお、右打ち画像 G S 1 が画面 M 2 および画面 M 3 の双方において表示される構成としてもよい。具体的には、遮蔽画像 G F より右打ち画像 G S 1 を前側に表示し、遮蔽画像 G F が表示された以降の期間においても右打ち画像 G S 1 が視認可能に表示される構成としてもよい。

【 0 3 2 0 】

図 1 6 (d) は、第 2 時短遊技状態の最初の遊技で表示される画面 M 4 の模擬図である。画面 M 4 は、上述の画面 M 3 から切替えて表示され、予め定められた時間にわたり表示される。具体的には、画面 M 3 の遮蔽画像 G F が非表示になることにより画面 M 4 が表示される。例えば、左遮蔽画像 G F 1 が画像表示装置 3 1 の右側へ移動表示され、右遮蔽画像 G F 2 が画像表示装置 3 1 の左側へ移動表示され遮蔽画像 G F が非表示になる。すなわち、画面 M 4 が表示される際に、襖が開く動作が画像表示装置 3 1 に表示される。

【 0 3 2 1 】

図 1 6 (d) に示す通り、遮蔽画像 G F が表示される前（襖が閉じる前）に表示される遊技回数画像 G E は（上述の図 1 6 (b) 参照）、遮蔽画像 G F が非表示になっても（襖が開いても）表示されない。すなわち、本実施形態では、遊技回数画像 G E は遮蔽画像 G F に遮蔽されることで非表示になる。仮に、遊技回数画像 G E が突然非表示になる構成では、遊技者によっては不自然に感じる不都合が生じ得る。本実施形態の構成によれば、以上の不都合が抑制できるという利点がある。また、図 1 6 (d) に示す通り、画面 M 4 では、演出図柄 G A および保留画像 G B は非表示になる。

【 0 3 2 2 】

図 1 6 (d) に示す通り、画面 M 4 には、右打ち画像 G S 2 および小図柄 G a を含む各

種の画像が表示される（画面 M 3 等と同様）。また、画面 M 4 において、時短モード B へ移行する旨を報知するための突入演出が実行される。具体的には、画面 M 4 において突入画像 G T が表示される。突入画像 G T は、演出モードが時短モード B へ移行する旨を報知するための画像であり、時短モード B の名称（図 1 6（b）の例では「チャンスタイム」）が表示される。図 1 6（d）に示す通り、突入演出では背景画像 G H z が表示される。

【0323】

図 1 6（e）は、第 2 時短遊技状態の最初の遊技で表示される画面 M 5 の模擬図である。画面 M 5 は、予め定められた時間にわたり表示される。具体的には、画面 M 5 は突入演出が実行された後に（画面 M 4 に替えて）表示され、モード選択演出が画面 M 5 において実行される。本実施形態の時短モード B は、時短モード B 1 から時短モード B 3 の複数種類の演出モードを含んで構成される。モード選択演出において、演出ボタン 8 および十字キー 4 0 を適宜に操作することにより、遊技者は演出モード（B 1 ～ B 3）を選択できる。ただし、時短モード B 1 から時短モード B 3 の何れが選択された場合であっても、時短モード B における変動パターン決定テーブル T は共通である。具体的には、モード選択演出で選択された演出モードに応じて、サブ CPU 1 2 1 により決定される演出は変化するが、メイン CPU 1 1 1 が参照する変動パターン決定テーブル T は変化しない。

【0324】

図 1 6（e）に示す通り、モード選択演出では小図柄 G a が表示される。また、モード選択演出では右打ち画像 G S 2 が表示される。すなわち、突入演出およびモード選択演出にわたり、右打ち画像 G S 2 が表示される。また、モード選択演出では背景画像 G H z（第 2 背景画像の一例）が表示される。ただし、モード選択演出専用の背景画像 G H が設けられる構成としてもよい。なお、上述した通り、第 2 時短遊技状態は、大当り遊技経由で（テーブルシナリオが設定された後に）開始される場合と、大当り遊技非経由で（シナリオ未設定期間で）開始される場合とがある。詳細には後述するが、大当り遊技経由で第 2 時短遊技状態が開始された際には、モード選択演出は実行される一方（後述の図 1 8（a）参照）、大当り遊技非経由で第 2 時短遊技状態が開始された際には、モード選択演出は実行されない（後述の図 1 8（b）参照）。図 1 6（e）に示す通り、モード選択演出では、演出図柄 G A および保留画像 G B は表示されない。

【0325】

図 1 6（f）は、第 2 時短遊技状態の最初の遊技で表示される画面 M 6 の模擬図である。画面 M 6 は、上述の画面 M 5 から切替えて表示され、予め定められた時間にわたり表示される。画面 M 6 では、上述の画面 M 5（モード選択演出）と同様に、小図柄 G a および背景画像 G H z を含む画像が表示され、演出図柄 G A および保留画像 G B を含む画像が非表示になる。なお、画面 M 6 における背景画像 G H は適宜に変更できる。

【0326】

図 1 6（f）に示す通り、画面 M 6 には上述の右打ち画像 G S 2 に替えて、右打ち画像 G S 3 が表示される。右打ち画像 G S 3 は、右打ち画像 G S 1 および右打ち画像 G S 2 と同様に、右打ちで遊技すべき旨を報知するための画像である。本実施形態では、各右打ち画像 G S（G S 1 ～ G S 3 および後述の G S 4）のうち、右打ち画像 G S 3 を表示する際に「右打ち」という音声再生され、他の右打ち画像 G S を表示する際には当該音声は再生されない。ただし、右打ち画像 G S 3 以外の右打ち画像 G S を表示する際に、「右打ち」という音声再生される構成としてもよい。

【0327】

図 1 7（a）は、第 2 時短遊技状態で表示される時短中画面 M 7 の模擬図である。詳細には後述するが、時短中画面 M 7 は、例えば、上述の画面 M 6（図 1 6（f）参照）から切替えて表示され（後述の図 1 8（a）参照）、第 2 時短遊技状態の最初の遊技の終盤において表示される。

【0328】

図 1 7（a）に示す通り、時短中画面 M 7（時短モード B）において、小図柄 G a、演出図柄 G A w、右打ち画像 G S 4、背景画像 G H w、保留画像 G B w、残り時短画像 G J

および発動中画像 G Mを含む各画像を表示する。演出図柄 G A wは、時短モード Bの各遊技で表示される演出図柄 G Aである。上述した通り、第2時短遊技状態の最初の遊技が開始された直後では演出図柄 G A x（直前モードの演出図柄 G A）が表示される。その後、当該遊技の終盤で演出図柄 G A wが表示される。すなわち、演出図柄 G A wは、遊技の途中から表示開始される。したがって、演出図柄 G A wは、表示開始された直後では変動表示する。背景画像 G H w（第2背景画像の一例）は、時短モード Bの各遊技で表示される背景画像 G Hである。保留図柄 G B wは、時短モード Bにおいて表示され、第2保留の個数に応じた個数の保留図柄 G B wが表示される。また、時短モード Bの各遊技では、右打ち画像 G S 4が表示される。

【0329】

時短残り画像 G Jは、時短遊技状態の残り回数 Mを表示する。ただし、メイン R A M 1 1 3が記憶する残り回数 Mは、時短遊技状態の各遊技が終了する際に数値「1」減算される。一方、時短残り画像 G Jの数字は、時短遊技状態の各遊技が開始する毎に数値「1」減算される。例えば、残り回数 Mが数値「X」の状態、遊技が開始された場合を想定する。以上の場合、当該遊技の開始直後に、時短残り画像 G Jの数字が数値「X」から数値「X-1」に減算される。その後、当該遊技の終了時に、メイン R A M 1 1 3が記憶する残り回数 Mが数値「X-1」に減算される。ただし、メイン R A M 1 1 3が記憶する残り回数 Mの更新時期と時短残り画像 G Jの更新時期とが略一致する構成としてもよい。

【0330】

図17(a)に示す通り、時短残り画像 G Jは、時短中画面 M 7のうち領域 R Jに表示される。なお、図17(a)の具体例は、第2時短遊技状態の最初の遊技において、時短残り画像 G Jが表示開始された直後の期間を想定する。なお、第2時短遊技状態の2回目以降の遊技において、時短残り画像 G Jの数字が減算される時期は、当該遊技の開始直後である。ただし、第2時短遊技状態の最初の遊技における時短残り画像 G Jの表示開始時期は、突入演出等が終了した後の遊技の終盤である。すなわち、第2時短遊技状態の最初の遊技では、時短残り画像 G Jの数字が減算される本来の時期（遊技の開始直後）が経過した後に、時短残り画像 G Jが初めて表示される。以上の事情から、時短残り画像 G Jは、第2時短遊技状態の最初の遊技において、第2時短遊技状態の時短回数（1000回）から数値「1」を減算した数字「999」を最初に表示する。

【0331】

発動中画像 G Mは、現在の遊技状態が第2時短遊技状態である旨を報知するための画像である。上述した通り、第2時短遊技状態の演出モードは時短モード Bである。ただし、第1時短遊技状態においても時短モード Bへ移行する場合がある（図11(a)参照）。したがって、仮に、第2時短遊技状態であるか否かが時短モード Bにおいて報知されない構成では、現在の遊技状態が第2時短遊技状態であるか第1時短遊技状態であるかが把握し難くなる不都合が生じ得る。

【0332】

本実施形態では、第2時短遊技状態の時短モード Bにおいて発動中画像 G Mが表示され、第1時短遊技状態の時短モード Bおよび上述の隙間遊技において発動中画像 G Mが表示されない。具体的には、シナリオ未設定期間であるか否かによらず、第2時短遊技状態において発動中画像 G Mが表示される。また、テーブルシナリオ S（S b 2～S b 4）の種類によらず、第2時短遊技状態において発動中画像 G Mが表示される。したがって、上述の不都合が抑制される。

【0333】

図17(b)は、第1時短遊技状態の各遊技で表示される時短中画面 M 8の模擬図である。具体的には、時短中画面 M 8は、時短モード Aの各遊技において表示される。図17(b)に示す通り、時短モード Aにおいて、小図柄 G a、演出図柄 G A y、保留画像 G B y、背景画像 G H y、右打ち画像 G S 4および時短残り画像 G Jを含む各画像が表示される。

【0334】

以上の本実施形態では、時短残り画像 G J は、時短モード A（第 1 時短遊技状態）および時短モード B（第 2 時短遊技状態）において共通に表示される。具体的には、時短モード A において、時短残り画像 G J は、図 17（b）に示す通り、画像表示装置 31 のうち領域 R J に表示される。上述した通り、時短モード B において、時短残り画像 G J は、図 17（a）に示す通り、画像表示装置 31 のうち領域 R J に表示される。したがって、時短残り画像 G J は、時短モード A（第 1 時短遊技状態）および時短モード B（第 2 時短遊技状態）において、共通の領域（領域 R J）に表示される。

すなわち、大当り遊技の終了前の有利状態（第 2 時短遊技状態）と、大当り遊技の終了後の有利状態（第 1 時短遊技状態）とでは、残り回数表示の表示位置が同一である。ただし、大当り遊技の終了前の有利状態（第 2 時短遊技状態）と、大当り遊技の終了後の有利状態（第 1 時短遊技状態）とでは、残り回数表示の表示位置が異なってもよい。

10

【0335】

本実施形態では、時短モード A から時短モード B へ直接移行する場合がある。仮に、時短モード A と時短モード B とで、時短残り画像 G J が表示される領域が変化する構成を想定する。以上の構成では、遊技者によっては、時短モード B が開始された直後において、時短残り画像 G J を見失う不都合が想定される。本実施形態の構成によれば、以上の不都合が抑制できるという効果が奏せられる。

【0336】

ただし、時短モード A から時短モード B へ直接移行する構成では、遊技者によっては、時短モード B が開始された旨に気付かない不都合が生じ得る。以上の事情を考慮して、時短残り画像 G J が表示される領域を、時短モード A と時短モード B とにおいて敢えて相違させてもよい。以上の構成を採用した変形例の第 2 時短遊技状態における時短中画面 M 7 の一例を図 17（c）に示す。以上の変形例では、第 1 時短遊技状態では時短残り画像 G J が領域 R J に表示され、第 2 時短遊技状態では時短残り画像 G J が領域 R J' に表示される。以上の変形例によれば、時短残り画像 G J が表示される領域が変化したことにより、時短モード A が終了して時短モード B が開始した旨が認識され易くなる。したがって、上述の不都合が抑制できるという効果が奏せられる。

20

【0337】

このように、大当り遊技の終了前の有利状態（第 2 時短遊技状態）と、大当り遊技の終了後の有利状態（第 1 時短遊技状態）とでは、演出態様（演出モード、図柄の表示態様、アイコンの表示態様等）が異なる。

30

【0338】

ところで、第 1 時短遊技状態では、非時短遊技状態と同様に、第 2 時短遊技状態までの残り回数 N が減算される。したがって、残り回数 N の現在値を表示する残り回数画像 G N（図 14（c）参照）を第 1 時短遊技状態において表示してもよい。同様に、第 2 時短遊技状態までの遊技回数が把握できる遊技回数画像 G E（図 14（a）参照）を第 1 時短遊技状態において表示してもよい。すなわち、残り回数 N に応じた特定演出（残り回数画像 G N の減算表示など）を、第 2 時短遊技状態において実行してもよい。

【0339】

ただし、第 2 時短遊技状態は第 1 時短遊技状態が終了した後に開始される。仮に、上述の特定演出が第 1 時短遊技状態で実行される構成では、遊技者によっては、第 2 時短遊技状態が開始するまで大当りに当選しない事態を、第 1 時短遊技状態において意識してしまう場合がある。以上の場合、当該遊技者の遊技に対する意欲が低下する不都合が生じ得る。以上の事情を考慮して、本実施形態では、残り回数 N に応じた特定演出を非時短遊技状態で実行する一方、第 1 時短遊技状態においては特定演出を実行しない。以上の構成によれば、上述の不都合が抑制されるという利点がある。

40

【0340】

図 18（a）から図 18（c）は、時短モード B の開始時において各画像（G F、G T、G H、G S）が表示される期間の具体例を説明するための図である。なお、図 18（a）から図 18（c）の具体例では、時短モード B の開始時において大当りに非当選の場合

50

を想定する。

【0341】

以下、説明のため、時短モードBの開始時に表示される遮蔽画像GF（図16（c）参照）、突入画像GT（図16（d）参照）および右打ち画像GS3（図16（f）参照）を「開始時画像」と総称する。以上の開始時画像は、第2時短遊技状態が開始してから時短中画面M7（上述の図17（a）参照）に切換るまでの期間で表示される。本実施形態では、第2時短遊技状態が開始してから時短中画面M7に切換るまでの期間（開始時画像が表示される期間）を「開始報知期間Pz（1～3）」と記載する場合がある。詳細には後述するが、テーブルシナリオSの設定の有無、および、テーブルシナリオSの種類に応じて開始報知期間Pzにおける演出態様が変化する。

10

【0342】

図18（a）は、テーブルシナリオSb2が設定される期間において時短モードBが開始する場合の具体例である。以上の場合、直前モード（低確率非時短遊技状態）から時短モードB（第2時短遊技状態）へ移行する。直前モードでは背景画像GHxが表示される。図18（a）には、第2時短遊技状態の最初の遊技の開始時点ts、および、当該遊技の終了時点teが示される。

【0343】

図18（a）に示す通り、直前モードから時短モードBへ移行する場合、上述の画面M1（図16（a）参照）および画面M2（図16（b）参照）が各々予め定められた時間にわたり表示され、その後、画面M3が表示され遮蔽画像GFが表示される。遮蔽画像GFが表示される期間において、背景画像GHが遮蔽される（非表示になる）。また、遮蔽画像GFが予め定められた時間表示された後に、画面M4（図16（d）参照）が表示される突入演出が実行される。上述した通り、突入演出では、突入画像GTが表示され、背景画像GHは背景画像Gzになる。

20

【0344】

図18（a）に示す通り、テーブルシナリオSb2が設定される期間において時短モードBが開始する場合、突入演出が実行された後に、画面M5（上述の図16（e）参照）においてモード選択演出が実行される。また、モード選択演出は予め定められた時間にわたり実行され、その後、画面M6が表示される（図16（f）参照）。画面M6には右打ち画像GS3が表示される。図18（a）に示す通り、テーブルシナリオSb2が設定される期間において時短モードBが開始する場合の開始報知期間Pz1は、時短中画面M7に切換るまでの期間である。以上の開始報知期間Pz1では、画面M1から画面M6が表示され、以上の各画面が表示される時間は予め定められている。したがって、開始報知期間Pz1は予め定められた時間で終了する。

30

【0345】

上述した通り、当該遊技の変動パターンは、変動パターン決定テーブルTsを参照して決定される。変動パターン決定テーブルTsが参照される遊技では、大当たり抽選の結果がハズレの場合に決定される変動パターンは1種類である。すなわち、変動パターン決定テーブルTsにより決定された変動パターン（ハズレ）で特図が変動表示する期間（以下「変動期間Px」と記載する）の長さは不変である（固定である）。

40

【0346】

図18（a）に示す通り、変動期間Pxは、開始報知期間Pz1より長い。すなわち、変動期間Pxは、突入演出およびモード選択演出を含む各種の演出が実行可能な長さに設計される。同様に、変動パターン決定テーブルTsが参照される遊技では、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に決定される変動パターンの長さ、および、大当たり抽選の結果が大当たりの場合に決定される変動パターンの長さは、開始報知期間Pz1より長い。

【0347】

以上の構成によれば、開始報知期間Pz1で表示される開始時画像は、時短モードB（第2時短遊技状態）の最初の遊技で表示され、2回目以降の遊技では表示されない。仮に、開始報知期間Pz1で表示される開始時画像が時短モードBの2回目以降の遊技におい

50

ても表示される構成を想定する。以上の構成では、時短モード B の 2 回目以降の遊技で表示される画像が開始時画像で見え難くなる（または表示できない）問題が生じ得る。本実施形態の構成によれば、以上の不都合が抑制される。

【0348】

ただし、上述した通り、テーブルシナリオ S b が未設定の期間では、第 2 時短遊技状態の最初の遊技と 2 回目以降の各遊技とで変動パターン決定テーブル (T b x) は共通である (図 10 (b) 参照)。したがって、第 2 時短遊技状態の最初の遊技において、その後の遊技と同様に、ランダムな変動パターンが決定される。すなわち、シナリオ未設定期間では、第 2 時短遊技状態の最初の遊技が実行される期間 (以下「変動期間 P y」と記載する) の長さは可変である。

10

【0349】

以上の構成では、仮に、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間とシナリオ未設定期間とで、開始報知期間 P z の長さを共通とした場合、シナリオ未設定期間における第 2 時短遊技状態の最初の遊技が終了するまでに、開始報知期間 P z が終了しない可能性が生じ得る。以上の場合、第 2 時短遊技状態の 2 回目以降の遊技において、開始時画像が表示される不都合が生じる。以上の事情を考慮して、本実施形態では、シナリオ未設定期間における開始報知期間 P z 3 を、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間の開始報知期間 P z 2 より短くする構成とした。

【0350】

図 18 (b) は、シナリオ未設定期間において時短モード B が開始する場合の具体例である。以上の場合、通常モード (低確率非時短遊技状態) から時短モード B (第 2 時短遊技状態) へ移行する。上述した通り、通常モードでは背景画像 G H x が表示される。図 18 (b) には、第 2 時短遊技状態の最初の遊技の開始時点 t s、および、当該遊技の終了時点 t e が示される。

20

【0351】

図 18 (b) に示す通り、シナリオ未設定期間において時短モード B へ移行する場合、上述のテーブルシナリオ S b 2 が設定される期間において時短モード B へ移行する場合と同様に、画面 M 1 および画面 M 2 が各々予め定められた時間にわたり表示され、その後、画面 M 3 が表示され遮蔽画像 G F が表示される。また、遮蔽画像 G F が予め定められた時間表示された後に、画面 M 4 が表示される突入演出が実行される。

30

【0352】

ただし、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間において時短モード B へ移行する場合、モード選択演出が実行された後に (画面 M 5 を表示した後に)、右打ち画像 G S 4 (画面 M 6) を表示したが、シナリオ未設定期間において時短モード B へ移行する場合、モード選択演出が省略され、右打ち画像 G S 4 (画面 M 6) が表示される。すなわち、シナリオ未設定期間における開始報知期間 P z 2 は、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間における開始報知期間 P z 1 と比較して、モード選択演出が実行される期間が省略される。

【0353】

このように、R A M クリア後と大当たり後では突入演出の演出態様が異なる。

40

また、シナリオ未設定期間において省略される演出は、上記の例に限定されない。例えば、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間においては、第 2 時短遊技状態に制御されるまでの残りの変動回数が所定回数未満 (例えば 10 回未満) となった以降の遊技において、変動演出ごとに、第 2 時短遊技状態に制御されるまでの残りの変動回数を報知 (示唆) するカウントダウン演出を実行してもよい。そして、シナリオ未設定期間においては、このカウントダウン演出を省略してもよい。すなわち、R A M クリア後は第 2 時短遊技状態発生前に特定モード (カウントダウンモード) に制御しないが、大当たり後は第 2 時短遊技状態発生前に特定モードに制御してもよい。

【0354】

以上の構成では、開始報知期間 P z 2 は開始報知期間 P z 1 より短くなる。具体的には

50

、開始報知期間 $P \geq 2$ は、第 2 時短遊技状態の最初の遊技で決定される最短の変動パターンより短く設計される。本実施形態では、通常の手順で遊技した場合、第 2 時短遊技状態の最初の遊技開始時に第 2 保留は 0 個である。したがって、第 2 時短遊技状態の最初の遊技で第 2 特図が変動表示される場合、各変動パターンのうち「ロング変動（ハズレ）」（約 4 秒）が最短の変動パターンになる。また、第 2 時短遊技状態の最初の遊技で第 1 特図が変動表示される場合、各変動パターンのうち「特 1 ハズレ（ハズレ）」（約 7 秒）が最短の変動パターンになる。したがって、開始報知期間 $P \geq 2$ は、例えば、「ロング変動（ハズレ）」の約 4 秒より短い長さに設計される。

【0355】

以上の説明から理解される通り、本実施形態の構成によれば、シナリオ未設定期間における第 2 時短遊技状態の最初の遊技が終了するまでに開始報知期間 $P \geq 2$ は終了する。なお、開始報知期間 $P \geq 2$ は、第 2 時短遊技状態における第 1 特図の各変動パターンのうち最短の変動パターン（特図 1 ハズレ：約 7 秒）より短い時間（例えば、約 6 秒）としてもよい。

【0356】

また、以上の説明から理解される通り、本実施形態によれば、時短モード B（第 2 時短遊技状態）の開始時において、背景画像 GHx に替えて背景画像 GHz を表示する際に、遮蔽画像 GF を表示可能である。以上の構成によれば、背景画像 GHx を一気に遮蔽することで、時短モード A が終了する旨を遊技者に短期間で把握させ、その後、背景画像 GHz を一気に表示にすることで、時短モード B が開始する旨を遊技者に短期間で把握させることができる。すなわち、時短モード A から時短モード B へ移行した旨を短期間に把握させ易くなるという利点がある。

【0357】

図 18（c）は、テーブルシナリオ $Sb4$ が設定される期間において時短モード B が開始する場合の具体例である。以上の場合、大当り遊技が終了した直後から時短モード B へ移行する。具体的には、大当り遊技のエンディング期間が終了すると、第 1 時短遊技状態（799 回）が開始され、演出モードが時短モード B へ移行する。図 18（c）には、エンディング期間の開始時点 ta および終了時点 tb が示される。

【0358】

図 18（c）に示す通り、エンディング期間が開始されると、上述の画面 $M4$ （図 16（d）参照）が表示される突入演出が実行される。上述した通り、突入演出では、突入画像 GT が表示され、背景画像 GH は背景画像 GHz になる。突入演出が実行された後に、モード選択演出が実行され画面 $M5$ （上述の図 16（e）参照）が表示される。また、モード選択演出は予め定められた時間にわたり実行され、その後、画面 $M6$ が表示される（図 16（f）参照）。画面 $M6$ には右打ち画像 $GS3$ が表示される。図 18（c）の具体例では、エンディング期間（開始報知期間 $P \geq 3$ ）が終了すると、時短モード B（第 1 時短遊技状態）が開始され、時短中画面 $M7$ が表示される。

【0359】

テーブルシナリオ $Sb4$ が設定される際のエンディング期間の長さは予め定められる。具体的には、テーブルシナリオ $Sb4$ が設定される期間において時短モード B が開始する場合の開始報知期間 $P \geq 3$ は、エンディング期間と略一致する。すなわち、時短モード B が開始する際に表示される開始時画像はエンディング期間において表示可能である。

【0360】

以上の説明から理解される通り、本実施形態では、第 1 時短遊技状態の開始時に時短モード B へ移行する場合（図 18（c）参照）と、第 2 時短遊技状態の開始時に時短モード B へ移行する場合（図 18（b））とで、演出（開始演出）の態様が相違する。例えば、第 2 時短遊技状態の開始時に時短モード B へ移行する場合は遮蔽画像 GF が表示されるが、第 1 時短遊技状態の開始時に時短モード B へ移行する場合は遮蔽画像 GF は表示されない。また、開始報知期間 $P \geq 2$ と開始報知期間 $P \geq 3$ とは長さが相違する。以上の構成では、時短モード B へ移行する際の演出が一律の構成と比較して、時短モード B へ移行する

10

20

30

40

50

際の演出を最適に設定し易くなる。

【0361】

ただし、開始報知期間 $Pz2$ と開始報知期間 $Pz3$ との長さを共通としてもよいし、開始時報知期間 $Pz3$ で遮蔽画像 GF が表示される構成としてもよい。なお、テーブルシナリオ $Sb2$ が設定された期間において、大当り遊技の終了後に時短モード A （第1時短遊技状態）へ移行する際の演出の態様は、時短モード B へ移行する際の演出の態様と相違する。具体的には、時短モード A が開始する旨を報知する演出がエンディング期間において実行される。時短モード A が開始する場合と時短モード B が開始する場合とで、エンディング期間が相違する。また、時短モード A が開始する際にはモード選択演出は実行されない。また、時短モード A へ移行する際の突入演出では、時短モード A の名称が表示される。

10

【0362】

ところで、残り回数 N が遊技終了時に減算される構成では、当該遊技終了時に保留数が0個の場合、第2時短遊技状態の開始直後に客待ち状態が開始する。以上の客待ち状態は、第2時短遊技状態であるため、左打ちで遊技するより右打ちで遊技した方が遊技者にとって有利になる。以上の事情を考慮して、本実施形態では、第2時短遊技状態の最初の遊技が開始される前の客待ち状態において、右打ちが指示される構成を採用した。以上の構成について以下で詳細に説明する。

【0363】

図19(a)は、第2時短遊技状態へ移行した時点で客待ち状態が開始された際に表示される客待ち画面 Mx の模擬図である。図19(a)の具体例は、上述の図16(a)と同様に、各テーブルシナリオ S のうちテーブルシナリオ $Sb2$ が設定される場合を想定する。以上の場合、背景画像 GHx が表示される非時短遊技状態（直前モード）から第2時短遊技状態（時短モード B ）へ移行する。なお、シナリオ未設定期間において、第2時短遊技状態の開始時点で客待ち状態の場合、テーブルシナリオ $Sb2$ が設定される期間と同様に、当該客待ち状態では客待ち画面 Mx が表示される。

20

【0364】

図19(a)に示す客待ち画面 Mx は、第2時短遊技状態の開始時の保留数が0個の場合に表示される。したがって、客待ち画面 Mx において、演出図柄 GAx および小図柄 G_a は停止表示する。また、図19(a)に示す通り、客待ち画面 Mx には、画面 $M1$ と同様に、遊技回数画像 GE 、残り回数画像 GN が表示される。さらに、客待ち画面 Mx には、画面 $M1$ と同様に、右打ち画像 $GS1$ が表示される。以上の構成によれば、第2時短遊技状態の最初の遊技が開始される前の客待ち状態において、右打ちが指示される。

30

【0365】

図19(b)は、第2時短遊技状態へ移行した時点で客待ち状態が開始された際に、各画像（ GF 、 GT 、 GH 、 GS ）が表示される期間を説明するための図である。図19(b)には、第2時短遊技状態までの残り回数 N が数値「0」に減算される遊技の終了時点 te 、および、第2時短遊技状態の最初の遊技の開始時点 ts が示される。以上の具体例では、図19(b)に示す期間 Pw が客待ち状態になり、期間 Pw において客待ち画面 Mx （図19(a)参照）が表示される。

40

【0366】

図19(b)に示す通り、客待ち画面 Mx が表示される期間 Pw では、右打ち画像 $GS1$ が表示され、背景画像 GHx が表示される。その後、第2時短遊技状態の最初の遊技が開始されると、第2時短遊技状態の保留数が1個以上の場合（上述の図18(a)および図18(b)参照）と同様に、画面 $M1$ 、画面 $M2$ …の順に各画面が表示される。具体的には、テーブルシナリオ $Sb2$ が設定される期間では、画面 $M1$ から画面 $M7$ の順に各画面が表示される（図18(a)参照）。また、シナリオ未設定期間では、画面 $M5$ を除く各画面（ $M1$ 、 $M2$ 、 $M3$ 、 $M4$ 、 $M6$ 、 $M7$ ）が順次に表示される（図18(b)参照）。

【0367】

50

図 20 (a) および図 20 (b) は、残り回数画像 G N の数字を更新する時期の詳細を説明するための図である。上述した通り、残り回数画像 G N は、メイン R A M 1 1 3 が記憶する残り回数 N を表示する。ただし、本実施形態では、残り回数画像 G N の数字が減算される時期と、残り回数 N が減算される時期とが相違する。以上の構成について以下で詳細に説明する。なお、以下において、残り回数画像 G N の数字を更新する時期を、単に「残り回数画像 G N の更新時期」と記載する場合がある。

【0368】

上述した通り、本実施形態では、遊技の終了時（特図の停止時）において、メイン R A M 1 1 3 の残り回数 N が減算される。具体的には、1 回の遊技には、特図が変動表示する変動期間、および、変動期間が終了した後の特図が停止表示する確定期間が設けられる。遊技における変動期間の長さは、当該遊技の変動パターンに応じて可変である。一方、遊技における確定期間は、予め定められた時間（約 0.5 秒）である。主制御基板 1 1 0（メイン C P U 1 1 1）は、確定期間の開始時において、サブ C P U 1 2 1 へ図柄確定コマンドを送信する。演出制御基板 1 2 0（サブ C P U 1 2 1）は、図柄確定コマンドを受信すると、確定期間が終了するまで演出図柄 G A および小図柄 G a を画像制御基板 1 5 0 に停止表示させる。すなわち、確定期間は、特図および演出図柄 G A が停止表示される期間と略一致する。

【0369】

図 20 (a) は、残り回数画像 G N の更新時期の具体例を説明するための図である。図 20 (a) には、演出制御基板 1 2 0（画像制御基板 1 5 0）により表示される各時点での残り回数画像 G N の数字、および、主制御基板 1 1 0（メイン R A M 1 1 3）が各時点で記憶する残り回数 N が示される。また、図 20 (a) には、遊技の開始時点 t_s および該遊技の終了時点 t_e が示される。さらに、図 20 (a) には、当該遊技における変動期間が終了する時点 t_a が示される。以上の時点 t_a は、確定期間が開始する時点とも換言される。

【0370】

図 20 (a) に示す通り、遊技の開始時点 t_s において、残り回数コマンドが主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 2 0 へ送信される。残り回数コマンドは、残り回数 N の現在値が特定されるコマンドである。本実施形態の演出制御基板 1 2 0 は、電源断が生じた場合、電源復旧した後に送信された残り回数コマンドに応じて、残り回数画像 G N の数字を復旧する。図 20 (a) の具体例では、遊技の開始時の残り回数 N が数値「X」（ $X \geq 2$ ）の場合を想定する。今回の遊技の開始時に送信される残り回数コマンドは、前回の遊技の終了時に更新（減算）された残り回数 N を示す。

【0371】

図 20 (a) に示す通り、確定期間が開始される時点 t_a において、図柄確定コマンドが主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 2 0 へ送信される。演出制御基板 1 2 0 は、図柄確定コマンドを受信すると、演出図柄 G A を停止表示し、残り回数画像 G N の数字が減算する。すなわち、残り回数画像 G N の数字は、確定期間が開始される時点 t_a と略同時に減算されるとも換言される。図 20 (a) の具体例では、残り回数画像 G N の数字が「X」から「 $X-1$ 」に減算して表示される。ただし、主制御基板 1 1 0 は、確定期間が終了する時点 t_e において、メイン R A M 1 1 3 の残り回数 N を減算する。したがって、残り回数画像 G N の数字が「 $X-1$ 」に減算された直後では、図 20 (a) に示す通り、メイン R A M 1 1 3 の残り回数 N は数値「X」である。

【0372】

仮に、確定期間の終了時において、残り回数画像 G N の数字が減算される対比例を想定する。以上の対比例では、遊技が終了した後に、残り回数画像 G N の数字が減算されるとも換言される。しかし、例えば遊技が終了した後に客待ち状態へ移行すると、遊技者によっては、画像表示装置 3 1 の画面（残り回数画像 G N を含む）に遊技の終了時点 t_a で注目することを止め、遊技を終了してしまう場合がある。以上の場合、残り回数画像 G B の数字の減算表示が遊技者に視認されない不都合が生じ得る。本実施形態によれば、遊技の

終了時点より前に残り回数画像 G B の数字の減算表示が実行されるため、以上の不都合が抑制されるという利点がある。

【0373】

図 20 (b) は、残り回数画像 G N の更新時期の他の具体例を説明するための図である。図 20 (b) には、上述の図 20 (a) と同様に、各時点での残り回数画像 G N の数字、メイン R A M 113 が各時点で記憶する残り回数 N、遊技の開始時点 t s、該遊技における変動期間が終了する時点 t a、および、該遊技の終了時点 t e が示される。また、図 20 (b) には、各時点における遊技状態が示される。図 20 (b) の具体例では、遊技の終了時点 t e において、残り回数 N が数値「0」に減算される場合を想定する。したがって、遊技の終了時点 t e から第 2 時短遊技状態が開始される。

10

【0374】

図 20 (b) に示す通り、残り回数 N が数値「0」に減算される遊技であっても、他の遊技と同様に、図柄確定コマンドが受信された契機で、残り回数画像 G N の数字が減算される。すなわち、確定期間が開始された時点 t a において、残り回数画像 G N が数字「0」を表示する。また、残り回数画像 G N に数字「0」が表示された後に、確定期間が終了すると、残り回数 N が数値「0」に減算されて第 2 時短遊技状態が開始される。

【0375】

以上の構成では、第 2 時短遊技状態が開始される前に、残り回数画像 G N が数字「0」を表示する。ただし、遊技者によっては、残り回数画像 G N が数字「0」を表示した時点 t a で、第 2 時短遊技状態が開始されたと誤認する不都合が生じ得る。以上の事情を考慮して、第 2 時短遊技状態が開始される遊技では、確定期間の開始時に残り回数画像 G N の数字を減算しないで、残り回数 N が減算される時点（第 2 時短遊技状態が開始する時点）において、残り回数画像 G N の数字が減算される構成としてもよい。具体的には、残り回数 N が数値「0」に減算された後に、客待ちコマンドを受信した契機、または、第 2 時短遊技状態の最初の遊技が開始された旨が特定されるコマンド（例えば、変動パターン指定コマンド）を受信した契機で、残り回数画像 G N に数字「0」を表示する構成としてもよい。なお、各遊技において、残り回数画像 G N の数字が確定期間の終了時に減算される構成としてもよい。

20

【0376】

図 21 (a)、図 21 (b-1) および図 21 (b-2) は、電源断が生じた前後の期間における、演出実行手段（例えば、画像表示装置 31）の表示を説明するための図である。上述した通り、特定の期間における演出モード（画像表示装置 31 の表示態様）は、当該期間で参照される変動パターン決定テーブルに対応したものになる。本実施形態では、電源断から復旧した直後の期間では、変動パターン決定テーブルに対応しない演出モードに画像表示装置 31 が制御される場合がある。以上の構成について、以下で詳細に説明する。

30

【0377】

図 21 (a) は、電源復旧時に表示される復旧画面の模擬図である。図 21 (a) に示す通り、復旧画面には、電源断から復旧中である旨のメッセージが表示される。また、復旧画面には背景画像 G H f が表示される。背景画像 G H f は、電源復旧時に表示される専用の背景画像 G H であり、例えば、白色（単色）の画像である。図 21 (a) の具体例では、右打ちランプ 28 が点灯する期間において、電源が復旧した場合を想定する。以上の場合、図 21 (a) に示す通り、右打ち画像 G S が復旧画面に表示される。なお、背景画像 G H f および右打ち画像 G S 以外の画像が表示される構成としてもよい。例えば、保留数画像 G D（上述の図 14 (a) 参照）が復旧画面に表示される構成としてもよい。

40

【0378】

図 21 (b-1) は、電源断が生じた前後の期間での各時点における演出モード、および、参照される変動パターン決定テーブル T の具体例を説明するための図である。図 21 (b-1) は、大当り遊技において電源断が生じた場合を想定する。図 21 (b-1) には、電源断が生じた時点 t a および電源の供給が再開された時点 t b が示される。また、

50

図 2 1 (b - 1) の具体例では、時点 t_c において大当り遊技が終了し、客待ち状態へ移行し（大当り遊技終了時点における保留数 = 0）、時点 t_d に最初の遊技が開始した場合を想定する。

【 0 3 7 9 】

本実施形態では、電源断から復旧すると、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 2 0 へ電断復旧コマンドが送信される。例えば、メイン CPU 1 1 1 は、電源が投入された際の初期化処理を終了した後に、電断復旧コマンドを送信する。電断復旧コマンドからは、特図が変動中であるか否か、保留数および遊技状態が特定される。具体的には、電断復旧コマンドからは、大当り遊技、小当り遊技、低確率非時短遊技状態、高確率時短遊技状態、第 1 時短遊技状態および第 2 時短遊技状態の何れであるかが特定される。例えば、図 2 1 (b - 1) の具体例では、電断復旧時 t_b において、現在の遊技状態が大当り遊技である旨が特定される電断復旧コマンドが送信される。

【 0 3 8 0 】

上述した通り、大当り遊技では、右打ちランプ 2 8 が点灯する。したがって、電断復旧コマンドから特定される遊技状態が大当り遊技の場合、上述の復旧画面に右打ち画像 G S が表示される。なお、復旧画面に表示される右打ち画像 G S の種類は適宜に変更できる。例えば、電断復旧コマンドから特定される遊技状態が大当り遊技および時短遊技状態の何れの場合であっても、共通の右打ち画像 G S が復旧画面に表示される構成としてもよい。また、電断復旧コマンドから特定される遊技状態で本来表示される右打ち画像 G S が、復旧画面において表示される構成としてもよい。

【 0 3 8 1 】

詳細な説明は省略するが、大当り遊技では、現在のラウンド数および停止表示された大当り用演出図柄を含む各種の画像が表示される。しかし、電断復旧コマンドからは、現在のラウンド数および大当り用演出図柄は特定できない。したがって、大当り遊技において電源断が生じ、その後に電源断から復旧した場合、当該大当り遊技で本来表示すべき画像が完全には復旧できない。以上の事情を考慮して、本実施形態では、図 2 1 (b - 1) に示す通り、大当り遊技において電源が遮断され復旧した場合、その後、当該大当り遊技が終了するまで復旧画面が表示される。ただし、大当り遊技において電源断が生じ、その後に電源断から復旧した場合、大当り遊技で表示される画面に復帰させてもよい。以上の場合、電源復旧後の大当り遊技の画面は、復旧不可能な画像（例えば、ラウンド数を示す画像）が省略して表示される。

【 0 3 8 2 】

また、図 2 1 (b - 1) の具体例では、大当り遊技終了後に変動パターン決定テーブル T a x が参照される場合を想定する。すなわち、図 2 1 (b - 1) の具体例では、大当り図柄として特別図柄 B 4 が停止表示され、テーブルシナリオ S b 4 が設定された場合を想定する。上述した通り、変動パターン決定テーブル T a x に対応する演出モードは時短モード B である。したがって、通常、変動パターン決定テーブル T a x が参照される期間は時短モード B になる。

【 0 3 8 3 】

ただし、電断復旧コマンドからは、大当り遊技終了後に参照される変動パターン決定テーブル T (テーブルシナリオ S) の種類は特定されない。また、大当り遊技終了後の第 1 時短遊技状態は、時短モード A および時短モード B の双方へ移行し得る（例えば、図 1 1 (a) および図 1 1 (b) 参照）。したがって、電源断から復旧した直後の期間では、大当り遊技終了後の第 1 時短遊技状態における演出モードを、時短モード A にすべきか時短モード B にすべきかを、演出制御基板 1 2 0 側で特定できない。

【 0 3 8 4 】

変動パターン指定コマンドを受信した場合、当該変動パターン指定コマンドが指定する変動パターンから、主制御基板 1 1 0 側で参照された変動パターン決定テーブルが特定される。すなわち、本来の演出モードが変動パターン指定コマンドから特定される。本実施形態では、電源断から復旧後、変動パターン指定コマンドを最初に受信するまで、本来の

演出モードを演出制御基板 120 側において特定できない場合がある。

【0385】

図 21 (b-1) の具体例では、大当たり状態終了後に客待ち状態へ移行する。また、大当たり状態が終了してから最初に変動パターン指定コマンドが受信されるのは、大当たり遊技が終了してから最初の遊技が開始される時点 t_d である。以上の具体例では、大当たり遊技が終了した時点 t_c から遊技が開始される時点 t_d までの客待ち状態では、時短モード A にすべきか時短モード B にすべきかを演出制御基板 120 側で特定できない。

【0386】

仮に、時短モード A にすべきか時短モード B にすべきかを演出制御基板 120 側で特定できない場合に、時短モード B で各演出実行手段が制御される対比例を想定する。上述した通り、時短モード A では、第 1 時短遊技状態が 100 回で終了する可能性がある。一方、時短モード B では、第 1 時短遊技状態が 799 回まで継続する。したがって、上述の対比例では、時短モード B へ移行したにもかかわらず、第 1 時短遊技状態が 100 回で終了してしまう場合がある。以上の場合、遊技者によっては、遊技に対する意欲を無くす不都合が生じ得る。

【0387】

以上の事情を考慮して、本実施形態では、第 1 時短遊技状態において時短モード A にすべきか時短モード B にすべきかを演出制御基板 120 側で特定できない場合、時短モード A で各演出実行手段（画像表示装置 31 など）を制御する。以上の本実施形態の構成によれば、時短モード B へ移行したにもかかわらず、第 1 時短遊技状態が 100 回で終了することはない。したがって、上述の対比例と比較して、遊技者が遊技に対する意欲を無くす不都合が抑制されるという利点がある。

【0388】

上述した通り、変動パターン指定コマンドから本来の演出モードが特定される。本実施形態では、本来の演出モードが演出制御基板 120 側で特定可能になった時点で、演出モードを本来の演出モードに変更する。例えば、図 21 (b-1) の具体例では、時点 t_d において変動パターン指定コマンドが受信される。以上の変動パターン指定コマンドからは、本来の演出モードが時短モード B である旨が特定される。したがって、時点 t_d において演出モードが時短モード A から時短モード B に切換えられる。なお、図 21 (b-1) の具体例において、本来の演出モードが時短モード A であると仮定した場合（変動パターン決定テーブル T a 1 が参照される場合）、変動パターン指定コマンドの受信前後において、演出モードは時短モード A で変化しない。

【0389】

図 21 (b-2) は、電源断が生じた前後の期間での各時点における演出モード、および、参照される変動パターン決定テーブルの他の具体例を説明するための図である。図 21 (b-2) は、時短モード B の遊技中（変動パターン決定テーブル T a x または変動パターン決定テーブル T b x が参照される遊技）において電源断が生じた場合を想定する。具体的には、図 21 (b-2) は、時短モード B において時点 t_s で遊技が開始され、該遊技中の時点 t_a で電源断が生じ、その後の時点 t_b で電源の供給が再開された場合を想定する。また、図 21 (b-2) の具体例は、当該遊技が時点 t_c で終了し、その後、客待ち状態へ移行し、新たな遊技が時点 t_d において開始された場合を想定する。

【0390】

以上の図 21 (b-2) の具体例では、電源断から復旧した時点 t_b から新たな時点 t_d が表示されるまでの期間において、本来の演出モードが演出制御基板 120 側で特定できない。具体的には、電源断が復旧した時点 t_b から、電源断により中断した遊技が終了する時点 t_c までは、本来の演出モードに加え、当該遊技における変動パターンおよび停止表示する演出図柄 G A が特定できない。以上の事情を考慮して、電源断が復旧してから電源断により中断した遊技が終了するまでの期間では、上述の復旧画面が表示される。

【0391】

図 21 (b-2) の具体例では、時点 t_c から新たな遊技が開始される時点 t_d までの

客待ち状態において、本来の演出モードが演出制御基板 120 側で特定できないため、時短モード A で各演出実行手段が制御される。また、図 21 (b-2) の具体例では、時点 t d で変動パターン指定コマンドが受信されると、演出モードが時短モード A から時短モード B に切替えられる。

【0392】

以上の通り、本実施形態では、時短遊技状態で電源断が生じた場合であっても、その後、変動パターン指定コマンドが受信されると、本来の演出モードに切替えられる。ところで、上述した通り、主制御基板 110 側が記憶する時短遊技状態の残り回数 M は、時短残り画像 G J により表示される。しかし、主制御基板 110 側が記憶する時短遊技状態の残り回数 M が特定されるコマンドは、電源断が復旧した後の当該時短遊技状態中において送信されない。したがって、時短遊技状態において電源断が生じた場合、電源断が復旧した後の当該時短遊技状態中において時短残り画像 G J に残り回数 M を表示できない。本実施形態では、電源断が復旧した後の時短遊技状態（第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態）中において、数字の部分が省略された時短残り画像 G J が表示される。

10

【0393】

図 22 (a) から図 22 (d) は、電源断が生じた前後の期間での各時点における演出モードの他の具体例を説明するための図である。図 22 (a) から図 22 (d) には、各時点における演出モードに加え、当該時点における遊技状態が示される。

【0394】

図 22 (a) は、第 2 時短遊技状態の開始時において電源断が生じた場合の具体例である。図 22 (a) は、テーブルシナリオ S b 2 が設定される期間において、第 2 時短遊技状態が開始される場合を想定する。以上の場合、第 2 時短遊技状態が開始される直前の演出モードは直前モードになる。また、図 22 (a) は、非時短遊技状態の最後の遊技（大当たり遊技から 800 回目の遊技）が終了した時点 t a において、保留数が 0 個であり、客待ち状態へ移行した場合を想定する。以上の客待ち状態は、第 2 時短遊技状態であり、上述の図 19 (a) を用いて説明した通り、右打ち画像 G S 1 が表示される。

20

【0395】

図 22 (a) は、第 2 時短遊技状態が開始された直後の客待ち状態中の時点 t b で電源断が生じた場合を想定する。また、その後の時点 t c において電源断から復旧した場合を想定する。以上の場合、時点 t c から予め定められた時間にわたり復旧画面が表示される。また、復旧画面が表示されると、その後、画像表示装置 31 を含む各演出実行手段が時短モード B に制御される。なお、電源断復旧コマンドを受信した契機で、時短モード B に制御される構成としてもよい。

30

【0396】

具体的には、電源断から復旧した直後の客待ち状態では、上述の時短中画面 M 7（図 17 (a) 参照）が表示される。以上の時短中画面 M 7 は、本来、開始報知画像 G n が表示され（図 16 (b) 参照）、遮蔽画像 G F が表示され（図 16 (c) 参照）、突入演出が実行され（図 16 (d) 参照）、モード選択演出が実行され（図 16 (e) 参照）、右打ち画像 G S 3 が表示（図 16 (f) 参照）される期間（以下、単に「突入演出等が実行される期間」と記載する）が終了した後に表示される。

40

【0397】

図 22 (a) の具体例では、時点 d において、第 2 時短遊技状態の最初の遊技が開始された場合を想定する。以上の場合、突入演出等が実行される期間が時点 t d から開始され、その後、時短中画面 M 7 が表示される。なお、電源断が生じない場合、開始報知画像 G n が表示される際に背景画像 G H x（直前モードの背景画像 G H）が表示される（上述の図 16 (b) 参照）。一方、電源断が生じた図 22 (a) の具体例では、開始報知画像 G n が表示される際に背景画像 G H z（直前モードの背景画像 G H）が表示される。

【0398】

図 22 (b) は、第 2 時短遊技状態の開始時において電源断が生じた場合の他の具体例である。図 22 (b) は、上述の図 22 (a) と同様に、非時短遊技状態の最後の遊技（

50

大当り遊技から800回目の遊技)が終了した時点 t_a において、保留数が0個であり、客待ち状態へ移行した場合を想定する。また、図22(b)は、第2時短遊技状態が開始された直後の客待ち状態中の時点 t_b で電源断が生じ、その後の時点 t_c において電源断から復旧した場合を想定する。

【0399】

上述の図22(a)は、テーブルシナリオSが設定される期間で第2時短遊技状態が開始される具体例を示すのに対し、図22(b)は、シナリオ未設定期間で第2時短遊技状態が開始される具体例を示す。以上の図22(b)の具体例では、第2時短遊技状態が開始される直前の演出モードは通常モードになる。また、図22(b)の具体例では、電源断が復旧した時点 t_c 以降の期間において、時短モードBの時短中画面M7が表示される(図22(a)の具体例と同様)。

10

【0400】

図22(b)の具体例では、時点 t_d において、第2時短遊技状態の最初の遊技が開始された場合を想定する。上述した通り、電源断が生じない場合、シナリオ未設定期間で第2時短遊技状態が開始される際に、モード選択演出が省略された突入演出等が実行される(図18(b)参照)。ただし、シナリオ未設定期間において、第2時短遊技状態が開始してから最初の遊技が開始されるまでの客待ち状態において電源断が生じた場合、第2時短遊技状態が開始される際に突入演出の全てが省略(キャンセル)される。

【0401】

図22(c)は、第2時短遊技状態の開始時において電源断が生じた場合の他の具体例である。図22(c)の具体例では、第2時短遊技状態の最初の遊技で電源断が生じた場合を想定する。なお、以下において、テーブルシナリオSb2が設定される場合と、シナリオ未設定期間の場合との双方を図22(c)を用いて説明する。

20

【0402】

図22(c)の具体例は、第2時短遊技状態の最初の遊技が時点 t_a において開始され、その後、当該遊技が終了する前の時点 t_b において電源断が生じた場合を想定する。上述した通り、第2時短遊技状態の最初の遊技では、テーブルシナリオSb2が設定される場合、突入演出等が実行される。また、第2時短遊技状態の最初の遊技では、シナリオ未設定期間の場合、突入演出等の一部が実行される。

【0403】

図22(c)に示す通り、電源断が復旧した時点 t_c 以降の期間において、復旧画面が表示される。すなわち、電源断の時点 t_b で実行されていた突入演出等は中止される。図22(c)は、電源断が復旧した後に、第2時短遊技状態の最初の遊技が時点 t_d に終了した場合を想定する。以上の場合、時点 t_d において復旧画面が非表示になり、各演出実行手段(画像表示装置31など)が時短モードBに制御される。具体的には、復旧画面から時短中画面M7に切換えられる。

30

【0404】

本実施形態では、第2時短遊技状態(最初の遊技を含む)で電源断が生じた場合、その後の第2時短遊技状態は、時短モードB1から時短モードB3のうち時短モードB1に制御される。すなわち、画面M5で選択された時短モードBによらず、電源復旧後は時短モードB1になる。また、第2時短遊技状態における最初の遊技の開始後、モード選択演出で時短モードBが選択される前に電源断が生じた場合であっても、電源復旧後は時短モードB1になる。ただし、第2時短遊技状態における最初の遊技の開始前の客待ち状態で電源断が生じた場合(例えば、上述の図22(a)の場合)、その後のモード選択演出で選択された時短モードBへ移行する。なお、時点 t_d 以降の期間において、中止された突入演出等が実行され得る構成としてもよい。

40

【0405】

図22(d)は、第2時短遊技状態の開始時において電源断が生じた場合の他の具体例である。図22(d)の具体例では、隙間遊技の直前の遊技において電源断が生じた場合を想定する。すなわち、799回の第1時短遊技状態の最終遊技において電源断が生じた

50

場合を想定する。具体的には、図 2 2 (d) の具体例では、第 1 時短遊技状態の 7 9 9 回目の遊技が時点 t a において開始され、その後、当該遊技が終了する前の時点 t b において電源断が生じた場合を想定する。また、図 2 2 (d) の具体例では、電源断が時点 t c で復旧し、その後、電源断時に実行していた遊技が時点 t d において終了した場合を想定する。以上の場合、時点 t c から時点 t d までの期間において復旧画面が表示される。

【0 4 0 6】

図 2 2 (d) に示す通り、第 1 時短遊技状態の最終遊技の終了時点 t d において、第 1 時短遊技状態が終了して非時短遊技状態へ移行する。上述した通り、電源断が生じない場合、隙間遊技の演出モードは時短モード B になる。すなわち、第 1 時短遊技状態の最後の遊技、隙間遊技、第 2 時短遊技状態の最初の遊技の一連の期間における演出モードは、時短モード B になる。一方、第 1 時短遊技状態の最終遊技で電源断が生じた場合、当該遊技終了後において、第 2 特図が変動表示されるまでは、演出モードが通常モードになる。

【0 4 0 7】

図 2 2 (d) の具体例では、電源断が生じた第 1 時短遊技状態の最終遊技の終了時点 t d において、保留数が 0 個の場合を想定する。以上の場合、時点 t d から客待ち状態になる。以上の客待ち状態は、演出モードが通常モードになる。また、当該客待ち状態は、非時短遊技状態であり、第 2 特図を変動表示させることは原則できない。図 2 2 (d) の具体例では、時点 t e において第 1 特図の変動表示が開始された場合を想定する。すなわち、第 1 特図が変動表示される隙間遊技が時点 t e から開始された場合を想定する。また、図 2 2 (d) の具体例では、隙間遊技が時点 t f で終了した場合を想定する。以上の場合、時点 t f から第 2 時短遊技状態が開始される。

【0 4 0 8】

本実施形態では、第 1 時短遊技状態の最終遊技で電源断が生じた場合、当該遊技終了後において、第 2 特図が変動表示されるまでは、演出モードが通常モードになる。したがって、第 2 時短遊技状態が開始された時点 t f では、原則、演出モードが通常モードである。図 2 2 (d) の具体例では、時点 t g において、第 2 特図の変動表示が開始された場合を想定する。以上の場合、時点 t g から時点モード B へ移行する。なお、隙間遊技の次の遊技において第 1 特図が変動表示される場合、当該遊技の演出モードは通常モードである。また、仮に隙間遊技で電源断が生じた場合、復旧画面には右打ち画像 G S は表示されない。その後、隙間遊技が終了すると、客待ち状態へ移行する場合であっても、特図が変動表示される場合であっても、時短モード B に制御される。

【0 4 0 9】

図 2 3 (a) は、電源断が生じた場合の画像（遊技回数画像 G E）およびランプ（演出用ランプ 3 3）の態様を説明するための図である。図 2 3 (a) には、電源断の前後の各時点において、遊技回数画像 G E が表示する数字が示される。また、図 2 3 (a) には、各時点における演出用ランプ 3 3 の態様が示される。以下、説明のため、演出用ランプ 3 3 の態様（発光態様）のうち、通常の遊技における態様を「通常態様」と記載する場合がある。通常態様は、遊技状態および各遊技で実行される演出に応じて可変である。

【0 4 1 0】

図 2 3 (a) の具体例では、遊技回数画像 G E が数字「X」を表示する時点 t a において電源断が生じ、その後の時点 t b において電源断が復旧した場合を想定する。以上の場合、時点 t b から復旧画面が表示され、その後の時点 t c で復旧画面が非表示になる。図 2 3 (a) に示す通り、本実施形態では、復旧画面が表示される期間において、演出用ランプ 3 3 が復旧態様で表示される。図 2 3 (a) の具体例では、数字「X」は 7 9 9 未満であり、時点 t a の遊技状態は低確率非時短遊技状態である場合を想定する。なお、図 2 3 (a) における時点 t c としては、時点 t a が客待ち状態の場合は、時点 t b から予め定められた時間が経過した時点が想定され、時点 t a が特図の変動期間の場合は、当該変動期間の終了時点が想定される。

【0 4 1 1】

図 2 3 (a) の具体例では、復旧画面の表示期間が終了した時点 t c において、第 2 時

短遊技状態までの残り回数 N が数値「0」より大きい場合を想定する。具体的には、時点 t_c 以降の遊技状態が非時短遊技状態の場合を想定する。時点 t_c において残り回数 N が数値「0」より大きい場合としては、電源断が生じてから復旧するまでにクリア操作が実行され、残り回数 N が初期値「800」に初期化された場合が想定される。また、時点 t_c において残り回数 N が数値「0」より大きい他の場合としては、電源断の前後において、数値「1」より大きい残り回数 N が据置かれた場合が想定される。上述した通り、電源断の前後で残り回数 N が据置かれたか否かによらず、電源断復旧時において、遊技回数画像 GE は数字「0」を表示する。

【0412】

本実施形態では、残り回数 N が数値「1」から数値「0」に減算された契機で第2時短遊技状態が開始される。また、残り回数 N が数値「0」まで減算された後の期間では、クリア操作が実行されるか大当り遊技に当選するまで、残り回数 N は数値「0」から変化しない。以上の構成では、残り回数 N が数値「0」まで減算された後の期間では、クリア操作が実行されるか大当り遊技に当選するまで、第2時短遊技状態が再度開始されない。具体的には、第2時短遊技状態で1000回の遊技が実行され、非時短遊技状態へ移行した場合を想定する。以上の第2時短遊技状態後の非時短遊技状態では、800回の遊技が実行されたとしても、第2時短遊技状態が再度開始されない。

【0413】

仮に、残り回数 N が数値「0」の期間のうち、第2時短遊技状態が終了した後の低確率非時短遊技状態の期間（以下「発動済期間」）において、遊技回数画像 GE の数字が「0」から遊技毎に加算される対比例を想定する。また、以上の対比例では、発動済期間において電源がOFF/ONされた場合、電源復旧後に遊技回数画像 GE が数字「0」を表示し、その後、遊技回数画像 GE の数字が遊技毎に加算表示されるものとする。以上の対比例では、第2時短遊技状態が開始されないにもかかわらず、発動済期間において遊技回数画像 GE が数字「800」まで加算される場合がある。したがって、遊技者によっては、遊技に対する意欲が低下してしまう不都合が生じ得る。以上の事情を考慮して、本実施形態は、発動済期間であるか否かを報知可能な構成を採用した。以上の構成について、以下で詳細に説明する。

【0414】

図23(b)は、発動済期間において、電源がOFF/ONされた場合に表示される画面 Mh の模擬図である。画面 Mh には、第2時短遊技状態が開始される前（未発動）の通常モードにおける画面（上述の図14(a)参照）と同様な各画像（演出図柄 GA など）が表示される。ただし、第2時短遊技状態が未発動の期間では、電源投入からの遊技回数または大当り遊技からの遊技回数を示す数字を遊技回数画像 GE が表示するが、画面 Mh の遊技回数画像 GE は当該数字を表示しない。具体的には、発動済期間において電源がOFF/ONされると、図23(b)に示す通り、遊技回数画像 GE は数字に替えて「??」という記号を表示する。

【0415】

図23(c)は、第2時短遊技状態が終了した後の発動済期間における遊技回数画像 GE の模擬図である。図23(c)に示す遊技回数画像 GE は、発動済期間以外の低確率非時短遊技状態で表示される遊技回数画像 GE から数字を省略したものである。以上の構成によれば、発動済期間であるか否かが遊技者に実質的に報知される。

【0416】

図23(d)は、電源断が生じた場合の遊技回数画像 GE および演出用ランプ33の態様の他の具体例を説明するための図である。図23(d)には、上述の図23(a)と同様に、各時点における遊技回数画像 GE が表示する数字、および、演出用ランプ33の態様が示される。図23(d)の具体例では、時点 t_a において第2時短遊技状態が開始され、その後の時点 t_b において当該第2時短遊技状態の最後（1000回目）の遊技が終了した場合を想定する。以上の場合、時点 t_b 以降の低確率非時短遊技状態が発動済期間になる。以上の場合、時点 t_b 以降の発動済期間において、数字を表示しない遊技回数画

10

20

30

40

50

像 G E（上述の図 2 3（c）参照）が表示される。

【0 4 1 7】

図 2 3（d）の具体例では、発動済期間の時点 t_b より後の時点 t_c において、電源が OFF され、その後の時点 t_d で電源が ON された場合を想定する図 2 3（d）に示す通り、電源が ON されると、予め定められた時間にわたり復旧画面が表示される。また、復旧画面が表示される期間において、演出用ランプ 3 3 は復旧態様で表示される。図 2 3（d）の具体例では、復旧画面が時点 t_e まで表示され、その後、上述の画面 M h が表示される。図 2 3（d）に示す通り、画面 M h が表示される時点 t_e 以降の発動済期間では、遊技回数画像 G E は数字に替えて記号「??？」を表示する。また、遊技回数画像 G E に記号「??？」が表示される期間において、演出用ランプ 3 3 は警告態様で表示される。遊技回数画像 G E に記号「??？」が表示される発動済期間では、通常の遊技が実行可能である。ただし、遊技において各種の演出が実行される期間でも、演出用ランプ 3 3 は、当該演出に応じた態様（通常態様）ではなく、警告態様で表示され続ける。

10

【0 4 1 8】

本実施形態では、第 2 時短遊技状態までの残り回数 N が数値「8 0 0」に初期化された契機で、遊技回数画像 G E における記号「??？」の表示が終了し、遊技回数画像 G E における数字の加算表示が実行される。また、第 2 時短遊技状態までの残り回数 N が数値「8 0 0」に初期化された契機で、演出用ランプ 3 3 が警告態様から通常態様に切替る。例えば、遊技機 1 の管理者は、演出用ランプ 3 3 が警告態様の場合、クリア操作を実行することにより、演出用ランプ 3 3 を通常態様に切替えることができる。

20

【0 4 1 9】

以上の通り、本実施形態では、本発明の「電源が投入された際に、情報から特定される判定回数が特定回数に達している」と、報知手段を特殊態様に制御可能な構成の一例として、残り回数 N が数値「0」に達し（大当たり抽選の回数が 8 0 0 回に達し）、且つ、電源復旧時に主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 2 0 へ電断復旧コマンドにより通知された遊技状態が低確率非時短遊技状態である場合、報知手段（演出用ランプ 3 3、画像表示装置 3 1）を特殊態様（警告態様、記号「??？」の表示）に制御可能な構成を採用した。

【0 4 2 0】

図 2 4（a）は、時短遊技状態が終了した直後の非時短遊技状態に表示される各画像を説明するための図である。上述した通り、非時短遊技状態が開始された直後の演出モードは通常モードになる。図 2 4（a）に示す通り、時短遊技状態が終了した直後の非時短遊技状態では、通常モードで表示される各画像（演出図柄 G A x 等）が表示される。また、時短遊技状態（第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態）が終了した直後の非時短遊技状態では、以上の各画像に加え、左打ち画像 G L が表示される。

30

【0 4 2 1】

左打ち画像 G L は、左打ちで遊技すべき旨を報知するための画像である。上述した通り、時短遊技状態では、右打ちで遊技する方が左打ちで遊技するより有利であり、右打ちで遊技すべき旨が右打ち画像 G S（右打ちランプ 2 8）で指示される。一方、非時短遊技状態では、左打ちで遊技する方が右打ちで遊技するより有利である。したがって、時短遊技状態から非時短遊技状態へ移行した際に、左打ちで遊技すべき旨（右打ちから左打ちへ切替えるべき旨）が報知される構成が好適である。以上の事情を考慮して、時短遊技状態が終了した直後に左打ち画像 G L が表示される。

40

【0 4 2 2】

図 2 4（b）は、左打ち画像 G L が表示される期間の具体例を説明するための図である。左打ち画像 G L は、通常、非時短遊技状態へ移行してから予め定められた時間にわたり表示される。以下、非時短遊技状態へ移行してから当該時間が経過するまでの期間を「期間 T h」と記載する。図 2 4（b）には、以上の期間 T h が示される。

【0 4 2 3】

図 2 4（b）には、各時点において表示される画面（演出モード）および左打ち画像 G L の表示の有無が示される。図 2 4（b）の具体例は、シナリオ設定期間で第 2 時短遊技

50

状態が終了する場合を想定する。図 2 4 (b) には、第 2 時短遊技状態の最終遊技の期間が示される。第 2 時短遊技状態の最終遊技では、他の遊技と同様な演出（大当りの当否を報知するための演出）が実行され、その後、上述の終了演出（図 4 5 (b) 参照）が実行される場合がある。図 2 4 (b) の具体例では、期間 T h にわたり左打ち画像 G L が表示される。

【 0 4 2 4 】

図 2 4 (c) は、左打ち画像 G L が表示される期間の他の具体例を説明するための図である。図 2 4 (c) の具体例では、第 2 時短遊技状態の最終遊技で電源断が生じた場合を想定する。具体的には、第 2 時短遊技状態の最終遊技が時点 t s で開始され、その後、時点 t a （終了演出より前の時点）で電源断が生じ、時点 t b で電源断が復旧した場合を想定する。また、第 2 時短遊技状態の最終遊技が時点 t b から再開され時点 t e で終了した場合を想定する。

10

【 0 4 2 5 】

以上の図 2 4 (c) の具体例では、時点 t b から時点 t e まで上述の復旧画面（図 2 1 (a) 参照）が表示される。また、最終遊技が終了した時点 t b から開始される期間 T h にわたり、左打ち画像 G L が表示される。ただし、図 2 4 (c) から理解される通り、第 2 時短遊技状態の最終遊技において電源断が生じた場合、その後に実行される筈の終了演出が省略される。なお、第 1 時短遊技状態の最終遊技において電源断が生じた場合も同様に、当該最終遊技で実行される筈の終了演出は省略される。

【 0 4 2 6 】

20

図 2 4 (d) は、左打ち画像 G L が表示される期間の他の具体例を説明するための図である。図 2 4 (d) の具体例では、期間 T h で電源断が生じた場合を想定する。具体的には、期間 T h における時点 t a において電源断が生じ、その後の時点 t b で電源断が復旧した場合を想定する。以上の場合、左打ち画像 G L の表示が中止される。具体的には、期間 T h が経過する前に電源断が復旧したとしても、その後に表示される復旧画面および通常モードの画面に左打ち画像 G L は表示されない。

【 0 4 2 7 】

図 2 5 (a - 1) および図 2 5 (a - 2) は、客待ち画面 M x の他の具体例を説明するための図である。上述の図 1 9 (a) では、第 2 時短遊技状態の開始時における客待ち状態で表示される客待ち画面 M x を説明した。図 2 5 (a - 1) および図 2 5 (a - 2) は、低確率非時短遊技状態で表示される客待ち画面 M x (1 、 2) の具体例である。

30

【 0 4 2 8 】

図 2 5 (a - 1) は、客待ち画面 M x 1 の模擬図である。客待ち画面 M x 1 では、上述の図 1 9 (a) で説明した客待ち画面 M x と同様に、通常モードおよび直前モードで表示される各種の画像（演出図柄 G A を含む）が表示される。また、客待ち画面 M x 1 では、以上の各画像に加え、搭載報知画像 G K が表示される。搭載報知画像 G K は、第 2 時短遊技状態が設けられる旨を報知するための画像である。例えば、搭載報知画像 G K は「第 2 時短搭載」というメッセージを表示する。

【 0 4 2 9 】

図 2 5 (a - 1) は、客待ち画面 M x 2 の模擬図である。客待ち画面 M x 2 では、上述の図 1 9 (a) で説明した客待ち画面 M x および客待ち画面 M x 1 と同様に、通常モードおよび直前モードで表示される各種の画像が表示される。ただし、客待ち画面 M x 2 では、演出画像 G A が非表示になるとともに、背景画像 G H x に替えてデモムービーが表示される。デモムービーは、例えば、リーチ演出で表示されるムービーを含んで構成される。また、客待ち画面 M x 2 では、以上の各画像に加え、搭載報知画像 G K が表示される（客待ち画面 M x 1 と同様）。

40

【 0 4 3 0 】

本実施形態では、客待ち状態において、客待ち画面 M x 1 および客待ち画面 M x 2 が交互に表示される。具体的には、客待ち画面 M x 1 が予め定められた時間にわたり表示されると、客待ち画面 M x 1 が客待ち画面 M x 2 に切替る。その後、客待ち画面 M x 2 が予め

50

定められた時間にわたり表示されると、客待ち画面 M x 2 が客待ち画面 M x 1 に切替る。以上の構成では、客待ち状態（非遊技期間）において、遊技機 1 が第 2 時短遊技状態へ移行可能である旨が報知される。したがって、遊技者は、第 2 時短遊技状態へ移行可能であるか否かを、遊技する前に確認できるという利点がある。なお、客待ち画面 M x 1 および客待ち画面 M x 2 の何れか一方で搭載報知画像 G K が表示され、他方で非表示になる構成としてもよい。

【0431】

ただし、例えばクリア操作の要否を確認すべきか否かを把握するために、遊技機 1 の管理者が第 2 時短遊技状態へ移行可能であるか否かを遊技機 1 の電源が遮断された状態で確認したい場合がある。しかし、客待ち画面 M x 1 および客待ち画面 M x 2 は、遊技機 1 の電源が遮断された状態では表示されない。したがって、遊技機 1 の電源が遮断された状態では、搭載報知画像 G K によっては第 2 時短遊技状態へ移行可能であるか否かを確認できない。

【0432】

以上の事情を考慮して、第 2 時短遊技状態が設けられている旨が把握されるメッセージを表示する（記載される）表示部材を具備する構成が好適である。以上の表示部材を具備する構成によれば、電源が遮断された状態であっても、遊技機 1 が第 2 時短遊技状態へ移行可能であるか否かが把握できる。以下、図 25（b-1）および図 25（b-2）を用いて、表示部材を採用した場合の変形例を説明する。

【0433】

図 25（b-1）は、表示部材を採用した場合の変形例を説明するための図である。図 25（b-1）には、図 1 に示す第 1 実施形態の遊技機 1 における領域 R x に対応する領域が抜粋して示される。遊技機 1 は、外枠 2、内枠 3 およびガラス枠 4 等を含む部材（以下「枠部材」）、および、枠部材に着脱可能な遊技盤 10、主制御基板 110 および演出制御基板 120 等を含む部材（以下「盤部材」）で構成される。図 25（b-1）の変形例では、枠部材を表示部材として採用した場合を想定する。具体的には、2 個設けられた演出用ランプ 33 のうち右側の演出用ランプ 33 の近傍に「第 2 時短搭載」というメッセージが表示（記載）される。

【0434】

図 25（b-2）は、表示部材を採用した場合の他の変形例を説明するための図である。図 25（b-2）は、変形例における遊技機 1 のうち、図 1 に示す領域 R y に対応する領域が抜粋して示される。図 25（b-2）の変形例では、盤部材を表示部材として採用した場合を想定する。具体的には、遊技領域のうち大入賞口 16 の下側に「第 2 時短搭載」というメッセージが表示される。以上の各変形例によれば、遊技機 1 に電源が投入されない期間において、第 2 時短遊技状態へ移行可能であるか否かを表示部材により把握できる。ただし、第 2 時短遊技状態へ移行可能である旨のメッセージが表示される領域は適宜に変更できる。

【0435】

ところで、第 2 時短遊技状態を搭載している旨のメッセージは、遊技機 1 の上端側に位置する程、離れた場所からも視認され易いという事情がある。上述の図 25（b-1）の変形例では、枠部材（遊技機 1）の中央より上端側に当該メッセージが表示される。したがって、当該メッセージが離れた場所からも視認され易いという利点がある。

【0436】

また、遊技中の遊技者は、盤部材のうち始動口（13、14）に注目する傾向があるという事情がある。始動口（13、14）は盤部材の中央より下側に位置する。すなわち、盤部材の中央より下側に遊技者は注目し易いという事情がある。上述の図 25（b-2）の変形例では、第 2 時短遊技状態を搭載している旨のメッセージは、盤部材の中央より下側に表示される。したがって、例えば、盤部材の中央より上側に当該メッセージが表示される構成と比較して、図 25（b-2）の変形例では、当該メッセージを遊技者に注目させ易いという利点がある。

【0437】

<特別図柄の事前判定テーブル>

図26は、大当り抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。第1始動入賞口13または第2始動入賞口14へ遊技球が入賞した際（始動入賞時）に、事前判定テーブルにより入賞情報が生成される。

【0438】

以上の入賞情報は、大当り抽選の結果を事前判定するために生成される。具体的には、入賞情報は、特別図柄表示装置の種類（遊技球が始動口に入賞したことを検出した始動口検出スイッチの種類）、特別図柄の種類、遊技状態、リーチ判定用乱数値および特別図柄変動用乱数値に基づいて生成される。また、生成された入賞情報が特定される始動入賞指定コマンドが生成され、演出制御基板120へ送信される。以上の入賞情報を示す始動入賞指定コマンドによって、事前判定の結果（ハズレ、大当り、小当り）、特別図柄の種別、変動パターン（リーチの発生の有無）を特別図柄の変動開始前に判別できる。本実施形態の入賞情報（始動入賞指定コマンド）は、例えば、所謂先読み演出（保留変化演出）を決定する際に参照される。

10

【0439】

図26に示す事前判定テーブルでは、第1特別図柄表示装置20についての入賞情報として、入賞情報a（1、2）、入賞情報b（1～4）、入賞情報c（1～4）、入賞情報d1および入賞情報e1を含む入賞情報が設定される。また、第2特別図柄表示装置21についての入賞情報として、入賞情報a（3、4）、入賞情報b（5～8）、入賞情報c（5～8）、入賞情報d（1、2）、入賞情報e（1、2）、入賞情報fおよび入賞情報gを含む入賞情報が設定される。

20

【0440】

例えば、入賞情報a1または入賞情報a3が始動入賞時に選択された場合、当該始動入賞により開始される遊技では、演出制御基板120により約40000msの演出が実行される。以上の演出では、ノーマルリーチ演出を実行した後に長当たりとなる。

【0441】

入賞情報b1または入賞情報b5が始動入賞時に選択された場合、当該始動入賞により開始される遊技では、演出制御基板120により約60000msの演出が実行される。以上の演出では、ノーマルリーチ演出を実行した後にSPリーチ1を実行し、長当たりとなる。

30

【0442】

入賞情報b2または入賞情報b6が始動入賞時に選択された場合、当該始動入賞により開始される遊技では、演出制御基板120により約60000msの演出が実行される。以上の演出では、ノーマルリーチ演出を実行した後にSPリーチ2を実行し、長当たりとなる。

【0443】

入賞情報c1または入賞情報c5が始動入賞時に選択された場合、当該始動入賞により開始される遊技では、演出制御基板120により約70000msの演出が実行される。以上の演出では、ノーマルリーチ演出を実行した後にSPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出1が実行し、長当たりとなる。

40

【0444】

入賞情報c2または入賞情報c6が始動入賞時に選択された場合、当該始動入賞により開始される遊技では、演出制御基板120により約70000msの演出が実行される。以上の演出では、ノーマルリーチ演出を実行した後にSPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出2を実行し、長当たりとなる演出に対応する。

【0445】

入賞情報d1または入賞情報d2が始動入賞時に選択された場合、当該始動入賞により開始される遊技では、演出制御基板120により約20000msの小当り又は短当り演出が実行される。

50

【0446】

各入賞情報のうち、入賞情報 e 1、入賞情報 a 2、入賞情報 b 3、入賞情報 b 4、入賞情報 c 3、入賞情報 c 4、入賞情報 e 2、入賞情報 a 4、入賞情報 b 7、入賞情報 b 8、入賞情報 c 7、入賞情報 c 8、入賞情報 f は、当該入賞情報を決定した始動入賞による大当たり抽選でハズレとなる際に決定される。

【0447】

図 2 6 に示す通り、本実施形態では、時短遊技状態（第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態）において、第 1 始動口 1 3 に遊技球が入賞した際に入賞情報が設定されない。具体的には、時短遊技状態では、第 1 特別図柄表示装置 2 0 における特別図柄（特別図柄判定用乱数値および図柄用乱数値の組合せ）、リーチ判定用乱数値および特別図柄変動用乱数値によらず、第 1 始動口 1 3 に遊技球が入賞した際に入賞情報が設定されない。また、時短遊技状態において、第 1 始動口 1 3 に遊技球が入賞した際に始動入賞指定コマンドは生成されない。

10

【0448】

次に、本実施形態の遊技機 1 における遊技の進行について説明する。

<主制御基板のメイン処理>

図 2 7 は、主制御基板 1 1 0 によるメイン処理を説明するフローチャートである。電源基板 1 7 0 により電源が供給されると、メイン CPU 1 1 1 にシステムリセットが発生し、メイン CPU 1 1 1 は、以下のメイン処理を行う。

【0449】

メイン処理を開始すると、メイン CPU 1 1 1 は、初期化处理（S 1 0）を実行する。初期化处理において、メイン CPU 1 1 1 は、起動プログラムを実行し、メイン RAM 1 1 3 の予め定められた記憶領域を初期化する。例えば、初期化处理では、スタックポインタが適宜に設定される。なお、初期化处理では、上述のベース値を表示するための各情報（通常アウト数など）は初期化されない。また、初期化处理では、遊技状態（高確フラグ、時短フラグ）および時短遊技状態の残り回数 M は初期化されない。また、時短遊技状態までの残り回数 N は、初期化处理では初期化されない。

20

【0450】

初期化处理を実行した後に、メイン CPU 1 1 1 は、クリアボタン 3 0 が操作されているか否かを判定する（S 2 0）。クリアボタン 3 0 が操作されていないと判断した場合（S 2 0：No）、メイン CPU 1 1 1 は、遊技用乱数値更新処理（S 6 0）へ処理を進める。一方、クリアボタン 3 0 が操作されていると判断した場合（S 2 0：Yes）、メイン CPU 1 1 1 は、設定キー装置 1 1 5 が特定位置に回転操作されたか否かを判定する（S 3 0）。すなわち、メイン CPU 1 1 1 は、設定変更スイッチ 1 1 5 a が ON 状態であるか否かを判定する。設定キー装置 1 1 5 が回転操作されたと判断すると（S 3 0：Yes）、メイン CPU 1 1 1 は、設定変更処理（S 4 0）を実行する。

30

【0451】

以上の構成では、電源投入時に設定キー装置 1 1 5 およびクリアボタン 3 0 の双方が操作されていると、設定変更処理が実行される。すなわち、上述の設定変更モードが開始される。設定変更処理では設定値を変更するための操作（クリアボタン 3 0 の操作）が受け付けられる。また、設定変更スイッチ 1 1 5 a が OFF 状態に変化すると、ベース表示器 1 1 4 が表示する設定値がメイン RAM 1 1 3 に記憶され設定変更処理が終了する。

40

【0452】

本実施形態の設定変更処理では、メイン RAM 1 1 3 の各種の情報が初期化される。例えば、設定変更処理では、遊技状態が低確率非時短遊技状態に初期化される。具体的には、メイン RAM 1 1 3 の遊技状態記憶領域には、高確率フラグおよび時短フラグが記憶される。高確率フラグは、高確率遊技状態において ON 状態に設定され、低確率遊技状態において OFF 状態に設定される。また、時短フラグは、時短遊技状態において ON 状態に設定され、非時短遊技状態において OFF 状態に設定される。設定変更処理では、高確フラグおよび時短フラグが OFF 状態に初期化される。

50

【0453】

また、設定変更処理では、時短遊技状態の残り回数Mが数値「0」に初期化され、第2時短遊技状態までの残り回数Nに初期値「800」が設定される。以上の構成では、第2時短遊技状態が作動するまでの残り遊技回数が設定変更処理において初期化されるとも換言される。設定変更処理を終了すると、メインCPU111は、遊技用乱数値更新処理へ処理を進める。

【0454】

上述のステップS30において、設定キー装置115が回転操作されていないと判断すると（S30：No）、メインCPU111は、クリア操作時処理を実行する。クリア操作時処理では、上述の設定変更処理と同様に、高確フラグおよび時短フラグがOFF状態に初期化される。また、クリア操作時処理では、時短遊技状態の残り回数Mが数値「0」に初期化され、残り回数Nが数値「800」に初期化される。なお、設定変更処理およびクリア操作時処理では、上述のベース値を表示するための各情報は初期化されない。ベース値を表示するための各情報は、コールドスタートを要するエラー（例えば、バックアップエラー）が生じた場合以外では初期化されない。

【0455】

以上の構成において、設定変更処理とクリア操作時処理とで、初期化されるメインRAM113の領域を共通としてもよいし相違させてもよい。また、設定値の変更は不可能であるが現在の設定値がベース表示器114に表示される設定確認モードを設けてもよい。例えば、ステップS60へ移行した後に、設定キー装置115が特定位置に回転操作された場合、設定確認モードへ移行する構成としてもよい。

【0456】

クリア操作時処理を実行すると、メインCPU111は、遊技用乱数値更新処理（S60）を実行する。以上の遊技用乱数値更新処理では、特別図柄変動用乱数値およびリーチ判定用乱数値が更新される。以上の遊技用乱数値更新処理は、所定の割込が発生するまで繰返し実行される。

【0457】

<主制御基板のタイマ割込処理>

図28は、主制御基板110によるタイマ割込処理を説明するフローチャートである。主制御基板110に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（4ms）毎にクロックパルスが発生されることで、以下に説明するタイマ割込処理が実行される。

【0458】

以上のタイマ割込処理が実行されると、ステップS101において、メインCPU111は、レジスタに格納される情報をスタック領域に退避させる。メインCPU111は、ステップS101を実行した後に、時間制御処理（S102）を実行する。以上の時間制御処理において、メインCPU111は、特別図柄時間カウンタの更新、特別電動役物の開放時間などの特別遊技タイマカウンタの更新、普通図柄表示装置22の変動時間を規定する普通図柄時間カウンタの更新、第2始動口14の開放時間を規定する普電開放時間カウンタの更新等の各種タイマカウンタを更新する。具体的には、メインCPU111は、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、普電開放時間カウンタから1を減算する。

【0459】

時間制御処理を実行した後に、メインCPU111は、乱数更新処理（S103）を実行する。乱数更新処理において、メインCPU111は、特別図柄判定用乱数値、大当り図柄用乱数値、小当り図柄用乱数値、当り判定用乱数値の乱数更新処理をする。具体的には、各乱数値を示す各乱数カウンタに数値「1」を加算する。

【0460】

乱数更新処理を実行した後、メインCPU111は、初期乱数値カウンタ更新処理（ステップS104）を実行する。本実施形態では、乱数値が最大値まで加算されると、当該

乱数値は、初期乱数値カウンタの数値に設定される。初期乱数値カウンタ更新処理において、メインCPU111は、特別図柄判定用初期乱数値を示す特別図柄判定用初期乱数値カウンタ、大当り図柄用初期乱数値を示す大当り図柄用初期乱数値カウンタ、小当り図柄用初期乱数値を示す小当り図柄用初期乱数値カウンタの各々に数値「1」を加算する。

【0461】

初期乱数値カウンタ更新処理を実行した後に、メインCPU111は、入力制御処理（S105）を実行する。入力制御処理において、メインCPU111は、第1始動口検出スイッチ13a、第2始動口検出スイッチ14a、ゲート検出スイッチ15a、大入賞口検出スイッチ（16a、17a）、一般入賞口検出スイッチ18aおよびアウト球検出スイッチ19aの各スイッチに入力があったか否か判定する。

10

【0462】

入力制御処理を実行した後に、メインCPU111は、特別図柄表示装置（20、21）および特別電動役物（開閉扉16b、可動片17b）の制御を行うための特図特電制御処理（S106）を実行する。また、メインCPU111は、特図特電制御処理を実行した後に、普図普電制御処理（S107）を実行する。普図普電制御処理では、普通図柄表示装置22および普通電動役物（開閉扉14b）が制御される。

【0463】

普図普電制御処理を実行した後に、メインCPU111は、払出制御処理（S108）を実行する。払出制御処理において、メインCPU111は、大入賞口16、第1始動口13、第2始動口14、一般入賞口18に遊技球が入賞したか否かを判定する。また、払出制御処理において、入賞口に遊技球が入賞したと判断すると、メインCPU111は、当該入賞口に対応する払出個数指定コマンドを払出制御基板130に送信する。

20

【0464】

具体的には、一般入賞口賞球カウンタ、大入賞口賞球カウンタ、始動口賞球カウンタをチェックし、それぞれの入賞口に対応する払出個数指定コマンドを払出制御基板130に送信する。その後、送信した払出個数指定コマンドに対応する賞球カウンタから所定のデータを減算して更新する。

【0465】

払出制御処理を実行した後に、メインCPU111は、データ作成処理（S109）を実行する。データ作成処理では、遊技機1の外部に送信される外部情報データ（大当り中を示す情報など）、開閉扉14b（第2始動口14）の開閉パターンを規定する始動口開閉ソレノイドデータ、開閉扉16bおよび可動片17b（大入賞口）の開閉パターンを規定する大入賞口開閉ソレノイドデータ、第1特別図柄表示装置20および第2特別図柄表示装置21の表示パターンを規定する特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置22の表示パターンを規定する普通図柄表示装置データが作成される。

30

【0466】

データ作成処理を実行した後に、メインCPU111は、出力制御処理（S110）を実行する。出力制御処理において、メインCPU111は、上述のステップS109で作成した各種のデータ（始動口開閉ソレノイドデータなど）をポートを介して出力する。また、メインCPU111は、メインRAM113の演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを送信するコマンド送信処理を実行する。以上の演出用伝送データ格納領域には、例えば上述した始動入賞指定コマンドが格納される。

40

【0467】

出力制御処理を実行した後に、メインCPU111は、計数処理（S111）を実行する。以上の計数処理では、低確率非時短遊技状態のベース値Bを算出するため、賞球数およびアウト数が計数される。具体的には、メインCPU111は、低確率非時短遊技状態において、一般入賞口18に遊技球が入賞すると（一般入賞口検出スイッチ18aで遊技球が検出されると）、ベース算出用賞球カウンタ（通常賞球数）に数値「10」（一般入賞口18に対応する賞球数）を計数処理において加算する。

【0468】

50

同様に、低確率非時短遊技状態において、第1始動口13に遊技球が入賞すると数値「3」、第2始動口14に遊技球が入賞すると数値「3」、第1大入賞口16に遊技球が入賞すると数値「15」、第2大入賞口17に遊技球が入賞すると数値「15」がベース算出用賞球カウンタに加算される。一方、低確率非時短遊技状態以外では、ベース算出用賞球カウンタは加算されない。

【0469】

メインCPU111は、アウト球検出スイッチ19aで遊技球が検出されると、低確率非時短遊技状態の計数処理において、ベース算出用アウトカウンタ（通常アウト数）に数値「1」を加算する。一方、低確率非時短遊技状態以外では、ベース算出用アウトカウンタは加算されない。また、アウト球検出スイッチ19aで遊技球が検出されると、遊技状態によらず総アウトカウンタに数値「1」が計数処理において加算される。

10

【0470】

計数処理を実行した後に、メインCPU111は、ベース表示処理（S112）を実行する。ベース表示処理では、上述の計数処理で計数した通常賞球数および通常アウト数からベース値が算出され、ベース表示器114に表示される。メインCPU111は、ベース表示処理を実行した後に、上述のステップS101で退避した情報をメインCPU111のレジスタに復帰させる（S113）。

【0471】

<入力制御処理>

図29は、主制御基板110による入力制御処理（上述の図12のS105）を説明するフローチャートである。入力制御処理を開始すると、メインCPU111は、一般入賞口検出スイッチ入力処理（S121）を実行する。以上の一般入賞口検出スイッチ入力処理では、一般入賞口検出スイッチ18aから検出信号が入力されたかが判定される。すなわち、遊技球が一般入賞口18に入球したか否かが判定される。メインCPU111は、一般入賞口検出スイッチ18aから検出信号を入力した場合には、一般入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する。

20

【0472】

一般入賞口検出スイッチ入力処理を実行した後に、メインCPU111は、大入賞口検出スイッチ入力処理（S122）を実行する。大入賞口検出スイッチ入力処理において、メインCPU111は、大入賞口検出スイッチ（16a、17a）からの検出信号を入力したかを判定する。すなわち、遊技球が大入賞口（16、17）に入球したか否かが判定される。メインCPU111は、大入賞口検出スイッチから検出信号を入力した場合、大入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算する。

30

【0473】

大入賞口検出スイッチ入力処理を実行した後に、メインCPU111は、第1始動口検出スイッチ入力処理（S123）を実行する。第1始動口検出スイッチ入力処理において、メインCPU111は、第1始動口検出スイッチ13aからの検出信号を入力したかを判定する。すなわち、遊技球が第1始動口13に入球したか否かが判定される。以上の第1始動口検出スイッチ入力処理において遊技球が第1始動口13に入球したと判断されると、大当りの判定を行うための所定のデータがセットされる。

40

【0474】

第1始動口検出スイッチ入力処理を実行した後に、メインCPU111は、第2始動口検出スイッチ入力処理を実行する。第2始動口検出スイッチ入力処理において、メインCPU111は、第2始動口検出スイッチ14aからの検出信号を入力したかを判定する。すなわち、遊技球が第2始動口14に入球したか否かが判定される。以上の第2始動口検出スイッチ入力処理において遊技球が第2始動口14に入球したと判断されると、第1始動口13に遊技球が入球した場合と同様に、大当りの判定を行うための所定のデータがセットされる。

【0475】

第2始動口検出スイッチ入力処理を実行した後に、メインCPU111は、ゲート検出

50

スイッチ入力処理を実行する。ゲート検出スイッチ入力処理において、メインCPU111は、ゲート検出スイッチ15aからの検出信号を入力したかを判定する。すなわち、遊技球が普通図柄ゲート15を通過したか否かが判定される。以上のゲート検出スイッチ入力処理において遊技球が普通図柄ゲート15を通過したと判断されると、普通抽選を行うための所定のデータがセットされる。

【0476】

＜第1始動口検出スイッチ入力処理＞

図30は、主制御基板110による第1始動口検出スイッチ入力処理（上述の図29のS123）を説明するフローチャートである。第1始動口検出スイッチ入力処理を開始すると、メインCPU111は、第1始動口検出スイッチ13aから検出信号が入力されたか否かを判定する（S131）。第1始動口検出スイッチ13aから検出信号が入力されない

10

【0477】

と判断した場合（S131：No）、メインCPU111は、第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

第1始動口検出スイッチ13aから検出信号が入力されたと判断した場合（S131：Yes）、メインCPU111は、始動口賞球カウンタを更新する（S132）。具体的には、メインCPU111は、第1始動口13に対応する賞球の個数（例えば数値「3」）を始動口賞球カウンタに加算する。

【0478】

始動口賞球カウンタを更新した後に、メインCPU111は、第1特別図柄保留数（U1）記憶領域にセットされた保留数が4個未満であるか否かを判定する（S133）。第1特別図柄保留数（U1）記憶領域にセットされた保留数が4個未満でない場合（S133：No）、すなわち保留数が4個の場合（U1=4）、メインCPU111は、第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

20

【0479】

第1特別図柄保留数（U1）記憶領域にセットされた保留数が4個未満の場合（S133：Yes）、メインCPU111は各種の乱数値を取得する。具体的には、メインCPU111は、特別図柄判定用乱数値を取得し（S134）、大当り図柄用乱数値を取得し（S135）、小当り図柄用乱数値を取得し（S136）、遊技用乱数値（特別図柄変動用乱数値およびリーチ判定用乱数値）を取得する（S137）。

30

【0480】

以上のステップS134からステップS137で取得された各乱数値は、第1特別図柄記憶領域（第1～第4記憶部）に記憶される。具体的には、以上の第1特別図柄記憶領域は、第1記憶部から第4記憶部を含む。メインCPU111は、第1記憶部から第4記憶部の順に空きの記憶部を検索し、取得した各乱数値を当該空きの記憶部に記憶する。また、各乱数値を取得した後に、メインCPU111は、第1特別図柄保留数（U1）記憶領域に数値「1」を加算する（S138）。

【0481】

第1特別図柄保留数（U1）記憶領域を加算した後に、メインCPU111は、事前判定処理（S139）を実行する。事前判定処理において、メインCPU111は、上記ステップS134からステップS137で取得した各乱数値を、現在の遊技状態に対応する事前判定テーブル（上述の図26参照）に基づいて判定する。

40

【0482】

上述の第2始動口検出スイッチ入力処理において遊技球が第2始動口14に入球したと判断された場合、第1始動口検出スイッチ入力処理と同様の処理を行う。ただし、上述の第1始動口検出スイッチ入力処理では第1特別図柄保留数（U1）記憶領域が加算されるのに対し、第2始動口検出スイッチ入力処理では第2特別図柄保留数（U2）記憶領域が加算される。また、第2始動口検出スイッチ入力処理では、取得した各乱数値が第2特別図柄記憶領域に記憶される。すなわち、第1始動口検出スイッチ入力処理と第2始動口検出スイッチ入力処理とは、更新される記憶領域（特別図柄保留数記憶領域、特別図柄記

50

憶領域)のみ異なり、その他の処理は原則共通する。ただし、第1始動口検出スイッチ入力処理では、時短遊技状態において始動入賞指定コマンドが送信されず、第2始動口検出スイッチ入力処理では、時短遊技状態においても始動入賞指定コマンドが送信される点においても両者は相違する。

【0483】

＜事前判定処理＞

図31は、主制御基板110による事前判定処理を説明するためのフローチャートである。図31の事前判定処理は、上述の第1始動口検出スイッチ入力処理および第2始動口検出スイッチ入力処理の双方において実行される。すなわち、以上の事前判定処理は、第1始動口13へ遊技球が入賞した契機、および、第2始動口14へ遊技球が入賞した契機の双方で実行される。

10

【0484】

事前判定処理では、上述の入賞情報(図26参照)が生成され、当該入賞情報が特定される始動入賞指定コマンドが演出制御基板120へ送信可能になる。始動入賞指定コマンドに応じて、先読み演出(例えば、保留変化演出)が演出制御基板120側で実行可能になる。ただし、上述した通り、時短遊技状態において第1始動口13へ遊技球が入賞した際に入賞情報が決定されない。以上の構成では、第1始動口13に遊技球が入賞した際の先読み演出が時短遊技状態において実質的に禁止される。

【0485】

具体的には、事前判定処理が開始されると、メインCPU111は、今回の事前判定処理が、第1始動口13へ遊技球が入賞した契機で実行されたものであるか否かを判定する(S151)。第1始動口13へ遊技球が入賞した契機で事前判定処理が実行されたと判断すると(S151:Yes)、メインCPU111は、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを判定する(S152)。時短遊技状態であると判断すると(S152:Yes)、メインCPU111は、入賞情報を生成しないで(後述のS161を省略して)事前判定処理を終了する。上述した通り、先読み演出は入賞情報に基づき実行される。したがって、以上の本実施形態によれば、第1始動口13に遊技球が入賞した際の先読み演出が時短遊技状態において実質的に禁止される。

20

【0486】

時短遊技状態ではないと判断すると(S152:No)、メインCPU111は、大当たり仮判定処理(S153)を実行する。大当たり仮判定処理において、メインCPU111は、今回の始動入賞に応じて特別図柄保留記憶領域に書き込まれた特別図柄判定用乱数値を用いて、当該始動入賞により開始される遊技の大当たり判定処理(後述の図33のS207)において、大当たりに当選するか、小当たりに当選するか、ハズレであるかを仮判定する。

30

【0487】

上述のステップS151において「No」の判断がされた場合、すなわち、第2始動口14へ遊技球が入賞した契機で事前判定処理が実行された場合、メインCPU111は、上述のステップS152を省略して大当たり仮判定処理(S153)以降の処理を実行する。以上の構成では、第2始動口14へ遊技球が入賞した場合、時短遊技状態であるか非時短遊技状態であるかによらず、入賞情報が生成される(後述のS161が実行される)。すなわち、第2始動口14へ遊技球が入賞した場合、時短遊技状態であるか非時短遊技状態であるかによらず、先読み演出が実行可能である。

40

【0488】

大当たり仮判定処理を実行した後に、メインCPU111は、当該大当たり仮判定処理で大当たりと仮判定されたか否かを判定する(S154)。メインCPU111は、大当たりと仮判定された場合(ステップS154:Yes)、大当たり図柄仮判定処理(S155)を実行する。大当たり図柄仮判定処理では、今回の始動入賞に応じて取得された大当たり図柄用乱数値を用いて、当該始動入賞により開始される遊技で停止される大当たり図柄(停止図柄データ)を仮判定する。大当たり図柄仮判定処理を実行した後に、メインCPU111は、変

50

動パターン仮判定処理（S 1 5 8）へ移行する。

【0 4 8 9】

一方、大当り仮判定処理において大当りに当選すると仮判定されなかった場合（ステップS 1 5 4：No）、メインCPU 1 1 1は、小当りに当選すると仮判定されたか否かを判定する（S 1 5 6）。小当りに当選すると仮判定された場合（S 1 5 6：Yes）、メインCPU 1 1 1は、小当り図柄仮判定処理（S 1 5 7）を実行する。小当り図柄仮判定処理では、今回の始動入賞に応じて取得された小当り図柄用乱数値を用いて、当該始動入賞により開始される遊技で停止される小当り図柄（停止図柄データ）が仮判定される。小当り図柄仮判定処理を実行した後に、メインCPU 1 1 1は、変動パターン仮判定処理（S 1 5 9）へ移行する。上述のステップS 1 5 6において「No」と判定された場合、すなわち、大当り仮判定処理においてハズレと仮判定された場合、メインCPU 1 1 1は、図柄仮判定処理（上述のS 1 5 5、S 1 5 7）を実行しないで変動パターン仮判定処理S 1 5 8へ移行する。

10

【0 4 9 0】

変動パターン仮判定処理（S 1 5 8）において、メインCPU 1 1 1は、遊技状態、大当り仮判定処理の結果、大当り図柄仮判定処理の結果、小当り図柄仮判定処理の結果、今回の始動入賞に応じて取得された特別図柄変動用乱数値およびリーチ判定用乱数値を用いて、特別図柄の変動パターンを仮判定する。その後、メインCPU 1 1 1は、変動パターン仮判定処理で仮判定した変動パターンに対応する入賞情報を生成する（S 1 5 9）。また、当該入賞情報に応じた始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして（S 1 6 0）事前判定処理を終了する。

20

【0 4 9 1】

以上の事前判定処理により、遊技球が第1始動口1 3または第2始動口1 4に入球した時点で、入賞情報を始動入賞指定コマンドとして演出制御基板1 2 0へ送信できる。したがって、始動入賞指定コマンドを受信した演出制御基板1 2 0のサブCPU 1 2 1は、始動入賞指定コマンドを解析して、今回の始動入賞を契機とした特別図柄の変動が開始される前から、事前に所定の演出（先読み演出）を実行することが出来る。

【0 4 9 2】

ただし、この事前判定処理は、あくまでも遊技球が各始動口1 3、1 4に入球した時点の遊技状態に応じて判定されるものである。そのため、当該入球によって留保された第1保留または第2保留を処理する前に遊技状態が変化した場合には、後述する大当り判定処理の結果と、当該事前判定処理の結果とが異なる可能性がある。

30

【0 4 9 3】

<特図特電制御処理>

図3 2は、主制御基板1 1 0による特図特電制御処理（上述の図1 2のS 1 0 6）を説明するフローチャートである。特図特電制御処理を開始すると、メインCPU 1 1 1は、特図特電処理データ（0～5）の現在値をロードし（S 1 8 1）、ロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照する（S 1 8 2）。

【0 4 9 4】

例えば、特図特電処理データが「0」の場合、メインCPU 1 1 1は特別図柄記憶判定処理（ステップS 1 8 3）を実行する。詳細には後述するが特別図柄記憶判定処理では、保留数（U 1、U 2）が減算され、特別図柄表示装置に表示する特別図柄および特別図柄表示装置の変動時間がセットされ、特別図柄表示装置の変動表示が開始される。特別図柄表示装置の変動表示が開始される場合、特図特電処理データに「1」がセットされる。

40

【0 4 9 5】

特図特電処理データが「1」の場合、メインCPU 1 1 1は特別図柄変動処理（S 1 8 4）を実行する。特別図柄変動処理では、直前の特別図柄記憶判定処理においてセットされた特別図柄の変動時間が経過した際に、当該特別図柄記憶判定処理においてセットされた特別図柄を特別図柄表示装置（2 0、2 1）に停止表示させる。また、特別図柄が停止表示されると特図特電処理データが「2」にセットされる。

50

【0496】

特図特電処理データが「2」の場合、メインCPU111は特別図柄停止時処理（S185）を実行する。特別図柄停止時処理において、メインCPU111は、上述の特別図柄変動処理で表示した特別図柄を所定の時間（例えば0.5秒）にわたり停止表示させる。その後、メインCPU111は、停止表示された特別図柄が大当り図柄であれば、特図特電処理データに「3」をセットし、大当り用のオープニングコマンドとオープニング時間をセットする。同様に、メインCPU111は、停止表示された特別図柄が小当り図柄であれば、特図特電処理データに「4」をセットし、小当り用のオープニングコマンドとオープニング時間をセットする。また、メインCPU111は、停止表示された特別図柄がハズレ図柄であれば、特図特電処理データに「0」をセットする。

10

【0497】

特図特電処理データが「3」の場合、すなわち、大当り図柄が停止表示された場合、メインCPU111は大当り遊技処理（ステップS186）を実行する。大当り遊技処理では、大当りのオープニング（以下「オープニング期間」という）の終了後に、大入賞口開閉ソレノイドデータ（大入賞口16の開放パターン）に応じて大入賞口16を開放する。すなわち、オープニング期間後に上述のラウンドが開始される。大当り遊技で用いる大入賞口開閉ソレノイドデータは、大当り図柄に応じて選択される。

【0498】

全てのラウンドの終了後、所定期間にわたりエンディング制御（ウェイト制御）が実行される。なお、本実施形態では、エンディング制御が実行される期間を「エンディング期間」と記載する場合がある。また、オープニング期間が終了してからエンディング期間が開始されるまでの期間を「ラウンド期間」（複数のラウンドおよびインターバルを含む期間）と記載する場合がある。エンディング期間が終了すると、特図特電処理データに「5」がセットされる。

20

【0499】

特図特電処理データが「4」の場合、すなわち、直前の特別図柄停止時処理で小当り図柄が停止表示された場合、メインCPU111は、小当り遊技処理（ステップS187）を実行する。小当り遊技処理では、小当りのオープニング制御を実行し、その後、小当り用の大入賞口開閉ソレノイドデータに応じて、大入賞口16を所定時間（例えば「1.8秒」）開放する。その後、所定期間にわたりエンディング制御が実行され、特図特電処理データに「0」がセットされる。小当り遊技処理を実行した後に、メインCPU111は、移行判定処理（S225）に処理を進める。移行判定処理では、第2時短遊技状態の開始条件の成否、および、時短遊技状態の終了条件の成否が判定される。

30

【0500】

特図特電処理データが「5」の場合、メインCPU111は、特別遊技終了処理（S188）を実行する。特別遊技終了処理において、メインCPU111は、直前の特別図柄変動処理で停止表示された特別図柄および遊技状態に応じて、大当り遊技後の遊技状態を高確率時短遊技状態または低確率時短遊技状態（第1時短遊技状態）に設定する。具体的には、大当り終了後に第1時短遊技状態へ移行する場合、第1時短フラグをON状態に変化させる。また、大当り終了後に第1時短遊技状態へ移行する場合、第1時短遊技状態の残り回数Mに初期値「100」または「799」を大当り図柄に応じて設定する。大当り遊技後の遊技状態を設定した後に、メインCPU111は、特図特電処理データを「0」にセットする。また、高確率遊技状態（高確率時短遊技状態）へ移行すると、高確率フラグがON状態に変化する。

40

【0501】

<特別図柄記憶判定処理>

図33は、主制御基板110による特別図柄記憶判定処理（上述の図32のS183）を説明するフローチャートである。特別図柄記憶判定処理を開始すると、メインCPU111は、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（S201）。特別図柄の変動表示中（特別図柄時間カウンタ≠0）であれば（S201：Yes）、特別図柄記憶判定処

50

理を終了する。一方、特別図柄の変動表示中でなければ（S201：No）、メインCPU111は、第2特別図柄保留数（U2）記憶領域が1以上であるかを判定する（S202）。

【0502】

第2特別図柄保留数（U2）記憶領域が1以上でない場合（S202：No）、メインCPU111は、ステップS204に処理を移し、第2特別図柄保留数（U2）記憶領域が「1」以上である場合（S202：Yes）、ステップS203に処理を移す。以上の構成では、第1特別図柄記憶領域よりも第2特別図柄記憶領域が優先して処理される。ステップS203において、メインCPU111は、第2特別図柄保留数（U2）記憶領域に記憶されている値から「1」を減算する。

10

【0503】

ステップS204において、メインCPU111は、第1特別図柄保留数（U1）記憶領域が「1」以上であるかを判定する。第1特別図柄保留数（U1）記憶領域が「1」以上でない場合（S204：No）、ステップS215に処理を移し、第1特別図柄保留数（U1）記憶領域が「1」以上である場合（S204：Yes）、ステップS205に処理を移す。

【0504】

ステップS205において、メインCPU111は、第1特別図柄保留数（U1）記憶領域の値から「1」を減算する。その後、ステップS206において、メインCPU111は、上記ステップS202～S205において減算された特別図柄保留数（U）記憶領域に対応する特別図柄保留記憶領域に記憶された乱数値（特別図柄判定用乱数値、大当り図柄用乱数値、小当り図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値、特別図柄変動用乱数値の組合せ。）と始動入賞指定コマンドのシフト処理を行う。具体的には、第1特別図柄記憶領域または第2特別図柄記憶領域にある第1記憶部から第4記憶部に記憶された所定の乱数値と始動入賞指定コマンドとを1つ前の記憶部にシフトさせる。

20

【0505】

例えば、第1記憶部に記憶されている乱数値と始動入賞指定コマンドとは、判定記憶領域（第0記憶部）にシフトされる。また、第1記憶部に記憶される所定の乱数値と始動入賞指定コマンドとは、判定記憶領域（第0記憶部）に書き込まれるとともに、判定記憶領域（第0記憶部）に書き込まれていたデータは特別図柄保留記憶領域から消去される。すなわち、前回の遊技で用いた乱数値と始動入賞指定コマンドとが消去される。また、始動入賞指定コマンドのMODEを、シフト後の記憶領域に対応するように加工処理する。

30

【0506】

保留数を減算した後に、メインCPU111は、大当り判定処理（S207）を実行する。大当り判定処理において、メインCPU111は、上述のステップS206において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域（第0記憶部）に書き込まれたデータ（特別図柄判定用乱数値、大当り図柄用乱数値、小当り図柄用乱数値）に基づいて、大当り判定処理を実行する。

【0507】

以上の大当り判定処理で大当りに当選すると、特別図柄表示装置20、21に停止表示させる大当り図柄を決定する。また、小当りに当選すると小当り特別図柄を決定し、ハズレの場合はハズレ用の特別図柄を決定する。

40

【0508】

大当り判定処理を実行した後に、メインCPU111は、変動パターン決定処理（S208）を実行する。変動パターン決定処理では、現在の遊技状態に基づく変動パターン決定テーブルが用いられ、変動パターンが決定される。具体的には、特別図柄判定用乱数値、大当り図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値および特別図柄変動用乱数値に応じて、変動パターン決定テーブルから変動パターンが決定される。

【0509】

変動パターン決定処理を実行した後に、メインCPU111は、当該変動パターン決定

50

処理で決定した変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（S209）。また、メインCPU111は、変動開始時の遊技状態を確認し、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（S210）。

【0510】

遊技状態指定コマンドをセットした後に、メインCPU111は、特別図柄表示装置20、21において特別図柄の変動表示を開始する（S211）。具体的には、今回の特別図柄記憶判定処理で第1保留（U1）が減算された場合、第1特別図柄表示装置20で変動表示が開始され、今回の特別図柄記憶判定処理で第2保留（U2）が減算された場合、第2特別図柄表示装置21で変動表示が開始される。特別図柄表示装置において特別図柄の変動表示を開始させた後に、メインCPU111は、特別図柄時間カウンタにステップS208で決定した変動パターンに応じた変動時間を特別図柄時間カウンタにセットする（S212）。

【0511】

変動時間をセットした後に、メインCPU111は、客待ち判定フラグに「00H」をセットする（S213）。すなわち、客待ち判定フラグをクリアする。以上の客待ち判定フラグは、特別図柄の変動表示中、および、特別遊技中で「00H」になる。一方、それ以外の場合（非遊技期間）には客待ち判定フラグは「01H」になる。客待ち判定フラグが「01H」の場合、客待ちコマンドにより非遊技期間である旨が演出制御基板120に通知される。客待ち判定フラグをクリアした後に、メインCPU111は、特図特電処理データを「1」にセットし（S214）、特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0512】

上述のステップS204において、第1保留（U1）が「0」とであると判定した場合、すなわち、第1保留（U1）および第2保留（U2）のいずれも記憶されていない場合、メインCPU111は、客待ち判定フラグに「01H」がセットされているか否かを判定する（S215）。

【0513】

客待ち判定フラグに01Hがセットされている場合（S215：Yes）、メインCPU111は、特別図柄記憶判定処理を終了する。一方、客待ち判定フラグに「01H」がセットされていない場合（S215：No）、メインCPU111は、ステップS216に処理を移す。ステップS216において、メインCPU111は、後述するステップS217で客待ちコマンドを何度もセットすることがないように、客待ち判定フラグに01Hをセットする。ステップS217において、メインCPU111は、客待ちコマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0514】

<特別図柄記憶判定処理>

図34（a）は、主制御基板110による特別図柄停止時処理（上述の図32のS185）を説明するフローチャートである。以上の特別図柄停止時処理は、特別図柄の変動表示が停止した直後に実行される。

【0515】

特別図柄停止時処理を開始すると、メインCPU111は、図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（S220）。図柄確定コマンドをセットした後に、メインCPU111は、確定期間が経過したか否かを判定する（S221）。以上の確定期間は、今回の遊技で特図が停止表示された旨を遊技者が認識可能にするために設けられる。確定期間は、例えば約0.5秒間である。以上の確定期間が終了するまでは次の遊技における特図の変動表示が禁止される。具体的には、確定期間が終了するまでステップS221が繰り返し実行され（S221：No）、確定期間が終了すると（S221：Yes）、その後のステップへ移行可能になる。

【0516】

確定期間が終了すると、メインCPU111は、現在の遊技状態に対応する遊技状態指

定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（S 2 2 2）。遊技状態指定コマンドをセットした後に、メインCPU 1 1 1 は、今回の遊技で停止した特別図柄が大当り図柄または小当り図柄（以下「当り図柄」と総称する場合がある）であるか否かを判定する（S 2 2 3）。メインCPU 1 1 1 は、当り図柄であると判断した場合（S 2 2 3：Y e s）、当り準備処理（S 2 2 4）を実行して特別図柄停止時処理を終了する。一方、当り図柄ではないと判断した場合（S 2 2 3：Y e s）、メインCPU 1 1 1 は、移行判定処理（S 2 2 5）を実行して特別図柄停止時処理を終了する。

【0 5 1 7】

図 3 4（b）は、当り準備処理のフローチャートである。当り準備処理を開始すると、メインCPU 1 1 1 は、今回の遊技で停止した特別図柄が大当り図柄であるか否かを判定する（S 2 3 0）。大当り図柄であると判断した場合（S 2 3 0：Y e s）、メインCPU 1 1 1 は、特図特電処理データを「3」（大当り遊技処理）にセットする（S 2 3 1）。また、メインCPU 1 1 1 は、大当り時初期化処理（S 2 3 3）を実行する。一方、ステップS 2 3 0において、大当り図柄ではないと判断した場合（S 2 3 0：N o）、メインCPU 1 1 1 は、特図特電処理データを「4」（小当り遊技処理）にセットする（S 2 3 2）。

【0 5 1 8】

大当り時初期化処理では、各種の情報が初期化される。例えば、大当り時初期化処理において、高確率遊技状態でON状態になる高確フラグがOFF状態に変更され、低確率遊技状態へ移行する。また、時短遊技状態でON状態になる時短フラグがOFF状態に変更されるとともに、時短遊技状態の残りの遊技回数を示す残り回数Mが数値「0」に初期化され、非時短遊技状態へ移行する。

【0 5 1 9】

大当り時初期化処理では、第2時短遊技状態までの残り回数Nが初期化される。なお、本実施形態では、前述のクリアボタンの操作によるクリア操作時処理または大当り遊技が開始される契機以外では、残り回数Nは原則初期化されない。例えば、残り回数Nが作動回数n（数値「0」）に達すると、第2時短遊技状態へ移行するが、残り回数Nは初期化されない。以上の構成では、今回の大当り遊技から次回の大当り遊技までの期間において第2時短遊技状態へ移行可能な回数は1回になる。

【0 5 2 0】

大当り時初期化処理を実行した後に、メインCPU 1 1 1 は、当り開始準備処理（S 2 3 4）を実行する。当り開始準備処理では、例えば、大当り遊技における大入賞口（1 6、1 7）の開放パターンが特別図柄（大当りの種類）に応じて決定される。また、小当り遊技における大入賞口（1 6、1 7）の開放パターンがセットされる。その後、メインCPU 1 1 1 は、当りの種類（第1確変長当り、第1確変短当り、第1通常長当り、第2確変長当り、小当り）に応じたオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし（S 2 3 5）、当りの種類に応じたオープニング時間をセットし（S 2 3 6）、当り準備処理を終了する。

【0 5 2 1】

図 3 5（a）は、移行判定処理のフローチャートである。移行判定処理を開始すると、メインCPU 1 1 1 は、残り回数Nが数値「0」であるか否かを判定する（S 2 4 0）。残り回数Nが数値「0」であると判断した場合（S 2 4 0：Y e s）、すなわち、第2時短遊技状態中または発動済期間である場合、メインCPU 1 1 1 は、時短終了判定処理（S 2 4 5）を実行した後に移行判定処理を終了する。一方、残り回数Nが数値「0」ではないと判断した場合（S 2 4 0：N o）、メインCPU 1 1 1 は、低確率遊技状態であるか否かを判定する（S 2 4 1）。なお、上述のステップS 2 4 0では、高確率時短遊技状態、第1時短遊技状態または発動済期間以外の低確率非時短遊技状態の遊技において、上述のステップS 2 4 0において「N o」と判断される。

【0 5 2 2】

低確率遊技状態ではないと判断した場合（S 2 4 1：N o）、メインCPU 1 1 1 は、

特図特電処理データを「0」に設定し（S246）、移行判定処理を終了する。一方、低確率遊技状態であると判断した場合（S241：Yes）、メインCPU111は、残り回数Nから数値「1」を減算する（S242）。その後、メインCPU111は、ステップS242で減算された残り回数Nが、数値「0」であるか否かを判定する（S243）。減算後の残り回数Nが数値「0」ではないと判断すると（S243：No）、メインCPU111は、時短終了判定処理を実行した後に、特図特電処理データを「0」に設定し、移行判定処理を終了する。一方、減算後の残り回数Nが数値「0」であると判断すると（S243：Yes）、メインCPU111は、第2時短移行時処理（S244）を実行した後に、特図特電処理データを「0」に設定し、移行判定処理を終了する。第2時短移行時処理では、時短遊技状態の残り回数Mに数値「1000」がセットされ、第2時短フラグがON状態にセットされ、第2時短遊技状態が開始される。第2時短移行時処理では、設定されているテーブルシナリオSbの種類に応じて、変動パターン決定テーブルTが設定される。ただし、シナリオ未設定期間では、変動パターン決定テーブルTbxが設定される。

10

【0523】

なお、本実施形態では、残り回数Nが数値「0」まで減算された以降の期間において、上述のステップS240で「Yes」と判断され、残り回数Nを減算するステップS242が実行されない構成とした。以上の構成では、残り回数Nの減算が数値「0」で停止する。ただし、以上の構成に替えて、残り回数Nが数値「0」まで減算された以降の期間において、残り回数Nの減算が継続する構成としてもよい。以上の構成を採用した変形例の移行判定処理を図35（c）に示す。当該変形例の移行判定処理は、上述の第1実施形態の移行判定処理（図35（a）参照）からステップS240を省略したものである。以上の変形例では、残り回数Nが数値「0」まで減算された以降の期間においても、ステップS242が実行され、残り回数Nが負数に減算され得る。なお、変形例では、残り回数Nが数値「1」以上の場合、および、残り回数Nが数値「-1」以下の場合、ステップS243において「No」と判定され、第2時短移行時処理は実行されない。

20

【0524】

図35（b）は、時短終了判定処理を説明するためのフローチャートである。メインCPU111は、時短終了判定処理を開始すると、時短遊技状態の残り回数Mが数値「0」であるか否かを判定する（S250）。残り回数Mは、メインRAM113に記憶され、第1時短遊技状態または第2時短遊技状態の残り回数を示す。すなわち、本実施形態では、第1時短遊技状態の残り回数および第2時短遊技状態の残り回数が共通のデータとして記憶される。以上の構成では、各時短遊技状態の残り回数が別々のデータとして記憶される構成と比較して、データ量が削減されるという利点がある。

30

【0525】

残り回数Mが数値「0」であると判断すると（S250：Yes）、メインCPU111は、時短終了判定処理を終了する。一方、残り回数Mが数値「0」ではないと判断すると（S250：No）、メインCPU111は、残り回数Mから数値「1」を減算する（S251）。その後、メインCPU111は、減算後の残り回数Mが数値「0」であるか否かを判定する（S252）。減算後の残り回数Mが数値「0」ではない場合（S252：No）、メインCPU111は、時短終了判定処理を終了する。一方、減算後の残り回数Mが数値「0」の場合（S252：Yes）、メインCPU111は、時短終了時処理（S253）を実行委した後に時短終了判定処理を終了する。時短終了時処理では、例えば、時短フラグがOFF状態に変更され、時短遊技状態（第1時短遊技状態または第2時短遊技状態）が終了する。第2時短移行時処理では、設定されているテーブルシナリオSbの種類に応じて、変動パターン決定テーブルTが設定される。ただし、シナリオ未設定期間では、変動パターン決定テーブルTn1が設定される。

40

【0526】

図36（a）は、普図普電制御処理のフローチャートである。普図普電制御処理を開始すると、メインCPU111は、普図普電処理データ（0～3）の現在値をロードし（S

50

401)、ロードした普図普電処理データから分岐アドレスを参照する(S402)。

【0527】

例えば、普図普電処理データが「0」の場合、メインCPU111は普通図柄記憶判定処理(ステップS403)を実行する。普通図柄記憶判定処理では、時短遊技状態であるか非時短遊技状態であるかに応じた確率で、普図抽選(当り判定処理)が実行される。また、停止表示する普通図柄が普図抽選の結果に応じて決定される。さらに、現時点における遊技状態(時短遊技状態、非時短遊技状態)に応じて、普通図柄の変動時間および開閉扉14b(第2始動口14)の作動態様が抽選で決定される。メインCPU111は、普図抽選を実行した場合、普通図柄記憶判定処理を終了する際に普図普電処理データを「1」に変更する。

10

【0528】

普図普電処理データが「1」の場合、メインCPU111は普通図柄変動処理(S404)を実行する。普通図柄変動処理では、普通図柄記憶判定処理で決定された変動時間で普通図柄が変動表示される。メインCPU111は、普通図柄変動処理を終了する際に普図普電処理データを「2」に変更する。

【0529】

普図普電処理データが「2」の場合、メインCPU111は普通図柄停止処理(S405)を実行する。普通図柄停止処理では、普通図柄記憶判定処理で決定された普通図柄が少なくとも予め定められたウェイト期間(例えば、約0.5秒)にわたり停止表示される。メインCPU111は、普通図柄停止処理を終了する際に、普図普電処理データを「3」に変更する。

20

【0530】

普図普電処理データが「3」の場合、メインCPU111は開閉制御処理(S405)を実行する。開閉制御処理では、普通図柄停止処理で開放図柄が停止表示されると、普通図柄記憶判定処理で決定された作動態様で開閉扉14bを開閉する。メインCPU111は、開閉制御処理を終了する際に、普図普電処理データを「0」に変更する。

【0531】

図36(b)は、普通図柄記憶判定処理のフローチャートである。以上の普通図柄記憶判定処理は、上述の普図普電制御処理において実行される。

【0532】

メインCPU111は、普通図柄記憶判定処理を開始すると、メインCPU111は、普通図柄保留数G(保留された普図抽選の個数)が数値「1」以上であるか否かを判定する(S410)。普通図柄保留数Gが数値「1」以上ではない($G=0$)と判断すると(S410:No)、メインCPU111は、普通図柄記憶判定処理を終了する。一方、普通図柄保留数Gが数値「1」以上であると判断すると(S410:Yes)、メインCPU111は、普通図柄保留数Gから数値「1」を減算して(S411)、記憶領域をシフトする(S412)。

30

【0533】

具体的には、上述の普通図柄ゲート15を遊技球が通過すると当り判定用乱数値が取得され、普通図柄保留記憶領域に記憶される。普通図柄保留記憶領域は第1記憶部から第4記憶部までの記憶部を含む。メインCPU111は、当り判定用乱数値を取得すると、空いている記憶部のうち第1記憶部から第4記憶部の順に優先して当該当り判定用乱数値を記憶する。上述のステップS412では、第1記憶部に記憶された当り判定用乱数値が、普通図柄保留記憶領域の判定記憶領域(第0記憶部)に記憶(シフト)される。また、第2記憶部から第4記憶部に記憶された当り判定用乱数値が第1記憶部から第3記憶部に記憶される。

40

【0534】

当り判定用乱数値が判定記憶領域に記憶されると、メインCPU111は、遊技状態(時短遊技状態、非時短遊技状態)に応じて当該当り判定用乱数値を判定する(S413)。具体的には、メインCPU111は、上述の当り判定テーブル(図6(b)参照)に規

50

定される数値と当該判定用乱数値とが一致するか否かを判定する。その後、メインCPU111は、遊技状態に応じて、上述の普通図柄決定テーブル（図7（b-1）および図7（b-2）参照）を用いて停止表示する普通図柄を決定する（S414）。

【0535】

また、メインCPU111は、遊技状態に応じて変動時間を抽選で決定し（S415）、ステップS414で決定した普通図柄および遊技状態に応じて開閉扉14bの作動態様を抽選で決定する（S416）。開閉扉14bは作動状態においてS416で決定された作動態様で作動（開閉）する。メインCPU111は、開閉扉14bの作動態様を決定した後に、普図普電処理データを「1」に変更して（S417）、普通図柄記憶判定処理を終了する。

10

【0536】

次に、演出制御基板120のサブCPU121により実行される処理について説明する。演出制御基板120では、前述したように、主制御基板110から変動パターン指定コマンドを受信すると、変動パターン指定コマンドに対応した演出を抽選により決定して実行する。

【0537】

<演出制御基板のメイン処理>

図37（a）は、演出制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。ステップS510において、サブCPU121は、初期化処理を行う。初期化処理において、サブCPU121は、サブROM122からメイン処理を実行するためのプログラムを読み込み、サブRAM123を初期化する。

20

【0538】

初期化処理を実行した後に、サブCPU121は、復旧時報知処理（S520）を実行する。復旧時報知処理では、第2時短遊技状態が既に発動済であるか否かを報知するための処理が実行される。復旧時報知処理を実行した後に、サブCPU121は、演出用乱数値更新処理（S530）を行う。演出用乱数値更新処理において、サブCPU121は、サブRAM123に記憶される種々の乱数値を更新する。演出用乱数値更新処理は、割込処理が実行されるまで、繰返し実行される。

【0539】

図37（b）は、復旧時報知処理のフローチャートである。復旧時報知処理を開始すると、サブCPU121は、電源の復旧画面の表示終了時点における遊技状態が高確率遊技状態または大当り遊技であるか否かを判定する（S521）。高確率遊技状態または大当り遊技であると判断すると（S521：Yes）、サブCPU121は、演出用ランプ33を通常態様（遊技状態に応じた態様）に制御することを決定し（S524）、復旧時報知処理を終了する。一方、高確率遊技状態または大当り遊技でないと判断すると（S521：No）、サブCPU121は、電源の復旧画面の表示終了時点における残り回数Mが数値「0」であるか否かを判定する（S522）。残り回数Mが数値「0」でないと判断すると（S522：No）、サブCPU121は、演出用ランプ33を通常態様に制御することを決定し（S525）、復旧時報知処理を終了する。一方、残り回数Mが数値「0」とであると判断すると（S522：Yes）、サブCPU121は、復旧画面の表示終了時点における残り回数Nが数値「0」であるか否かを判定する（S523）。

30

40

【0540】

復旧画面の表示終了時点における残り回数Nが数値「0」ではないと判断すると（S523：No）、サブCPU121は、遊技回数画像GEに数字「0」を表示することを決定し（S524）、演出用ランプ33を通常態様に制御することを決定して復旧時報知処理を終了する。一方、上述のステップS523において、復旧画面の表示終了時点における残り回数Nが数値「0」とであると判断すると（S523：Yes）、サブCPU121は、遊技回数画像GEに記号「???」を表示することを決定し（S526）、演出用ランプ33を警告態様に制御することを決定し（S527）、復旧時報知処理を終了する。

【0541】

50

＜演出制御基板のタイマ割込処理＞

図 3 8 は、タイマ割込処理を説明するフローチャートである。サブ CPU 1 2 1 は、約 2 ミリ秒毎にタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理が開始されると、サブ CPU 1 2 1 は、レジスタに格納される情報をスタック領域に退避させる（S 6 0 1）。

【0 5 4 2】

各種の情報をスタック領域へ退避させた後に、サブ CPU 1 2 1 は、演出制御基板 1 2 0 で用いられる各種タイマカウンタを更新する（S 6 0 2）。タイマカウンタを更新した後に、サブ CPU 1 2 1 は、コマンド解析処理（S 6 0 3）を実行する。コマンド解析処理において、サブ CPU 1 2 1 は、サブ RAM 1 2 3 の受信バッファのコマンドを解析する。

10

【0 5 4 3】

コマンド解析処理を実行した後に、サブ CPU 1 2 1 は、演出入力制御処理（S 6 0 4）を実行する。詳細には後述するが、演出入力制御処理では、演出ボタン 8 の操作に応じた制御が実行される。演出入力制御処理を実行した後に、サブ CPU 1 2 1 は、サブ RAM 1 2 3 の送信バッファにセットされている各種データを画像制御基板 1 5 0 およびランプ制御基板 1 4 0 へ送信するためのデータ出力処理（S 6 0 5）を実行する。ステップ S 6 0 6 において、サブ CPU 1 2 1 は、ステップ S 6 0 1 で退避した情報をサブ CPU 1 2 1 のレジスタに復帰させる。

【0 5 4 4】

＜コマンド解析処理＞

図 3 9 および図 4 0 は、コマンド解析処理（図 3 8 の S 6 0 3）を説明するフローチャートである。図 3 9 に示す通り、コマンド解析処理を開始すると、サブ CPU 1 2 1 は、コマンドを受信したかを判定する（S 6 1 1）。サブ CPU 1 2 1 は、受信バッファにコマンドがなければ（ステップ S 6 1 1 で N o）、コマンド解析処理を終了し、受信バッファにコマンドがあれば（ステップ S 6 1 1 で Y e s）、ステップ S 6 2 1 に処理を移す。

20

【0 5 4 5】

ステップ S 6 2 1 において、サブ CPU 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが、客待ちコマンドであるか否かを確認する。サブ CPU 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが客待ちコマンドであれば（ステップ S 6 2 1 で Y e s）、ステップ S 6 2 2 に処理を移し、客待ちコマンドでなければ（ステップ S 6 2 1 で N o）、ステップ S 6 3 1 に処理を移す。

30

【0 5 4 6】

ステップ S 6 2 2 において、サブ CPU 1 2 1 は、客待ち演出パターンを決定する客待ち演出パターン決定処理を行う。具体的には、客待ち演出パターンを決定し、決定した客待ち演出パターンを演出パターン記憶領域にセットするとともに、決定した客待ち演出パターンの情報を画像制御基板 1 5 0 とランプ制御基板 1 4 0 に送信するため、決定した客待ち演出パターンに基づくデータをサブ RAM 1 2 3 の送信バッファにセットする。

【0 5 4 7】

ステップ S 6 3 1 において、サブ CPU 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが、始動入賞指定コマンドであるか否かを確認する。サブ CPU 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが始動入賞指定コマンドであれば（ステップ S 6 3 1 で Y e s）、ステップ S 6 3 2 に処理を移し、始動入賞指定コマンドでなければ（ステップ S 6 3 1 で N o）、ステップ S 6 4 1 に処理を移す。

40

【0 5 4 8】

ステップ S 6 3 2 において、サブ CPU 1 2 1 は、受信した始動入賞指定コマンドを解析すると共に、当該始動入賞指定コマンドに対応する保留記憶処理を実行する。始動入賞指定コマンドには、事前判定処理によって仮判定された大当り、小当り、ハズレ、変動パターンに係る情報に対応付けられている。保留記憶処理では新たに留保された第 1 保留（U 1）又は第 2 保留（U 2）についての情報（入賞情報）が、サブ RAM 1 2 3 の所定の記憶領域に記憶される。

50

【0549】

ステップS633において、サブCPU121は、保留変化演出決定処理を実行する。サブCPU121は、保留変化演出決定処理において、後述の保留変化演出を実行するか否かを始動入賞指定コマンド（入賞情報）に応じて決定する。保留変化演出は、所謂先読み演出であり、後述の保留画像GB（図29（a）参照）が複数種類の特殊態様（青色、赤色、金色、虹色）の何れかで表示される。具体的には、保留変化演出では、保留画像GBの態様が、最終的な特殊態様へ段階的に変化（例えば、青色→赤色の順に変化）する場合がある。サブCPU121は、保留変化演出の実行を決定した際に、最終的な特殊態様、および、保留画像GBの態様が変化する時期（シナリオ）を予め決定する。

【0550】

ステップS641において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、変動パターン指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが変動パターン指定コマンドであれば（ステップS641でYes）、ステップS642に処理を移し、変動パターン指定コマンドでなければ（ステップS641でNo）、ステップS651に処理を移す。

【0551】

ステップS642において、サブCPU121は、受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、複数の変動演出パターンの中から1つの変動演出パターンを決定する変動演出パターン決定処理を行う。

【0552】

ステップS643において、サブCPU121は、第1保留記憶領域及び第2保留記憶領域に記憶されている保留表示データと始動入賞指定コマンドに対応するデータとをシフトさせ、シフトした後の保留表示データの情報を画像制御基板150とランプ制御基板140に送信する保留表示態様更新処理を行う。

【0553】

ステップS651において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、演出図柄指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドであれば（ステップS651でYes）、ステップS652に処理を移し、演出図柄指定コマンドでなければ（ステップS651でNo）、ステップS661に処理を移す。

【0554】

ステップS652において、サブCPU121は、受信した演出図柄指定コマンドの内容に基づいて、画像表示装置31に停止表示させる演出図柄GAを決定する演出図柄決定処理を行う。具体的には、演出図柄指定コマンドを解析して、大当りの有無、大当りの種別に応じて演出図柄GAの組み合わせを構成する演出図柄データを決定し、決定された演出図柄データに基づく図柄コマンドを演出図柄記憶領域にセットする。

【0555】

ステップS661において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、図柄確定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが図柄確定コマンドであれば（ステップS661でYes）、ステップS662に処理を移し、図柄確定コマンドでなければ（ステップS661でNo）、ステップS671に処理を移す。ステップS662において、サブCPU121は、仮停止した演出図柄GAを停止表示させるための図柄停止コマンドをサブRAM123の送信バッファにセットする演出図柄停止処理を行う。

【0556】

ステップS671において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、普図変動パターン指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが普図変動パターン指定コマンドであれば（ステップS671でYes）、ステップS672に処理を移し、普図変動パターン指定コマンドでなければ（ステップS671でNo）、図40のステップS681に処理を移す。ス

10

20

30

40

50

テップ S 6 7 2 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信した普図変動パターン指定コマンドに基づいて、複数の普図変動演出パターンの中から 1 つの普図変動演出パターンを決定する普図変動演出パターン決定処理を行う。

【 0 5 5 7 】

図 4 0 に示す通り、ステップ S 6 8 1 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが、長開放開始コマンドであるか否かを確認する。サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが長開放開始コマンドであれば（ステップ S 6 8 1 で Y e s ）、ステップ S 6 8 2 に処理を移し、長開放開始コマンドでなければ（ステップ S 6 8 1 で N o ）、ステップ S 7 0 0 に処理を移す。ステップ S 6 8 2 において、サブ C P U 1 2 1 は、長開放中演出処理を行う。ここでは、非時短遊技状態において第 2 始動口 1 4 が長時間（ 4 . 2 秒）開放されることを遊技者に報知すべく、報知演出が実行される。

【 0 5 5 8 】

ステップ S 6 9 1 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが、普通図柄確定コマンドであるか否かを確認する。サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが普通図柄確定コマンドであれば（ステップ S 6 9 1 で Y e s ）、ステップ S 6 9 2 に処理を移し、普通図柄確定コマンドでなければ（ステップ S 6 9 1 で N o ）、ステップ S 7 0 0 に処理を移す。ステップ S 6 9 2 において、サブ C P U 1 2 1 は、普図演出図柄を停止表示させるために、受信した普通図柄確定コマンドに対応する演出図柄データと、普図演出図柄を停止表示させるための図柄停止コマンドをサブ R A M 1 2 3 の送信バッファにセットする普通図柄変動停止処理を行う。

【 0 5 5 9 】

ステップ S 7 0 0 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドであれば（ステップ S 7 0 0 で Y e s ）、ステップ S 7 0 1 に処理を移し、遊技状態指定コマンドでなければ（ステップ S 7 0 0 で N o ）、ステップ S 7 1 1 に処理を移す。

【 0 5 6 0 】

ステップ S 7 0 1 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信した遊技状態指定コマンドに基づいた遊技状態をサブ R A M 1 2 3 にある遊技状態記憶領域にセットするための遊技状態設定処理を実行する。ステップ S 7 1 1 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが、オープニングコマンドであるか否かを確認する。サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドがオープニングコマンドであれば（ステップ S 7 1 1 で Y e s ）、ステップ S 7 1 2 に処理を移し、オープニングコマンドでなければ（ステップ S 7 1 1 で N o ）、ステップ S 7 2 1 に処理を移す。

【 0 5 6 1 】

ステップ S 7 1 2 において、サブ C P U 1 2 1 は、当り開始演出パターンを決定する当り開始演出パターン決定処理を行う。具体的には、オープニングコマンドに基づいて当り開始演出パターンを決定し、決定した当り開始演出パターンを演出パターン記憶領域にセットすると共に、決定した当り開始演出パターンの情報を画像制御基板 1 5 0 とランプ制御基板 1 4 0 に送信するため、決定した当り開始演出パターンに基づくデータをサブ R A M 1 2 3 の送信バッファにセットする。

【 0 5 6 2 】

ステップ S 7 2 1 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが、大当りのラウンド遊技開始を示す大入賞口開放指定コマンドであるか否かを確認する。サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口開放指定コマンドであれば（ステップ S 7 2 1 で Y e s ）、ステップ S 7 2 2 に処理を移し、大入賞口開放指定コマンドでなければ（ステップ S 7 2 1 で N o ）、ステップ S 7 3 1 に処理を移す。

【 0 5 6 3 】

ステップS722において、サブCPU121は、大当り演出パターンを決定するラウンド中演出パターン決定処理を行う。具体的には、何回目のラウンド遊技が開始するかについての情報を有する大入賞口開放指定コマンドに基づいて、開始するラウンドごとにラウンド中演出パターンを決定する。そして、決定したラウンド中演出パターンを演出パターン記憶領域にセットすると共に、当該演出パターンの情報を画像制御基板150とランプ制御基板140に送信するため、対応するデータをサブRAM123の送信バッファにセットする。

【0564】

ステップS731において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、ラウンド終了指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドがラウンド終了指定コマンドであれば（ステップS731でYes）、ステップS732に処理を移し、ラウンド終了指定コマンドでなければ（ステップS731でNo）、ステップS741に処理を移す。ステップS732において、サブCPU121は、各ラウンド間の演出パターンを決定する休止中演出パターン決定処理を行う。

10

【0565】

ステップS741において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、エンディングコマンドであるか否かを確認する。サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドがエンディングコマンドであれば（ステップS741でYes）、ステップS742に処理を移し、エンディングコマンドでなければ（ステップS741でNo）、ステップS751に処理を移す。

20

【0566】

ステップS742において、サブCPU121は、当り終了演出パターンを決定する当り終了演出パターン決定処理を行う。具体的には、エンディングコマンドに基づいて当り終了演出パターンを決定し、決定した当り終了演出パターンを演出パターン記憶領域にセットすると共に、決定した当り終了演出パターンの情報を画像制御基板150とランプ制御基板140に送信するため、決定した当り終了演出パターンに基づくデータをサブRAM123の送信バッファにセットする。

【0567】

ステップS751において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、大入賞口入球コマンドであるか否かを確認する。以上の大入賞口入球コマンドは、大入賞口に遊技球が入賞した場合に主制御基板110から送信される。サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口入球コマンドであれば（ステップS751でYes）、ステップS752に処理を移し、大入賞口入球コマンドでなければ（ステップS751でNo）、コマンド解析処理を終了する。ステップS752において、サブCPU121は、大入賞口入球コマンドを画像制御基板150とランプ制御基板140に送信するための大入賞口入球コマンド送信処理を実行する。以上の大入賞口入球コマンド送信処理では、大入賞口入球コマンドがサブRAM123の送信バッファにセットする。

30

【0568】

<演出入力制御処理>

40

図41は、演出制御基板による演出入力制御処理を説明するフローチャートである。まず、ステップS831において、サブCPU121は、ランプ制御基板140からの演出ボタン検出コマンドに基づいて、演出ボタン検出スイッチ8aからの有効な演出ボタン検出信号があったか否かを判定する。ここで、サブCPU121は、演出ボタン検出信号がないと判定すれば（ステップS831でNo）、当該処理を終了し、演出ボタン検出信号があると判定すれば（ステップS831でYes）、ステップS832の処理に移行する。

【0569】

ステップS832において、サブCPU121は、サブRAM123の記憶領域にボタ

50

ン操作演出実行可能フラグ＝０１がセットされているか否かを判定する。ここで、サブＣＰＵ１２１は、ボタン操作演出実行可能フラグ＝０１がセットされていなければ（ステップＳ８３２でＮｏ）、当該処理を終了し、ボタン操作演出実行可能フラグ＝０１がセットされていれば（ステップＳ８３２でＹｅｓ）、ステップＳ８３３の処理に移行する。

【０５７０】

なお、ボタン操作演出実行可能フラグとは、ボタン操作が行われたことに基づいて、当該操作に対応した演出を実行させることができる状態であるか否かを判断するものであり、フラグ「０１」ならば当該操作に対応した演出を実行させることが可能であり、フラグ「００」ならば当該操作に対応した演出を実行させることが不可能であることを示し、演出ボタン８の操作有効期間の開始に合わせてフラグ「０１」がセットされ、演出ボタン８が操作されるか、又は演出ボタン８が操作されずに操作有効期間が終了したらフラグ「００」がセットされる。

10

【０５７１】

ステップＳ８３３において、サブＣＰＵ１２１は、ボタン操作演出実行コマンドを送信バッファにセットする。このコマンドは、画像制御基板１５０に演出ボタン８の操作に対応した演出を実行させるためのコマンドである。ここで、サブＣＰＵ１２１は、演出入力制御処理の後のステップＳ６０５（図２２参照）において送信バッファにセットされたコマンドを画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信する。画像制御基板１５０は受信したコマンドに基づいて、画像表示装置３１及び音声出力装置３４を作動させ、ランプ制御基板１４０は受信したコマンドに基づいて演出可動体３２及び演出用ランプ３３を作動させる。

20

【０５７２】

次に、画像制御基板１５０について説明する。画像制御基板１５０では、演出制御基板１２０から演出用のコマンドを受信すると、受信した演出用のコマンドに基づいて、ホストＣＰＵ１５１がホストＲＯＭ１５３から音声出力装置制御プログラムを読み出して、音声出力装置３４における音声を出力制御すると共に、ホストＣＰＵ１５１がホストＲＯＭ１５３からアニメーション制御プログラムを読み出して、画像表示装置３１における画像表示を制御する。

【０５７３】

ここで、画像制御基板１５０におけるホストＣＰＵ１５１により実行される処理について説明する。

30

【０５７４】

<ホストＣＰＵメイン処理>

図４２は、画像制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。電源基板１７０により電源が供給されると、ホストＣＰＵ１５１にシステムリセットが発生し、ホストＣＰＵ１５１は、以下のメイン処理を行う。まず、ステップＳ９０１において、ホストＣＰＵ１５１は、初期化処理を行う。この処理において、ホストＣＰＵ１５１は、電源投入に応じて、ホストＲＯＭ１５３からメイン処理プログラムを読み込むと共に、ホストＣＰＵ１５１の各種モジュールやＶＤＰ２００の初期設定を指示する。

【０５７５】

40

ステップＳ９０２において、ホストＣＰＵ１５１は、演出制御基板１２０から送信された演出パターン指定コマンド（ホストＲＡＭ１５２の受信バッファに格納されているコマンド）を解析する演出パターン指定コマンド解析処理を行う。なお、画像制御基板１５０は、演出制御基板１２０から送信されたコマンドを受信すると、図示しない画像制御基板１５０のコマンド受信割込処理が発生し、受信したコマンドを受信バッファに格納する。

【０５７６】

演出パターン指定コマンド解析処理は、受信バッファに演出パターン指定コマンド（＋演出制御コマンド）が記憶されているか否かを確認する。受信バッファに演出パターン指定コマンドが記憶されていなければ、そのままステップＳ９０３に処理を移す。受信バッファに演出パターン指定コマンド（＋演出制御コマンド）が記憶されていれば、新たな演

50

出パターン指定コマンドを読み込み、読み込んだ演出パターン指定コマンドに基づいて、実行する1つ又は複数のアニメグループを決定すると共に、それぞれのアニメグループからアニメパターンを決定する。そして、アニメパターンを決定すると、読み込んだ演出パターン指定コマンドを送信バッファから消去する。

【0577】

ステップS903において、ホストCPU151は、アニメーション制御処理を行う。この処理において、後述するステップS921において更新される「シーン切換えカウンタ」、「ウェイトフレーム」、「フレームカウンタ」と、上記ステップS902で決定されたアニメパターンとに基づいて、各種アニメーションのアドレスを更新する。

【0578】

ステップS904において、ホストCPU151は、アニメーションが属するアニメグループの優先順位（描画順序）に従って、更新したアドレスにあるアニメーションの1フレームの表示情報（スプライトの識別番号、表示位置等）から、ディスプレイリストを生成していく。そして、ディスプレイリストの生成が完了すると、ホストCPU151はディスプレイリストをVDP200に出力する。なお、ここで出力されたディスプレイリストは、VDP200におけるCPU I/F203を介して、VRAM156のディスプレイリスト記憶領域156aに記憶される。

【0579】

ステップS905において、ホストCPU151は、FB切換えフラグ=01であるかを判定する。ここで、FB切換えフラグは、図43（b）で後述するように、1/60秒（約16.6ms）毎のVblank割込において、前回のディスプレイリストの描画が完了していれば、FB切換えフラグ=01になる。即ち、ステップS905では、前回の描画が完了したか否かを判定することになる。ホストCPU151は、FB切換えフラグ=01であれば（ステップS905でYes）、ステップS906に処理を移し、FB切換えフラグ=00であれば（ステップS905でNo）、FB切換えフラグ=01になるまで待機をする。

【0580】

ステップS906において、ホストCPU151は、FB切換えフラグ=00をセットして（FB切換えフラグをオフにして）、ステップS906に処理を移す。ステップS907において、ホストCPU151は、描画実行開始処理を行う。この処理において、既に出したディスプレイリストに対する描画の実行をVDP200に指示するため、描画レジスタに描画実行開始データをセットする。即ち、上記ステップS904で出力されたディスプレイリストに対する描画の実行が指示されることになる。以降は、所定の割込が発生するまで、ステップS902～ステップS907の処理を繰返し行う。

【0581】

<画像制御基板の割込処理>

図43を用いて画像制御基板150の割込処理を説明する。画像制御基板150の割込処理には、描画終了割込信号を入力したことで行う描画終了割込処理と、Vblank割込信号を入力したことで行うVblank割込処理とを少なくとも備えている。

【0582】

<ホストCPU描画終了割込処理>

図43（a）は、画像制御基板による描画終了割込処理を説明するフローチャートである。VDP200は、所定単位のフレーム（1フレーム）の描画が終了すると、CPU I/F203を介して、ホストCPU151に描画終了割込信号を出力する。ホストCPU151は、VDP200から描画終了割込信号を入力すると、描画終了割込処理を実行する。描画終了割込処理においては、ステップS911において、ホストCPU151は、描画終了フラグ=01をセット（描画終了フラグをオン）して、今回の描画終了割込処理を終了する。即ち、描画の終了毎に描画終了フラグがオンになる。

【0583】

<ホストCPU Vblank割込処理>

図 4 3 (b) は、画像制御基板による V ブランク割込処理を説明するフローチャートである。VDP 200 は 1 / 60 秒 (約 16.6 ms) 毎に、CPU I / F 203 を介して、ホスト CPU 151 に V ブランク割込信号 (垂直同期信号) を出力する。ホスト CPU 151 は、VDP 200 から V ブランク割込信号を入力すると、V ブランク割込処理を実行する。

【0584】

ステップ S 9 2 1 において、ホスト CPU 151 は、「シーン切換えカウンタ」、「ウェイトフレーム」、「フレームカウンタ」の各種カウンタを更新する処理を行う。ステップ S 9 2 2 において、ホスト CPU 151 は、描画終了フラグ = 0 1 であるか否かを判定する。即ち、所定単位のフレームの描画が終了しているか否かを判定する。ホスト CPU 151 は、描画終了フラグ = 0 1 であれば (ステップ S 9 2 2 で Yes)、ステップ S 9 2 3 に処理を移し、描画終了フラグ = 0 1 でなければ (ステップ S 9 2 2 で No)、今回の V ブランク割込処理を終了する。即ち、V ブランク割込信号を入力しても、描画が終了していなければ、ステップ S 9 2 3 以降の処理が行われない。

【0585】

ステップ S 9 2 3 において、ホスト CPU 151 は、描画終了フラグ = 0 0 をセットする (描画終了フラグをオフにする)。ステップ S 9 2 4 において、ホスト CPU 151 は、VDP 200 のメモリコントローラ 209 に「表示用フレームバッファ」と「描画用フレームバッファ」とを切り替える指示を与える。ステップ S 9 2 5 において、ホスト CPU 151 は、FB 切換えフラグ = 0 1 をセットし (FB 切換えフラグをオンにし)、上記ステップ S 9 0 5 (図 4 2 参照) における待機状態を解除して、今回の V ブランク割込処理を終了する。

【0586】

次に、ランプ制御基板 140 の概略を簡単に説明する。ランプ制御基板 140 においては、演出制御基板 120 から演出用のコマンドを受信すると、受信した演出用のコマンドに基づいて演出可動体作動プログラムを読み出して、演出可動体 32 を作動制御すると共に、受信した演出用のコマンドに基づいて演出用照明装置制御プログラムを読み出して、演出用ランプ 33、導光体 60 を制御する。またランプ制御基板 140 においては、演出制御基板 120 を介して画像制御基板 150 から演出ボタン用のコマンドを受信すると、受信した演出ボタン用のコマンドに基づいて演出ボタン用作動プログラムを読み出して、演出ボタン 8 を制御する。

【0587】

図 4 4 は、変動演出パターン決定テーブルの一例の概念図である。サブ CPU 412 は、上述の変動演出パターン決定処理において、変動演出パターン決定テーブルを参照し、変動演出パターンを決定する。

【0588】

本実施形態では、遊技状態 (低確率非時短遊技状態、低確率時短遊技状態、高確率時短遊技状態) 毎に変動演出パターン決定テーブルが設けられる。図 4 4 の具体例では、低確率非時短遊技状態において参照される変動演出パターン決定テーブルを示す。すなわち、図 4 4 の変動演出パターン決定テーブルは、上述の図 1 2 に示す変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンがメイン CPU 111 により決定された場合にサブ CPU 121 により参照される。

【0589】

具体的には、変動演出パターン決定処理では、メイン CPU 111 が決定した変動パターン (変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン)、および、演出用乱数値に応じて、変動演出パターンが抽選により決定される。演出用乱数値は、乱数範囲が「0 ~ 99」であり、変動演出パターン決定処理が開始される際にサブ CPU 121 により取得される。例えば、メイン CPU 111 が変動パターン a 1 x を決定し、且つ、演出用乱数値として数値「0 ~ 50」の何れかが取得された場合、変動演出パターン 1 が決定される。

【0590】

図44には、各変動演出パターンの演出構成の概要が示される。例えば、変動演出パターン1では、遊技が開始されると通常演出が実行され、その後、ノーマルリーチが実行される。一方、変動演出パターン2では、遊技が開始されると通常演出が実行され、その後、疑似連演出が実行された後にノーマルリーチが実行される。以上の疑似連演出では、画像表示装置31は、変動表示していた演出図柄GAを一旦停止（仮停止）し、再度変動表示させる。以上の疑似連演出は、1回の遊技（変動）において複数回実行される場合がある。例えば、変動演出パターン5では2回の疑似連演出が実行され、変動演出パターン14では3回の疑似連演出が実行される。

【0591】

10

<第2実施形態>

本発明の他の実施形態を以下に説明する。なお、以下に例示する各形態において作用や機能が第1実施形態と同等である要素については、第1実施形態の説明で参照した符号を流用して各々の詳細な説明を適宜に省略する。

【0592】

図45(a)および図45(b)は、時短遊技状態（第1時短遊技状態、第2時短遊技状態）が終了する際に実行される終了演出を説明するための図である。終了演出では、時短遊技状態が終了する旨が報知される。また、終了演出は、第1終了演出（図45(a)参照）および第2終了演出（図45(b)参照）を含む。詳細には後述するが、時短遊技状態が終了する際に、第1終了演出および第2終了演出の何れかが実行される場合がある。

20

【0593】

図45(a)は、第1終了演出で表示される画面の具体例の模擬図である。図45(a)に示す通り、第1終了演出では、小図柄Ga、右打ち画像GS4、第4図柄GC、保留数画像GDおよび終了時画像GP1を含む各種の画像が表示される。また、第1終了演出では、演出図柄GAが非表示になる。以上の第1終了演出は、時短遊技状態の最後の遊技で実行される。なお、上述した通り第1時短遊技状態（100回）の最後の遊技では、ジャッジ演出が実行される。時短遊技状態の最後の遊技でジャッジ演出が実行される場合、ジャッジ演出が実行された後に第1終了演出が実行される。

【0594】

30

第2実施形態における終了時画像GP1は、特定の期間における大当たり遊技の当選回数および獲得した遊技球数の個数を表示する。例えば、大当たり遊技終了後に第1時短遊技状態へ移行し、当該第1時短遊技状態で大当たり遊技に再度当選し、その後、2回目の大当たり遊技後に100回の遊技が実行されて第1時短遊技状態が終了した場合を想定する。以上の場合、終了時画像GP1は、1回目の大当たりが当選してから2回目の第1時短遊技状態が終了するまでの期間（特定の期間）における大当たり遊技の当選回数（2回）および獲得した遊技球数の個数を表示する。また、終了時画像GP1は、時短モードの名称および該時短モードが終了する旨のメッセージを表示する。

【0595】

図45(b)は、第2終了演出で表示される画面の具体例の模擬図である。図45(b)に示す通り、第2終了演出では、小図柄Ga、右打ち画像GS4、第4図柄GC、保留数画像GDおよび終了時画像GP2を含む各種の画像が表示される。また、第2終了演出では、演出図柄GAが非表示になる。以上の第2終了演出は、時短遊技状態のうち第2時短遊技状態の最後の遊技で実行される。

40

【0596】

第2実施形態における終了時画像GP2は、時短モードの名称および該時短モードが終了する旨のメッセージを表示する。また、上述の終了時画像GP1は、特定の期間における大当たり遊技の当選回数および獲得した遊技球数の個数を表示したが、以上の情報を終了時画像GP2は表示しない。詳細には後述するが、終了時画像GP2は、通常モードから第2時短遊技状態が開始され、当該第2時短遊技状態が大当たり遊技に当選することなく終

50

了する際に表示される。

【0597】

図46(a)から図46(e)は、終了演出が実行される時期の具体例を説明するための図である。図46(a)から図46(e)には、終了演出が実行される時期に加え、各時点における遊技状態および変動パターン決定テーブルTが示される。

【0598】

図46(a)は、終了演出のうち第1終了演出が実行される時期の具体例を説明するための図である。図46(a)の具体例では、大当り遊技終了後に100回の第1時短遊技状態が開始され、当該第1時短遊技状態が終了する場合を想定する。上述した通り、第1時短遊技状態(100回)では、序盤の各遊技で変動パターン決定テーブルTa1が参照され、終盤の各遊技で変動パターン決定テーブルTa2が参照され、最後の遊技で変動パターン決定テーブルTj1が参照される。第2実施形態では、変動パターン決定テーブルTj1が参照される遊技において、ジャッジ演出が実行された後に第1終了演出が実行される。図46(a)に示す通り、第1時短遊技状態が終了した後の遊技では、変動パターン決定テーブルTn1が参照される。

【0599】

図46(b)は、終了演出のうち第2終了演出が実行される時期の具体例を説明するための図である。図46(b)の具体例では、大当り遊技終了後に100回の第1時短遊技状態が開始され、その後、700回の遊技が実行され、第2時短遊技状態が開始された場合を想定する。すなわち、シナリオ設定期間において、第2時短遊技状態が開始された場合を想定する。以上の場合、第2時短遊技状態の最初の遊技において、変動パターン決定テーブルTsが参照され、突入演出およびモード選択演出を含む各種の演出が実行される。

【0600】

図46(b)の具体例では、第2時短遊技状態が大当り遊技に当選することなく終了した場合を想定する。図46(b)に示す通り、シナリオ設定期間における第2時短遊技状態の最終遊技では、変動パターン決定テーブルTe1が参照される。以上の変動パターン決定テーブルTe1が参照される遊技では、第2終了演出が実行される。図46(b)に示す通り、シナリオ設定期間における第2時短遊技状態が終了した後の遊技では、変動パターン決定テーブルTn1が参照される。

【0601】

仮に、第2時短遊技状態が終了する際に、第1終了演出が実行される構成を想定する。以上の構成では、第2時短遊技状態で当選した大当り遊技が0回である旨が報知される。また、時短遊技状態のベース値は1より小さい。したがって、第2時短遊技状態が終了する際の第1終了演出では、過度に少ない獲得遊技球数が報知される。したがって、遊技者によっては、第1終了演出を煩わしく感じる不都合が生じ得る。第2実施形態の第2終了演出では、大当り遊技の当選回数および獲得遊技球数が報知されない。以上の構成によれば、上述の不都合が抑制されるという利点がある。

【0602】

図46(c)は、時短遊技状態が終了する際に終了演出が実行されない場合の具体例である。図46(c)は、シナリオ未設定期間において第2時短遊技状態が開始された場合の具体例である。第2実施形態では、シナリオ未設定期間の第2時短遊技状態が終了する際に終了演出を実行しない。なお、上述の第1実施形態では、シナリオ未設定期間の第2時短遊技状態において変動パターン決定テーブルTbxが参照される構成を採用した。第2実施形態では、シナリオ設定期間の第2時短遊技状態において参照される変動パターン決定テーブルTaxが、シナリオ設定期間の第2時短遊技状態においても参照される。

【0603】

図46(c)に示す通り、シナリオ未設定期間の第2時短遊技状態では、変動パターン決定テーブルTaxが全ての遊技(最終遊技を含む)で参照される。また、変動パターン決定テーブルTaxが参照される遊技は、比較的短い時間で終了する。したがって、仮に

、シナリオ未設定期間の第2時短遊技状態の最終遊技において終了演出を実行する構成では、当該終了演出の時間が短過ぎ、終了演出の内容が遊技者に把握されない不都合が生じ得る。第2実施形態の構成によれば、以上の不都合が抑制され易くなる。図46(c)に示す通り、シナリオ未設定期間における第2時短遊技状態が終了した後の遊技では、変動パターン決定テーブルT_{n1}が参照される。

【0604】

また、第2実施形態の構成によれば、シナリオ設定期間において、第2時短遊技状態の最後の遊技では変動パターン決定テーブルT_{e1}が参照され、該遊技の次の遊技では変動パターン決定テーブルT_{n1}が参照される(図46(b)参照)。一方、シナリオ未設定期間において、第2時短遊技状態の最後の遊技では変動パターン決定テーブルT_{ax}が参照され、該遊技の次の遊技では変動パターン決定テーブルT_{n1}が参照される(図46(c)参照)。すなわち、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで、第2時短遊技状態の終了時(第2時短遊技状態の最後の遊技、該遊技の次の遊技)において決定される変動パターンが相違する場合がある。以上の構成によれば、第2時短遊技状態の終了時の変動パターンが変化に富み、遊技の面白味が向上するという利点がある。

【0605】

図46(d)は、上述の図46(c)と同様に、シナリオ未設定期間において第2時短遊技状態が開始された場合の具体例である。ただし、図46(c)の具体例では第2時短遊技状態で大当りに当選しなかった場合を想定するのに対し、図46(d)の具体例では第2時短遊技状態で大当りに当選した場合を想定する。具体的には、図46(d)の具体例では、第2時短遊技状態で大当りに当選し、テーブルシナリオS_{b2}が設定され、第1時短遊技状態(100)へ移行した場合を想定する。以上の場合、第1時短遊技状態が終了する際に、第1終了演出が実行される。

【0606】

以上の説明から理解される通り、本実施形態では、第2時短遊技状態において大当りに非当選の場合は第1終了演出を実行せず(図46(c)参照)、第2時短遊技状態において大当りに当選した場合は第1終了演出を実行する(図46(d)参照)。以上の構成によれば、例えば、第2時短遊技状態へ移行し、その後、時短遊技状態が終了する際に一律に第1終了演出が実行されない構成と比較して、演出の面白味が向上するという利点がある。

【0607】

また、第2時短遊技状態の成立から開始された有利状態の継続中に大当り遊技が実行されずに有利状態が終了する場合には、リザルト表示(リザルト画像G_Pの表示)を実行せず、第2時短遊技状態の成立から開始された有利状態の継続中に大当り遊技が実行され、この大当り遊技が終了した後に有利状態が終了する場合には、リザルト表示を実行する。そのため、有利状態中に大当り遊技が実行されなかった場合の遊技者の不満感を軽減する一方で、有利状態中に大当り遊技が実行された場合の遊技者の満足感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0608】

図46(e)は、終了演出が実行される時期の他の具体例を説明するための図である。図46(e)は、テーブルシナリオS_{b4}が設定された場合を想定する。以上の場合、第1時短遊技状態が799回の遊技にわたり継続し、隙間遊技を介して、第2時短遊技状態が開始される。また、第1時短遊技状態、隙間遊技、第2時短遊技状態の一連の期間が時短モードBになる。なお、第1実施形態では、第1時短遊技状態および第2時短遊技状態では変動パターン決定テーブルT_{ax}が参照され、隙間遊技では変動パターン決定テーブルT_{nc}が参照される構成を採用した。第2実施形態では、第1時短遊技状態、隙間遊技および第2時短遊技状態の一連の期間において、変動パターン決定テーブルT_{ax}が共通して参照される。ただし、第2実施形態の隙間遊技においても、変動パターン決定テーブルT_{ax}とは異なる変動パターン決定テーブルTが参照される構成としてもよい。

【0609】

図46(e)の具体例では、第1時短遊技状態(799回)の終了時において、終了演出が実行されない。以上の構成によれば、例えば第1時短遊技状態の最終遊技または隙間遊技において終了演出が実行される構成と比較して、第1時短遊技状態および第2時短遊技状態を一連の時短遊技状態として遊技者に認識させ易くなる。ただし、図46(e)の具体例において、第1時短遊技状態の最終遊技または隙間遊技において終了演出が実行され得る構成としてもよい。

【0610】

図46(e)に示す通り、第2時短遊技状態の最後の遊技では、変動パターン決定テーブルT_{e2}が参照され、第2終了演出が実行される。すなわち、テーブルシナリオS_{b4}が設定される期間において、第2時短遊技状態が終了する際(第2時短遊技状態の最終遊技または該遊技の次遊技)に第1終了演出は実行されない。また、テーブルシナリオS_{b3}が設定される期間においても、第2時短遊技状態が終了する際に第2終了演出が実行され第1終了演出は実行されない。ただし、テーブルシナリオS_{b3}またはテーブルシナリオS_{b4}が設定される期間において、第2時短遊技状態が終了する際に第1終了演出が実行され得る構成としてもよい。また、以上の期間において、第2時短遊技状態が終了する際に終了演出(第2終了演出を含む)が実行されない構成としてもよい。

【0611】

なお、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで、第2時短遊技状態の終了時(第2時短遊技状態の最終遊技または該遊技の次遊技)において決定され得る変動パターンが共通する場合がある構成としてもよい。以上の構成によれば、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで、第2時短遊技状態の終了時において決定され得る変動パターンが共通する場合がない構成と比較して、変動パターン決定テーブルTの種類数が削減できるという利点がある。

【0612】

図46(f)は、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで、第2時短遊技状態の終了時において決定され得る変動パターンが共通する場合がある構成を採用した変形例を説明するための図である。図46(f)の具体例は、第2実施形態の図46(b)と同様に、テーブルシナリオS_{b2}が設定される期間を想定する。当該変形例では、テーブルシナリオS_{b2}が設定される期間で参照される変動パターン決定テーブルが第2実施形態とは相違し、他のテーブルシナリオSが設定される期間で参照される変動パターン決定テーブル(種類、順序)は第2実施形態と同じである。

【0613】

図46(f)に示す通り、当該変形例では、テーブルシナリオS_{b2}が設定される期間と、シナリオ未設定期間とで(図46(c)参照)、第2時短遊技状態の最終遊技の変動パターン決定テーブル(T_{ax})が共通であり、第2時短遊技状態の最終遊技の次遊技の変動パターン決定テーブル(T_{n1})が共通である。以上の変形例によれば、例えば第2実施形態と比較して、変動パターン決定テーブルの種類数が削減できるという利点がある。

【0614】

<第3実施形態>

第3実施形態では、第1実施形態と同様に、複数種類の時短遊技状態が設けられる。具体的には、第3実施形態の時短遊技状態は、上述の第1時短遊技状態および第2時短遊技状態に加え、第3時短遊技状態を含む。第3時短遊技状態には、予め定められた特別図柄(後述の時短図柄)が低確率非時短遊技状態において停止表示された契機で移行する。第3実施形態では、第1実施形態と同様に、各時短遊技状態において第2始動口14の開放態様は共通である。ただし、各時短遊技状態において、第2始動口14の開放態様が相違する構成としてもよい。

【0615】

第3実施形態では、各時短遊技状態は時短回数が相違する。具体的には、第1時短遊技状態の時短回数は100回である。なお、第1実施形態と同様に、大当たり遊技が開始され

10

20

30

40

50

る際に停止表示された特別図柄（大当り図柄）に応じて、その後の第1時短遊技状態の時短回数が相違する構成としてもよい。また、第1時短遊技状態の時短回数は、100回に限定されず、101回以上であってもよいし、99回以下であってもよい。第2時短遊技状態の時短回数は1000回である。また、第3遊技状態の時短回数は100回または1000回である。

【0616】

また、第3時短遊技状態突入時は、通常ハズレ演出図柄や、第2時短遊技状態突入時とは異なる演出図柄を停止表示させてもよい。すなわち、大当たりを経由する第1時短遊技状態と、大当たりを経由しない第3時短遊技状態とがあり、変動表示で第1ハズレ特別図柄とは異なる第2ハズレ特別図柄が停止表示されると、第1時短遊技状態とは異なる所
10
定期間にわたって第3時短遊技状態に制御される。そのため、大当たりを経由せずに時短状態に移行するという斬新な遊技性としてすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0617】

<大当たり判定テーブル>

図47(a-1)および図47(a-2)は、第3実施形態における大当たり判定テーブルの一例の概念図である。具体的には、図47(a-1)は、第1特別図柄表示装置20における特別図柄変動の停止結果を大当り、小当り、第3時短、ハズレの何れにするかを判定（大当たり抽選）する際に参照される大当たり判定テーブルAである。図47(b-2)は、第2特別図柄表示装置21における特別図柄変動の停止結果を判定する際に参照される大当たり判定テーブルBである。なお、第1特別図柄表示装置20と第2特別図柄表示装置21とでは、小当りの当選確率が相違し、大当たり確率は同一である。また、第1特別図柄表示装置20と第2特別図柄表示装置21とでは、第3時短の当選確率が相違する。具
20
体的には、第1特別図柄表示装置20では第3時短が当選するが、第2特別図柄表示装置21では第3時短が当選しない。

【0618】

第3実施形態における大当たり判定テーブルには、「大当り」となる特別図柄判定用乱数値、「小当り」となる特別図柄判定用乱数値、および、「第3時短」となる特別図柄判定用乱数値が規定される。大当たり抽選では、始動口に遊技球が入賞した契機で取得された特別図柄判定用乱数値と大当たり判定テーブルに規定される特別図柄判定用乱数値とが比較され、両者が一致する場合、大当り、小当りまたは第3時短に当選する。図47(a-1)および図47(a-2)に示す大当たり判定テーブル（A、B）は、第1実施形態と同様に、低確率時乱数判定テーブルと高確率時乱数判定テーブルとにより構成される。メインCPU11は、選択したテーブルと抽出した特別図柄判定用乱数値とに基づいて、「大当り」、「小当り」、「第3時短」、「ハズレ」の何れかを決定する。
30

【0619】

例えば、図47(a-1)に示す低確率時乱数判定テーブルによれば、2個の特別図柄判定用乱数値が「大当り」と判定される。一方、高確率時乱数判定テーブルによれば、20個の特別図柄判定用乱数値が「大当り」と判定される。また、図6(a-1)の大当たり判定テーブルでは、低確率時乱数判定テーブルを用いても高確率時乱数判定テーブルを用いても、4個の特別図柄判定用乱数値が「小当り」と判定され、1個の特別図柄判定用乱数値が「第3時短」と判定される。仮に、「大当り」「小当り」および「第3時短」の何れとも判定されない乱数値では「ハズレ」と判定される。
40

【0620】

大当たり判定テーブルAと大当たり判定テーブルBとでは、第3時短と判定される特別図柄判定用乱数値が相違する。具体的には、大当たり判定テーブルAでは1個の特別図柄判定用乱数値が第3時短と判定されるが、大当たり判定テーブルBは第3時短と判定される特別図柄判定用乱数値を含まない。以上の構成では、第1始動口13に遊技球が入賞すると第3時短に当選し得るが、第2始動口14に遊技球が入賞した際には第3時短に当選しない。ただし、第2始動口14に遊技球が入賞した際に第3時短に当選し得る構成としてもよい
50

。以上の構成では、第1始動口13に遊技球が入賞した場合より第2始動口14に遊技球が入賞した場合に第3時短の当選確率が低い構成が好適である。

【0621】

<当り判定テーブル>

図47(b)は、普通図抽選において普通図柄変動の停止結果を当りとするか否かを判定する際に参照される当り判定テーブルの一例の概念図である。図47(b)に示す当り判定テーブルは、非時短遊技状態時乱数判定テーブルと時短遊技状態時乱数判定テーブルとから構成される。以上の時短遊技状態時乱数判定テーブルは、第1時短遊技状態と第2時短遊技状態と第3時短遊技状態とで共通して参照される。

【0622】

<図柄決定テーブル>

図48(a-1)から図48(a-4)は、各遊技で停止表示する特別図柄(停止図柄)を決定するための特別図柄決定テーブルの概念図である。第3実施形態における特別図柄決定テーブルは、大当り図柄決定テーブル、小当り図柄決定テーブルおよびハズレ図柄決定テーブルに加え、時短図柄決定テーブルを含む。時短図柄決定テーブルは、大当り抽選で第3時短が当選した場合の停止図柄(時短図柄)を決定する際に参照される。大当り図柄決定テーブル、小当り図柄決定テーブルおよびハズレ図柄決定テーブルは、第1実施形態と同様に構成される。

【0623】

図48(a-4)は、時短図柄決定テーブルの一例の概念図である。メインCPU11は、第3時短に当選した場合、時短図柄用乱数値を参照する。時短図柄用乱数値の乱数範囲は数値「0~99」である。例えば、第1始動口13への入賞を契機に第3時短に当選した場合、メインCPU11は、取得した時短図柄用乱数値が「0」~「70」であれば、停止図柄データとして「21」(特別図柄J1)を決定する。以上の場合、図48(a-4)に示す通り、第1特別図柄表示装置20に特別図柄J1が停止表示される。また、停止図柄データ「21」が決定された場合、図48(a-4)に示す通り、演出図柄指定コマンド「E0H」「11H」が生成される。

【0624】

図48(a-4)に示す通り、第1始動口13への入賞を契機に第3時短に当選し、且つ、取得された時短図柄用乱数値が「71」~「99」であれば、停止図柄データとして「22」(特別図柄J2)が決定される。以上の場合、第1特別図柄表示装置20に特別図柄J2が停止表示される。また、停止図柄データ「22」が決定された場合、図48(a-4)に示す通り、演出図柄指定コマンド「E0H」「12H」が生成される。

【0625】

特別図柄J1または特別図柄J2が停止表示されると、その後、第3時短遊技状態へ移行する。具体的には、特別図柄J1が停止表示されると、100回の第3時短遊技状態へ移行する。また、特別図柄J2が停止表示されると、1000回の第3時短遊技状態へ移行する。

【0626】

図48(b-1)および図48(b-2)は、普通図柄決定テーブルの一例の概念図である。普通図柄決定テーブルは、普通図柄表示装置22に停止表示される普通図柄を決定する際に用いられる。以上の普通図柄決定テーブルは、各遊技状態(非時短遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態)で共通して用いられる。

【0627】

<非時短遊技状態用の変動パターン決定テーブル>

図49は、第3実施形態における低確率非時短遊技状態で用いられる変動パターン決定テーブルの一例の概念図である。以上の変動パターン決定テーブルでは、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動パターンとして、変動パターンa(1x~3x)、変動パターンb(1x~6x)、変動パターンc(1x~6x)、変動パターンdx、変動パターンex、変動パターンfx、変動パターンgおよび変動パタ

10

20

30

40

50

ーンh (1x、2x)の何れかが決定される。

【0628】

ただし、本実施形態の遊技機1では、特別図柄のうち大当り図柄、小当り図柄または時短図柄が停止表示される変動パターンにおいて、必ずリーチ演出が実行される。ただし、特別図柄のうち小当り図柄または時短図柄が停止表示される変動パターンにおいて、リーチ演出が実行されない場合がある構成としてもよい。したがって、大当りまたは小当りまたは第3時短に対応する特別図柄が停止表示される場合、変動パターンの決定に際してリーチ判定用乱数値は用いられない。

【0629】

第1特別図柄表示装置20に特別図柄J1が停止表示される場合、特別図柄変動用乱数値が数値「0～49」の何れかであれば、変動パターンh1xが決定される。また、特別図柄変動用乱数値が数値「50～99」の何れかであれば、変動パターンh2xが決定される。

【0630】

変動パターンh1xでは、第1特別図柄表示装置20が約40000msに亘り変動表示される。また、変動パターンh1xでは、画像表示装置31においてノーマルリーチ演出が実行され、第3時短への移行が報知される。同様に、変動パターンh2xでは、第1特別図柄表示装置20が約60000msに亘り変動表示される。また、変動パターンh2xでは、画像表示装置31においてノーマルリーチ演出およびSPリーチ1が実行され、第3時短への移行が報知される。

【0631】

第1特別図柄表示装置20に特別図柄J2が停止表示される場合、特別図柄変動用乱数値が数値「0～49」の何れかであれば、上述の変動パターンh1xが決定される。また、特別図柄変動用乱数値が数値「50～99」の何れかであれば、上述の変動パターンh2xが決定される。なお、本実施形態では、特別図柄J1と特別図柄J2とで、決定される変動パターンを共通にしたが相違させてもよい。また、特別図柄J1が停止表示される場合と比較して、特別図柄J2が停止表示される場合に変動パターンh2xが決定され易い構成としてもよい。

このように、大当たり当選時の変動パターンと、第3時短遊技状態当選時の変動パターンとが異なる。

【0632】

<時短遊技状態用の変動パターン決定テーブル>

図50は、第3実施形態における低確率時短遊技状態で用いられる変動パターン決定テーブルの一例の概念図である。以上の変動パターン決定テーブルは、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態および第3時短遊技状態において用いられる。図50に示す通り、以上の変動パターン決定テーブルでは、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動パターンとして、変動パターンa(1y～3y)、変動パターンb(1y～6y)、変動パターンc(1y～6y)、変動パターンdy、変動パターンey、変動パターンf(1y、2y)、変動パターンgおよび変動パターンh(1y、2y)の何れかが決定される。

【0633】

ところで、上述した通り第3実施形態では、低確率非時短遊技状態において、時短図柄が停止表示されると、第3時短遊技状態へ移行する。一方、高確率遊技状態または時短遊技状態において、時短図柄が停止表示されると、第3時短遊技状態へ移行しない。すなわち、低確率非時短遊技状態以外の遊技状態では、時短図柄は無効である。

【0634】

仮に、無効な時短図柄が停止表示される際に、有効な時短図柄が停止表示される際と同様に、通常変動(ノーマルリーチ、SPリーチ1が実行されない変動)より長い変動パターンが選択され易くなる構成を想定する。以上の構成では、遊技者によっては、無効な時短図柄が停止表示されるまでの特別図柄の変動を煩わしく感じる不都合が生じ得る。

【0635】

以上の事情を考慮して、第3実施形態では、上述の不都合が抑制される構成を採用した。具体的には、上述の図8で説明した通り、低確率非時短遊技状態において時短図柄（特別図柄J1、特別図柄J2）が停止表示される際には変動パターンh1xまたは変動パターンh2xが決定される。一方、図9に示す通り、低確率時短遊技状態では、時短図柄が停止表示される際に、変動パターンh1xまたは変動パターンh2xに替えて、変動パターンh1yまたは変動パターンh2yが決定される。

【0636】

時短図柄が有効な低確率非時短遊技状態における、変動パターンh1xの変動時間は約40000msであり、変動パターンh2xの変動時間は約60000msである。一方、時短図柄が無効な低確率時短遊技状態における、変動パターンh1yの変動時間は約20000msであり、変動パターンh2yの変動時間は約20000msである。

10

【0637】

以上の構成では、無効な時短図柄が停止表示される際の特別図柄表示装置の変動時間は、有効な時短図柄が停止表示される際の特別図柄表示装置の変動時間より短い。したがって、時短図柄が有効であるか無効であるかによらず特別図柄表示装置の変動時間が共通の構成と比較して、上述の不都合が抑制できる。

【0638】

第3実施形態では、低確率時短遊技状態の他に、高確率時短遊技状態において、時短図柄が停止表示される際の特別図柄表示装置の変動時間は、低確率非時短遊技状態より短く構成される。なお、無効な時短図柄が停止表示される際に、有効な時短図柄が停止表示される際より長い（または同等な長さの）変動パターンが決定され得る構成としてもよい。

20

【0639】

<特別図柄の事前判定テーブル>

図51は、第3実施形態における大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。第1始動入賞口13または第2始動入賞口14へ遊技球が入賞した際（始動入賞時）に、事前判定テーブルにより入賞情報が生成される（第1実施形態と同様）。以上の入賞情報を示す始動入賞指定コマンドによって、事前判定の結果（ハズレ、大当たり、小当たり、第3時短）、特別図柄の種別、変動パターン（リーチの発生の有無）を特別図柄の変動開始前に判別できる。第3実施形態の入賞情報（始動入賞指定コマンド）は、例えば、所謂先読み演出（後述の保留変化演出）を決定する際に参照される。

30

【0640】

図51に示す事前判定テーブルでは、第1特別図柄表示装置20についての入賞情報として、入賞情報a（1、2）、入賞情報b（1～4）、入賞情報c（1～4）、入賞情報d1および入賞情報e1を含む入賞情報が設定される。また、第2特別図柄表示装置21についての入賞情報として、入賞情報a（3、4）、入賞情報b（5～8）、入賞情報c（5～8）、入賞情報d（1、2）、入賞情報e（1、2）、入賞情報f、入賞情報gおよび入賞情報h（1、2）を含む入賞情報が設定される。

【0641】

入賞情報h1が始動入賞時に選択された場合、当該始動入賞により開始される遊技では、演出制御基板120により約40000msの時短移行演出1が実行される。入賞情報h2が始動入賞時に選択された場合、当該始動入賞により開始される遊技では、演出制御基板120により約60000msの時短移行演出2が実行される。なお、始動入賞時に入賞情報h（1、2）が選択された場合、当該始動入賞により開始される遊技では、特別図柄J（時短図柄）が決定される。

40

【0642】

図51に示す通り、第3実施形態では、第1実施形態と同様に、時短遊技状態（第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態）において、第1始動口13に遊技球が入賞した際に入賞情報が設定されない。具体的には、時短遊技状態では、第1特別図柄表示装置20における特別図柄（特別図柄判定用乱数値および図柄用乱数値の組合せ）、

50

リーチ判定用乱数値および特別図柄変動用乱数値によらず、第1始動口13に遊技球が入賞した際に入賞情報が設定されない。また、時短遊技状態において、第1始動口13に遊技球が入賞した際に始動入賞指定コマンドは生成されない。

【0643】

＜事前判定処理＞

図52は、第3実施形態における主制御基板110による事前判定処理を説明するためのフローチャートである。図52の事前判定処理は、上述の第1始動口検出スイッチ入力処理および第2始動口検出スイッチ入力処理の双方において実行される。すなわち、以上の事前判定処理は、第1始動口13へ遊技球が入賞した契機、および、第2始動口14へ遊技球が入賞した契機の双方で実行される。

10

【0644】

事前判定処理が開始されると、メインCPU111は、今回の事前判定処理が、第1始動口13へ遊技球が入賞した契機で実行されたものであるか否かを判定する（S1151）。第1始動口13へ遊技球が入賞した契機で事前判定処理が実行されたと判断すると（S1151：Yes）、メインCPU111は、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを判定する（S1152）。時短遊技状態であると判断すると（S1152：Yes）、メインCPU111は、入賞情報を生成しないで（後述のS1161を省略して）事前判定処理を終了する。

【0645】

時短遊技状態ではないと判断すると（S1152：No）、メインCPU111は、大当たり仮判定処理（S1153）を実行する。大当たり仮判定処理において、メインCPU111は、今回の始動入賞に応じて特別図柄保留記憶領域に書き込まれた特別図柄判定用乱数値を用いて、当該始動入賞により開始される遊技の大当たり判定処理において、大当たり当選するか、小当たり当選するか、第3時短に当選するか、ハズレであるかを仮判定する。

20

【0646】

上述のステップS1151において「No」の判断がされた場合、すなわち、第2始動口14へ遊技球が入賞した契機で事前判定処理が実行された場合、メインCPU111は、上述のステップS1152を省略して大当たり仮判定処理（S1153）以降の処理を実行する。以上の構成では、第2始動口14へ遊技球が入賞した場合、時短遊技状態であるか非時短遊技状態であるかによらず、入賞情報が生成される（後述のS1161が実行される）。すなわち、第2始動口14へ遊技球が入賞した場合、時短遊技状態であるか非時短遊技状態であるかによらず、先読み演出が実行可能である。

30

【0647】

大当たり仮判定処理を実行した後に、メインCPU111は、当該大当たり仮判定処理で大当たりと仮判定されたか否かを判定する（S1154）。メインCPU111は、大当たりと仮判定された場合（ステップS1154：Yes）、大当たり図柄仮判定処理（S1155）を実行する。大当たり図柄仮判定処理では、今回の始動入賞に応じて取得された大当たり図柄用乱数値を用いて、当該始動入賞により開始される遊技で停止される大当たり図柄（停止図柄データ）を仮判定する。大当たり図柄仮判定処理を実行した後に、メインCPU111は、変動パターン仮判定処理（S1160）へ移行する。

40

【0648】

一方、大当たり仮判定処理において大当たり当選すると仮判定されなかった場合（ステップS1154：No）、メインCPU111は、第3時短に当選すると仮判定されたか否かを判定する（S1156）。第3時短に当選すると仮判定された場合（S1156：Yes）、メインCPU111は、時短図柄仮判定処理（S1157）を実行する。時短図柄仮判定処理では、今回の始動入賞に応じて取得された時短図柄用乱数値を用いて、当該始動入賞により開始される遊技で停止される時短図柄（停止図柄データ）が仮判定される。時短図柄仮判定処理を実行した後に、メインCPU111は、変動パターン仮判定処理（S1160）へ移行する。

50

【0649】

大当り仮判定処理において第3時短に当選すると仮判定されなかった場合（ステップS1156：No）、メインCPU111は、小当りに当選すると仮判定されたか否かを判定する（S1158）。小当りに当選すると仮判定された場合（S1158：Yes）、メインCPU111は、小当り図柄仮判定処理（S1159）を実行する。小当り図柄仮判定処理では、今回の始動入賞に応じて取得された小当り図柄用乱数値を用いて、当該始動入賞により開始される遊技で停止される小当り図柄（停止図柄データ）が仮判定される。小当り図柄仮判定処理を実行した後に、メインCPU111は、変動パターン仮判定処理（S1160）へ移行する。上述のステップS1158において「No」と判定された場合、すなわち、大当り仮判定処理においてハズレと仮判定された場合、メインCPU111は、図柄仮判定処理（上述のS1155、S1157、S1159）を実行しないで変動パターン仮判定処理S1160へ移行する。

10

【0650】

変動パターン仮判定処理（S1160）において、メインCPU111は、遊技状態、大当り仮判定処理の結果、大当り図柄仮判定処理の結果、時短図柄仮判定処理の結果、小当り図柄仮判定処理の結果、今回の始動入賞に応じて取得された特別図柄変動用乱数値およびリーチ判定用乱数値を用いて、特別図柄の変動パターンを仮判定する。その後、メインCPU111は、変動パターン仮判定処理で仮判定した変動パターンに対応する入賞情報を生成する（S1161）。また、当該入賞情報に応じた始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして（S1162）事前判定処理を終了する。

20

【0651】

以上の事前判定処理により、遊技球が第1始動口13または第2始動口14に入球した時点で、入賞情報を始動入賞指定コマンドとして演出制御基板120へ送信できる。したがって、始動入賞指定コマンドを受信した演出制御基板120のサブCPU121は、始動入賞指定コマンドを解析して、今回の始動入賞を契機とした特別図柄の変動が開始される前から、事前に所定の演出（先読み演出）を実行することが出来る。

【0652】

<特別図柄停止時処理>

図53は、第3実施形態における主制御基板110による特別図柄停止時処理を説明するフローチャートである。特別図柄停止時処理を開始すると、メインCPU111は、第2時短移行判定処理（S1231）を実行する。第2時短移行判定処理では、第2時短遊技状態への移行契機が成立したか否かが判定される。上述した通り、低確率遊技状態の大当り抽選で予め定められた回数にわたり大当りに非当選の際に第2時短遊技状態へ移行可能になる。

30

【0653】

第3実施形態では、説明のため、低確率遊技状態へ移行してから現時点までにおいて、大当り判定処理で大当りに非当選となった回数を「累積回数m」と記載する場合がある。累積回数mは、例えばメインRAM113に設けられたカウンタで計数される。以上の累積回数mが予め定められた回数（以下「作動回数n」）に達すると、第2時短遊技状態へ移行する。第3実施形態の作動回数nは「800回」である。なお、作動回数nは適宜に変更できる。

40

【0654】

第3実施形態では、大当り判定処理でハズレが決定された場合に加え、小当りまたは第3時短に当選した場合であっても、累積回数mが加算される。また、低確率非時短遊技状態および低確率時短遊技状態の双方において累積回数mが加算される。すなわち、大当りに非当選の遊技のうち高確率遊技状態以外の全ての遊技において累積回数mが加算される。第2時短移行判定処理において、第2時短遊技状態への移行契機が成立したと判断すると、メインCPU111は、第2時短遊技状態へ遊技状態を移行させる。

【0655】

第2時短移行判定処理を実行した後に、メインCPU111は、第3時短移行判定処理

50

(S 1 2 3 2) を実行する。第 3 時短移行判定処理では、第 3 時短遊技状態への移行契機が成立したか否かが判定される。上述した通り、低確率非時短遊技状態において時短図柄が停止表示された際に第 3 時短遊技状態へ移行可能になる。第 3 時短移行判定処理において、第 3 時短遊技状態への移行契機が成立したと判断すると、メイン CPU 1 1 1 は、第 3 時短遊技状態へ遊技状態を移行させる。

【0 6 5 6】

第 3 時短移行判定処理を実行した後に、メイン CPU 1 1 1 は、確定期間が経過したか否かを判定する (S 1 2 3 3)。以上の確定期間は、今回の遊技で特別図柄が停止表示された旨を遊技者が認識可能にするために設けられる。確定期間は、例えば約 0.5 秒間である。以上の確定期間が終了するまでは次の遊技における特別図柄の変動表示が禁止される。具体的には、確定期間が終了するまでステップ S 1 2 3 3 が繰返し実行され (S 1 2 3 3 : N o)、確定期間が終了すると (S 1 2 3 3 : Y e s)、その後のステップへ移行可能になる。

【0 6 5 7】

確定期間が終了すると、メイン CPU 1 1 1 は、時短終了判定処理 (S 1 2 3 4) を実行する。時短終了判定処理では、時短遊技状態の終了契機が成立したか否かが判定される。具体的には、時短終了判定処理では、時短遊技状態の遊技回数が時短回数に達したか否かが判定される。時短遊技状態の遊技回数が時短回数に達したと判断されると、当該時短遊技状態が終了する。時短終了判定処理を終了すると、メイン CPU 1 1 1 は、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする (S 1 2 3 5)。

【0 6 5 8】

遊技状態指定コマンドをセットした後に、メイン CPU 1 1 1 は、今回の遊技で停止した特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する (S 1 2 3 6)。メイン CPU 1 1 1 は、大当たり図柄であると判断した場合 (S 1 2 3 6 : Y e s)、特図特電処理データを「3」(大当たり遊技処理)にセットする (S 1 2 3 7)。また、メイン CPU 1 1 1 は、大当たり時初期化処理 (S 1 2 3 8) を実行する。

【0 6 5 9】

大当たり時初期化処理では、各種の情報が初期化される。例えば、大当たり時初期化処理において、高確率遊技状態で ON 状態になる高確フラグが OFF 状態に変更され、低確率遊技状態へ移行する。また、時短遊技状態で ON 状態になる時短フラグが OFF 状態に変更されるとともに、時短遊技状態の残りの遊技回数を示す残り回数 M が数値「0」に初期化され、非時短遊技状態へ移行する。

【0 6 6 0】

詳細には後述するが、時短フラグは、第 1 時短遊技状態で ON 状態になる第 1 時短フラグ、第 2 時短遊技状態で ON 状態になる第 2 時短フラグ、および、第 3 時短遊技状態で ON 状態になる第 3 時短フラグを含む。大当たり時初期化処理では、全ての時短フラグが OFF 状態に変更される。また、時短遊技状態の残り回数 M は、時短遊技状態毎に別々のカウンタに記憶される。具体的には、第 1 時短遊技状態の残り回数 M 1、第 2 時短遊技状態の残り回数 M 2、および、第 3 時短遊技状態の残り回数 M 3 は別々に記憶される。大当たり時初期化処理では、全ての残り回数 M が数値「0」に初期化される。

【0 6 6 1】

大当たり時初期化処理では、上述の累積回数 m (ハマリ回数) が初期化される。なお、第 3 実施形態では、前述のクリアボタンの操作によるクリア操作時処理または大当たり遊技が開始される契機以外では、累積回数 m は原則初期化されない。例えば、累積回数 m が作動回数 n に達すると、第 2 時短遊技状態へ移行するが、累積回数 m は初期化されない。また、第 3 時短当選時または小当たり当選時においても、累積回数 m は初期化されない。詳細には後述するが、以上の構成では、今回の大当たり遊技から次の大当たり遊技までの期間において第 2 時短遊技状態へ移行可能な回数は 1 回になる。

【0 6 6 2】

大当たり時初期化処理を実行した後に、メインCPU111は、大当たり開始準備処理（S1239）を実行する。大当たり開始準備処理では、例えば、大当たり遊技おける大入賞口（16、17）の開放パターンが特別図柄（大当たりの種類）に応じて決定される。その後、メインCPU111は、大当たりの種類に応じたオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし（S1240）、大当たりの種類に応じたオープニング時間をセットし（S1241）、特別図柄停止時処理を終了する。

【0663】

上述のステップS1236において、今回の遊技で停止した特別図柄が大当たり図柄でないと判断した場合（S1236：No）、メインCPU111は、停止した特別図柄が小当たり図柄であるか否かを判定する（S1242）。小当たり図柄が停止した場合（S1242：Yes）、メインCPU111は、特図特電処理データを「4」に設定し（S1243）、特別図柄停止時処理を終了する。一方、今回の遊技で停止した特別図柄が小当たり図柄でないと判断した場合（S1242：No）、すなわち、ハズレ図柄または時短図柄が停止した場合、特図特電処理データを「0」に設定し（S1244）、特別図柄停止時処理を終了する。

10

【0664】

図54（a）は、第2時短移行判定処理（上述の図53のS1231）のフローチャートである。上述した通り、第2時短移行判定処理は、特別図柄が停止した際に実行される。

【0665】

第2時短移行判定処理を開始すると、メインCPU111は、今回の遊技で大当たりに当選したか否かを判定する（S1261）。大当たりに当選したと判断した場合（S1261：Yes）、メインCPU111は、第2時短移行判定処理を終了する。一方、大当たりに当選していない（ハズレ、小当たり、第3時短の何れかに当選）と判断した場合（S1261：No）、メインCPU111は、低確率遊技状態（低確率時短遊技状態または低確率非時短遊技状態）であるか否かを判定する（S1262）。低確率遊技状態ではない（高確率遊技状態である）と判断した場合（S1261：Yes）、メインCPU111は、第2時短移行判定処理を終了する。

20

【0666】

低確率遊技状態であると判断した場合（S1262：Yes）、メインCPU111は、累計回数mに数値「1」を加算する（S1263）。具体的には、図19（a）に示す第2時短移行判定処理は、第1特別図柄表示装置20に特別図柄が停止した場合、および、第2特別図柄表示装置21に特別図柄が停止した場合の双方において実行される。したがって、大当たりには非当選であり、且つ、低確率遊技状態の遊技では、特別図柄が停止した特別図柄表示装置（20、21）によらず累計回数mが加算される。

30

【0667】

累計回数mを加算した後に、メインCPU111は、累計回数mが数値「800」と一致するか否かを判定する（S1264）。すなわち、第2時短遊技状態が作動する作動回数n（n=800）と累計回数mが一致したか否かが判定される。累計回数mが作動回数nと一致しないと判断した場合（S1264：No）、メインCPU111は、第2時短移行判定処理を終了する。

40

【0668】

累計回数mが作動回数nと一致すると判断した場合（S1264：Yes）、メインCPU111は、第2時短遊技状態の残り回数M2として初期値「1000」を記憶する（S1265）。メインCPU111は、残り回数M2の初期値を記憶した後に、第2時短フラグをON状態に更新し（S1266）、第2時短移行判定処理を終了する。

【0669】

第3実施形態では、第2時短遊技状態が作動した後の遊技において、累積回数mは作動回数nから引続き更新される。具体的には、累積回数mは前述のクリアボタンの操作によるクリア操作時処理または大当たり遊技に当選した場合以外では原則初期化されない。以上

50

の構成では、今回の大当り遊技が終了してから次回の大当り遊技が開始されるまでの期間において、累積回数 m が作動回数 n と一致すると判定されるのは 1 回のみである。すなわち、今回の大当り遊技が終了してから次回の大当り遊技が開始されるまでの期間において、第 2 時短遊技状態へ移行可能な回数は 1 回になる。

【0670】

図 54 (b) は、メイン CPU 111 が実行する第 3 時短移行判定処理（上述の図 53 の S1232）のフローチャートである。第 3 時短移行判定処理は、上述の第 2 時短判定処理の直後に実行される。第 3 時短移行判定処理を開始すると、メイン CPU 111 は、今回の遊技が低確率非時短遊技状態であるか否かを判定する（S1281）。低確率非時短遊技状態ではないと判断した場合（S1281：No）、メイン CPU 111 は、第 3 時短移行判定処理を終了する。

10

【0671】

低確率非時短遊技状態であると判断した場合（S1281：Yes）、メイン CPU 111 は、今回の遊技で停止された特別図柄が特別図柄 J1（時短図柄）であるか否かを判定する（S1282）。特別図柄 J1 が停止されたと判断した場合（S1282：Yes）、メイン CPU 111 は、第 3 時短遊技状態の残り回数 $M3$ として初期値「100」を記憶する（S1283）。

【0672】

特別図柄 J1 が停止されなかったと判断した場合（S1282：No）、メイン CPU 111 は、特別図柄 J2（他の時短図柄）が停止されたか否かを判定する（S1284）。特別図柄 J2 が停止されなかったと判断した場合（S1284：No）、すなわち、何れの時短図柄（J1、J2）も停止されなかったと判断した場合、メイン CPU 111 は、第 3 時短移行判定処理を終了する。

20

【0673】

一方、特別図柄 J2 が停止されたと判断した場合（S1284：Yes）、メイン CPU 111 は、第 3 時短遊技状態の残り回数 $M3$ として初期値「1000」を記憶する（S1285）。上述のステップ S1283 またはステップ S1285 において、第 3 時短遊技状態の残り回数 $M3$ の初期値を記憶した後に、メイン CPU 111 は、第 3 時短フラグを ON 状態に変更する（S1286）。その後、メイン CPU 111 は、第 3 時短移行判定処理を終了する。

30

【0674】

図 54 (c) は、メイン CPU 111 が実行する時短終了判定処理（上述の図 53 の S1234）のフローチャートである。時短終了判定処理では、時短遊技状態（第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態、第 3 時短遊技状態）の終了契機が成立した場合、当該時短遊技状態に対応する時短フラグ（第 1 時短フラグ、第 2 時短フラグ、第 3 時短フラグ）を OFF 状態に変更する。なお、上述した通り、大当り遊技が開始される際に、全ての時短フラグは一律に OFF 状態に変更される（上述の図 53 の S1238 参照）。

【0675】

時短終了判定処理を開始すると、メイン CPU 111 は、第 1 時短フラグが ON 状態であるか否か、すなわち、第 1 時短遊技状態であるか否かを判定する（S1301）。第 1 時短フラグが ON 状態ではないと判断した場合（S1301：No）、メイン CPU 111 は、ステップ S1305 へ処理を移行する。一方、第 1 時短フラグが ON 状態であると判断した場合（S1301：Yes）、メイン CPU 111 は、第 1 時短遊技状態の残り回数 $M1$ から数値「1」を減算する（S1302）。その後、メイン CPU 111 は、残り回数 $M1$ が数値「0」まで減算されたか否かを判定する（S1303）。

40

【0676】

残り回数 $M1$ が数値「0」であると判断した場合（S1303：Yes）、メイン CPU 111 は、第 1 時短フラグを OFF 状態にしてステップ S1305 へ処理を進める（S1304）。すなわち、第 1 時短遊技状態を終了してステップ S1305 へ処理を進める。一方、残り回数 $M1$ が数値「0」ではないと判断した場合（S1303：No）、メイ

50

ンCPU111は、ステップS1304を省略してステップS1305へ処理を移行する。

【0677】

ステップS305において、メインCPU111は、第2時短フラグがON状態であるか否か、すなわち、第2時短遊技状態であるか否かを判定する。第2時短フラグがON状態ではないと判断した場合（S1305：No）、メインCPU111は、ステップS309へ処理を移行する。一方、第2時短フラグがON状態であると判断した場合（S1305：Yes）、メインCPU111は、第2時短遊技状態の残り回数M2から数値「1」を減算する（S1306）。その後、メインCPU111は、残り回数M2が数値「0」まで減算されたか否かを判定する（S1307）。

10

【0678】

残り回数M2が数値「0」であると判断した場合（S1307：Yes）、メインCPU111は、第2時短フラグをOFF状態にして（S1308）、ステップS1309へ処理を進める。すなわち、第2時短遊技状態を終了してステップS1309へ処理を進める。一方、残り回数M2が数値「0」ではないと判断した場合（S1307：No）、メインCPU111は、ステップS1308を省略してステップS1309へ処理を移行する。

【0679】

ステップS1309において、メインCPU111は、第3時短フラグがON状態であるか否か、すなわち、第3時短遊技状態であるか否かを判定する。第3時短フラグがON状態ではないと判断した場合（S1309：No）、メインCPU111は、時短終了判定処理を終了する。一方、第3時短フラグがON状態であると判断した場合（S1309：Yes）、メインCPU111は、第3時短遊技状態の残り回数M3から数値「1」を減算する（S1310）。その後、メインCPU111は、残り回数M3が数値「0」まで減算されたか否かを判定する（S1311）。

20

【0680】

残り回数M3が数値「0」であると判断した場合（S1311：Yes）、メインCPU111は、第3時短フラグをOFF状態にして（S1312）、時短終了判定処理を終了する。すなわち、第3時短遊技状態を終了し時短終了判定処理を終了する。一方、残り回数M3が数値「0」ではないと判断した場合（S1311：No）、メインCPU111は、ステップS1312を省略して時短終了判定処理を終了する。

30

【0681】

なお、残り回数M（1、2、3）は、第1特別図柄表示装置20の変動表示が停止する場合、および、第2特別図柄表示装置21の変動表示が停止する場合の双方で減算される。すなわち、今回の遊技で変動表示する特別図柄表示装置の種類によらず、時短遊技状態の残り回数Mが減算される。

【0682】

図55（a）、図55（b）および図55（c）は、第3実施形態の各遊技において画像表示装置31に表示される画面の模擬図である。具体的には、図55（a）は、低確率非時短遊技状態において画像表示装置31に表示される画面の模擬図である。また、図55（b）は、低確率時短遊技状態において画像表示装置31に表示される画面の模擬図である。図55（c）は、高確率時短遊技状態において画像表示装置31に表示される画面の模擬図である。第3実施形態の画像表示装置31は、各遊技において、演出図柄GA（1～3）、保留画像GB（1、2）、第4図柄GC（1、2）、保留数画像GD（1、2）および小図柄Gaを含む各種の画像を表示する（第1実施形態と同様）。

40

【0683】

第3実施形態の演出図柄GAは、演出図柄GA1（図55（a）参照）、演出図柄GA2（図55（b）参照）および演出図柄GAw3（図55（c）参照）を含む。演出図柄GA1は低確率非時短遊技状態において表示される。また、演出図柄GA2は低確率時短遊技状態において表示される。本実施形態では、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態お

50

よび第3時短遊技状態において、共通の演出図柄GA2が表示される。演出図柄GA3は高確率時短遊技状態において表示される。なお、本実施形態では、低確率時短遊技状態と高確率時短遊技状態とで、演出図柄GAを相違させたが、以上の各遊技状態において演出図柄GAが共通であってもよい。

【0684】

第3実施形態では、低確率非時短遊技状態と低確率時短遊技状態と高確率時短遊技状態とで、共通の第4図柄GCが表示される。すなわち、低確率非時短遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態および高確率時短遊技状態では、共通の第4図柄GCが表示される。具体的には、大当り遊技を除く各遊技状態において、共通の第4図柄GCが表示される。ただし、遊技状態に応じて相違する第4図柄GCが表示される構成としてもよい。また、大当り遊技において、第4図柄GCが表示される構成としてもよい。

10

【0685】

第3実施形態の保留数画像GDは、上述の第4図柄GCと同様に、低確率非時短遊技状態と低確率時短遊技状態と高確率時短遊技状態とで共通である。すなわち、低確率非時短遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態および高確率時短遊技状態では、共通の保留数画像GDが表示される。具体的には、大当り遊技を除く各遊技状態において、共通の保留数画像GDが表示される。ただし、遊技状態に応じて相違する保留数画像GDが表示される構成としてもよい。また、大当り遊技において、保留数画像GDが表示される構成としてもよい。

20

【0686】

小図柄Gaは、特別図柄表示装置に大当り図柄が停止表示される場合、大当り図柄に対応する図柄組合せを停止表示する。また、小図柄Gaは、特別図柄表示装置に小当り図柄が停止表示される場合、小当り図柄に対応する図柄組合せを停止表示する。同様に、小図柄Gaは、特別図柄表示装置に時短図柄が停止表示される場合、時短図柄に対応する図柄組合せを停止表示し、特別図柄表示装置にハズレ図柄が停止表示される場合、ハズレ図柄に対応する図柄組合せを停止表示する。また、小図柄Gaは、原則として演出図柄GAの停止表示時には、演出図柄GAと同じ態様にて停止表示される。例えば、大当たりで当選し、演出図柄GAが「7・7・7」で停止表示する際には、小図柄Gaも「7・7・7」で停止表示し、小当たりで当選し、演出図柄GAが「7・5・7」で停止表示する際には、小図柄Gaも「7・5・7」で停止表示し、第3時短に当選し、演出図柄GAが「7・9・7」や「7・時短（後述の特殊図柄の一例）・7」で停止表示する際には、小図柄Gaも「7・9・7」や「7・時短・7」で停止表示される。

30

【0687】

第3実施形態では、低確率非時短遊技状態と低確率時短遊技状態と高確率時短遊技状態とで、共通の小図柄Gaが表示される。すなわち、低確率非時短遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態および高確率時短遊技状態では、共通の小図柄Gaが表示される。具体的には、大当り遊技を除く各遊技状態において、共通の小図柄Gaが表示される。ただし、大当り遊技において、小図柄Gaが表示される構成としてもよい。なお、本実施形態では、第1特別図柄表示装置20の変動表示と第2特別図柄表示装置21の変動表示とで、共通の小図柄Gaが表示されることとしたが、第1特別図柄表示装置20の変動表示に対応する小図柄Gaとは別に、第2特別図柄表示装置21の変動表示に対応する小図柄Gaを設けることとしてもよい。その場合、第2特別図柄表示装置21の変動表示に対応する小図柄Gaは、第1特別図柄表示装置20の変動表示に対応する小図柄Gaと共通する表示態様であってもよいし、第1特別図柄表示装置20の変動表示に対応する小図柄Gaとは異なる表示態様であってもよい。

40

【0688】

上述した通り、低確率非時短遊技状態と低確率時短遊技状態とで、演出図柄GA（1、2）が相違する。一方、低確率非時短遊技状態と低確率時短遊技状態とで、共通の小図柄Gaが表示される。以上の構成は、低確率非時短遊技状態から低確率時短遊技状態（第2

50

時短遊技状態および第3時短遊技状態を含む)へ移行した際に、演出図柄GAの態様が変化する一方、小図柄Gaの態様は変化しないとも換言される。同様に、低確率時短遊技状態から低確率非時短遊技状態へ移行した際に、演出図柄GAの態様が変化する一方、小図柄Gaの態様は変化しないとも換言される。

【0689】

図55(a)に示す通り、低確率非時短遊技状態では、第1実施形態と同様に、遊技回数画像GEが表示される。第3実施形態の遊技回数画像GEの数字は、遊技が開始された直後に加算される。ただし、遊技回数画像GEの数字が遊技終了時(累積回数mの加算時と略同時)に加算される構成としてもよい。

【0690】

以上の遊技回数画像GEは、低確率非時短遊技状態へ移行してから、当該低確率非時短遊技状態が終了するまで表示される。ただし、低確率遊技状態における遊技回数が予め定められた回数(例えば790回)に達した後に、遊技回数画像GEが表示開始される構成としてもよい。また、本実施形態の遊技回数画像GEは、低確率遊技状態における遊技回数を表示したが、第2時短遊技状態へ移行するまでの遊技回数を表示してもよい。以上の構成では、表示された遊技回数が遊技毎に減算される。また、遊技回数画像GEが低確率時短遊技状態において表示される構成としてもよい。また、本実施形態の遊技回数画像GEは、単に回数を示す態様としたが、例えば「第2時短遊技状態開始まで、あと750回」といったように、第2時短遊技状態への移行を期待させる文言が併せて表示される構成としてもよい。

【0691】

図55(b)に示す通り、低確率時短遊技状態では、残り時短画像GJが表示される。残り時短画像GJは、時短遊技状態の残り回数Mを表示する。例えば、第1時短遊技状態が開始された直後では、残り時短画像GJは数字「100」を表示する。第2時短遊技状態が開始された直後では、残り時短画像GJは数字「1000」を表示する。第3時短遊技状態が開始された直後では、残り時短画像GJは数字「100」または数字「1000」を表示する。残り時短画像GJの数字は、遊技の開始時に数値「1」減算される。

【0692】

なお、従来から高確率時短遊技状態が予め定められた回数(例えば「100回」)で終了する遊技機(所謂「ST機」)が知られている。以上のST機を採用する場合、高確率時短遊技状態の残り回数を表示する残り時短画像GJが表示される構成としてもよい。また、低確率時短遊技状態の残り回数を表示する残り時短画像GJ(以下「残り時短画像GJx」という)、および、高確率時短遊技状態の残り回数を表示する残り時短画像GJ(以下「残り時短画像GJy」という)の双方を表示する構成において、残り時短画像GJxおよび残り時短画像GJyの態様を相違させてもよい。例えば、残り時短画像GJxは、図29(b)に示す通り、文字と数字とを表示する。また、残り時短画像GJxと同様に、残り時短画像GJyが文字と数字とを表示する構成を想定する。以上の構成において、残り時短画像GJxは黒色の文字と白色の数字とを表示し、残り時短画像GJyは白色の文字と黒色の数字とを表示する構成が採用され得る。

【0693】

本実施形態では、低確率非時短遊技状態では背景画像GHxが表示される(図55(a)参照)。また、低確率時短遊技状態では背景画像GHyが表示され(図55(b)参照)、高確率時短遊技状態では背景画像GHvが表示される(図55(c)参照)。すなわち、以上の各遊技状態において、背景画像GHが相違する。ただし、以上の各遊技状態の全てまたは一部において、背景画像GHを共通としてもよい。例えば、低確率非時短遊技状態と高確率時短遊技状態とで、背景画像GHを共通にしてもよい。

【0694】

時短遊技状態(第1~第3時短遊技状態)では、残り回数Mが予め定められた回数(例えば5回)以下になると、残り回数Mが強調して表示される。例えば、残り回数Mが5回に減算された際に「残り5回!」というメッセージが画像表示装置31の略中央に表示さ

10

20

30

40

50

れる構成が好適である。

【0695】

図55(b)に示す通り、低確率時短遊技状態では、右打ち画像Gsyが表示される。上述した通り、時短遊技状態(第1~第3時短遊技状態)では、右打ちランプ28により右打ちが指示される。右打ち画像Gsyは、右打ちランプ28により右打ちが指示される期間において表示される。また、右打ち画像Gsyは、右打ちランプ28により右打ちが指示されない期間において非表示になる。

【0696】

具体的には、大当り遊技のオープニング期間の開始時から、その後、第1時短遊技状態が開始された以降の期間にわたり、右打ち画像Gsyが継続して表示される。また、累積回数mが作動回数nに達して(n回目のハズレ図柄が停止表示されて)第2時短遊技状態へ移行した時点から右打ち画像Gsyが表示開始される。同様に、時短図柄が停止表示されて第3時短遊技状態へ移行した時点から右打ち画像Gsyが表示開始される。なお、右打ちランプ28で右打ちが指示される期間において、予め定められた演出(例えばSPリーチ)が実行される際に、右打ち画像Gsyが一時的に非表示になる構成としてもよい。ただし、右打ち画像Gsyが一時的に非表示になる期間において、サブCPU121により制御されるランプ、または、右打ち画像Gsyとは別の画像により、右打ちで遊技すべき旨が指示される構成が好適である。

【0697】

保留画像GBは、保留画像GB1(図55(a)参照)および保留画像GB2(図55(b)および図55(c)参照)を含む。保留画像GB1は、低確率非時短遊技状態において、第1特別図柄保留記憶領域(第1記憶部から第4記憶部)または第2特別図柄保留記憶領域(第1記憶部から第4記憶部)に上述の乱数値(以下「判定情報」と記載する場合がある)が記憶される際に表示される。保留画像GB2は、低確率時短遊技状態および高確率時短遊技状態において、第2特別図柄保留記憶領域に判定情報が記憶される際に表示される。

【0698】

保留画像GB1は、画像表示装置31の領域R11から領域R14、および、領域R21から領域R24に表示される。例えば、第1特別図柄保留記憶領域の第1記憶部に判定情報が記憶されると(第1保留数が数値「1」に加算されると)、領域R11に保留画像GB1が表示される。同様に、第1特別図柄保留記憶領域の第2記憶部に判定情報が記憶されると、領域R12に保留画像GB1が表示され、第3記憶部に判定情報が記憶されると、領域R13に保留画像GB1が表示され、第4記憶部に判定情報が記憶されると、領域R14に保留画像GB1が表示される。また、第2特別図柄保留記憶領域の第1記憶部に判定情報が記憶されると、領域R21に保留画像GB1が表示され、第2記憶部に判定情報が記憶されると、領域R22に保留画像GB1が表示され、第3記憶部に判定情報が記憶されると、領域R23に保留画像GB1が表示され、第4記憶部に判定情報が記憶されると、領域R24に保留画像GB1が表示される。

【0699】

低確率非時短遊技状態において、判定記憶領域(第0記憶部)に判定情報が記憶されると、領域R0に保留画像GB1が表示される。また、第1特別図柄表示装置20が変動開始して上述のシフト処理が実行されると、領域R11から領域R14の各保留画像GB1は左隣の領域Rへ移動して表示される。同様に、第2特別図柄表示装置21が変動開始して上述のシフト処理が実行されると、領域R21から領域R24の保留画像GB1は左隣の領域Rへ移動して表示される。

【0700】

保留画像GB2は、画像表示装置31の領域R11から領域R14に表示される。例えば、第2特別図柄保留記憶領域の第1記憶部に判定情報が記憶されると、領域R11に保留画像GB2が表示され、第2記憶部に判定情報が記憶されると、領域R12に保留画像GB2が表示され、第3記憶部に判定情報が記憶されると、領域R13に保留画像GB2

が表示され、第4記憶部に判定情報が記憶されると、領域R14に保留画像GB2が表示される。

【0701】

低確率時短遊技状態または高確率時短遊技状態において、判定記憶領域（第0記憶部）に判定情報が記憶されると、領域R0に保留画像GB2が表示される。また、第2特別図柄表示装置21が変動開始して上述のシフト処理が実行されると、領域R11から領域R14の保留画像GB2は左隣の領域Rへ移動して表示される。なお、低確率時短遊技状態において、第1特別図柄保留記憶領域に判定情報が記憶される際に、保留画像が表示される構成としてもよい。

【0702】

以上の構成では、領域Rに表示された保留画像GB（1，2）は、遊技が実行される毎に当該領域Rの左隣の領域Rに移動し、最終的に領域R0に表示される。また、保留画像GBが領域R0に表示された遊技（当該保留画像GBの表示開始時に取得された判定情報が当り判定処理で判定される遊技）が終了すると、当該保留画像GBが非表示になる。なお、領域R0に表示された保留画像GBが非表示になる時期は適宜に変更できる。

【0703】

第3実施形態のサブCPU121は、始動入賞指定コマンドが受信されると、保留画像GBを表示開始する。また、サブCPU121は、当該保留画像GBにおいて保留変化演出を実行するか否かを、始動入賞指定コマンドを参照して決定する。具体的には、特別図柄の変動パターンには、保留変化演出を実行する変動パターンが含まれる。サブCPU121は、始動入賞指定コマンドから特定される変動パターン（入賞情報）が保留変化演出を実行する変動パターンである場合、保留変化演出の実行を決定する。始動入賞指定コマンドから特定される事前判定の結果が当りの場合、事前判定の結果がハズレの場合より、保留変化演出が実行され易い。

【0704】

保留変化演出の実行が決定されると、保留画像GBの態様（例えば、色彩）が予め定められた態様に変化する。例えば、上述の図29（a）は、領域R12の保留画像GBが特殊態様で表示され、他の領域Rの保留画像GBが通常態様で表示される具体例を想定する。

【0705】

具体的には、保留画像GBは、保留変化演出が実行されない場合、通常態様（例えば、白色）で表示される。一方、保留変化演出の実行が決定されると、保留画像GBの表示期間の何れかの時点において、当該保留画像GBが特殊態様（例えば、青色）に変化する。保留画像GBが特殊態様に変化する時期としては、当該保留画像GBが移動（シフト）表示される時点、当該保留画像GBが領域R0に移動する前の遊技の途中、および、当該保留画像GBが領域R0に移動した後の遊技の途中が考えられる。

【0706】

保留変化演出では、保留画像GBが複数種類の特殊態様（青色に加え、赤色、金色、虹色）の何れかに変化する。また、保留画像GBの表示期間において、当該保留画像GBの態様が複数回（段階的に）変化する場合がある。サブCPU121は、例えば、保留変化演出の実行を決定した際に、最終的な特殊態様、および、保留画像GBの態様が変化する時期（シナリオ）を予め決定する。具体的には、始動入賞指定コマンドから特定される事前判定の結果および保留数に応じて、最終的な特殊態様、および、保留画像GBの態様が変化する時期が決定される。ただし、詳細には後述するが、第3実施形態では制限期間が設けられる場合がある。以上の制限期間では、保留変化演出が決定されない（制限される）。

【0707】

図56（a）は、制限期間の具体例を説明するための図である。上述した通り、制限期間では、始動入賞しても保留変化演出が決定されない。第3実施形態では、図56（a）に示す通り、累積回数mが数値「797」に加算される遊技の開始時（特別図柄変動開始

10

20

30

40

50

時) から累積回数 m が数値「800」に加算される遊技の終了時(特別図柄変動停止時)までが制限期間になる。すなわち、第2時短遊技状態へ移行する遊技より4回前の遊技の開始時から第2時短遊技状態の開始時までが制限期間になる。上述した通り、第1保留数の上限個数は4個である。したがって、以上の制限期間は、低確率非時短遊技状態のうち、第2時短遊技状態まで第1特別図柄保留記憶領域に保留される判定情報が取得し得る期間であると換言される。

【0708】

仮に、第2時短遊技状態まで第1特別図柄保留記憶領域に保留される判定情報が低確率非時短遊技状態で取得された際に、保留変化演出が決定され得る対比割合を想定する。以上の対比割合では、第2時短遊技状態へ移行する時点において、大当たりと判定される判定情報が第1特別図柄保留記憶領域に記憶されている旨を、遊技者は把握できる場合がある。したがって、以上の対比割合では、第2時短遊技状態において第2保留数を数値「1」以上に維持することで、大当たり遊技を実行する権利が保持されている旨を把握しつつ、大当たり遊技を意図的に発生させないで遊技することができる。以上の対比割合では、遊技者の射幸性が著しく煽られる不都合が生じ得る。

【0709】

以上の事情を考慮して、第3実施形態では、低確率非時短遊技状態のうち、第2時短遊技状態まで保留される判定情報が取得され得る制限期間において、保留変化演出が決定されない構成を採用した。なお、制限期間においても、メインCPU111は事前判定処理により始動入賞指定コマンドを生成し、当該始動入賞指定コマンドがサブCPU121側で受信される。したがって、制限期間は、サブCPU121により保留変化演出を決定可能な期間であるが、保留変化演出を決定することを敢えて制限する期間であるとも換言される。以上の構成では、第2時短遊技状態へ移行する時点において、大当たりと判定される判定情報が第1特別図柄保留記憶領域に記憶されている旨を、遊技者は保留画像GBから把握できない。したがって、上述の不都合が抑制される。

【0710】

図56(b-1)は、保留変化演出が決定される確率を説明するための図である。具体的には、図56(b-1)は、低確率非時短遊技状態のうち制限期間以外の期間(以下「非制限期間」と記載する場合がある)において始動入賞した際に、保留変化演出が決定される確率が示される。また、図56(b-1)には、始動入賞時における事前判定の結果毎に、保留変化演出が実行される確率が示される。

【0711】

第3実施形態の非制限期間では、事前判定の結果がハズレの場合と比較して、事前判定の結果が第3時短の場合に保留変化演出が決定され易い。具体的には、事前判定の結果が第3時短の場合、保留変化演出は約20%の確率で決定される。また、事前判定の結果がハズレの場合、保留変化演出は約5%の確率で決定される。ただし、事前判定の結果が第3時短の場合、保留変化演出が必ず決定され、事前判定の結果がハズレの場合、保留変化演出が決定されない構成としてもよい。

【0712】

第3実施形態の非制限期間では、事前判定の結果が第3時短の場合と比較して、事前判定の結果が大当たりの場合に保留変化演出が決定され易い。具体的には、事前判定の結果が大当たりの場合、保留変化演出は約50%の確率で決定される。ただし、事前判定の結果が大当たりの場合、保留変化演出が必ず決定され、事前判定の結果が第3時短の場合、保留変化演出が決定されない構成としてもよい。事前判定の結果が小当たりの場合、保留変化演出は約10%の確率で決定される。

【0713】

ところで、上述した通り、主制御基板110は、累積回数 m を特定可能な累積回数コマンドを演出制御基板120へ送信する。以上の累積回数コマンドから、サブCPU121は、第2時短遊技状態が作動するまでの遊技回数を特定できる。例えば、第2時短遊技状態が作動するまでの遊技回数が「X回」の場合を想定する。また、保留数がX個以上であ

る場合を仮定する。以上の場合、サブCPU121は、始動入賞指定コマンドを解析することで、X回の遊技において大当りに当選しない旨を把握できる。以上の構成では、サブCPU121は、X回後の遊技において第2時短遊技状態が作動する旨を、累積回数コマンドおよび始動入賞指定コマンドから事前に把握できる。

【0714】

そこで、第2時短遊技状態へ移行する遊技で領域R0に表示される保留画像GBが、通常態様および特殊態様とは相違する特別態様に変化し得る構成としてもよい。特別態様の保留画像GBとしては、例えば「第2時短開始?」というメッセージを表示する保留画像GBが考えられる。しかし、以上の構成では、第2時短遊技状態へ移行する旨を示唆するために保留変化演出が決定された際に、遊技者によっては、事前判定の結果が大当りである旨を当該保留変化演出は示唆すると誤認する不都合が生じ得る。

10

【0715】

以上の事情を考慮して、第3実施形態では、第2時短遊技状態へ移行する旨を報知する保留変化演出が実行されない。具体的には、保留変化演出には、上述の特別態様に保留画像GBが変化する演出が含まれない。以上の構成によれば、上述の不都合が抑制されるという利点がある。ただし、特別態様に保留画像GBが変化し得る構成としてもよい。

【0716】

図56(b-2)は、制限期間において保留変化演出が決定される確率を説明するための図である。図56(b-2)に示す通り、制限期間では、事前判定の結果によらず保留変化演出が決定されない。ただし、制限期間において、非制限期間より低い確率で保留変化演出が決定され得る構成としてもよい。また、制限期間において事前判定の結果が大当りの場合に限り保留変化演出が決定され得る構成としてもよい。さらに、制限期間において事前判定の結果がハズレ以外の場合に限り保留変化演出が決定され得る構成としてもよい。

20

【0717】

図56(c)は、制限期間において画像表示装置31に表示される画面の模擬図である。制限期間では、上述の図29(a)を用いて説明した各種の画像が表示される。また、制限期間では、図30(c)に示す通り、強調画像GZが表示される。強調画像GZは、第2時短遊技状態へ移行するまでの残り遊技回数を強調するための画像である。

【0718】

以上の強調画像GZは、例えば、画像表示装置31の画面の略中央付近に表示される。また、強調画像GZは、遊技が開始された直後に表示され、予め定められた時間が経過すると非表示になる。具体的には、強調画像GZの表示時間は、制限期間において決定され得る変動パターンのうち変動時間が最短の変動パターンより短い。以上の構成では、今回の遊技で表示された強調画像GZが次の遊技が開始される際に表示されている不都合が抑制される。

30

【0719】

具体的には、第2時短遊技状態へ移行する遊技より3回前の遊技（累積回数mが数値「797」に加算される遊技）では「あと3回」というメッセージを表示する強調画像GZが表示される。同様に、第2時短遊技状態へ移行する遊技より2回前の遊技（累積回数mが数値「798」に加算される遊技）では「あと2回」というメッセージを表示する強調画像GZが表示され、第2時短遊技状態へ移行する遊技より1回前の遊技（累積回数mが数値「799」に加算される遊技）では「あと1回」というメッセージを表示する強調画像GZが表示され、第2時短遊技状態へ移行する遊技（累積回数mが数値「800」に加算される遊技）では「LAST」というメッセージを表示する強調画像GZが表示される。

40

【0720】

ただし、強調画像GZが表示される遊技は、以上の例に限定されない。具体的には、制限期間が開始されるより前の遊技から強調画像GZが表示される構成としてもよい。例えば、第2時短遊技状態へ移行する遊技より5回前の遊技から強調画像GZが表示される構

50

成としてもよい。また、制限期間が開始された後の遊技から強調画像 G Z が表示される構成としてもよい。例えば、第 2 時短遊技状態へ移行する遊技のみで強調画像 G Z が表示される構成としてもよい。また、第 3 実施形態の強調画像 G Z は、例えば「第 2 時短遊技状態開始まで、あと 3 回」といったように、第 2 時短遊技状態への移行を期待させる文言が併せて表示される構成としてもよい。

【0721】

以上の強調画像 G Z によれば、第 2 時短遊技状態へ移行する旨が遊技者に把握され易くなるという利点がある。なお、仮に強調画像 G Z が表示される期間において保留変化演出が実行される構成では、保留変化演出に遊技者が注目し、強調画像 G Z が注目されない不都合が想定される。第 3 実施形態の構成では、第 2 時短遊技状態へ移行する直前に制限期間が設けられ、強調画像 G Z が表示される期間において保留変化演出が実行されない。したがって、上述の不都合が抑制され、第 2 時短遊技状態へ移行する旨が遊技者に把握され易くなるという効果は格別に顕著である。なお、制限期間中に保留変化演出が実行されないようにすることのみでも第 2 時短遊技状態へ移行する旨が遊技者に把握され易くなるという効果は最低限担保されるため、制限期間中において強調画像 G Z を表示することなく、制限期間前から表示される遊技回数画像 G E を継続して表示することとしてもよい。

【0722】

図 57 (a-1) から図 57 (a-4)、および、図 57 (b-1) から図 57 (b-4) は、普通図柄表示装置 22 が普通図柄を変動する期間、および、開閉扉 14b が作動する（第 2 始動口 14 が開放される）期間との関係を説明するための図である。なお、以上の各図には、普通図柄が変動する期間および開閉扉 14b が作動する期間に加え、各時点における遊技状態が示される。また、以上の各図には、各時点における保留数が示される。

【0723】

上述した通り非時短遊技状態では、普通図柄の変動時間は約 10 秒である。また、時短遊技状態では、普通図柄の変動時間は約 1 秒である。以下、説明のため、非時短遊技状態における普通図柄の変動時間を「変動時間 H a」と記載する場合がある。また、時短遊技状態における普通図柄の変動時間を「変動時間 H b」と記載する場合がある。上述した通り、各時短遊技状態（第 1 ～ 第 3 時短遊技状態）における普通図柄の変動時間 H b は共通である。

【0724】

また、非時短遊技状態では、開放図柄（長開放図柄、短開放図柄）が停止表示された際の開閉扉 14b の総開放時間は約 4.2 秒または約 0.2 秒である。以下、説明のため、非時短遊技状態において開放図柄が停止表示された際の開閉扉 14b の作動態様（総開放時間、開放回数）を「作動態様 D a」と総称する場合がある。同様に、時短遊技状態では、開放図柄が停止表示された際の開閉扉 14b の総開放時間は約 5 秒または約 3 秒である。以下、説明のため、時短遊技状態において開放図柄が停止表示された際の開閉扉 14b の作動態様を「作動態様 D b」と総称する場合がある。上述した通り、各時短遊技状態における開閉扉 14b の作動態様は共通である。

【0725】

図 57 (a-1) は、普通図柄表示装置 22 にハズレ図柄が停止表示される具体例を説明するための図である。具体的には、図 57 (a-1) は、低確率非時短遊技状態において開始された普通図柄の変動表示が停止される場合を想定する。以上の場合、普通図柄は変動時間 H a にわたり変動する。また、図 57 (a-1) は、当該変動表示が停止する時点 t a 1 より前に、普図抽選の保留数が数値「1」に加算された場合を想定する。

【0726】

以上の図 57 (a-1) の具体例では、普通図柄が停止した時点 t a 1 からウェイト期間（約 0.5 秒間）が経過する時点 t a 2 まで、普通図柄が停止表示される。また、普通図柄の次の変動表示を開始させるための普通図柄記憶判定処理（図 36 (b) 参照）が時点 t a 2 の直後に実行される。普通図柄記憶判定処理が実行されると、保留数が減算さ

れ、普通図柄の新たな変動表示が開始される。図 5 7 (a-1) の具体例では、時点 t_{a2} における遊技状態は低確率非時短遊技状態である。したがって、時点 t_{a2} の直後に実行される普通図柄記憶判定処理では変動時間 H_a が決定される。

【0727】

図 5 7 (a-2) は、普通図柄表示装置 22 にハズレ図柄が停止表示される他の具体例を説明するための図である。具体的には、図 5 7 (a-2) は、上述の図 5 7 (a-1) と同様に、低確率非時短遊技状態において開始された普通図柄の変動表示が停止される場合を想定する。以上の場合、普通図柄は変動時間 H_a にわたり変動する。また、図 5 7 (a-2) の具体例は、当該変動表示が停止する時点 t_{a1} より前に、普図抽選の保留数が数値「1」に加算された場合を想定する。また、普通図柄が停止表示されるウェイト期間が時点 t_{a2} に終了する場合を想定する。以上の構成では、時点 t_{a2} の直後に、新たな遊技を開始するための普通図柄記憶判定処理が実行される。

【0728】

図 5 7 (a-2) の具体例は、時点 t_x において低確率非時短遊技状態から低確率時短遊技状態へ移行する点において、上述の図 5 7 (a-1) の具体例とは相違する。具体的には、低確率非時短遊技状態において、累積回数 m が作動回数 n に達すると、第 2 時短遊技状態へ移行する。また、低確率非時短遊技状態において、特別図柄表示装置に時短図柄が停止表示されると、第 3 時短遊技状態へ移行する。図 5 7 (a-2) の具体例は、第 2 時短遊技状態または第 3 時短遊技状態の移行契機が時点 t_x において成立した場合を想定する。

【0729】

図 5 7 (a-2) に示す通り、時点 t_x は、新たな普通図柄記憶判定処理が実行される時点（時点 t_{a2} の直後）より前である。具体的には、時点 t_x は、時点 t_a で停止する普通図柄の変動表示の途中の時点である。

【0730】

第 3 実施形態では、非時短遊技状態において開始された普通図柄の変動表示の途中で、時短遊技状態へ移行したとしても、変動時間 H_a になるまで当該変動表示が継続される。すなわち、普通図柄の変動表示の開始時点で決定された変動時間 H_a は、当該変動表示の途中で時短遊技状態へ移行したとしても変更されない。例えば、図 5 7 (a-2) の具体例では、時点 t_{a1} で停止する普通図柄の変動表示の途中で時短遊技状態へ移行したとしても、変動時間 H_a になるまで当該変動表示は継続される。以上の構成では、既に決定された変動時間 H_a が不要に変更されないため、遊技の公正が害されるという不都合が抑制される。

【0731】

また、第 3 実施形態では、変動開始時に決定された普通図柄（長開放図柄、短開放図柄、ハズレ図柄）は、当該変動表示の途中で遊技状態が変化したとしても変更されない。以上の構成では、既に決定された普通図柄が不要に変更されないため、遊技の公正が害されるという不都合が抑制される。

【0732】

図 5 7 (a-2) の具体例では、時点 t_{a2} の直後の普通図柄記憶判定処理において、非時短遊技状態で取得された当り判定用乱数値が判定される。ただし、時点 t_{a2} における遊技状態は時短遊技状態である。したがって、当該普通図柄記憶判定処理では、時短遊技状態における当選確率で普図抽選（当り判定処理）が実行される。また、当該普通図柄記憶判定処理では、普通図柄の変動時間として時短遊技状態の変動時間 H_b が決定され、開閉扉 14b の作動態様として時短遊技状態の作動態様 D_b が決定される。

【0733】

図 5 7 (a-3) は、普通図柄表示装置 22 に開放図柄が停止表示される具体例を説明するための図である。具体的には、図 5 7 (a-3) は、上述の図 5 7 (a-1) および図 5 7 (a-2) と同様に、低確率非時短遊技状態において開始された普通図柄の変動表示が停止される場合を想定する。以上の場合、普通図柄は変動時間 H_a にわたり変動する

。また、図 5 7 (a - 3) は、当該変動表示が停止する時点 t_{a1} より前に、普図抽選の保留数が数値「1」に加算された場合を想定する。

【 0 7 3 4 】

図 5 7 (a - 3) の具体例では、時点 t_{a1} において開放図柄が停止表示され、開閉扉 1 4 b が作動状態に変化した場合を想定する。なお、図 5 7 (a - 3) では、開放図柄が停止される時点 t_{a1} と開閉扉 1 4 b が作動状態になる時点とが略一致して示される。しかし、実際は、開放図柄の停止後、ウェイト期間が終了した後に開閉扉 1 4 b が作動状態になる。すなわち、開閉扉 1 4 b が作動状態になる時点は、時点 t_{a1} より後になる。後述の図 5 7 (a - 4)、図 5 7 (b - 3) および図 5 7 (b - 4) についても同様である。ただし、開放図柄が停止される時点 t_{a1} と開閉扉 1 4 b が作動状態になる時点とが略一致する構成としてもよい。

10

【 0 7 3 5 】

図 5 7 (a - 3) の具体例では、普通図柄の変動開始時において作動態様 D_a が決定される。また、開閉扉 1 4 b の作動が時点 t_{a2} において終了した場合を想定する。以上の場合、時点 t_{a2} の直後に普通図柄記憶判定処理が実行され、普通図柄の新たな変動表示が開始可能になる。図 5 7 (a - 3) の具体例では、時点 t_{a2} における遊技状態は非時短遊技状態である。したがって、当該普通図柄記憶判定処理において、普通図柄の変動時間として変動時間 H_a が決定される。

【 0 7 3 6 】

図 5 7 (a - 4) は、普通図柄表示装置 2 2 に開放図柄が停止表示される他の具体例を説明するための図である。具体的には、図 5 7 (a - 4) は、上述の図 5 7 (a - 3) と同様に、低確率非時短遊技状態において開始した普通図柄の変動表示が停止される場合を想定する。以上の場合、普通図柄は変動時間 H_a にわたり変動する。また、図 5 7 (a - 4) は、当該変動表示が停止する時点 t_{a1} より前に、普図抽選の保留数が数値「1」に加算された場合を想定する。

20

【 0 7 3 7 】

ただし、図 5 7 (a - 4) の具体例では、新たに普通図柄記憶判定処理が実行される時点（時点 t_{a2} の直後）より前の時点 t_x において、低確率非時短遊技状態から低確率時短遊技状態へ移行する点において、上述の図 5 7 (a - 3) の具体例とは相違する。具体的には、図 5 7 (a - 4) は、開閉扉 1 4 b が動作状態の期間において、低確率非時短遊技状態から低確率時短遊技状態へ移行した場合を想定する。

30

【 0 7 3 8 】

第 3 実施形態では、非時短遊技状態において開始された開閉扉 1 4 b の動作の途中で、時短遊技状態へ移行したとしても、既に決定された作動態様で、開閉扉 1 4 b の動作が継続される。すなわち、普通図柄の変動開始時点で決定された非時短遊技状態の作動態様 D_a は、開閉扉 1 4 b の動作の途中で時短遊技状態に移行したとしても変更されない。以上の構成では、既に決定された開閉扉の作動態様が不要に変更されないため、遊技の公正が害されるという不都合が抑制される。

【 0 7 3 9 】

図 3 1 (a - 4) の具体例では、時点 t_{a2} の直後の普通図柄記憶判定処理において、非時短遊技状態で取得された当り判定用乱数値が判定される。ただし、時点 t_{a2} における遊技状態は時短遊技状態である。したがって、普通図柄記憶判定処理では、時短遊技状態における当選確率で普図抽選（当り判定処理）が実行される。また、当該普通図柄記憶判定処理では、普通図柄の変動時間として変動時間 H_b が決定され、開閉扉 1 4 b の作動態様として作動態様 D_b が決定される。

40

【 0 7 4 0 】

図 5 7 (b - 1) は、普通図柄表示装置 2 2 にハズレ図柄が停止表示される他の具体例を説明するための図である。具体的には、図 5 7 (b - 1) は、低確率時短遊技状態（第 2 時短遊技状態および第 3 時短遊技状態を含む）において開始された普通図柄の変動表示が時点 t_{a1} で停止する場合を想定する。上述した通り、時短遊技状態において普通図柄

50

は変動時間 Hb にわたり変動する。また、図 57 (b-1) は、当該変動表示が停止する時点 $ta1$ より前に、普図抽選の保留数が数値「1」に加算された場合を想定する。

【0741】

以上の図 57 (b-1) の具体例では、普通図柄が停止した時点 $ta1$ からウェイト期間（約 0.5 秒間）が経過する時点 $ta2$ まで、普通図柄が停止表示される。図 57 (b-1) の具体例では、時点 $ta2$ における遊技状態は低確率時短遊技状態である。したがって、時点 $ta2$ の直後に実行される普通図柄記憶判定処理では変動時間 Hb が決定される。

【0742】

図 57 (b-2) は、普通図柄表示装置 22 にハズレ図柄が停止表示される他の具体例を説明するための図である。具体的には、図 57 (b-2) は、上述の図 57 (b-1) と同様に、低確率時短遊技状態において開始された普通図柄の変動表示が時点 $ta1$ で停止する場合を想定する。また、図 57 (b-2) は、当該変動表示が停止する時点 $ta1$ より前に、普図抽選の保留数が数値「1」に加算された場合を想定する。

【0743】

ただし、図 57 (b-2) の具体例では、新たに普通図柄記憶判定処理が実行される時点（ウェイト期間が終了する時点 $ta2$ の直後）より前の時点 tx において、低確率時短遊技状態から低確率非時短遊技状態へ移行する点において、上述の図 57 (b-1) の具体例とは相違する。具体的には、図 57 (b-2) の具体例は、普通図柄の変動表示中の時点 tx において、低確率時短遊技状態から低確率非時短遊技状態へ移行した場合を想定する。以上の場合としては、例えば、第 2 時短遊技状態または第 3 時短遊技状態の残り回数 $M(2, 3)$ が時点 tx において数値「0」に減算された場合が考えられる。

【0744】

第 3 実施形態では、時短遊技状態において開始された普通図柄の変動表示の途中で非時短遊技状態へ移行したとしても、変動時間 Hb になるまで当該変動表示が継続される。すなわち、普通図柄の変動開始時点で決定された時短遊技状態の変動時間 Hb は、変動表示の途中で非時短遊技状態に移行したとしても変更されない。例えば、図 57 (b-2) の具体例では、時点 $ta1$ で停止する普通図柄の変動表示の途中で非時短遊技状態へ移行したとしても、変動時間 Hb になるまで当該変動表示は継続される。以上の構成では、既に決定された普通図柄の変動時間が不要に変更されないため、遊技の公正が害されるという不都合が抑制される。

【0745】

図 57 (b-2) の具体例では、時点 $ta2$ の直後の普通図柄記憶判定処理において、時短遊技状態で取得された当り判定用乱数値が判定される。ただし、時点 $ta2$ における遊技状態は非時短遊技状態である。したがって、当該普通図柄記憶判定処理では、非時短遊技状態の当選確率で普図抽選が実行される。また、当該普通図柄記憶判定処理では、普通図柄の変動時間として変動時間 Ha が決定され、開閉扉 14b の作動態様として作動態様 Da が決定される。

【0746】

図 57 (b-3) は、普通図柄表示装置 22 に開放図柄が停止表示される他の具体例を説明するための図である。具体的には、図 57 (b-3) は、上述の図 57 (b-1) および図 57 (b-2) と同様に、低確率時短遊技状態において開始された普通図柄の変動表示が時点 $ta1$ で停止する場合を想定する。また、図 57 (b-3) は、当該変動表示が停止する時点 $ta1$ より前に、普図抽選の保留数が数値「1」に加算された場合を想定する。

【0747】

図 57 (b-3) の具体例では、時点 $ta1$ において開放図柄が停止表示され、開閉扉 14b が作動に変化した場合を想定する。上述した通り、時短遊技状態では開閉扉 14b の作動態様として作動態様 Db が決定される。図 57 (b-3) の具体例では、開閉扉 14b の作動状態が時点 $ta2$ において終了した場合を想定する。以上の場合、新たな変動

10

20

30

40

50

表示が開始するための普通図柄記憶判定処理が時点 t_{a2} の直後に実行される。図 57 (b-3) の具体例では、時点 t_{a2} における遊技状態は時短遊技状態である。したがって、時点 t_{a2} の直後の普通図柄記憶判定処理で決定される普通図柄の変動時間は変動時間 Hb である。

【0748】

図 57 (b-4) は、普通図柄表示装置 22 に開放図柄が停止表示される他の具体例を説明するための図である。図 57 (b-4) は、上述の図 57 (b-3) と同様に、変動表示が停止する時点 t_{a1} より前に普図抽選の保留数が数値「1」に加算され、開閉扉 14b の作動が時点 t_{a2} において終了した場合を想定する。ただし、図 57 (b-4) の具体例では、普通図柄記憶判定処理が実行される時点（時点 t_{a2} の直後）より前の時点 t_x において、低確率時短遊技状態から低確率非時短遊技状態へ移行する点において、上述の図 57 (b-3) の具体例とは相違する。具体的には、図 57 (b-4) は、開閉扉 14b が動作状態の期間において、低確率時短遊技状態から低確率非時短遊技状態へ移行した場合を想定する。

10

【0749】

第 3 実施形態では、時短遊技状態において開始した開閉扉 14b の動作の途中で、非時短遊技状態へ移行したとしても、既に決定された作動態様で、開閉扉 14b の動作が継続される。すなわち、普通図柄の変動開始時点で決定された時短遊技状態の作動態様 D_b は、開閉扉 14b の動作の途中で非時短遊技状態に移行したとしても変更されない。以上の構成では、既に決定された開閉扉の作動態様が不要に変更されないため、遊技の公正が害

20

【0750】

図 57 (b-4) の具体例では、時点 t_{a2} の直後の普通図柄記憶判定処理において、時短遊技状態で取得された当り判定用乱数値が判定される。ただし、時点 t_{a2} における遊技状態は非時短遊技状態である。したがって、当該普通図柄記憶判定処理では、非時短遊技状態の当選確率で普図抽選が実行される。また、当該普通図柄記憶判定処理では、普通図柄の変動時間として変動時間 Ha が決定され、開閉扉 14b の作動態様として作動態様 Da が決定される。

【0751】

図 58 (a) および、図 58 (b) は、普通図柄表示装置 22 が普通図柄を変動する期間、および、開閉扉 14b が作動する期間との関係を説明するための他の図である。なお、以上の各図には、普通図柄が変動する期間および開閉扉 14b が作動する期間に加え、各時点における遊技状態が示される（上述の図 31 と同様）。

30

【0752】

図 58 (a) は、普通図柄表示装置 22 に開放図柄が停止表示される他の具体例を説明するための図である。図 58 (a) の具体例では、時点 t_x において低確率非時短遊技状態から時短遊技状態へ移行し、その後、時点 t_a において開放図柄が停止表示された場合を想定する。以上の場合、図 58 (a) に示す通り、時点 t_a の直後から、開閉扉 14b が作動態様 D_b で制御される。すなわち、普通図柄表示装置 22 の変動表示が非時短遊技状態で開始されたとしても、開放図柄が停止表示した時点で時短遊技状態へ移行している場合、開閉扉 14b は作動態様 D_b で制御される。

40

【0753】

図 58 (b) は、普通図柄表示装置 22 に開放図柄が停止表示される他の具体例を説明するための図である。図 58 (b) の具体例では、時点 t_x において時短遊技状態から低確率非時短遊技状態へ移行し、その後、時点 t_a において開放図柄が停止表示された場合を想定する。以上の場合、図 58 (b) に示す通り、時点 t_a の直後から、開閉扉 14b が作動態様 Da で制御される。すなわち、普通図柄表示装置 22 の変動表示が時短遊技状態で開始されたとしても、開放図柄が停止表示した時点で非時短遊技状態へ移行している場合、開閉扉 14b は作動態様 Da で制御される。

【0754】

50

図 5 9 (a) は、第 2 時短遊技状態が終了する場合の具体例を説明するための図である。上述した通り、1 0 0 0 回の遊技が実行されると第 2 時短遊技状態は終了する。また、第 2 時短遊技状態は、大当り遊技に当選すると、遊技回数が 1 0 0 0 回に達する前に終了する場合がある。図 5 9 (a) は、第 2 時短遊技状態が大当り遊技に当選した契機で終了する具体例を示す。

【 0 7 5 5 】

図 5 9 (a) には、第 2 時短遊技状態が作動する期間、および、各時点における第 2 時短遊技状態の残り回数 M 2 が示される。また、図 5 9 (a) には、第 1 時短遊技状態が作動する期間、および、第 1 時短遊技状態の残り回数 M 1 が示される。さらに、図 5 9 (a) には、大当り遊技の期間（オープニング期間およびエンディング期間を含む）が示される。

10

【 0 7 5 6 】

図 5 9 (a) の具体例では、第 2 時短遊技状態の時点 t b 1 において大当り遊技が開始した場合を想定する。また、時点 t b 1 の直前における残り回数 M 2 は数値「8 0 0」である。以上の場合、時点 t b 1 において上述の大当り時初期化处理が実行される。したがって、残り回数 M 2 は数値「0」にクリアされ、第 2 時短遊技状態が終了する。

【 0 7 5 7 】

図 5 9 (a) の具体例では、時点 t b 2 において大当り遊技が終了した場合を想定する。以上の場合、時点 t b 2 において、第 1 時短遊技状態の残り回数 M 1 に初期値「1 0 0」が設定され、第 1 時短遊技状態が開始される。また、大当り遊技が終了した際に、第 2 時短遊技状態は再開しない。

20

【 0 7 5 8 】

図 5 9 (b) は、第 3 時短遊技状態が終了する場合の具体例を説明するための図である。上述した通り、1 0 0 回または 1 0 0 0 回の遊技が実行されると第 3 時短遊技状態は終了する。また、第 3 時短遊技状態は、大当り遊技に当選した契機で終了する場合がある。図 5 9 (b) は、第 3 時短遊技状態が大当り遊技に当選した契機で終了する具体例を示す。

【 0 7 5 9 】

図 5 9 (b) には、第 3 時短遊技状態が作動する期間、および、各時点における第 3 時短遊技状態の残り回数 M 3 が示される。また、図 5 9 (b) には、第 1 時短遊技状態が作動する期間、および、第 1 時短遊技状態の残り回数 M 1 が示される。さらに、図 5 9 (b) には、大当り遊技の期間（オープニング期間およびエンディング期間を含む）が示される。

30

【 0 7 6 0 】

図 5 9 (b) の具体例では、第 3 時短遊技状態の時点 t c 1 において大当り遊技が開始した場合を想定する。また、時点 t c 1 の直前における残り回数 M 3 は数値「1 0」である。以上の場合、時点 t c 1 において上述の大当り時初期化处理が実行される。したがって、残り回数 M 3 は数値「0」にクリアされ、第 3 時短遊技状態が終了する。

【 0 7 6 1 】

図 5 9 (b) の具体例では、時点 t c 2 において大当り遊技が終了した場合を想定する。以上の場合、時点 t c 2 において、第 1 時短遊技状態の残り回数 M 1 に初期値「1 0 0」が設定され、第 1 時短遊技状態が開始される。また、大当り遊技が終了した際に、第 3 時短遊技状態は再開しない。

40

【 0 7 6 2 】

ところで、第 1 時短遊技状態は 1 0 0 回の遊技で終了する。また、低確率遊技状態が 8 0 0 回の遊技にわたり継続すると第 2 時短遊技状態が開始される。以上の構成では、第 2 時短遊技状態が開始する前に第 1 時短遊技状態が終了するため、第 1 時短遊技状態および第 2 時短遊技状態が重複して作動する期間は設けられない。ただし、第 1 時短遊技状態および第 2 時短遊技状態が重複して作動する期間が生じ得る構成としてもよい。例えば、第 1 時短遊技状態の残り回数 M 1 の初期値として「8 0 0 回」より多い数値が設定され得る

50

構成が考えられる。以上の構成では、第1時短遊技状態が800回に達した以降の低確率遊技状態では、第1時短遊技状態および第2時短遊技状態が重複して作動する。

【0763】

また、第1時短遊技状態を含む時短遊技状態では、時短図柄が停止表示されたとしても第3時短遊技状態へ移行しない。以上の構成では、第1時短遊技状態および第3時短遊技状態が重複して作動する期間は設けられない。ただし、第1時短遊技状態および第3時短遊技状態が重複して作動する期間が生じ得る構成としてもよい。例えば、第1時短遊技状態において時短図柄が停止表示されると、その後の期間において、第1時短遊技状態および第3時短遊技状態が重複して作動する構成が考えられる。以下で詳細に説明するが、第3実施形態では、第2時短遊技状態および第3時短遊技状態は重複して作動し得る。

10

【0764】

図59(c)は、第2時短遊技状態および第3時短遊技状態が重複して作動する場合の具体例を説明するための図である。図59(c)には、第2時短遊技状態が作動する期間および第3時短遊技状態が作動する期間が示される。また、図59(c)には、各時点における、第2時短遊技状態の残り回数M2および第3時短遊技状態の残り回数M3および累積回数mが示される。図59(c)の具体例では、第3時短遊技状態の時点td1において、累積回数mが作動回数「800」に達した場合を想定する。以上の場合、時点td1から第2時短遊技状態が作動する。また、図59(c)の具体例では、第2時短遊技状態が開始した直後において、第3時短遊技状態の残り回数M3が数値「X」（ただし、 $0 < X < 1000$ ）の場合を想定する。

20

【0765】

図59(c)に示す通り、時点td1以降の期間では、第2時短遊技状態および第3時短遊技状態の双方が作動する。また、第2時短遊技状態および第3時短遊技状態の双方が作動する期間では、残り回数M2および残り回数M3の各々から数値「1」が各遊技において減算される。図59(c)の具体例では、時点td2において残り回数M3が数値「0」に減算される場合を想定する。以上の場合、時点td2において第3時短遊技状態が終了する。

【0766】

図59(c)の具体例では、時点td2における残り回数M2($1000 - X$)が数値「1」以上になる。以上の具体例では、時点td2において、第3時短遊技状態が終了する一方、第2時短遊技状態は継続する。図59(c)の具体例では、時点td2の後の時点td3において、残り回数M2が数値「0」に減算され、第2時短遊技状態が終了する。

30

【0767】

以上の第3実施形態では、累積回数mが作動回数nに達した場合、第3時短遊技状態であっても第2時短遊技状態が作動する。したがって、累積回数mが作動回数nに達した遊技状態によっては第2時短遊技状態が作動しない構成と比較して、遊技者が過度に不利になる不都合が抑制される。また、第3実施形態では、2個の時短遊技状態（第2時短遊技状態および第3時短遊技状態）が重複して作動する期間では、双方の時短遊技状態の残り回数が減算される。したがって、例えば、2個の時短遊技状態が重複して作動する期間において、一方の時短遊技状態の残り遊技回数の減算が停止し、他方の時短遊技状態が終了した後に当該一方の時短遊技状態が再開する構成と比較して、時短遊技状態が過度に長期化する不都合が抑制されるという利点がある。

40

【0768】

また、上述した通り、第3実施形態では、普通図柄の変動時間、普通図柄が停止して表示される時間（ウェイト期間の時間）および普図抽選で当選した際の開閉扉14bの作動態様が各時短遊技状態で共通である。すなわち、開閉扉14bの開放態様が各時短遊技状態で共通である。

【0769】

仮に、開閉扉14bの開放態様が各時短遊技状態で相違する対比例を想定する。以上の

50

対比例では、時短遊技状態が重複した場合、何れの時短遊技状態の開放態様を優先すべきかが問題となる。第3実施形態によれば、以上の問題が抑制される。

【0770】

また、以上の対比例において、時短遊技状態が重複した後に、一方の時短遊技状態が終了し、他方の時短遊技状態が継続した場合、開閉扉14bの開放態様に変化する構成が採用された場合を想定する。例えば、以上の対比例において、時短遊技状態A（開放態様は開放態様KA）および時短遊技状態B（開放態様は開放態様KB）が重複した場合を想定する。また、以上の場合において、時短遊技状態Aおよび時短遊技状態Bが重複する期間では、時短遊技状態Aの開放態様KAで開閉扉14bが制御されるものとする。さらに、時短遊技状態Aおよび時短遊技状態Bが重複した後に、時短遊技状態Aが終了し、時短遊技状態Bが継続した場合を想定する。以上の場合、開閉扉14bの開放態様が開放態様KAから開放態様KBに変化する。

10

【0771】

以上の対比例では、時短遊技状態が継続しているにも関わらず開放態様に変化するため、遊技者によっては、違和感を感じる不都合が生じ得る。第3実施形態によれば、以上の不都合が抑制される。なお、上述の対比例において、時短遊技状態Aおよび時短遊技状態Bが重複した後に、時短遊技状態Aが終了し、時短遊技状態Bが継続した場合、その後の時短遊技状態Bでは開閉扉14bが開放態様KAで制御される構成としてもよい。以上の構成では、時短遊技状態Aが終了した際に開放態様に変化しないため、上述の不都合が抑制される。

20

【0772】

図60(a)から図60(c)は、第2時短遊技状態および第3時短遊技状態の前後における、右打ちランプ28の態様（点灯、消灯）を説明するための図である。上述した通り、右打ちランプ28は、時短遊技状態において点灯し、当該時短遊技状態が終了して低確率非時短遊技状態へ移行する際に消灯する。また、遊技機1からは各種の外部情報信号が外部装置（例えば、ホールコンピュータ）へ出力される。以上の各種の外部情報信号には有利期間信号が含まれる。

【0773】

有利期間信号は、大当たり遊技の開始時（オープニング期間開始時）、第2時短遊技状態の開始時および第3時短遊技状態の開始時においてON状態に変化し、その後、低確率非時短遊技状態へ移行するまでON状態で維持される。以上の有利期間信号は、左打ちで遊技するより右打ちで遊技すると有利な遊技状態（大当たり遊技、低確率時短遊技状態、高確率時短遊技状態）においてON状態になるとも換言される。

30

【0774】

図60(a)から図60(c)には、各時点における有利期間信号の状態（ON、OFF）が示される。また、図60(a)から図60(c)には、各時点における累積回数mが示される。なお、低確率非時短遊技状態で小当たり遊技が実行される場合、有利期間信号をOFF状態で維持してもよいし、一時的にON状態にしてもよい。

【0775】

図60(a)は、第2時短遊技状態の前後における、右打ちランプ28の態様の具体例を説明するための図である。図60(a)の具体例では、時点te1において累積回数mが作動回数「800」に達し、第2時短遊技状態へ移行する場合を想定する。図60(a)に示す通り、第2時短遊技状態へ移行する前の低確率非時短遊技状態では、有利期間信号はOFF状態であり、右打ちランプ28は消灯する。

40

【0776】

以上の図60(a)の具体例では、時点te1において右打ちランプ28が点灯開始する。すなわち、右打ちランプ28は、第2時短遊技状態の開始時と略同時に点灯開始する。具体的には、第3実施形態では、特別図柄の停止時（特別図柄停止時処理）において累積回数mが判定され、その直後に第2時短フラグがON状態に変更される。メインCPU111は、第2時短フラグをON状態にするまで（特別図柄が停止するまで）は、右打ち

50

ランプ 28 を消灯で維持し、第 2 時短フラグを ON 状態にした直後（略同時）に右打ちランプ 28 を点灯する。また、メイン CPU 111 は、第 2 時短フラグを ON 状態にするまでは、有利期間信号を OFF 状態で維持し、第 2 時短フラグを ON 状態にした直後に有利期間信号を ON 状態に変化させる。第 3 実施形態のメイン CPU 111 は、第 2 時短遊技状態へ移行した時点において、特別図柄の保留数が 0 個であったとしても、右打ちランプ 28 を点灯し、有利期間信号を ON 状態にする。

【0777】

図 60 (a) の具体例では、1000 回の遊技が実行されて第 2 時短遊技状態が時点 t_{e2} で終了した場合を想定する。以上の場合、時点 t_{e2} から低確率非時短遊技状態が開始される。以上の時点 t_{e2} は、第 2 時短遊技状態の 1000 回目の遊技において特別図柄が停止した時点である。図 60 (a) に示す通り、右打ちランプ 28 は、第 2 時短遊技状態の 1000 回目の遊技において特別図柄が停止するまで点灯し、その後、消灯する。また、有利期間信号は、第 2 時短遊技状態の 1000 回目の遊技において特別図柄が停止するまで ON 状態で維持され、その後、OFF 状態に変化する。

【0778】

上述した通り、第 3 実施形態では、特別図柄が停止表示された際に、時短終了判定処理の前に第 3 時短移行判定処理が実行される（上述の図 53 参照）。以上の構成において、仮に、第 2 時短遊技状態の最後の遊技で時短図柄が停止表示された場合を想定する。以上の場合、第 3 時短移行判定処理が実行される時点では、第 2 時短遊技状態である（第 2 時短フラグが ON 状態である）。また、第 3 時短移行判定処理では、低確率非時短状態以外では、第 3 時短遊技状態へ移行しない。したがって、第 2 時短遊技状態の最後の遊技で時短図柄が停止表示されても第 3 時短遊技状態へ移行しない（時短図柄は無効になる）。

【0779】

以上の説明から理解される通り、第 3 実施形態では、第 2 時短遊技状態の最後の遊技で時短図柄が停止表示されたとしても、第 3 時短遊技状態へ移行しないで（低確率非時短遊技状態へ移行し）、右打ちランプ 28 が消灯し、有利期間信号は OFF 状態になる。ただし、特別図柄が停止表示された際に、時短終了判定処理の後に第 3 時短移行判定処理が実行される構成としてもよい。以上の構成では、第 2 時短遊技状態の最後の遊技で時短図柄が停止表示された場合、その後、第 3 時短遊技状態へ移行する。第 3 実施形態のメイン CPU 111 は、第 2 時短遊技状態が終了した時点において、特別図柄の保留数が 0 個であったとしても、右打ちランプ 28 を消灯し、有利期間信号を OFF 状態にする。

【0780】

図 60 (b) は、第 3 時短遊技状態の前後における、右打ちランプ 28 の態様の具体例を説明するための図である。図 60 (b) の具体例では、時点 t_{f1} において時短図柄が停止し、第 3 時短遊技状態へ移行する場合を想定する。図 60 (c) に示す通り、第 3 時短遊技状態へ移行する前の低確率非時短遊技状態では、有利期間信号は OFF 状態であり、右打ちランプ 28 は消灯する。

【0781】

以上の図 60 (b) の具体例では、時点 t_{f1} において右打ちランプ 28 が点灯する。すなわち、右打ちランプ 28 は、第 3 時短遊技状態の開始時と略同時に点灯する。具体的には、第 3 実施形態では、特別図柄の停止時（特別図柄停止時処理）において時短図柄が停止されたか否かが判定され、その直後に第 3 時短フラグが ON 状態に変更される。メイン CPU 111 は、第 3 時短フラグを ON 状態にするまで（特別図柄が停止するまで）は、右打ちランプ 28 を消灯で維持し、第 3 時短フラグを ON 状態にした直後（略同時）に右打ちランプ 28 を点灯する。また、メイン CPU 111 は、第 3 時短フラグを ON 状態にするまでは、有利期間信号を OFF 状態で維持し、第 3 時短フラグを ON 状態にした直後に有利期間信号を ON 状態に変化させる。なお、メイン CPU 111 は、第 3 時短遊技状態へ移行した時点において、特別図柄の保留数が 0 個であったとしても、右打ちランプ 28 を点灯し、有利期間信号を ON 状態にする。

【0782】

図 60 (b) の具体例では、時点 t_{f1} において時短図柄のうち特別図柄 J1 が停止表示された場合を想定する。以上の場合、第 3 時短遊技状態の残り回数 $M3$ の初期値は「100 回」である。また、図 60 (b) の具体例では、100 回の遊技が実行されて第 3 時短遊技状態が時点 t_{f2} で終了した場合を想定する。さらに、図 60 (b) の具体例では、第 3 時短遊技状態の 100 回目の遊技が終了した時点 t_{f2} において、累積回数 m が数値「1000」ではない場合（第 2 時短遊技状態の移行契機が非成立の場合）を想定する。以上の場合、時点 t_{f2} から低確率非時短遊技状態が開始される。以上の時点 t_{f2} は、第 3 時短遊技状態の 100 回目の遊技において特別図柄（ただし、大当り図柄は除く）が停止した時点である。

【0783】

以上の図 60 (b) の具体例では、右打ちランプ 28 は、第 3 時短遊技状態の 100 回目の遊技において特別図柄が停止するまで点灯し、その後、消灯する。また、有利期間信号は、第 3 時短遊技状態の 100 回目の遊技において特別図柄が停止するまで ON 状態で維持され、その後、OFF 状態に変化する。

【0784】

第 3 実施形態では、第 2 時短遊技状態の最後の遊技で時短図柄が停止表示された場合と同様に、第 3 時短遊技状態の最後の遊技で時短図柄が停止表示された場合は第 3 時短遊技状態へ移行しないで（低確率非時短遊技状態へ移行し）、右打ちランプ 28 が消灯し、有利期間信号は OFF 状態になる。なお、メイン CPU 111 は、第 3 時短遊技状態が終了した時点において、特別図柄の保留数が 0 個であったとしても、右打ちランプ 28 を消灯し、有利期間信号を OFF 状態にする。

【0785】

図 60 (c) は、第 3 時短遊技状態の前後における、右打ちランプ 28 の態様の他の具体例を説明するための図である。図 60 (c) の具体例では、上述の図 60 (b) と同様に、時点 t_{g1} において特別図柄 J1（時短図柄）が停止し、第 3 時短遊技状態へ移行した場合を想定する。ただし、上述の図 60 (b) の具体例では、第 3 時短遊技状態が終了した時点 t_{f2} において、第 2 時短遊技状態の移行契機が非成立の場合を想定したが、図 60 (c) の具体例では、第 2 時短遊技状態の移行契機が成立する場合を想定する。

【0786】

具体的には、図 60 (c) の具体例では、第 3 時短遊技状態の最終遊技の終了時点である時点 t_{g2} において、累積回数 m が数値「1000」に加算される。以上の具体例では、時短終了判定処理で第 3 時短フラグが OFF 状態に変化する直前に、第 2 時短移行判定処理において第 2 時短フラグが ON 状態に変化する。また、第 2 時短移行判定処理の直後の時短終了判定処理において、第 3 時短フラグが OFF 状態に変化する。以上の場合、時点 t_{g2} の前後において、第 2 時短フラグおよび第 3 時短フラグの双方が OFF 状態の期間が生じない。したがって、時点 t_{g2} の前後において、右打ちランプ 28 が点灯した状態で維持され、外部情報信号が ON 状態で維持される。

【0787】

なお、時点 t_{g2} の直後に有利期間信号が一時的に OFF 状態に変化する構成としてもよい。以上の構成では、第 3 時短遊技状態の終了時に第 2 時短遊技状態が開始する場合であっても、第 3 時短遊技状態が終了した旨を有利期間信号から把握できる。また、第 3 時短遊技状態が終了し、且つ、第 2 時短遊技状態が開始される際に、右打ちを継続すべき旨が報知される構成としてもよい。以上の構成では、第 3 時短遊技状態が終了した旨、および、第 2 時短遊技状態は開始する旨が実質的に報知される。また、第 2 時短遊技状態の途中で第 3 時短遊技状態が終了した際に、右打ちを継続すべき旨が報知される構成としてもよい。

【0788】

図 61 (a-1) から図 61 (a-3) は、時短遊技状態が開始される際に表示される各画像を説明するための図である。図 61 (a-1) から図 61 (a-3) には、各時点で実行される演出、演出図柄 GA が表示される期間、および、各時点で画像表示装置 31

10

20

30

40

50

に表示される背景画像 G H が示される。

【0789】

第3実施形態では、時短遊技状態が開始される際に、後述の突入画像 G T、防止画像 G Q 2 および警告画像 G Q 2 が表示される。突入画像 G T は、時短遊技状態が開始される旨を報知するための画像である（後述の図 6 1（b-1）から図 6 1（b-3）参照）。防止画像 G Q 2 は、遊技者が遊技用装置に挿入したカード（会員カード、ビジターカード）の取り忘れを防止するために表示される画像である（後述の図 6 1（b-1）参照）。また、警告画像 G Q 2 は、遊技依存を警告するための画像である（後述の図 6 1（b-2）参照）。図 6 1（a-1）から図 6 1（a-3）には、突入画像 G T、防止画像 G Q 2 および警告画像 G Q 2 が表示される期間が示される。

10

【0790】

図 6 1（a-1）は、時短遊技状態のうち第1時短遊技状態が開始される際に表示される各画像を説明するための図である。図 6 1（a-1）には、第1時短遊技状態へ移行した後に表示される各画像に加え、第1時短遊技状態へ移行する前の大当り遊技で表示される各画像も示される。上述した通り、大当り遊技は「オープニング期間」「ラウンド期間」および「エンディング期間」を含んで構成される。図 6 1（a-1）の具体例では、時点 t h 1 において大当り遊技のエンディング期間が開始され（ラウンド期間が終了し）、時点 t h 2 においてエンディング期間が終了した場合を想定する。

【0791】

図 6 1（a-1）に示す通り、大当り遊技のラウンド期間では、大当り中演出が実行される。大当り中演出では、例えば、予め定められた動画像が表示される。また、大当り中演出では、背景画像 G H のうち大当り中背景画像が表示される。大当り中背景画像は、例えば、上述の動画像に応じた画像である。

20

【0792】

図 6 1（a-1）に示す通り、大当り遊技では、演出図柄 G A は表示されない。また、大当り遊技では、小図柄 G a、第4図柄 G C および保留数画像 G D は表示されない。ただし、大当り遊技において、演出図柄 G A を非表示にする一方、小図柄 G a、第4図柄 G C および保留数画像 G D が表示される構成としてもよい。大当り遊技のちラウンド期間では、突入画像 G T、防止画像 G Q 2 および警告画像 G Q 2 は表示されない。

【0793】

図 6 1（a-1）に示す通り、大当り遊技のエンディング期間（時点 t h 1 から時点 t h 2 までの期間）では、時短突入演出が実行される。時短突入演出では、突入画像 G T が表示されて時短遊技状態（図 6 1（a-1）の具体例では第1時短遊技状態）へ移行する旨が報知される。以上の時短突入演出では、背景画像 G H のうち突入時背景画像 G H z が表示される。

30

【0794】

また、時短突入演出が実行される期間において、上述の防止画像 G Q 2 および警告画像 G Q 2 が表示される。具体的には、時短突入演出が開始された直後に防止画像 G Q 2 が表示される。また、時短突入演出が開始されてから予め定められた時間が経過すると、防止画像 G Q 2 に替えて警告画像 G Q 2 が表示される。以上の警告画像 G Q 2 は、予め定められた時間が経過すると非表示になる。

40

【0795】

なお、防止画像 G Q 2 および警告画像 G Q 2 が表示される期間は、上述の例に限定されない。例えば、防止画像 G Q 2 の表示期間（全てまたは一部）において警告画像 G Q 2 が表示される構成としてもよい。また、第1時短遊技状態の開始直後に防止画像 G Q 2 および警告画像 G Q 2 が表示されてもよいし、第1時短遊技状態の終了直前に防止画像 G Q 2 および警告画像 G Q 2 が表示されてもよい。

【0796】

大当り遊技のエンディング期間が終了すると、第1時短遊技状態が開始され、時短中演出が実行される。図 6 1（a-1）に示す通り、第1時短遊技状態が開始されると、演出

50

図柄 G A が表示される。また、第 1 時短遊技状態が開始されると、小図柄 G a、第 4 図柄 G C および保留数画像 G D が表示され、突入時背景画像 G H z に替えて時短背景画像 G H y が表示される。

【0797】

図 6 1 (a - 2) は、第 2 時短遊技状態が開始される際に表示される各画像を説明するための図である。図 6 1 (a - 2) には、第 2 時短遊技状態へ移行した後に表示される各画像に加え、第 2 時短遊技状態へ移行する前の低確率非時短遊技状態において表示される各画像が示される。図 6 1 (a - 2) の具体例では、時点 t i 1 において第 2 時短遊技状態へ移行した場合を想定する。

【0798】

図 6 1 (a - 2) に示す通り、低確率非時短遊技状態では、通常中演出が実行される。具体的には、第 2 時短遊技状態へ移行する遊技では、ハズレ図柄が停止表示されるハズレ変動演出が実行される。なお、第 2 時短遊技状態へ移行する遊技では、他の低確率非時短遊技状態とは相違するハズレ変動演出が実行される構成としてもよい。低確率非時短遊技状態では、上述した演出図柄 G A x が表示される。また、低確率非時短遊技状態では、上述した通常背景画像 G H x が表示される。

【0799】

図 6 1 (a - 2) に示す通り、第 2 時短遊技状態が開始されると、上述の時短突入演出が実行される。以上の時短突入演出が開始されると、通常背景画像 G H x に替えて突入時背景画像 G H z が表示され、突入画像 G T が表示される。また、以上の時短突入演出では、演出図柄 G A y が表示される。さらに、以上の時短突入演出では、小図柄 G a、第 4 図柄 G C および保留数画像 G D が表示される。

【0800】

第 3 実施形態では、第 2 時短遊技状態の最初の遊技が実行されるか否か（第 2 時短遊技状態移行時における保留数の有無）によらず時短突入演出が実行される。図 6 1 (a - 2) に示す通り、時短突入演出は予め定められた時間にわたり実行され、その後、時短中演出が実行される。時短中演出は、特別図柄の変動パターンに応じた演出であり、演出図柄 G A の変動態様に応じた時短背景画像 G H y が表示される。第 2 時短遊技状態が作動する場合、時短突入演出および時短中演出において、防止画像 G Q 2 および警告画像 G Q 2 は表示されない。

【0801】

なお、第 3 実施形態では、第 2 時短遊技状態へ移行する際の時短突入演出において、特別図柄が変動表示され、演出図柄 G A が変動表示される場合がある。以上の事情を考慮して、時短突入演出において、時短中演出の時短背景画像 G H y が表示される構成としてもよい。以上の説明から理解される通り、本発明の「第 2 遊技状態」へ移行する際に表示される「背景画像」は、突入時背景画像 G H z および時短背景画像 G H y の双方を含む概念である。

【0802】

図 6 1 (a - 3) は、第 3 時短遊技状態が開始される際に表示される各画像を説明するための図である。図 6 1 (a - 3) には、第 3 時短遊技状態へ移行した後に表示される各画像に加え、第 3 時短遊技状態へ移行する前の低確率非時短遊技状態において表示される各画像が示される。図 6 1 (a - 3) の具体例では、時点 t j 1 において第 3 時短遊技状態へ移行した場合を想定する。

【0803】

図 6 1 (a - 3) に示す通り、低確率非時短遊技状態では、通常中演出が実行される。具体的には、第 3 時短遊技状態へ移行する遊技では、時短図柄が停止表示される時短移行演出が実行される。図 6 1 (a - 3) に示す通り、第 3 時短遊技状態が開始されると、上述の時短突入演出が実行される。以上の時短突入演出は、例えば、予め定められた時間にわたり実行される。以上の時短突入演出が開始されると、通常背景画像 G H x に替えて突入時背景画像 G H z が表示され、突入画像 G T が表示される。

【0804】

第3時短遊技状態が開始される際の時短突入演出では、演出図柄G A yが表示される。以上の時短突入演出では、小図柄G a、第4図柄G Cおよび保留数画像G Dが表示され、防止画像G Q 2および警告画像G Q 2は表示されない。第3実施形態では、第3時短遊技状態の最初の遊技が実行されるか否か（第3時短遊技状態移行時における保留数の有無）によらず時短突入演出が実行される。

【0805】

ところで、第1時短遊技状態が開始される際の時短突入演出は、大当り遊技のエンディング期間に実行される。したがって、演出図柄G A、小図柄G a、第4図柄G Cおよび保留数画像G Dを表示する必要性が低い。一方、第2時短遊技状態または第3時短遊技状態が開始される際の時短突入演出が実行される期間は、大当り遊技のエンディング期間ではない。したがって、演出図柄G A、小図柄G a、第4図柄G Cおよび保留数画像G Dを表示する必要性が高い。

10

【0806】

仮に、第2時短遊技状態または第3時短遊技状態が開始される際の時短突入演出において、上述の各画像（演出画像G Aなど）に加え防止画像G Q 2が表示される構成を想定する。以上の構成では、画像表示装置31に表示される画像の個数が過多になる不都合が生じ易くなる。また、以上の不都合は、第2時短遊技状態または第3時短遊技状態が開始される際の時短突入演出において、警告画像G Q 2が表示される構成を採用した場合も生じ得る。

20

【0807】

以上の事情を考慮して、第3実施形態では、第2時短遊技状態が開始される際の時短突入演出、および、第3時短遊技状態が開始される際の時短突入演出において、防止画像G Q 2が表示されない構成を採用した。また、第2時短遊技状態が開始される際の時短突入演出、および、第3時短遊技状態が開始される際の時短突入演出において、警告画像G Q 2が表示されない構成を採用した。以上の構成によれば、上述の不都合が抑制される。

【0808】

なお、第2時短遊技状態が開始される際の時短突入演出、または、第3時短遊技状態が開始される際の時短突入演出において、小図柄G aを表示し、演出図柄G Aの表示が省略される構成としてもよい。以上の構成によれば、上述の不都合が抑制されるという効果は格別に顕著である。

30

【0809】

図61（b-1）および図61（b-2）は、第1時短遊技状態が開始される際の時短突入演出で表示される画面の模擬図である。具体的には、図61（b-1）は、防止画像G Q 2が表示される画面の模擬図である。また、図61（b-2）は、警告画像G Q 2が表示される画面の模擬図である。図61（b-1）および図61（b-2）に示す通り、以上の各画面には、突入画像G Tが表示される。また、以上の各画面には、右打ち画像G s yが表示される。なお、右打ち画像G s yは、大当り遊技の開始時から第1時短遊技状態の開始時以降の期間において、画像表示装置31に表示される。

【0810】

40

図61（b-3）は、第2時短遊技状態が開始した際の時短突入演出で表示される画面の模擬図である。図61（b-3）に示す通り、第2時短遊技状態が開始した際の時短突入演出では、突入画像G Tが表示される。また、以上の時短突入演出では、右打ち画像G s y、演出図柄G A y、小図柄G a、第4図柄G Cおよび保留数画像G Dが表示される。図61（b-3）の具体例では、保留数が0個の場合を想定する。仮に、保留数が1個以上の場合、第2時短遊技状態が開始される際の時短突入演出では、上述の保留画像G Bが表示される。

【0811】

第3時短遊技状態が開始される際の時短突入演出でも、上述の第2時短遊技状態が開始される際の時短突入演出と同様に、突入画像G Tが表示される。また、以上の時短突入演

50

出では、右打ち画像 G s y、演出図柄 G A y、小図柄 G a、第 4 図柄 G C、保留数画像 G D および保留画像 G B が表示される。

【0812】

第 3 実施形態では、時短遊技状態の作動に伴い、上述の各画像（突入画像 G T など）の他に、各種の画像が画像表示装置 31 に表示される。以下の図 6 2 および図 6 3 を用いて、画像表示装置 31 に表示される他の各画像について詳細に説明する。

【0813】

図 6 2 (a) は、第 2 時短遊技状態が開始された後に画像表示装置 31 に表示される画面の模擬図である。上述した通り、第 2 時短遊技状態では、右打ち画像 G s y を含む各種の画像が表示される。また、第 2 時短遊技状態が開始された際に、図 6 2 (a) に示す右打ち開始画像 G R が表示される。以上の右打ち開始画像 G R は、上述の突入画像 G T（図 6 1 (b-3) 参照）が表示された後に表示される。ただし、右打ち開始画像 G R の表示期間と突入画像 G T の表示期間との全てまたは一部が重複する構成としてもよい。

10

【0814】

右打ち開始画像 G R は、右打ち画像 G s y と同様に、右打ちで遊技すべき旨を報知するための画像である。ただし、右打ち開始画像 G R は、右打ち画像 G s y より大きく表示される。また、右打ち画像 G s y は、画面の右上端近傍に表示されるのに対し、右打ち開始画像 G R は、画面の略中央に表示される。

【0815】

図 6 2 (a) に示す通り、右打ち開始画像 G R は、演出図柄 G A y より優先して（手前側に）表示される。以上の右打ち開始画像 G R によれば、右打ちでの遊技を開始すべき旨が遊技者に確実に認識され易くなる。また、右打ち開始画像 G R は、予め定められた時間（例えば 3 秒）にわたり表示され、その後に非表示になる。さらに、右打ち開始画像 G R の表示に伴い、予め定められた音響が出力される。例えば、「右打ち」という音声出力される。

20

【0816】

第 3 実施形態では、第 2 時短遊技状態へ移行した直後に遊技が開始されるか否かによらず、右打ち開始画像 G R が表示され、且つ、「右打ち」という音声出力される。すなわち、第 2 時短遊技状態へ移行した時点で保留数が 0 個であっても、右打ち画像 G R が表示され、且つ、「右打ち」という音声出力される。また、第 2 時短遊技状態へ移行した時点で保留数が 0 個であっても、時短遊技状態の時短背景画像 G H y が表示される。

30

【0817】

第 2 時短遊技状態では、予め定められた B G M が出力される。以上の B G M は、第 2 時短遊技状態へ移行した直後に遊技が開始されるか否かによらず、第 2 時短遊技状態の開始に伴い出力が開始される。ただし、非遊技期間が予め定められた時間継続すると、遊技機 1 の音量が「0」に変更され、当該 B G M は聞こえなくなる。

【0818】

図 6 2 (a) の具体例では、第 2 時短遊技状態が開始された時点において保留数が 0 個の場合を想定する。以上の場合、第 2 時短遊技状態が開始された直後では、演出図柄 G A および小図柄 G a は停止して表示される。なお、右打ち開始画像 G R が表示される期間では、演出図柄 G A が非表示になる（小図柄 G a は継続して表示される）構成としてもよい。

40

【0819】

第 3 時短遊技状態が開始される場合、第 2 時短遊技状態が開始される場合と同様に、保留数の有無によらず、右打ち画像 G s y が表示され、右打ち開始画像 G R が表示され、右打ちで遊技すべき旨を指示する音響が出力され、第 3 時短遊技状態の B G M が出力開始され、時短背景画像 G H y が表示される。また、第 3 時短遊技状態の右打ち開始画像 G R が表示される期間において、演出図柄 G A および小図柄 G a が表示される。ただし、第 2 時短遊技状態の開始直後では、ハズレ図柄に対応する演出図柄 G A および小図柄 G a が表示されるのに対し、第 3 時短遊技状態の開始直後では、時短図柄に対応する演出図柄 G A お

50

よび小図柄 G a が表示される。

【0820】

図62(b)は、第2時短遊技状態が終了して低確率非時短遊技状態へ移行した直後に画像表示装置31に表示される画面の模擬図である。図62(b)に示す通り、第2時短遊技状態が終了した直後では、左打ち画像 G s x が表示される。以上の左打ち画像 G s x は、左打ちで遊技すべき旨を指示する画像であり、上述の右打ち画像 G s y に替えて表示される。また、左打ち画像 G s x は、右打ち画像 G s y と共通の位置に表示される。

【0821】

図62(b)に示す通り、第2時短遊技状態が終了した直後では、左打ち開始画像 G L が表示される。左打ち開始画像 G L は、左打ち画像 G s x と同様に、左打ちで遊技すべき旨を報知するための画像である。ただし、左打ち開始画像 G L は、左打ち画像 G s x より大きく表示される。また、左打ち画像 G s x は、画面の右上端近傍に表示されるのに対し、左打ち開始画像 G L は、画面の略中央に表示される。

【0822】

図62(b)に示す通り、左打ち開始画像 G L は、演出図柄 G A y より優先して（手前側に）表示される。以上の左打ち開始画像 G L によれば、左打ちでの遊技を開始すべき旨が遊技者に確実に認識され易くなる。また、左打ち開始画像 G L は、第2時短遊技状態が終了してから予め定められた時間（例えば3秒）にわたり表示され、その後に非表示になる。さらに、左打ち開始画像 G L の表示に伴い、予め定められた音響が出力される。例えば、「左打ちに戻して下さい」という音声出力される。

【0823】

第3実施形態では、第2時短遊技状態が終了した直後に遊技が開始されるか否かによらず、左打ち開始画像 G L が表示され、且つ、「左打ちに戻して下さい」という音声出力される。すなわち、第2時短遊技状態が終了した時点で保留数が0個であっても、左打ち画像 G L が表示され、且つ、「左打ちに戻して下さい」という音声出力される。また、第2時短遊技状態が終了した時点で保留数が0個であっても、非時短遊技状態の通常背景画像 G H x が表示される。

【0824】

図62(a)の具体例では、第2時短遊技状態が開始された時点において保留数が0個の場合を想定する。以上の場合、第2時短遊技状態が開始された直後では、演出図柄 G A および小図柄 G a は停止して表示される。

【0825】

第3時短遊技状態の終了時においても、第2時短遊技状態の終了時と同様に、保留数の有無によらず、左打ち開始画像 G L が表示され、左打ちで遊技すべき旨を指示する音響が出力され、通常背景画像 G H x が表示される。

【0826】

図63(a)は、リザルト画像 G P を説明するための図である。以上のリザルト画像 G P は、遊技者にとって有利な期間が終了する際に、当該期間で獲得した利益に関する情報を表示する画像である。例えば、最初に大当り遊技に当選してから低確率非時短遊技状態へ移行するまでの期間（上述の有利期間）における、大当り遊技の回数、および、当該期間で払出された賞球の合計個数がリザルト画像 G P に表示される。

【0827】

図63(a)の具体例では、有利期間において大当り遊技に3回当選し、4515個の賞球が払出された場合を想定する。なお、第3実施形態のリザルト画像 G P が表示する賞球の個数は、始動口（13、14）および一般入賞口18に遊技球が入賞して払出された賞球は含まれない。ただし、一般入賞口18に遊技球が入球して払出された賞球が、リザルト画像 G P に表示される賞球の個数に含まれてもよい。

【0828】

また、第2時短遊技状態から大当り遊技を経由して制御された第1時短遊技状態において大当り遊技に当選し、賞球が払出された場合であっても、リザルト画像 G P が表示する

10

20

30

40

50

賞球の個数には、第2時短遊技状態において払出された賞球の個数が含まれない。すなわち、リザルト表示には、大当り遊技の開始前の有利状態（第2時短遊技状態）における遊技情報（賞球数、払出数等）が含まれない。

【0829】

図63（b）は、リザルト画像GPが表示される期間の具体例を説明するための図である。第3実施形態では、第1時短遊技状態が終了する際にリザルト画像GPが表示される。

【0830】

図63（b）の具体例では、時点 t_{k1} において第1時短遊技状態の最終遊技が開始され、時点 t_{k3} において当該遊技が終了する場合を想定する。以上の場合、時点 t_{k3} において第1時短遊技状態が終了し、低確率非時短遊技状態へ移行する。図63（b）の具体例では、第1時短遊技状態の最終遊技の大当り抽選はハズレである場合を想定する。図63（b）には、第1時短遊技状態の最終遊技においてハズレ図柄に対応する演出図柄GAyが仮停止される時点 t_{k2} が示される。

【0831】

以上の図63（b）の具体例では、上述の時点 t_{k2} の直後からリザルト画像GPが表示される。上述の図63（a）から把握される通り、リザルト画像GPが表示される期間では、小図柄Gaが表示され、演出図柄GAが非表示になる。また、以上のリザルト画像GPは、第1時短遊技状態の最終遊技が終了するまで表示される。

【0832】

仮に、第2時短遊技状態が終了する際にリザルト画像GPが表示される対比例を想定する。上述した通り、第2時短遊技状態は大当り遊技を介さないで作動する。また、時短遊技状態では、始動口（13、14）および一般入賞口18以外の入賞口（第1大入賞口16、第2大入賞口17）に遊技球が原則入賞しない。したがって、上述の対比例では、第2時短遊技状態で大当り遊技に当選しない場合、リザルト画像GPに表示される大当り遊技の回数は「0回」であり、払出された賞球数は「0個」である。以上のリザルト画像GPが表示されると、遊技者によっては、遊技に対する意欲が低下する不都合が生じ得る。

【0833】

以上の事情を考慮して、第3実施形態では、第2時短遊技状態が終了する際にはリザルト画像GPが表示されない構成を採用した。図63（c）は、第2時短遊技状態が終了する前後で表示される画像を説明するための図である。図63（c）では、時点 t_l において第2時短遊技状態が終了して低確率非時短遊技状態へ移行する場合を想定する。図63（c）に示す通り、第2時短遊技状態が終了する前後において、上述のリザルト画像GPは表示されない。

【0834】

また、第3時短遊技状態が終了する際にリザルト画像GPが表示される対比例においても、上述の不都合が生じる。以上の事情を考慮して、第3実施形態では、第3時短遊技状態が終了する際にはリザルト画像GPが表示されない構成を採用した。図63（d）は、第3時短遊技状態が終了する前後で表示される画像を説明するための図である。図63（c）では、時点 t_m において第3時短遊技状態が終了して低確率非時短遊技状態へ移行する場合を想定する。図63（d）に示す通り、第3時短遊技状態が終了する前後において、上述のリザルト画像GPは表示されない。なお、第2時短遊技状態および第3時短遊技状態が終了する際に、例えば「時短終了」というメッセージを表示する画像を表示してもよい。

【0835】

図64（a）から図64（c）は、第3実施形態におけるベース値の計数期間を説明するための図である。上述した通り、計数期間ではベース値算出用アウトカウンタおよびベース算出用賞球カウンタが加算される。すなわち、計数期間ではベース値が更新される。

【0836】

図64（a）は、第2時短遊技状態が開始される前後における計数期間の具体例を説明

10

20

30

40

50

するための図である。図 6 4 (a) の具体例では、低確率非時短遊技状態における 8 0 0 回目の遊技 (特別図柄の変動表示) が時点 t_{n1} で開始された場合を想定する。また、図 6 4 (a) の具体例では、低確率非時短遊技状態における 8 0 0 回目の遊技でハズレ図柄が停止表示された場合を想定する。具体的には、時点 t_{n2} において、ハズレ図柄が停止表示され、累積回数 m が数値「8 0 0」に達した場合を想定する。以上の場合、時点 t_{n2} より前の低確率非時短遊技状態が計数期間になる。また、時点 t_{n2} 以降の第 2 時短遊技状態が非計数期間になる。

【 0 8 3 7 】

図 6 4 (a) の具体例では、第 2 時短遊技状態で大当り遊技に当選しなかった場合を想定する。また、図 6 4 (a) の具体例では、第 2 時短遊技状態の最終遊技が時点 t_{n3} で開始され、当該遊技でハズレ図柄が停止表示され場合を想定する。具体的には、時点 t_{n4} において、ハズレ図柄が停止表示され、残り回数 $M2$ が数値「0」に減算された場合を想定する。以上の場合、時点 t_{n4} 以降が低確率非時短遊技状態になる。また、時点 t_{n4} から計数期間が再開される。

【 0 8 3 8 】

図 6 4 (b) は、第 3 時短遊技状態が開始される前後における計数期間の具体例を説明するための図である。図 6 4 (b) の具体例では、低確率非時短遊技状態において時短図柄が停止表示される遊技が時点 t_{o1} で開始された場合を想定する。また、図 6 4 (b) の具体例では、時短図柄が時点 t_{o2} で停止表示された場合を想定する。以上の場合、時点 t_{o2} より前の低確率非時短遊技状態が計数期間になる。また、時点 t_{o2} 以降の第 3 時短遊技状態が非計数期間になる。

【 0 8 3 9 】

図 6 4 (b) の具体例では、第 3 時短遊技状態で大当り遊技に当選しなかった場合を想定する。また、図 6 4 (b) の具体例では、第 3 時短遊技状態の最終遊技が時点 t_{o3} で開始され、当該遊技でハズレ図柄が停止表示され場合を想定する。具体的には、時点 t_{o4} において、ハズレ図柄が停止表示され、残り回数 $M3$ が数値「0」に減算された場合を想定する。

【 0 8 4 0 】

図 6 4 (b) の具体例では、第 3 時短遊技状態の最終遊技において累積回数 m が数値「8 0 0」ではない場合を想定する。以上の場合、時点 t_{o4} 以降が低確率非時短遊技状態になる。また、時点 t_{o4} から計数期間が再開される。第 3 実施形態では、仮に、第 3 時短遊技状態の最終遊技で時短図柄が停止表示された場合、ハズレ図柄が停止表示された場合と同様に、計測期間が再開される。なお、第 3 時短遊技状態の最終遊技で小当り図柄が停止表示された場合、小当り遊技が終了した後に、計測期間が再開される。

【 0 8 4 1 】

図 6 4 (c) は、第 3 時短遊技状態が開始される前後における計数期間の他の具体例を説明するための図である。図 6 4 (c) の具体例では、低確率非時短遊技状態において時短図柄が停止表示される遊技が時点 t_{p1} で開始された場合を想定する。また、図 6 4 (c) の具体例では、時短図柄が時点 t_{p2} で停止表示された場合を想定する。以上の場合、時点 t_{p2} より前の低確率非時短遊技状態が計数期間になる。また、時点 t_{p2} 以降の第 3 時短遊技状態が非計数期間になる (上述の図 6 4 (b) と同様) 。

【 0 8 4 2 】

図 6 4 (c) の具体例では、第 3 時短遊技状態で大当り遊技に当選しなかった場合を想定する。また、図 6 4 (c) の具体例では、第 3 時短遊技状態の最終遊技が時点 t_{p3} で開始され、当該遊技でハズレ図柄が停止表示され場合を想定する。具体的には、時点 t_{p4} において、ハズレ図柄が停止表示され、残り回数 $M3$ が数値「0」に減算された場合を想定する。さらに、図 6 4 (c) の具体例では、第 3 時短遊技状態の最終遊技において累積回数 m が数値「8 0 0」である場合を想定する。以上の場合、時点 t_{p4} 以降が第 2 時短遊技状態になる。すなわち、時点 t_{p4} 以降においても非計数期間が継続される。なお、第 3 時短遊技状態の最終遊技で累積回数 m が数値「8 0 0」に加算される場合、当該遊

技で時短図柄または小当り図柄が停止表示されても非計数期間が継続される。また、上述した通り第1時短遊技状態は非計数期間である。第3時短遊技状態の最終遊技で累積回数mが数値「800」に加算される場合と同様に、第1時短遊技状態の最終遊技で累積回数mが数値「800」に加算される場合、その後、非計数期間が継続される。

【0843】

上述の第1実施形態および第2実施形態の各構成は、第3実施形態においても適宜に採用できる。例えば、第3実施形態における遊技回数画像GEの更新時期（遊技の開始時）を、第1実施形態と同様に遊技の終了時にしてもよい。また、第3実施形態において、遊技回数画像GEに併せて残り回数画像GNが表示される構成としてもよい。

【0844】

第3実施形態において、残り回数画像GNを表示する時期は適宜に設定できる。例えば、第1実施形態と同じ契機（図15（a）から図15（d）参照）で残り回数画像GNが表示される構成が考えられる。なお、第3実施形態では、第2時短遊技状態が開始されるまでに、第3時短遊技状態へ移行する可能性がある。第3時短遊技状態では、残り回数画像GNが表示される構成としてもよいし、表示されない構成としてもよい。

【0845】

第3実施形態において、第1実施形態と同様に、残り回数Nが据置かれている旨が示唆される構成としてもよい。具体的には、第1実施形態と同じ条件で、残り回数画像GNおよび据置報知画像GIが第3実施形態において表示される構成としてもよい。また、第3実施形態において、第1実施形態と同様に、テーブルシナリオSが設定される構成としてもよい。また、第3実施形態において、通常モードおよび直前モードを設けてもよい。第3実施形態において、第2時短遊技状態が開始される際に、第1実施形態と同様な態様で、各画面（M1～M7）が表示される構成としてもよい。

【0846】

第3実施形態において、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで、残り回数Nが数値「0」に減算される遊技の変動パターン決定テーブルTを異ならせてもよいし共通としてもよい。また、第3実施形態において、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで、第2時短遊技状態の最初の遊技の変動パターン決定テーブルTを異ならせてもよいし共通としてもよい。シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで、第2時短遊技状態の最初の遊技の変動パターン決定テーブルTが異なる構成では、当該遊技において表示される各画像（遮蔽画像GF等）がシナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで異なる構成としてもよい。同様に、第3実施形態において、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで、第2時短遊技状態の最後の遊技の変動パターン決定テーブルTを異ならせてもよいし共通としてもよい。シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで、第2時短遊技状態の最後の遊技の変動パターン決定テーブルTが異なる構成では、当該遊技において表示される各画像がシナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで異なる構成としてもよい。第3実施形態において、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで、第2時短遊技状態が終了した後の最初の遊技の変動パターン決定テーブルTを異ならせてもよいし共通としてもよい。

【0847】

第3実施形態において、第1時短遊技状態と第2時短遊技状態とで、変動パターン決定テーブルTを異ならせてもよいし共通としてもよい。また、第1時短遊技状態と第2時短遊技状態とで、変動パターン決定テーブルTが異なる構成において、特図の平均変動時間が第1時短遊技状態より第2時短遊技状態で短い構成が好適である。また、第1時短遊技状態より第2時短遊技状態で即当り演出が実行され易い構成が好適である。

【0848】

第3実施形態において、第1時短遊技状態と第2時短遊技状態とで、残り回数Mが表示される領域を異ならせてもよいし共通としてもよい。また、第3実施形態の発動済期間において電源がOFF／ONされた場合、第1実施形態と同様に、発動済期間である旨が報知される構成としてもよい。また、第3実施形態において、第1実施形態、図25（b-1）の変形例、図25（b-2）に示す変形例と同様な構成で、第2時短遊技状態が搭載

10

20

30

40

50

されている旨が表示される構成としてもよい。

【0849】

また、本実施形態では、第1時短遊技状態において実行可能な変動の回数として、第2時短遊技状態になるまでに必要な変動の回数よりも少ない回数が設定されることを説明した。すなわち、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態には切り替えられず、また、第1時短遊技状態であるときには、第2時短遊技状態には制御されないことを説明した。

ただし、第1時短遊技状態において実行可能な変動の回数として、第2時短遊技状態になるまでに必要な変動の回数以上の回数が設定されてもよい。そして、第1時短遊技状態において、第2時短遊技状態になるまでに必要な回数の変動が実行されると、遊技機1の遊技状態が、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態に切り替えられてもよい。

10

また、第1時短遊技状態において、第2時短遊技状態になるまでに必要な回数の変動が実行されると、第1時短遊技状態であるときに、第2時短遊技状態に制御（重複制御）されてもよい。

また、第1時短遊技状態において、第2時短遊技状態になるまでに必要な回数の変動が実行されても、第2時短遊技状態に制御されないようにしてもよい。

【0850】

また、本実施形態では、第1時短遊技状態における特別図柄の抽選では、第3時短遊技状態に当選しないことを説明した。すなわち、第1時短遊技状態であるときには、第3時短遊技状態には制御されないことを説明した。

ただし、第1時短遊技状態における特別図柄の抽選であっても、第3時短遊技状態に当選可能であってもよい。すなわち、第1時短遊技状態での変動における停止図柄に時短図柄が含まれるように時短図柄決定テーブルや変動パターン決定テーブルが設けられてもよい。そして、第1時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が第3時短遊技状態の当選である場合、遊技機1の遊技状態が、第1時短遊技状態から第3時短遊技状態に切り替えられてもよい。

20

また、第1時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が第3時短遊技状態の当選である場合、第1時短遊技状態であるときに、第3時短遊技状態に制御（重複制御）されてもよい。

また、第1時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が第3時短遊技状態の当選である場合であっても、第3時短遊技状態に制御されないようにしてもよい。

30

【0851】

また、第2時短遊技状態における特別図柄の抽選であっても、第3時短遊技状態に当選可能であってもよい。すなわち、第2時短遊技状態での変動における停止図柄に時短図柄が含まれるように時短図柄決定テーブルや変動パターン決定テーブルが設けられてもよい。そして、第2時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が第3時短遊技状態の当選である場合、遊技機1の遊技状態が、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に切り替えられてもよい。

また、第2時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が第3時短遊技状態の当選である場合、第2時短遊技状態であるときに、第3時短遊技状態に制御（重複制御）されてもよい。

40

また、第2時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が第3時短遊技状態の当選である場合であっても、第3時短遊技状態に制御されないようにしてもよい。

【0852】

また、第3時短遊技状態において実行可能な変動の回数として、第2時短遊技状態になるまでに必要な変動の回数以上の回数が設定されてもよい。そして、第3時短遊技状態において、第2時短遊技状態になるまでに必要な回数の変動が実行されると、遊技機1の遊技状態が、第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に切り替えられてもよい。

また、第3時短遊技状態において、第2時短遊技状態になるまでに必要な回数の変動が実行されると、第3時短遊技状態であるときに、第2時短遊技状態に制御（重複制御）されてもよい。

50

また、第3時短遊技状態において、第2時短遊技状態になるまでに必要な回数の変動が実行されても、第2時短遊技状態に制御されないようにしてもよい。

また、第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に切り替えられる場合や、第3時短遊技状態であるときに第2時短遊技状態に制御される場合に、時短の状態を維持するために、第2時短遊技状態の性能（普図抽選における当りの当選確率、普通図柄の変動時間、普図抽選において当選した場合に第2始動口14を第2の態様に制御する時間等）と、第3時短遊技状態の性能とを同一にしてもよい。また、第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に切り替えられる場合や、第3時短遊技状態であるときに第2時短遊技状態に制御される場合に、第2時短遊技状態の性能と、第3時短遊技状態の性能とを異ならせてもよい。

【0853】

10

また、第3時短遊技状態における特別図柄の抽選であっても、第3時短遊技状態に当選可能であってもよい。すなわち、第3時短遊技状態での変動における停止図柄に時短図柄が含まれるように時短図柄決定テーブルや変動パターン決定テーブルが設けられてもよい。そして、第3時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が第3時短遊技状態の当選である場合、当選した時短図柄に応じた回数の変動が実行可能な第3時短遊技状態に新たに設定されてもよい。

また、第3時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が第3時短遊技状態の当選である場合であっても、当選した時短図柄に応じた回数の変動が実行可能な第3時短遊技状態には設定されないようにしてもよい。

【0854】

20

また、第3時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が第3時短遊技状態の当選である場合に、当選した時短図柄に応じた回数によって、この回数の変動が実行可能な第3時短遊技状態に新たに設定されるか否かが定められてもよい。

例えば、100回の変動が可能である第3時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が、100回の変動が可能である第3時短遊技状態の当選である場合には、当選した回数の変動が実行可能な第3時短遊技状態に新たに設定されるようにしてもよい。そして、100回の変動が可能である第3時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が、1000回の変動が可能である第3時短遊技状態の当選である場合には、当選した回数の変動が実行可能な第3時短遊技状態には新たに設定されないようにして、第3時短遊技状態において実行可能な変動回数の上乗せを防止する構成にしてもよい。

30

また、例えば、1000回の変動が可能である第3時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が、1000回の変動が可能である第3時短遊技状態の当選である場合には、当選した回数の変動が実行可能な第3時短遊技状態に新たに設定されるようにしてもよい。そして、1000回の変動が可能である第3時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が、100回の変動が可能である第3時短遊技状態の当選である場合には、当選した回数の変動が実行可能な第3時短遊技状態には新たに設定されないようにして、第3時短遊技状態において実行可能な変動回数の成り下がり防止する構成にしてもよい。

また、例えば、第3時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が、残りの変動回数よりも多い回数の変動が可能である第3時短遊技状態の当選である場合には、当選した回数の変動が実行可能な第3時短遊技状態には新たに設定されないようにして、第3時短遊技状態において実行可能な変動回数の上乗せを防止する構成にしてもよい。

40

また、例えば、第3時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が、残りの変動回数よりも多い回数の変動が可能である第3時短遊技状態の当選である場合には、当選した回数の変動が実行可能な第3時短遊技状態に新たに設定されるようにしてもよい。そして、第3時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が、残りの変動回数よりも少ない回数の変動が可能である第3時短遊技状態の当選である場合には、当選した回数の変動が実行可能な第3時短遊技状態に新たに設定されないようにして、第3時短遊技状態において実行可能な変動回数の成り下がり防止する構成にしてもよい。

【0855】

また、高確率遊技状態に制御されているときには、第2時短遊技状態および第3時短遊

50

技状態の何れにも制御されないようにしてもよい。

【0856】

(時短中の特別図柄の変動パターンについて)

第1実施形態乃至第3実施形態では、遊技機1の状態に応じて変動パターン決定テーブルが用いられることを説明した。ここで、大当り遊技が行われるとき(大入賞口が作動するとき)の遊技状態、大当り図柄のうちの停止表示される特別図柄、および、大当り遊技の終了後(大入賞口作動終了後)の遊技状態によって、大当り遊技後に用いられる特別図柄の変動パターン決定テーブルが定められてもよい。

例えば、大当り遊技が行われるとき(大入賞口が作動するとき)の遊技状態が低確率非時短遊技状態であり、特別図柄A1が停止表示され、大当り遊技の終了後(大入賞口作動終了後)の遊技状態が高確率時短遊技状態である場合には、第1変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、大当り遊技が行われるとき(大入賞口が作動するとき)の遊技状態が低確率非時短遊技状態であり、特別図柄A3が停止表示され、大当り遊技の終了後(大入賞口作動終了後)の遊技状態が低確率時短遊技状態である場合には、第2変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

また、例えば、大当り遊技が行われるとき(大入賞口が作動するとき)の遊技状態が低確率時短遊技状態であり、特別図柄A1が停止表示され、大当り遊技の終了後(大入賞口作動終了後)の遊技状態が高確率時短遊技状態である場合には、第3変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、大当り遊技が行われるとき(大入賞口が作動するとき)の遊技状態が低確率時短遊技状態であり、特別図柄A3が停止表示され、大当り遊技の終了後(大入賞口作動終了後)の遊技状態が低確率時短遊技状態である場合には、第4変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

また、例えば、大当り遊技が行われるとき(大入賞口が作動するとき)の遊技状態が高確率非時短遊技状態であり、特別図柄A1が停止表示され、大当り遊技の終了後(大入賞口作動終了後)の遊技状態が高確率時短遊技状態である場合には、第5変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、大当り遊技が行われるとき(大入賞口が作動するとき)の遊技状態が高確率非時短遊技状態であり、特別図柄A3が停止表示され、大当り遊技の終了後(大入賞口作動終了後)の遊技状態が低確率時短遊技状態である場合には、第6変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

また、例えば、大当り遊技が行われるとき(大入賞口が作動するとき)の遊技状態が高確率時短遊技状態であり、特別図柄A1が停止表示され、大当り遊技の終了後(大入賞口作動終了後)の遊技状態が高確率時短遊技状態である場合には、第7変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、大当り遊技が行われるとき(大入賞口が作動するとき)の遊技状態が高確率時短遊技状態であり、特別図柄A3が停止表示され、大当り遊技の終了後(大入賞口作動終了後)の遊技状態が低確率時短遊技状態である場合には、第8変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

第1変動パターン決定テーブル乃至第8変動パターン決定テーブルは、それぞれ異なる変動パターン決定テーブルであり、上述した何れの変動パターン決定テーブルであってもよいし、上述した変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルであってもよい。

【0857】

また、大当り遊技が行われるとき(大入賞口が作動するとき)の遊技状態、大当り図柄のうちの停止表示される特別図柄、および、大当り遊技の終了後(大入賞口作動終了後)の遊技状態のみならず、大当り遊技の終了後(大入賞口作動終了後)に実行された特別図柄の変動回数に基づいて、大当り遊技後に用いられる特別図柄の変動パターン決定テーブルが定められてもよい。

例えば、大当り遊技が行われるとき(大入賞口が作動するとき)の遊技状態が低確率非時短遊技状態であり、特別図柄A1が停止表示され、大当り遊技の終了後(大入賞口作動終了後)の遊技状態が高確率時短遊技状態である場合において、大当り遊技の終了後(大入賞口作動終了後)に実行された特別図柄の変動回数が第1回수에到達していない場合に

は、第1変動パターン決定テーブルが用いられ、第1回수에到達している場合には、第2変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、大当り遊技が行われるとき（大入賞口が作動するとき）の遊技状態が低確率非時短遊技状態であり、特別図柄A3が停止表示され、大当り遊技の終了後（大入賞口作動終了後）の遊技状態が低確率時短遊技状態である場合において、大当り遊技の終了後（大入賞口作動終了後）に実行された特別図柄の変動回数が第2回수에到達していない場合には、第3変動パターン決定テーブルが用いられ、第2回수에到達し且つ第2回数よりも多い第3回수에到達していない場合には、第4変動パターン決定テーブルが用いられ、第3回수에到達している場合には、第5変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

また、例えば、大当り遊技が行われるとき（大入賞口が作動するとき）の遊技状態が低確率時短遊技状態であり、特別図柄A1が停止表示され、大当り遊技の終了後（大入賞口作動終了後）の遊技状態が高確率時短遊技状態である場合には、大当り遊技の終了後（大入賞口作動終了後）に実行された特別図柄の変動回数に関わらず、第6変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、大当り遊技が行われるとき（大入賞口が作動するとき）の遊技状態が低確率時短遊技状態であり、特別図柄A3が停止表示され、大当り遊技の終了後（大入賞口作動終了後）の遊技状態が低確率時短遊技状態である場合において、大当り遊技の終了後（大入賞口作動終了後）に実行された特別図柄の変動回数が第4回수에到達していない場合には、第7変動パターン決定テーブルが用いられ、第4回수에到達している場合には、第8変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

また、例えば、大当り遊技が行われるとき（大入賞口が作動するとき）の遊技状態が高確率非時短遊技状態であり、特別図柄A1が停止表示され、大当り遊技の終了後（大入賞口作動終了後）の遊技状態が高確率時短遊技状態である場合には、大当り遊技の終了後（大入賞口作動終了後）に実行された特別図柄の変動回数に関わらず、第9変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、大当り遊技が行われるとき（大入賞口が作動するとき）の遊技状態が高確率非時短遊技状態であり、特別図柄A3が停止表示され、大当り遊技の終了後（大入賞口作動終了後）の遊技状態が低確率時短遊技状態である場合には、大当り遊技の終了後（大入賞口作動終了後）に実行された特別図柄の変動回数に関わらず、第10変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

また、例えば、大当り遊技が行われるとき（大入賞口が作動するとき）の遊技状態が高確率時短遊技状態であり、特別図柄A1が停止表示され、大当り遊技の終了後（大入賞口作動終了後）の遊技状態が高確率時短遊技状態である場合において、大当り遊技の終了後（大入賞口作動終了後）に実行された特別図柄の変動回数が第5回수에到達していない場合には、第11変動パターン決定テーブルが用いられ、第5回수에到達し且つ第5回数よりも多い第6回수에到達していない場合には、第12変動パターン決定テーブルが用いられ、第6回수에到達している場合には、第13変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、大当り遊技が行われるとき（大入賞口が作動するとき）の遊技状態が高確率時短遊技状態であり、特別図柄A3が停止表示され、大当り遊技の終了後（大入賞口作動終了後）の遊技状態が低確率時短遊技状態である場合において、大当り遊技の終了後（大入賞口作動終了後）に実行された特別図柄の変動回数が第7回수에到達していない場合には、第14変動パターン決定テーブルが用いられ、第7回수에到達し且つ第7回数よりも多い第8回수에到達していない場合には、第15変動パターン決定テーブルが用いられ、第8回수에到達している場合には、第16変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

第1変動パターン決定テーブル乃至第16変動パターン決定テーブルは、それぞれ異なる変動パターン決定テーブルであり、上述した何れの変動パターン決定テーブルであってもよいし、上述した変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルであってもよい。

【0858】

また、小当り図柄として停止表示される特別図柄が複数種類設けられてもよい。そして、小当り遊技が行われるとき（特定領域開閉部材が作動するとき）の遊技状態、小当り図

10

20

30

40

50

柄のうちの停止表示される特別図柄、および、小当り遊技の終了後に実行された特別図柄の変動回数に基づいて、小当り遊技後に用いられる特別図柄の変動パターン決定テーブルが定められてもよい。

例えば、小当り遊技が行われるとき（特定領域開閉部材が作動するとき）の遊技状態が低確率非時短遊技状態であり、第1小当り図柄が停止表示される場合において、小当り遊技の終了後に実行された特別図柄の変動回数が第1回수에到達していない場合には、第1変動パターン決定テーブルが用いられ、第1回수에到達している場合には、第2変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、小当り遊技が行われるとき（特定領域開閉部材が作動するとき）の遊技状態が低確率非時短遊技状態であり、第2小当り図柄が停止表示される場合において、小当り遊技の終了後に実行された特別図柄の変動回数が第2回수에到達していない場合には、第3変動パターン決定テーブルが用いられ、第2回수에到達し且つ第2回数よりも多い第3回수에到達していない場合には、第4変動パターン決定テーブルが用いられ、第3回수에到達している場合には、第5変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

10

また、例えば、小当り遊技が行われるとき（特定領域開閉部材が作動するとき）の遊技状態が低確率時短遊技状態であり、第1小当り図柄が停止表示される場合には、小当り遊技の終了後に実行された特別図柄の変動回数に関わらず、第6変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、小当り遊技が行われるとき（特定領域開閉部材が作動するとき）の遊技状態が低確率時短遊技状態であり、第2小当り図柄が停止表示される場合において、小当り遊技の終了後に実行された特別図柄の変動回数が第4回수에到達していない場合には、第7変動パターン決定テーブルが用いられ、第4回수에到達している場合には、第8変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

20

また、例えば、小当り遊技が行われるとき（特定領域開閉部材が作動するとき）の遊技状態が高確率非時短遊技状態であり、第1小当り図柄が停止表示される場合には、小当り遊技の終了後に実行された特別図柄の変動回数に関わらず、第9変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、小当り遊技が行われるとき（特定領域開閉部材が作動するとき）の遊技状態が高確率非時短遊技状態であり、第2小当り図柄が停止表示される場合には、小当り遊技の終了後に実行された特別図柄の変動回数に関わらず、第10変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

また、例えば、小当り遊技が行われるとき（特定領域開閉部材が作動するとき）の遊技状態が高確率時短遊技状態であり、第1小当り図柄が停止表示される場合において、小当り遊技の終了後に実行された特別図柄の変動回数が第5回수에到達していない場合には、第11変動パターン決定テーブルが用いられ、第5回수에到達し且つ第5回数よりも多い第6回수에到達していない場合には、第12変動パターン決定テーブルが用いられ、第6回수에到達している場合には、第13変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、小当り遊技が行われるとき（特定領域開閉部材が作動するとき）の遊技状態が高確率時短遊技状態であり、第2小当り図柄が停止表示される場合において、小当り遊技の終了後に実行された特別図柄の変動回数が第7回수에到達していない場合には、第14変動パターン決定テーブルが用いられ、第7回수에到達し且つ第7回数よりも多い第8回수에到達していない場合には、第15変動パターン決定テーブルが用いられ、第8回수에到達している場合には、第16変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

30

40

第1変動パターン決定テーブル乃至第16変動パターン決定テーブルは、それぞれ異なる変動パターン決定テーブルであり、上述した何れの変動パターン決定テーブルであってもよいし、上述した変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルであってもよい。

【0859】

また、第1時短遊技状態に制御される場合と、第2時短遊技状態に制御される場合と、第3時短遊技状態に制御される場合とで、それぞれ異なる変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

また、第2時短遊技状態に制御されるときの遊技機1の遊技状態に基づいて、第2時短

50

遊技状態において用いられる特別図柄の変動パターン決定テーブルが定められてもよい。例えば、第2時短遊技状態に制御されるときに遊技機1の遊技状態が低確率非時短遊技状態であった場合には、第2時短遊技状態において第1変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、第2時短遊技状態に制御されるときに遊技機1の遊技状態が低確率時短遊技状態であった場合には、第2時短遊技状態において第2変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

第1変動パターン決定テーブルおよび第2変動パターン決定テーブルは、それぞれ異なる変動パターン決定テーブルであり、上述した何れの変動パターン決定テーブルであってもよいし、上述した変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルであってもよい。

10

【0860】

また、第2時短遊技状態に制御される場合に、第2時短遊技状態において実行された特別図柄の変動回数に基づいて、第2時短遊技状態において用いられる特別図柄の変動パターン決定テーブルが定められてもよい。

例えば、第2時短遊技状態に制御される場合においては、第2時短遊技状態に制御されるときに遊技機1が何れの遊技状態であったかに関わらず、第2時短遊技状態において実行された特別図柄の変動回数が第1回수에到達していない場合には、第1変動パターン決定テーブルが用いられ、第1回수에到達している場合には、第2変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

第1変動パターン決定テーブルおよび第2変動パターン決定テーブルは、それぞれ異なる変動パターン決定テーブルであり、上述した何れの変動パターン決定テーブルであってもよいし、上述した変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルであってもよい。

20

【0861】

また、第2時短遊技状態に制御される場合に、第2時短遊技状態に制御されるときに遊技機1の遊技状態、および、第2時短遊技状態において実行された特別図柄の変動回数に基づいて、第2時短遊技状態において用いられる特別図柄の変動パターン決定テーブルが定められてもよい。

例えば、第2時短遊技状態に制御されるときに低確率非時短遊技状態である場合には、第2時短遊技状態において実行された特別図柄の変動回数が第1回수에到達していない場合には、第1変動パターン決定テーブルが用いられ、第1回수에到達している場合には、第2変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

30

また、例えば、第2時短遊技状態に制御されるときに低確率時短遊技状態である場合には、第2時短遊技状態において実行された特別図柄の変動回数が第2回수에到達していない場合には、第3変動パターン決定テーブルが用いられ、第2回수에到達している場合には、第4変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

第1変動パターン決定テーブル乃至第4変動パターン決定テーブルは、それぞれ異なる変動パターン決定テーブルであり、上述した何れの変動パターン決定テーブルであってもよいし、上述した変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルであってもよい。

40

【0862】

また、第3時短遊技状態に制御される場合に、時短図柄のうちの停止表示される特別図柄に基づいて、第3時短遊技状態において用いられる特別図柄の変動パターン決定テーブルが定められてもよい。

例えば、特別図柄J1が停止表示される場合には、第3時短遊技状態に制御されるときに遊技機1が何れの遊技状態であったかに関わらず、第1変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、特別図柄J2が停止表示される場合には、第3時短遊技状態に制御されるときに遊技機1が何れの遊技状態であったかに関わらず、第2変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

第1変動パターン決定テーブルおよび第2変動パターン決定テーブルは、それぞれ異なる

50

る変動パターン決定テーブルであり、上述した何れの変動パターン決定テーブルであってもよいし、上述した変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルであってもよい。

【0863】

また、時短図柄のうちの停止表示される特別図柄、および、第3時短遊技状態に制御されるときに遊技機1の遊技状態に基づいて、第3時短遊技状態において用いられる特別図柄の変動パターン決定テーブルが定められてもよい。

例えば、第3時短遊技状態に制御されるときに低確率非時短遊技状態であって特別図柄J1が停止表示された場合には、第1変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、第3時短遊技状態に制御されるときに低確率非時短遊技状態であって特別図柄J2が停止表示された場合には、第2変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

また、例えば、第3時短遊技状態に制御されるときに低確率時短遊技状態であって特別図柄J1が停止表示された場合には、第3変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、第3時短遊技状態に制御されるときに低確率時短遊技状態であって特別図柄J2が停止表示された場合には、第4変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

第1変動パターン決定テーブル乃至第4変動パターン決定テーブルは、それぞれ異なる変動パターン決定テーブルであり、上述した何れの変動パターン決定テーブルであってもよいし、上述した変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルであってもよい。

【0864】

また、第3時短遊技状態において実行された特別図柄の変動回数に基づいて、第3時短遊技状態において用いられる変動パターン決定テーブルが定められてもよい。

例えば、時短図柄のうちの停止表示される特別図柄および第3時短遊技状態に制御されるときに遊技状態に関わらず、第3時短遊技状態において実行された特別図柄の変動回数が第1回수에到達していない場合には、第1変動パターン決定テーブルが用いられ、第1回수에到達している場合には、第2変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

第1変動パターン決定テーブルおよび第2変動パターン決定テーブルは、それぞれ異なる変動パターン決定テーブルであり、上述した何れの変動パターン決定テーブルであってもよいし、上述した変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルであってもよい。

【0865】

また、時短図柄のうちの停止表示される特別図柄、第3時短遊技状態に制御されるときに遊技機1の遊技状態、および、第3時短遊技状態において実行された特別図柄の変動回数に基づいて、第3時短遊技状態において用いられる変動パターン決定テーブルが定められてもよい。

例えば、第3時短遊技状態に制御されるときに低確率非時短遊技状態であって特別図柄J1が停止表示された場合に、第3時短遊技状態において実行された特別図柄の変動回数が第1回수에到達していない場合には、第1変動パターン決定テーブルが用いられ、第1回수에到達している場合には、第2変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、また、第3時短遊技状態に制御されるときに低確率非時短遊技状態であって特別図柄J2が停止表示された場合に、第3時短遊技状態において実行された特別図柄の変動回数が第2回수에到達していない場合には、第3変動パターン決定テーブルが用いられ、第2回수에到達し且つ第2回数よりも多い第3回수에到達していない場合には、第4変動パターン決定テーブルが用いられ、第3回수에到達している場合には、第5変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

また、例えば、第3時短遊技状態に制御されるときに低確率時短遊技状態であって特別図柄J1が停止表示された場合には、第3時短遊技状態において実行された特別図柄の変動回数に関わらず、第6変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。また、第3時短遊技状態に制御されるときに低確率時短遊技状態であって特別図柄J2が停止表示された場合に、第3時短遊技状態において実行された特別図柄の変動回数が第4回수에到達して

いない場合には、第7変動パターン決定テーブルが用いられ、第4回数に到達している場合には、第8変動パターン決定テーブルが用いられてもよい。

第1変動パターン決定テーブル乃至第8変動パターン決定テーブルは、それぞれ異なる変動パターン決定テーブルであり、上述した何れの変動パターン決定テーブルであってもよいし、上述した変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルであってもよい。

【0866】

(中確率遊技状態について)

次に、中確率遊技状態について説明する。

本実施形態では、遊技機1が、第1時短遊技状態や、第2時短遊技状態や、第3時短遊技状態に制御されることを説明した。ここで、遊技機1が、第1時短遊技状態に制御される場合や、第2時短遊技状態に制御される場合や、第3時短遊技状態に制御される場合に、低確率遊技状態および高確率遊技状態の何れとも異なる大当たりの当選確率である遊技状態に制御されてもよい。より具体的には、低確率遊技状態よりも大当たりの当選確率が高く、且つ、高確率遊技状態よりも大当たりの当選確率が低い遊技状態に制御されてもよい。低確率遊技状態よりも大当たりの当選確率が高く、且つ、高確率遊技状態よりも大当たりの当選確率が低い遊技状態を、以下では、中確率遊技状態と称することがある。中確率遊技状態における大当たりの当選確率は、何れの値であってもよいが、例えば、 $1/100$ である。

【0867】

中確率遊技状態においては、普図抽選における当りの当選確率を、非時短遊技状態および時短遊技状態の何れとも異ならせてもよい。一例を挙げると、中確率遊技状態において、普図抽選における当りの当選確率を、非時短遊技状態よりも高く、時短遊技状態よりも低い $2/20$ にしてもよい。一方で、中確率遊技状態においては、普通図柄の変動時間は、非時短遊技状態または時短遊技状態と同じようにする。また、中確率遊技状態においては、普図抽選において当選した場合に第2始動口14を第2の態様に制御する時間を、非時短遊技状態または時短遊技状態と同じようにする。

【0868】

また、遊技機1が、低確率非時短遊技状態に制御されているか、または中確率遊技状態に制御されているかによって、特定の大当たり図柄に当選した場合の時短回数を異ならせてもよい。一例を挙げると、上述の通り、低確率非時短遊技状態において大当たり図柄のうち特別図柄A3が停止表示されると、第1時短遊技状態の時短回数は100回になる。一方で、中確率遊技状態において大当たり図柄のうち特別図柄A3が停止表示されると、第1時短遊技状態の時短回数は150回になってもよい。

【0869】

また、時短遊技状態が終了する際に、遊技機1が中確率遊技状態に制御されるようにしてもよい。この場合に、中確率遊技状態においては、特有の背景画像GHが表示されるようにしてもよい。また、特有の背景画像GHが表示されているときに、中確率遊技状態であることを示唆または報知する特別演出を実行してもよい。特別演出の一例としては、「CHANCEステージ」のテキストを表示する演出等が挙げられる。

【0870】

また、遊技機1が時短遊技状態であり且つ中確率遊技状態であるときに、普図抽選において当選した場合には、第2始動口14を第2の態様に制御する時間は、上述の通り、時短遊技状態と同じ時間である。この場合、遊技領域10aにおける右側に遊技球を発射することを指示する指示演出を実行してもよい。指示演出としては、上述した右打ち画像の表示や、音声による右打ちの報知等が挙げられる。

【0871】

また、中確率遊技状態において大当たりに当選した場合には、何れの大当たり図柄が停止表示される場合であっても、高確率遊技状態に制御されるようにしてもよい。この場合に、中確率遊技状態における変動の回数が複数種類設定されてもよい。一例を挙げると、低

確率非時短遊技状態から第3時短遊技状態に制御される場合に、第1の中確率遊技状態に制御される場合と、第2の中確率遊技状態に制御される場合とがあり、第1の中確率遊技状態における変動の回数は20回であるのに対し、第2の中確率遊技状態における変動の回数は1000回であってもよい。この場合、第1の中確率遊技状態よりも、第2の中確率遊技状態の方が、大当りに当選した場合には高確率遊技状態に制御される状態である期間が長い。

また、特定の変動が実行されると、中確率遊技状態に制御されてもよい。一例を挙げると、大当りに当選しない変動演出であってSPSPリーチ演出が実行される変動演出が行われると、中確率遊技状態に制御されてもよい。

また、中確率遊技状態においては、特有の表示態様からなる演出図柄GAが用いられてもよい。また、中確率遊技状態においては、特有の表示態様からなる保留画像GBが用いられてもよい。

【0872】

<第4実施形態>

図65(a)および図65(b)は、第4実施形態を説明するための図である。第4実施形態では、上述の始動入賞指定コマンドに替えて、判定情報の事前判定により特定される大当り遊技の実行に係る第1情報J1、判定情報の事前判定により特定される第2遊技状態への移行に係る第2情報J2を示す情報コマンドが主制御基板110(メインCPU111)から演出制御基板120(サブCPU121)へ送信される。以上の情報コマンドは、保留数が上限値未満の期間において、始動入賞した場合にメインCPU111により生成され送信される。

【0873】

図65(a)は、第1情報J1および第2情報J2の具体例を説明するための図である。例えば、「大当り」と判定される特別図柄判定用乱数値が始動入賞時に取得されると、第1情報J1を示す情報コマンドがサブCPU121へ送信される。サブCPU121は、以上の第1情報J1を受信した場合、その後、大当り遊技が実行される旨を把握できる。

【0874】

また、「ハズレ」と判定される特別図柄判定用乱数値が始動入賞時に取得されると、第2情報J2を示す情報コマンドがサブCPU121へ送信される。以上の第2情報J2は、当該始動入賞により実行される遊技における累積回数mを示す。サブCPU121は、以上の第2情報J2を受信した場合、当該第2情報J2が生成される契機となった始動入賞により実行される遊技の結果が「ハズレ」である旨、および、当該遊技における累積回数mを把握できる。第4実施形態のサブCPU121は、情報コマンドが示す情報(第1情報J1、第2情報J2)に応じた先読み演出を決定する。以上の先読み演出には、後述の特定演出X1および特定演出X2が含まれる。

【0875】

図65(b)は、特定演出X1および特定演出X2を説明するための図である。特定演出X1は、サブCPU121が第1情報J1を示す情報コマンドを受信した場合に抽選で決定される。特定演出X1が決定されると、第1情報J1を示す情報コマンドの生成契機である始動入賞により実行される遊技(大当たりに当選する遊技)に対応する保留画像GBの態様(色彩)が、当該遊技開始より前に変化する(上述の保留変化演出と同様)。以上の構成によれば、大当たりに当選する遊技より前に、大当たりに当選する旨が特定演出X1により事前に報知される。

【0876】

特定演出X2は、サブCPU121が第2情報J2を示す情報コマンドを受信した場合に抽選で決定される。具体的には、サブCPU121は、第2情報J2を示す情報コマンドを受信すると、当該第2情報J2から特定される累積回数mが予め定められた閾値(例えば、数値「790」)以上であるか否かを判定する。仮に、第2情報J2から特定される累積回数mが当該閾値以上の場合、サブCPU121は、特定演出X2を抽選により決

定する。一方、第 2 情報 J 2 から特定される累積回数 m が当該閾値未満の場合、サブ CPU 121 は、特定演出 X 2 を決定しない。

【0877】

特定演出 X 2 が決定されると、第 2 情報 J 2 を示す情報コマンドの生成契機である始動入賞により実行される遊技に対応する保留画像 G B の態様が、当該遊技開始より前に変化する（上述の保留変化演出と同様）。以上の特定演出 X 2 によれば、第 2 時短遊技状態までの遊技回数が比較的少ない旨が遊技者に報知される。なお、特定演出 X 1 が実行される保留画像 G B の態様と特定演出 X 2 が実行される保留画像 G B の態様とは、相違してもよいし共通であってもよい。

【0878】

第 4 実施形態では、上述の第 1 実施形態と同様に、第 2 時短遊技状態へ移行する際に、その旨を報知する時短突入演出を実行する。第 4 実施形態の時短突入演出では、第 1 実施形態の時短突入演出で表示される各画像と共通の画像が表示される。具体的には、時短突入演出では、突入画像 G T に加え、演出図柄 G A、小図柄 G a、第 4 図柄 G C が表示される。なお、第 4 実施形態における時短突入演出において、演出図柄 G A、小図柄 G a および第 4 図柄 G C のうち、一部が表示される構成としてもよい。以上の第 4 実施形態においても、第 1 実施形態と同様な効果が奏せられる。

【0879】

<変形例>

以上の各形態は多様に変形される。具体的な変形の態様を以下に例示する。以下の例示から任意に選択された 2 以上の態様は適宜に併合され得る。

【0880】

(1) 上述の各形態において、遊技回数画像 G E および残り回数画像 G N の数字の更新時期は適宜に変更できる。例えば、遊技回数画像 G E および残り回数画像 G N の数字が、遊技の開始時において更新される構成としてもよい。また、遊技回数画像 G E の数字が遊技の開始時に更新され、残り回数画像 G N の数字が遊技の終了時に更新される構成としてもよい。同様に、遊技回数画像 G E の数字が遊技の終了時に更新され、残り回数画像 G N の数字が遊技の開始時に更新される構成としてもよい。

【0881】

(2) 上述の各形態において、第 2 時短遊技状態の最初の遊技が開始される前の客待ち状態（図 19 (a) 参照）で、特定の指示条件が成立したことに応じて、右打ちが指示される構成としてもよい。例えば、遊技者が操作ハンドル 11 に触れたことがタッチセンサ 11 a により検出されたことを条件に、右打ち画像 G S 1 が表示される構成としてもよい。また、遊技者が操作ハンドル 11 に触れたことがタッチセンサ 11 a により検出されないことを条件に、右打ち画像 G S 1 が表示される構成としてもよい。

【0882】

(3) 上述の各形態において、第 2 時短遊技状態の発動済期間である旨を報知するための構成は適宜に変更できる。例えば、上述の図 23 (c) に示す遊技回数画像 G E を発動済期間において表示する構成に替えて、大当り遊技からの実際の遊技回数が発動済期間において表示される構成としてもよい。すなわち、発動済期間において、遊技回数画像 G E の数字が「1800」から加算表示される構成としてもよい。以上の構成では、遊技回数画像 G E の数字が「1800」以上の場合、発動済期間である旨が実質的に報知される。なお、以上の構成を採用する場合であっても、第 2 時短遊技状態では遊技回数画像 G E が非表示になる構成が好適である。

【0883】

(4) 上述の各形態において、据置報知画像 G I を表示する時期は、遊技の序盤に限定されない。具体的には、遊技の中盤または遊技の終盤で据置報知画像 G I が表示される構成としてもよい。例えば、リーチ演出が開始される際に据置報知画像 G I が表示される構成としてもよいし、確定期間において据置報知画像 G I が表示される構成としてもよい。また、遊技の何れの時点で据置報知画像 G I を表示するかが抽選により決定される構成とし

10

20

30

40

50

てもよい。さらに、据置報知画像 G I を複数回（例えば 10 回）の遊技にわたり継続して表示する構成としてもよい。

【0884】

（5）上述の各形態において、据置報知画像 G I が表示され得る遊技（51 回目および 101 回目の遊技）において、予め定められた表示条件（ $N \leq 200$ ）が成立している場合に必ず据置報知画像 G I を表示した。以上の構成において、据置報知画像 G I が表示され得る遊技において、予め定められた表示条件が成立し、且つ、予め定められた抽選で当選したことを条件に、据置報知画像 G I が表示される構成としてもよい。

【0885】

また、残り回数 N が据置されている期間において、抽選に当選したことを条件に、残り回数 N の現在値によらず据置報知画像 G I が表示される構成としてもよい。以上の構成では、据置報知画像 G I が表示された際（据置が報知された際）に、残り回数 N を表示して第 2 時短遊技状態までの遊技回数を直接報知してもよいし、残り回数 N を直接は表示しないで第 2 時短遊技状態までの遊技回数が示唆される構成としてもよい。また、残り回数 N の据置の有無が示唆される構成としてもよい。

【0886】

例えば、予め定められたランプ（以下「特定ランプ」）を具備する構成を想定する。以上の特定ランプは、通常、現在の演出に応じた態様で点灯する。一方、予め定められた遊技（例えば、電源が投入されてから一回目の遊技）では、残り回数 N が据置されているか否か、および、残り回数 N の現在値に応じて、第 1 特殊態様または第 2 特殊態様で点灯する場合がある。具体的には、残り回数 N が据置されていない場合と比較して、残り回数 N が据置されている場合に第 1 特殊態様または第 2 特殊態様で特定ランプが点灯し易い。また、残り回数 N が据置かれ、且つ、予め定められた数値（例えば数値「200」）以下の場合、残り回数 N が据置かれ、且つ、予め定められた数値より大きい場合と比較して、第 2 特殊態様で特定ランプが点灯し易い。以上の構成によれば、残り回数 N が据置されているか否かの報知の面白味が向上する。

【0887】

（6）上述の各形態において、出玉率が相違する設定値を複数種類（例えば 6 種類）設けてもよい。具体的には、遊技機 1 の管理者は、予め定められた設定変更操作をすることにより、遊技機 1 の設定値を変更できる。設定値毎に、大当たり判定テーブルが設けられ、設定値が変更されると、大当たりの当選確率が変化する。

【0888】

以上の変形例において、設定値を示唆する演出（以下「示唆演出」）を実行可能な構成としてもよい。ただし、1 種類の設定値が特定される演出を実行可能な構成では、遊技者の射幸心を著しく煽る可能性がある。以上の事情を考慮して、示唆演出では、全ての設定値のうち一部の複数種類の設定値の何れかである可能性が高い旨が報知される。

【0889】

例えば、設定値「1」から設定値「6」の 6 種類の設定値が設けられる構成を想定する。以上の構成において、偶数（2, 4, 6）の設定値より奇数（1, 3, 5）の設定値である可能性が高い旨が示唆される示唆演出、および、奇数の設定値より偶数の設定値である可能性が高い旨が示唆される示唆演出を設ける構成が考えられる。また、設定値「1～3」（低設定）より設定値「4～6」（高設定）である可能性が高い旨が示唆される示唆演出を設けてもよい。また、設定値「6」が濃厚（ただし確定ではない）となる示唆演出を設けてもよい。以上の変形例を採用した場合、第 2 時短遊技状態までの遊技回数は、残り回数画像 G N により確定的に報知されるのに対し、設定値は、示唆演出によっては確定的に報知されない。ただし、当該変形例において、一の設定値が確定する示唆演出が実行される構成としてもよい。

【0890】

（7）上述の各形態において、大当たり遊技後に移行する時短遊技状態を、大当たり図柄に加え、大当たりで当選した遊技状態に応じて変化させてもよい。例えば、時短遊技状態 A と時

10

20

30

40

50

短遊技状態 A より有利な（遊技回数が多い）時短遊技状態 B とを設ける構成を想定する。また、以上の構成では、非時短遊技状態で大当り遊技に当選した場合の確率約 99% で時短遊技状態 A へ移行し、確率約 1% で時短遊技状態 B へ移行する。また、時短遊技状態 A で大当り遊技に当選した場合の確率約 50% で時短遊技状態 B へ移行し、確率約 50% で時短遊技状態 B へ移行する。さらに、時短遊技状態 B で大当り遊技に当選した場合、確率約 100% で時短遊技状態 B へ移行する。

【0891】

また、以上の変形例において、第 2 時短遊技状態として最も有利な時短遊技状態を採用してもよい。例えば、上述の具体例では、第 2 時短遊技状態として時短遊技状態 B を採用する構成が考えられる。ただし、以上の構成では、第 2 時短遊技状態が開始する直前で、大当りに当選すると、遊技者によっては、かえって不満を感じる不都合が生じ得る。以上の事情を考慮して、以上の不都合が抑制される構成を採用するのが好適である。当該構成の具体例を以下で説明する。

【0892】

上述の各形態において、低確率非時短遊技状態の演出モードとして、通常モードと直前モードとを設けた。変形例の直前モードでは、時短遊技状態 B へ移行する大当り遊技が当選することを祝福する演出が実行される一方、時短遊技状態 A へ移行する大当り遊技が当選することを祝福する演出が実行されない。また、当該変形例では、通常モードと直前モードとで演出図柄 G A が相違し、且つ、背景画像 G H が相違する。

【0893】

例えば、通常モードでは残り回数画像 G N が表示され、直前モードでは残り回数画像 G N に替えて特殊残り回数画像 G N x が表示される。特殊残り回数画像 G N x は、例えば、「残り X だけ耐えれば時短 B 突入！」というメッセージを表示する（X は、第 2 時短遊技状態までの遊技回数を示す）。また、直前モードでは、味方キャラクタと敵キャラクタとが対峙する画像が表示され、各遊技において、各キャラクタが戦闘する演出が実行される。当該変形例の直前モードにおいて、時短遊技状態 B へ移行する大当りが当選した遊技では、味方キャラクタが勝利する演出が実行され、「おめでとう！」というメッセージが表示される。一方、時短遊技状態 A へ移行する大当りが当選した遊技では、味方キャラクタが敗北する演出が実行され、「残念」というメッセージが表示される。

【0894】

以上の変形例によっても、上述の各形態と同様な効果が奏せられる。ただし、当該変形例においても、上述の各形態と同様に、シナリオ未設定期間では、遊技回数に応じては変動パターン決定テーブルが切替えられない。仮に、通常モードから変動パターン決定テーブルを切換えしないで、上述の直前モードの各演出（キャラクタが戦闘する演出等）を実行すると、当該演出を実行する適切な時間が確保できない不都合が生じ得る。したがって、変形例においても、シナリオ未設定期間では直前モードが設けられない構成が好適である。

【0895】

（8）上述の第 1 実施形態において、第 2 時短遊技状態へ移行する非時短遊技状態の遊技（以下、単に「移行遊技」）において参照され得る変動パターン決定テーブルを、シナリオ設定期間（T n 2 または T n c）とシナリオ未設定期間（T n 1）とで相違させた。また、第 2 時短遊技状態の最初の遊技において参照され得る変動パターン決定テーブルを、シナリオ設定期間（T s または T a x）とシナリオ未設定期間（T b x）とで相違させた。すなわち、第 1 実施形態では、第 2 時短遊技状態の開始時（移行遊技、第 2 時短遊技状態の最初の遊技を含む）において、参照され得る変動パターン決定テーブルが、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで相違する構成を採用した。

【0896】

ただし、第 2 時短遊技状態の開始時において、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで共通の変動パターン決定テーブルが参照され得る構成としてもよい。例えば、シナリオ未設定期間の移行遊技において、変動パターン決定テーブル T n 1 が参照される構成に

において、シナリオ設定期間の移行遊技においても、変動パターン決定テーブル T n 1 が参照され得る構成としてもよい。なお、以上の構成では、シナリオ設定期間の移行遊技で参照され得る変動パターン決定テーブル T に変動パターン決定テーブル T n 1 が含まれれば足り、変動パターン決定テーブル T n 1 以外が参照され得る構成としてもよい。以上の構成によれば、第 2 時短遊技状態の開始時において、参照され得る変動パターン決定テーブルが、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで相違する構成と比較して、変動パターン決定テーブルの個数が削減し易いという利点がある。

【0897】

なお、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで、第 2 時短遊技状態の開始時に参照され得る変動パターン決定テーブルが完全に共通する構成としてもよい。以上の構成によれば、変動パターン決定テーブルの個数が削減されるという効果は格別に顕著である。

10

【0898】

(9) 上述の第 1 実施形態において、第 2 時短遊技状態の所定回数目の遊技において参照され得る変動パターン決定テーブルを、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで可変に構成した。例えば、シナリオ設定期間 (T s、T a x) とシナリオ未設定期間 (T b x) とでは、第 2 時短遊技状態の最初の遊技に参照され得る変動パターン決定テーブルが可変である。

【0899】

ただし、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで、第 2 時短遊技状態の所定回数目の遊技において参照され得る変動パターン決定テーブルが共通の構成としてもよい。例えば、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで、第 2 時短遊技状態の最初の遊技において参照され得る変動パターン決定テーブル T b x が共通の構成としてもよい。また、シナリオ設定期間とシナリオ未設定期間とで、第 2 時短遊技状態の 900 回目 (残り 100 回) の遊技において参照され得る変動パターン決定テーブルが共通としてもよいし、第 2 時短遊技状態の最後の遊技において参照され得る変動パターン決定テーブルが共通としてもよい。

20

【0900】

(10) 上述の各形態において、時短遊技状態の残り回数 M が強調される構成としてもよい。例えば、残り回数 M が数値「5」以上の遊技では残り時短画像 G J の数字を白色で表示し、残り回数 M が数値「5」より小さい遊技では残り時短画像 G J の数字を赤色に表示する構成が考えられる。また、第 1 時短遊技状態と第 2 時短遊技状態とで、残り回数 M の強調が開始される残り回数 M を共通としてもよいし、相違させてもよい。例えば、第 1 時短遊技状態 (100 回) では、残り回数 M が数値「5」以上の遊技では残り時短画像 G J の数字を白色で表示し、残り回数 M が数値「5」より小さい遊技では残り時短画像 G J の数字を赤色に表示する。一方、第 2 時短遊技状態 (1000 回) では、残り回数 M が数値「10」以上の遊技では残り時短画像 G J の数字を白色で表示し、残り回数 M が数値「10」より小さい遊技では残り時短画像 G J の数字を赤色に表示する構成としてもよい。

30

【0901】

(11) 上述の各形態において、大当たり抽選で大当りに当選した契機に加え、特定領域を遊技球が通過した契機で、大当たり遊技が実行可能な構成としてもよい。また、以上の構成において、小当たり遊技で特定領域に遊技球が入賞可能になる構成としてもよい (所謂、1 種 2 種の遊技機としてもよい)。すなわち、小当りに当選し、且つ、小当たり遊技で特定領域へ遊技球が入賞すると、大当たり遊技が実行される構成としてもよい。以上の変形例では、小当りに当選した契機では残り回数 N が初期化されず、遊技球が特定領域へ入賞した契機で残り回数 N が初期化される。この場合において、小当たり遊技において特定領域への遊技球の入賞を可能な状態にし、小当たり遊技の終了後には特定領域への遊技球の入賞を不可能な状態にするように、移動可能な特定領域開閉部材 (不図示) が設けられてもよい。

40

【0902】

また、当該変形例では、高確率遊技状態が設けられず、且つ、第 1 始動口 13 に遊技球

50

が入賞した場合と第2始動口14に遊技球が入賞した場合とで、大当りの当選確率は共通である。また、第2始動口14に遊技球が入賞した際の小当りの当選確率は、大当りの当選確率より高く、第1始動口13に遊技球が入賞した際には小当りに当選しない。さらに、時短遊技状態では、第2始動口14に遊技球が入賞し易くなる。以上の構成では、非時短遊技状態と比較して、時短遊技状態において大当り遊技が実行され易くなる。

【0903】

当該変形例の遊技機では、時短遊技状態が終了した時点で第2特図の保留数（以下「残り保留」と記載する）が1個以上の場合、時短遊技状態が終了した後の遊技においても高確率で小当りが当選する。具体的には、時短遊技状態が終了した直後の非時短遊技状態において、最大で4回の遊技にわたり高確率で大当り遊技が実行可能になる。

10

【0904】

以上の構成において、残り保留で遊技が実行される期間に、上述の第1終了演出（図45（a）参照）が実行される構成としてもよい。また、第1時短遊技状態が終了した直後に残り保留で遊技が実行される期間では第1終了演出を実行し、第2時短遊技状態が終了した直後に残り保留で遊技が実行される期間では終了演出を実行しない構成としてもよい。すなわち、本発明の「第2遊技状態の終了時（終了する際）」には、残り保留で遊技が実行される期間が含まれる。なお、第2時短遊技状態の遊技回数等によっては、第2時短遊技状態で大当り遊技が当選しない確率が約0%（当選する確率が約100%）の場合がある。以上の場合、第2時短遊技状態で終了演出が実行されない設計であっても、第2時短遊技状態の最終遊技が実行されることは稀である。したがって、第2時短遊技状態の最終遊技で終了演出が実行されないことにより遊技者が不満に感じる問題が生じ難い。

20

【0905】

なお、1種2種の遊技機では、残り回数Nを更新する移行判定処理（図32のS224、図35（a）のS242）は、上述の第1実施形態と同様に、小当り遊技処理（図32のS187）の後で実行される構成が好適である。以上の構成によれば、小当り遊技処理で特定領域へ遊技球が入賞しなかった場合は、残り回数Nを移行判定処理で更新する一方、特定領域へ遊技球が入賞した場合は、大当り遊技が実行されるため、移行判定処理を省略することができる。また、1種2種の遊技機において、第1時短遊技状態から隙間遊技を介して第2時短遊技状態へ移行する構成としてもよい。以上の構成では、隙間遊技の遊技回数は4回とするのが好適である。また、以上の隙間遊技では、通常モードおよび直前モードとは相違する演出が実行される構成が好適である。

30

【0906】

（12）上述の各形態において、第1時短遊技状態から隙間遊技を介して第2時短遊技状態へ移行する場合、上述の左打ち画像GLが表示されない場合がある構成としてもよい。具体的には、通常の手順で遊技をした場合、第1時短遊技状態から隙間遊技を介して第2時短遊技状態へ移行する際の演出モードは時短モードBである。以上の場合において、隙間遊技（非時短遊技状態）へ移行した際に、左打ち画像GLが表示されない構成が好適である。

【0907】

（13）上述の各形態では、隙間遊技において右打ちランプ28が消灯する。したがって、仮に隙間遊技の前後の演出モードが時短モードBで変化しない場合であっても、隙間遊技では、右打ち画像GSが非表示になる構成が好適である。

40

【0908】

（14）上述の各形態において、第2時短遊技状態の開始条件が成立したか否かを判定する処理（以下「第1判定処理」と、遊技状態が移行する他の条件（例えば、高確率遊技状態の開始条件）が成立したか否かを判定する処理（以下「第2判定処理」とは、共通のモジュールに含めてもよいし、別々のモジュールに含めてもよい。

【0909】

ところで、従来から、大当り遊技において、大入賞口内の特定の領域を遊技球が通過（以下「V入賞」と記載する場合がある）したことを条件に、大当り遊技後に予め定められ

50

た回数（例えば「120回」）の高確率（時短）遊技状態へ移行可能な遊技機（所謂「V-ST機」）が知られている。以上の遊技機に本発明を採用してもよい。以上の遊技機では、各遊技において、第2時短遊技状態までの残り回数Nの更新処理および更新後の残り回数Nを判定する処理（以下「第1判定処理」）と、高確率遊技状態が終了するまでの残り回数の更新処理および更新後の残り回数を判定する処理（以下「第2判定処理」）とが実行される。以上の構成では、第1判定処理の後に、第2判定処理が実行される構成が好適である。仮に、第2判定処理の後に、第1判定処理が実行される構成を想定する。以上の構成では、高確率遊技状態において、第2時短遊技状態までの残り回数Nが更新されてしまう不都合が生じる。

【0910】

10

(15) 上述のV-ST機に本発明を採用する際に、仮に、高確率遊技状態へ移行する条件であるV入賞が大当り遊技で出来なかった場合であっても、その後、V入賞した場合と同じ遊技回数の時短遊技状態へ移行する構成が好適である。例えば、大当り遊技においてV入賞すると、120回の高確率時短遊技状態へ移行する構成において、当該大当り遊技においてV入賞しなかった場合にも120回の低確率時短遊技状態へ移行する構成が考えられる。

【0911】

20

また、当該変形例において、大当り遊技におけるV入賞の有無によらず、当該大当り遊技後の演出モードが共通な構成が好適である。以上の構成では、高確率時短遊技状態へ移行する場合と、低確率時短遊技状態へ移行する場合とで、当該大当り遊技後の演出モードは共通である。なお、以上の変形例において、高確率時短遊技状態で電源断が生じて復旧する場合と、低確率時短遊技状態で電源断が生じて復旧する場合とで、表示される各画面が共通であり、復帰後の演出モードが共通である構成が好適である。すなわち、電源断の前後において、直前の大当り遊技におけるV入賞の有無が画面から察知されない構成が好適である。なお、当該変形例においても、第1実施形態と同様に、時短遊技状態における演出モードを遊技者が選択可能にしてもよい。また、大当り遊技で電源断が生じた場合、および、時短遊技状態において電源断が生じた場合、復旧後の時短遊技状態が共通の演出モードに制御される構成としてもよい。

【0912】

30

(16) 上述の各形態では、客待ち状態が予め定められた時間継続すると、デモ画面を表示するが、客待ち画面Mxが表示される場合、デモ画面が表示されない構成が好適である。

【0913】

(17) 上述の各形態では、第2時短遊技状態の開始時において、遮蔽画像GF、突入画像GTおよび右打ち画像GS3（開始時画像）が表示される。以上の開始時画像が表示される時期は適宜に変更してもよい。

【0914】

40

図66(a)は、変形例における開始時画像の表示時期を説明するための図である。図66(a)には、各開始時画像が表示される期間が示される。また、図66(a)には、第2時短遊技状態へ移行する移行遊技、該移行遊技における確定期間、および、第2時短遊技状態の最初の遊技において開始時画像が表示される期間が示される。図66(a)には、第2時短遊技状態の開始時点txが示される。当該変形例では、上述の第1実施形態と同様に、移行遊技の確定期間が終了したことを契機に、第2時短遊技状態が開始される。

【0915】

図66(a)に示す通り、移行遊技が開始された直後に、遮蔽画像GFの表示が開始される。また、遮蔽画像GFは、確定期間が開始されるまで継続して表示され、確定期間の開始時に非表示になる。図66(a)に示す通り、移行遊技の確定期間において、突入画像GTが表示される。その後、確定期間が終了して、第2時短遊技状態の最初の遊技が開始されると、突入画像GTが非表示になり右打ち画像GS3（大きな右打ち画像GS）が

50

表示される。以上の右打ち画像 G S 3 は、予め定められた時間にわたり表示され、その後、非表示になる。

【0916】

ところで、上述の第1実施形態では、各遊技における確定期間は約0.5秒である。仮に、当該変形例における移行遊技の確定期間が約0.5秒の構成では、突入画像 G T が表示される時間が短過ぎるという不都合がある。以上の事情を考慮して、当該変形例では、移行遊技の直前の遊技より移行遊技において確定期間が延長される構成を採用した。具体的には、移行遊技の確定期間は約5秒に延長される。以上の構成によれば、上述の不都合が抑制される。

【0917】

ただし、上述の第1実施形態では、遊技の公正が害される不都合を抑制するため、シナリオ未設定期間では、1回の遊技の時間（変動期間＋確定期間）が遊技回数に応じて変化しない構成を採用した。以上の事情を考慮して、当該変形例においても、シナリオ設定期間の移行遊技では確定期間が延長される一方、シナリオ未設定期間の移行遊技では確定期間が変化しない構成が好適である。

【0918】

図66（b-1）および図66（b-2）は、他の変形例における開始時画像の表示期間を説明するための図である。図66（b-1）および図66（b-2）の具体例では、時点 t x において移行遊技が終了して第2時短遊技状態へ移行した場合を想定する。具体的には、図66（b-1）は、時点 t x において保留数が1個以上の場合を想定する。一方、図66（b-2）は、時点 t x において保留数が0個の場合を想定する。詳細には以下で説明するが、当該変形例では、第2時短遊技状態の開始時点 t x における保留数の有無により開始画像が表示される期間が変化する。

【0919】

図66（b-1）に示す通り、時点 t x において保留数が1個以上の場合、時点 t x の直後に、第2時短遊技状態の最初の遊技が開始される。以上の場合、第2時短遊技状態が開始された直後に右打ち画像 G S 3 が予め定められた時間にわたり表示される。その後、遮蔽画像 G F が予め定められた時間にわたり表示され、その後、突入画像 G T が表示される。以上の突入画像 G T は、予め定められた時間にわたり表示される。

【0920】

図66（b-2）に示す通り、時点 t x において保留数が0個の場合、第2時短遊技状態が開始された直後に客待ち状態が開始される。以上の場合、客待ち状態が開始されると右打ち画像 G S 3 が表示される。当該変形例では、客待ち状態が終了するまで右打ち画像 G S 3 が表示され、第2時短遊技状態の最初の遊技が開始されると、右打ち画像 G S 3 が非表示になる。その後、遮蔽画像 G F が予め定められた時間にわたり表示され、突入画像 G T が表示される。突入画像 G T は、予め定められた時間にわたり表示される。以上の説明から理解される通り、当該変形例では、時点 t x における保留数の有無に応じて、右打ち画像 G S 3 が表示される時期が変化する。

【0921】

なお、以上の変形例において、客待ち状態が開始してから第2特図が変動するまで、右打ち画像 G S 3 が表示される構成としてもよい。すなわち、第1特図が変動した契機では、右打ち画像 G S 3 の表示が継続される構成としてもよい。

【0922】

図66（c）は、他の変形例における開始時画像の表示期間を説明するための図である。図66（c）の具体例では、移行遊技が時点 t x において終了し、第2時短遊技状態へ移行した場合を想定する。また、以上の具体例では、時点 t x における保留数が0個の場合を想定する。図66（c）に示す通り、当該変形例では、移行遊技において遮蔽画像 G F が表示され、その後、突入画像 G T が表示される。また、移行遊技が終了して客待ち状態が開始すると、右打ち画像 G S 3 を表示する。

【0923】

なお、第2時短遊技状態の開始時点 t_x において、保留数が1個以上の場合、移行遊技が終了してから第2時短遊技状態の最初の遊技が開始されるまでに客待ち状態が設けられない。以上の場合、右打ち画像GS3が表示できないという不都合がある。以上の事情を考慮して、当該変形例において、第2時短遊技状態の開始時点 t_x において、保留数が1個以上の場合、当該保留を無効にする（保留数を0個にする）構成を採用してもよい。以上の構成では、第2時短遊技状態の開始時に必ず客待ち状態が開始される。したがって、上述の不都合が抑制される。なお、第2時短遊技状態の開始時に保留数を0個にする構成は、当該変形例に限らず、第1実施形態、第2実施形態および他の変形例においても採用してもよい。

【0924】

10

図66(c)に示す通り、第2時短遊技状態の最初の遊技が開始されると、右打ち画像GS3が非表示になる。なお、以上の変形例において、客待ち状態が開始してから第2特図が変動するまで、右打ち画像GS3が表示される構成としてもよい。すなわち、第1特図が変動した契機では、右打ち画像GS3の表示が継続される構成としてもよい。

【0925】

さらに、開始時画像が表示される時期は以上の変形例に限定されない。例えば、遮蔽画像GFおよび突入画像GTが移行遊技で表示され、第2時短遊技状態の最初の遊技で右打ち画像GS3が表示される構成としてもよい。同様に、遮蔽画像GFが移行遊技で表示され、その後、当該遊技の確定期間または客待ち状態で右打ち画像GS3が表示され、第2時短遊技状態の最初の遊技で突入画像GTが表示される構成としてもよい。突入画像GTが移行遊技で表示され、その後、当該遊技の確定期間または客待ち状態で遮蔽画像GFおよび右打ち画像GS3が表示される構成としてもよい。突入画像GTが移行遊技で表示され、その後、当該遊技の確定期間または客待ち状態で遮蔽画像GFが表示され、第2時短遊技状態の最初の遊技で右打ち画像GS3が表示される構成としてもよい。

20

【0926】

移行遊技の確定期間または客待ち状態において、遮蔽画像GF、突入画像GTおよび右打ち画像GS3が表示される構成としてもよい。移行遊技の確定期間または客待ち状態で遮蔽画像GFおよび右打ち画像GS3が表示され、第2時短遊技状態の最初の遊技で突入画像GTが表示される構成としてもよい。移行遊技の確定期間または客待ち状態で遮蔽画像GFおよび突入画像GTが表示され、第2時短遊技状態の最初の遊技で右打ち画像GS3が表示される構成としてもよい。移行遊技の確定期間または客待ち状態で遮蔽画像GFが表示され、第2時短遊技状態の最初の遊技で突入画像GTおよび右打ち画像GS3が表示される構成としてもよい。移行遊技の確定期間または客待ち状態で突入画像GTおよび右打ち画像GS3が表示され、第2時短遊技状態の最初の遊技で遮蔽画像GFが表示される構成としてもよい。

30

【0927】

移行遊技の確定期間または客待ち状態で右打ち画像GS3が表示され、第2時短遊技状態の最初の遊技で突入画像GTおよび遮蔽画像GFが表示される構成としてもよい。移行遊技の確定期間または客待ち状態で突入画像GTが表示され、第2時短遊技状態の最初の遊技で右打ち画像GS3および遮蔽画像GFが表示される構成としてもよい。さらに、以上の各変形例において、移行遊技で表示する開始時画像の表示順序、移行遊技の確定期間または客待ち状態で表示する開始時画像の表示順序、および、第2時短遊技状態の遊技で表示する開始時画像の表示順序は適宜に変更してもよい。

40

【0928】

以上の変形例において、2個以上の開始時画像が並列して表示される構成としてもよい。また、客待ち状態において遮蔽画像GFが表示される構成では、当該客待ち状態にわたり遮蔽画像GFが表示され、第2特図の変動開始を契機に遮蔽画像GFが非表示になる構成が好適である。

【0929】

(18) 上述の各形態では、第2時短遊技状態の最初の遊技が終了するまでに、全ての開

50

始時画像（GF、GT、GS3）の表示が完了する構成を採用した。しかし、第2時短遊技状態の2回目以降の遊技まで、開始時画像が表示され得る構成としてもよい。例えば、開始時画像が表示される時間が予め定められており、当該時間が経過するまでに複数回の遊技が実行され得る構成としてもよい。

【0930】

（19）上述の各形態では、第2時短遊技状態の開始時の遊技（移行遊技、第2時短遊技状態の最初の遊技）において、開始時画像（遮蔽画像GF、突入画像GTおよび右打ち画像GS3の一部または全て）が表示され、その後、演出図柄GAが停止表示された。具体的には、第2時短遊技状態の開始時の遊技（以下、単に「開始時遊技」と記載する場合がある）において、大当たり抽選の結果がハズレの場合、開始時画像を表示した後にハズレに対応する演出図柄GAが停止表示された。

10

【0931】

仮に、開始時遊技において大当たり遊技に当選した場合、開始時遊技で本来は表示される開始時画像（一部または全て）が表示されない構成を想定する。以上の構成では、開始時遊技における大当たり抽選の当否が、開始時画像の表示の有無により察知される不都合が生じ得る。以上の事情を考慮して、当該変形例では、開始時遊技における大当たり抽選の結果によらず、開始時画像を表示可能な構成を採用した。

【0932】

例えば、上述の第1実施形態において、当該変形例を採用した場合を想定する。第1実施形態では、開始時遊技（第2時短遊技状態の最初の遊技）において、画面M1が表示され、その後、遮蔽画像GFが表示され、突入演出が実行され（突入画像GTが表示され）、モード選択演出が実行され、右打ち画像GS3が表示される（図18（a）および図18（b）参照）。また、右打ち画像GS3が表示された後に、第2時短遊技状態の時短中画面M7（図17（a）参照）に切り換え、演出画像GAが停止表示される。具体的には、大当たり抽選の結果がハズレの場合、ハズレに対応する演出図柄GAが停止表示される。

20

【0933】

当該変形例では、以上の第1実施形態において、開始時遊技の大当たり抽選の結果によらず、画面M1が表示され、その後、遮蔽画像GFが表示され、突入演出が実行され、モード選択演出が実行され、右打ち画像GS3が表示される。大当たり抽選の結果がハズレの場合、その後、ハズレに対応する演出図柄GAが停止表示される（第1実施形態と同様）。また、当該変形例では、開始時遊技で大当たり遊技に当選した場合、右打ち画像GS3が表示された後に大当たりに対応する演出図柄GAが停止表示される。例えば、右打ち画像GS3が表示された後に時短中画面M7に切換ると、演出可動体32が出現位置へ移動する。その後、演出可動体32が退避位置へ移動すると、大当たりに対応する演出図柄GAが停止表示される。すなわち、開始時遊技で大当たりで当選した場合、リーチ演出を介さないで一度に大当たりに対応する演出図柄GAが停止表示される。ただし、開始時遊技において、一連の開始時画像が表示された後に、他の時短モードBの遊技でも実行され得る演出（リーチ演出等）を実行した後に、他の時短モードBの遊技と同様に、大当たりが報知される構成としてもよい。

30

【0934】

以上の変形例では、大当たり抽選の結果によらず、予め定められた開始時画像が表示されるため、開始時画像の表示の有無により大当たり抽選の結果が察知され難い。なお、開始時遊技では、大当たり抽選の結果によらず、リーチ演出が実行されない構成が好適である。仮に、開始時遊技においてリーチ演出が実行される構成では、上述の突入演出およびモード選択演出を経て、リーチ演出が開始される。したがって、開始時遊技が過度に長期化する不都合が想定される。開始時遊技でリーチ演出が実行されない構成では、以上の不都合が抑制されるという利点がある。または、開始時遊技では、大当たり抽選の結果によらず、時短モードBの他の遊技より低確率でリーチ演出が実行される構成としてもよい。ただし、当該変形例において、大当たり抽選で当選した開始時遊技において、開始時画像が表示されない場合（例えば、プレミア演出に当選した場合）がある構成としてもよい。

40

50

【0935】

さらに、大当りに当選した開始時遊技では、ハズレの開始時遊技で表示される開始時画像の一部が表示され他の一部が表示されない構成としてもよい。例えば、ハズレの開始時遊技において、遮蔽画像GF、突入画像GT、右打ち画像GS3の順序で表示される構成を想定する。以上の構成において、大当りに当選した開始時遊技では、遮蔽画像GFがハズレ開始時遊技と同様に表示され、突入画像GTおよび右打ち画像GS3が表示されない構成が考えられる。

【0936】

すなわち、大当たりを経由せずに、所定期間にわたって時短（第2時短遊技状態。第3時短遊技状態）に制御可能であると共に、突入演出を実行可能であり、時短の初回変動がハズレの場合には、当該変動において突入演出を実行し、時短の初回変動大当たりの場合には、当該変動において突入演出を実行しない。

10

また、大当たりを経由せずに、所定期間にわたって時短（第2時短遊技状態。第3時短遊技状態）に制御可能であると共に、突入演出を実行可能であり、時短の初回変動がハズレの場合には、当該変動において第1態様で突入演出を実行し、時短の初回変動が大当たりの場合には、当該変動において第1態様よりも訴求力が低い第2態様で突入演出を実行してもよい。第2態様としては、例えば、第1態様に比べて、突入演出の実行時間が短いことや、突入演出において表示される演出が少ないことなどが挙げられる。

この場合、第2時短遊技状態（第3時短遊技状態）となったにも拘わらず、すぐに終了してしまったといった遊技者の喪失感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【0937】

（20）上述の各形態では、各遊技において残り回数画像GNの数字が減算表示された。以上の構成において、大当りに当選した遊技では、残り回数Nが減算されないことに伴い、残り回数画像GNの数字の減算表示が省略される構成としてもよい。同様に、大当りに当選した遊技では、時短遊技状態の残り回数Mが減算されないことに伴い、時短残り画像GJの数字の減算表示が省略される構成としてもよい。

【0938】

ただし、以上の構成を採用した場合、遊技が開始された直後において残り回数画像GNの数字が減算表示される構成では、遊技が開始された直後において、減算表示の有無により大当たり抽選の結果が察知されてしまう不都合が生じ得る。具体的には、遊技が開始された直後において大当りに当選した遊技では残り回数画像GNの数字が減算表示し、ハズレの遊技では残り回数画像GNの数字が減算表示しない構成では、減算表示がされない時点で、大当りに当選した旨が察知されてしまう。以上の事情を考慮して、大当たり抽選の結果によらず（残り回数Nが減算されるか否かによらず）、残り回数画像GNの数字が減算表示される構成が好適である。同様に、大当たり抽選の結果によらず（残り回数Mが減算されるか否かによらず）、時短残り画像GJの数字が減算表示される構成が好適である。

30

【0939】

（21）上述の各形態において、時短モードAに対応する楽曲は1種類であってもよいし、複数種類設けてもよい。また、時短モードBに対応する楽曲は1種類であってもよいし、複数種類設けてもよい。例えば、第1実施形態において、第1時短遊技状態における時短モードBと、第2時短遊技状態における時短モードBとで、共通の楽曲が再生される構成としてもよいし、相違する楽曲が再生されてもよい。また、第1時短遊技状態における時短モードAと、第2時短遊技状態における時短モードBとで、楽曲が共通する構成としてもよいし、相違する構成としてもよい。

40

【0940】

（22）上述の各形態において、第1時短遊技状態の時短モードAでは、序盤の遊技で変動パターン決定テーブルTa1が参照され、終盤の遊技で変動パターン決定テーブルTa2が参照された。以上の構成では、時短モードAで電源断した場合、変動パターン決定テーブル（Ta1、Ta2）によらず、復旧時に表示され得る画像が共通の構成が好適であ

50

る。また、第2時短遊技状態において、序盤と終盤とで変動パターン決定テーブルTを切替える構成を採用した場合であっても、第2時短遊技状態の序盤で電源断した場合と、終盤で電源断した場合とで、復旧時に表示され得る画像が共通の構成が好適である。

【0941】

(23) 上述の各形態において、小当りに当選した場合にテーブルシナリオSが変更される構成としてもよい。

【0942】

(24) 上述の各形態において、第2時短遊技状態までの残り回数Nを、遊技機1の管理者が任意の時期に確認可能な構成としてもよい。例えば、上述の第1実施形態では、電源が投入された直後の遊技機1が遊技を実行可能な期間では、残り回数Nは秘匿された。以上の構成において、遊技者が操作不可能な位置に設けられた操作部を操作することにより、残り回数Nの現在値が特定される情報（以下「残り回数情報」）が表示される構成を採用してもよい。以上の操作部を設ける位置としては、例えば、主制御基板110上が考えられる。以上の構成では、例えば、ベース表示器114または（および）画像表示装置21に残り回数情報が表示される構成が採用され得る。また、操作部を設ける位置としては、例えば、演出制御基板120上が考えられる。以上の構成では、例えば、画像表示装置21に残り回数情報が表示される構成が採用され得る。

【0943】

また、以上の操作部としては、専用の操作部を新たに採用してもよいし、既存の操作部を採用してもよい。例えば、当該操作部としてクリアボタン30を採用してもよい。以上の構成では、クリア操作が受付可能な期間以外において、クリアボタン30が操作されると、残り回数情報が表示される構成が考えられる。また、十字キー40および演出ボタン8の操作に応じて残り回数情報が表示される構成としてもよい。以上の構成では、遊技者による十字キー40および演出ボタン8の操作が無効な期間（例えば、電源投入直後の期間）において、十字キー40または演出ボタン8が所定の態様で操作されると、残り回数情報が表示される構成が考えられる。なお、残り回数情報と同様に、発動済期間であるか否かを、遊技機の管理者が任意の時期に確認可能な構成としてもよい。また、残り回数情報および発動済期間であるか否かの双方を、遊技機の管理者が任意の時期に確認可能な構成としてもよい。

【0944】

(25) 上述の各形態において、各時短遊技状態における第2始動口14の開放態様は適宜に変更できる。例えば、第2時短遊技状態における第2始動口14の開放態様を、第1時短遊技状態における第2始動口14の開放態様より不利にしてもよい。具体的には、第1時短遊技状態における第2始動口14の開放態様は、非時短遊技状態より有利である一方、第2時短遊技状態における第2始動口14の開放態様は、非時短遊技状態と略共通（僅かに有利）な構成としてもよい。

【0945】

以上の変形例の具体例として、例えば、大当り図柄Aおよび大当り図柄Bを設け、大当り図柄Aが停止表示して開始した大当り遊技の終了後は低確率遊技状態であり、大当り図柄Bが停止表示して開始した大当り終了後は30回の高確率遊技状態へ移行する（所謂「ST機」）。大当りの当選確率は、低確率遊技状態で約1/300であり、高確率遊技状態で約1/100である。

【0946】

また、大当り図柄Aが時短遊技状態（第1時短遊技状態または第2時短遊技状態）で停止表示されると、大当り遊技終了後に30回の時短遊技状態へ移行する。以上の30回の時短遊技状態は低確率遊技状態である。一方、大当り図柄Bが時短遊技状態で停止表示されると、大当り遊技終了後に60回の時短遊技状態へ移行する。以上の60回の時短遊技状態のうち、前半の30回は高確率遊技状態であり、後半の30回は低確率遊技状態である。すなわち、時短遊技状態で大当りに当選した場合、大当り図柄の種類によらず、低確率非時短遊技状態が最大で30回実行された後に、第1時短遊技状態が終了する。

【0947】

ただし、大当り図柄Aが非時短遊技状態で停止表示されると、大当り終了後に1000回の時短遊技状態へ移行する。また、大当り図柄Bが非時短遊技状態で停止表示された場合も、大当り終了後に1000回の時短遊技状態へ移行する。さらに、1000回の時短遊技状態において、大当り図柄が停止表示されると、大当り図柄の種類によらず、大当り遊技の終了後に再度1000回の時短遊技状態へ移行する。第1時短遊技状態における第2始動口14の開放態様は、非時短遊技状態より有利である。

【0948】

また、第2時短遊技状態の残り回数Nの初期値は数値「30」であり、低確率遊技状態で30回の遊技（ハズレ）が実行されると、その後、第2時短遊技状態へ移行する。第2時短遊技状態における第2始動口14の開放態様は、非時短遊技状態における第2始動口14の開放態様と略共通である。また、第2時短遊技状態は、最大で500回の遊技が実行されるまで継続し、その後、非時短遊技状態へ移行する。

【0949】

以上の変形例では、上述の30回の低確率非時短遊技状態（第1時短遊技状態）が終了した直後に500回の第2時短遊技状態が開始される。しかし、以上の時短遊技状態で大当りに当選した場合、1000回の時短遊技状態へ移行できない。したがって、遊技者は、第2時短遊技状態が終了して低確率非時短遊技状態へ移行するまで（低確率遊技状態へ移行してから530回の遊技が終了するまで）は、大当りに当選しないことを目的に遊技をする。

【0950】

ただし、当該変形例では、非時短遊技状態の大当り抽選において、「第3時短」に当選する場合がある。第3時短の当選確率は、例えば、約 $1/300$ である。第3時短に当選すると、特図に時短図柄が停止表示され、第3時短遊技状態へ移行する。ただし、時短遊技状態で時短図柄が停止表示された場合は第3時短は開始されない。第3時短遊技状態は、第2時短遊技状態と同様に、最大で500回の遊技にわたり継続し、第2始動口14の開放態様は非時短遊技状態と略共通である。また、第3時短遊技状態で大当りに当選すると、他の時短遊技状態で大当りに当選した場合と同様に、30回または60回の第1時短遊技状態へ移行する。以上の構成では、非時短遊技状態において、遊技者は、第3時短より先に大当りに当選することを目的に遊技をする。

【0951】

以上の変形例によれば、新規な遊技性が遊技者に提供可能になる。なお、時短図柄を複数種類設け、時短図柄の種類に応じて、第3時短遊技状態の遊技回数に変化する構成としてもよい。

【0952】

(26) 上述の各形態では、電源復旧時において復旧画面を表示した直後に、遊技期間で表示され得る画面（例えば、図23(b)に示す画面）を表示した。しかし、復旧画面が表示された直後に客待ち状態の場合、客待ち状態のみで表示される画面（デモ画面など）が表示される構成としてもよい。

【0953】

(27) 上述の各形態において、時短遊技状態においても客待ち画面を表示可能な構成としてもよい。ただし、時短遊技状態の客待ち画面では、上述の搭載報知画像G Kが表示されない構成が好適である。

【0954】

(28) 上述の各形態において、通常モードより直前モードで特図の平均変動時間が短い構成としてもよい。具体的には、大当り抽選でハズレの場合、変動パターン決定テーブルTn1（通常モード）が参照される遊技より、変動パターン決定テーブルTn2（直前モード）が参照される遊技の変動パターンの平均時間が短い構成が好適である。以上の構成では、通常モードから直前モードへ移行すると、各遊技の平均時間が短縮される。すなわち、第2時短遊技状態の開始直前の期間において、各遊技の平均時間が短縮される。

【0955】

例えば、通常モードと直前モードとで、特図の平均変動時間が変化しない対比例を想定する。以上の対比例では、決定された変動パターンによっては、直前モードが長期化する場合がある。以上の場合、第2時短遊技状態を早期に開始させたい遊技者は、ストレスを感じる不都合が生じ得る。上述の変形例では、直前モードにおける特図の平均変動時間が通常モードより短いため、例えば対比例と比較して、以上の不都合が抑制できるという利点がある。

【0956】

(29) 上述の各形態において、通常モードおよび直前モードにおける各演出の実行頻度は適宜に変更できる。ところで、遊技者によっては、直前モードにおいて、大当りに当選するより、第2時短遊技状態へ移行することを希望する場合がある。以上の遊技者は、直前モードにおいて、大当りの期待度が高い演出（以下「高期待度演出」）を煩わしく感じる場合がある。すなわち、本来、遊技者に待望される高期待度演出が、煩わしく感じられる不都合が生じる。

10

【0957】

以上の事情を考慮して、大当り抽選でハズレの遊技では、通常モードより直前モードにおいて、高期待度演出が実行され難い構成を採用してもよい。例えば、演出ボタン8を所定の態様で操作することが指示されるミニゲーム演出を高期待度演出として設けた構成を想定する。以上の構成において、大当り抽選でハズレの遊技では、通常モードより直前モードにおいて、ミニゲーム演出が選択され難い構成を採用してもよい。当該変形例によれば、上述の不都合が抑制される。ただし、ミニゲーム演出以外の高期待度演出が、直前モードで選択され難くなる構成としてもよい。

20

【0958】

(30) 上述の各形態において、第1のラウンド数（例えば10ラウンド）の第1大当り遊技と、第1のラウンド数より少ない第2のラウンド数（例えば4ラウンド）の第2大当り遊技とを設け、第1大当り遊技に当選した期待度が変動パターンにより示唆される構成としてもよい。例えば、第2時短遊技状態において、第1大当り遊技に当選した遊技では、第2大当り遊技に当選した遊技より、即当り演出が実行され難い構成が考えられる。

【0959】

(31) 上述の各形態において、時短遊技状態の種類が適宜に報知される構成を採用してもよい。例えば、各時短遊技状態で背景画像GHを相違させてもよい。また、各時短遊技状態において、BGMを相違させてもよいし、演出図柄GAを相違させてもよい。時短遊技状態の種類が報知される時期は適宜に設定できる。例えば、各時短遊技状態が開始される際に、時短遊技状態の種類が報知される構成が考えられる。

30

【0960】

当該変形例の具体例として、何れの時短遊技状態が開始される場合であっても、時短突入演出において小図柄Gaが表示される構成としてもよい。以上の構成では、第1時短遊技状態が開始される際の時短突入演出では、大当り図柄に対応する小図柄Gaが表示される。また、第2時短遊技状態が開始される際の時短突入演出では、ハズレ図柄に対応する小図柄Gaが表示され、第3時短遊技状態が開始される際の時短突入演出では、時短図柄に対応する小図柄Gaが表示される。したがって、遊技者は、時短突入演出において表示される小図柄Gaにより、開始される時短遊技状態の種類が把握できるという利点がある。

40

【0961】

(32) 上述の各形態において、第2時短遊技状態の時短突入演出において、演出図柄GAを非表示とし、小図柄Ga、保留画像GB、第4図柄GCを表示したうえで、突入画像GTを表示してもよい。以上の構成では、突入画像GTの視認性を向上しつつ、第1時短遊技状態の時短突入演出と第2時短遊技状態の時短突入演出とが区別し易くなるという利点がある。なお、第1時短遊技状態の時短突入演出と第2時短遊技状態の時短突入演出とが区別可能であれば足り、第2時短遊技状態の時短突入演出で表示する画像は、演出画像

50

G A、小図柄 G a、保留画像 G B および第 4 図柄 G C のいずれでもよく、少なくとも各図柄のうちの 1 つが表示されればよい。同様に、第 3 時短遊技状態の時短突入演出において、演出図柄 G A を非表示とし、小図柄 G a、保留画像 G B、第 4 図柄 G C を表示したうえで、突入画像 G T を表示してもよい。

【0962】

(33) 上述の各形態において、第 2 時短遊技状態が終了する際にリザルト画像 G P を表示してもよい。以上の構成では、第 2 時短遊技状態が終了する際にリザルト画像 G P が表示されない構成と比較して、第 2 時短遊技状態が終了した旨を遊技者に認識させ易いという利点がある。同様に、第 3 時短遊技状態が終了する際にリザルト画像 G P を表示してもよい。以上の構成では、第 3 時短遊技状態が終了する際にリザルト画像 G P が表示されない構成と比較して、第 3 時短遊技状態が終了した旨を遊技者に認識させ易いという利点がある。

10

【0963】

(34) 上述の各形態において、時短図柄が有効な遊技状態（低確率非時短遊技状態）では、時短図柄の停止時において、特殊な演出図柄 G A（以下「時短演出図柄」）が停止表示される構成が好適である。一方、時短図柄が無効な遊技状態では、時短図柄の停止時において、ハズレに対応する演出図柄 G A が停止表示される構成が好適である。

【0964】

ただし、時短図柄が無効な遊技状態において、時短図柄が停止表示される際に、時短演出図柄が停止表示される構成としてもよい。なお、以上の構成では、時短図柄が無効な遊技状態において停止表示される時短演出図柄と、時短図柄が有効な遊技状態において停止表示される時短演出図柄とが相違する構成が好適である。

20

【0965】

(35) 時短図柄に対応する図柄組合せは、上述の各形態の例に限定されない。例えば、数字「1～9」とは相違する「特殊図柄」が演出図柄 G A に含まれる構成を想定する。以上の構成において、例えば、時短図柄に対応する図柄組合せとして「7、特殊図柄、7」を採用してもよい。

【0966】

以上の変形例では、3 個の図柄のうち特殊図柄が最後に停止表示される構成が好適である。また、特殊図柄として、時短遊技状態へ移行する旨の文字（例えば文字列「時短」）を表示する図柄が好適に採用される。さらに、特殊図柄は、時短図柄に対応する図柄組合せ以外に含まれない構成が好適である。

30

【0967】

以上の変形例において、リーチ演出が実行されない期間では、変動表示する演出図柄 G A に特殊図柄が含まれず、リーチ演出が実行された後の期間において、特殊図柄が表示され得る構成としてもよい。以上の構成において、時短図柄が停止表示されない遊技において、特殊図柄が変動して表示され得る構成としてもよい。以上の構成では、時短図柄が停止表示されない遊技であっても、時短図柄が停止表示される期待度を向上させることができる。以上の各構成の全てを採用してもよいし、一部を採用してもよい。

【0968】

(36) 上述の各形態において、第 2 時短遊技状態へ移行する遊技（低確率非時短遊技状態の最終遊技）では、ハズレに対応する通常の演出図柄 G A が表示された。以上の構成に替えて、第 2 時短遊技状態へ移行する遊技では、特殊な演出図柄 G A が表示される構成としてもよい。例えば、「時短遊技開始!」という文字を表示する演出図柄 G A が第 2 時短遊技状態へ移行する遊技で停止表示される構成が考えられる。ただし、第 2 時短遊技状態へ移行する遊技で表示される特殊な演出図柄 G A は、時短図柄に対応する演出図柄 G A、大当り図柄に対応する演出図柄 G A および小当り図柄に対応する演出図柄 G A と区別可能な（相違する）構成が好適である。すなわち、第 2 時短遊技状態突入時は通常のハズレ演出図柄とは異なる演出図柄を停止表示させてもよい。

40

【0969】

50

(37) 上述の各形態において、リザルト画像 G P が表示される期間は適宜に変更できる。例えば、時短遊技状態（第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態、第 3 時短遊技状態）の最終遊技が終了する際にリザルト画像 G P が表示開始され、その後、第 2 保留数が 0 個に減算され、且つ、第 2 特別図柄表示装置 21 の変動表示が停止した後にリザルト画像 G P が非表示になる構成としてもよい。すなわち、低確率非時短遊技状態において、第 1 特別図柄表示装置 20 の最初の変動表示が開始可能になるまで、リザルト画像 G P が表示され続ける構成としてもよい。

【0970】

(38) 上述の各形態において、第 2 時短遊技状態へ移行する前に制限期間が設けられない構成としてもよい。以上の構成では、第 1 始動口 13 へ遊技球が入賞した際に取得された判定情報（以下「第 1 判定情報」と記載する場合がある）が第 2 時短遊技状態において保留される（第 2 時短遊技状態で判定され得る）場合であっても、当該第 1 判定情報に基づいた保留変化演出が非時短遊技状態で実行される。

【0971】

ただし、大当りに当選する権利を保持している旨が、第 2 時短遊技状態において報知され続ける構成では、遊技者の射幸心を過度に煽る不都合が生じ得る。したがって、第 2 時短遊技状態へ移行する前に制限期間が設けられない構成では、第 2 時短遊技状態へ移行した際に、保留画像 G B における保留変化演出がキャンセルされる構成が好適である。以上の構成では、非時短遊技状態において特殊態様で表示されていた保留画像 G B は、第 2 時短遊技状態では通常態様で表示される。なお、第 3 時短遊技状態へ移行する直前において特殊態様で表示されていた保留画像 G B を、第 3 時短遊技状態では通常態様で表示する構成を採用してもよい。

【0972】

(39) 上述の各形態において、第 3 時短遊技状態へ移行する前に制限期間が設けられる構成としてもよい。具体的には、事前判定で第 3 時短に当選する旨が判定されてから第 3 時短遊技状態へ移行するまでを制限期間とする構成が考えられる。

【0973】

(40) 上述の実施形態では、第 2 時短遊技状態へ移行した際に、第 2 時短遊技状態の最初の遊技が実行されるか否かによらず（保留数の有無によらず）右打ち開始画像 G R が表示された。また、第 2 時短遊技状態の最初の遊技が実行されるか否かによらず、右打ち遊技を開始すべき旨を指示する音声が出力され、第 2 時短遊技状態の B G M が出力された。

【0974】

以上の構成に替えて、第 2 時短遊技状態の最初の遊技が実行されることを条件に、右打ち開始画像 G R が表示され、右打ち遊技を開始すべき旨を指示する音声が出力され、第 2 時短遊技状態の B G M が出力される構成としてもよい。また、第 3 時短遊技状態の最初の遊技が実行されることを条件に、右打ち開始画像 G R が表示され、右打ち遊技を開始すべき旨を指示する音声が出力され、第 3 時短遊技状態の B G M が出力される構成としてもよい。

【0975】

(41) 上述の実施形態では、第 2 時短遊技状態から低確率非時短遊技状態へ移行した際に、低確率非時短遊技状態の最初の遊技が実行されるか否かによらず（保留数の有無によらず）左打ち開始画像 G L が表示された。また、低確率非時短遊技状態の最初の遊技が実行されるか否かによらず、左打ち遊技を開始すべき旨を指示する音声が出力された。

【0976】

以上の構成に替えて、低確率非時短遊技状態の最初の遊技が実行されることを条件に、左打ち開始画像 G L が表示され、左打ち遊技を開始すべき旨を指示する音声が出力される構成としてもよい。また、第 3 時短遊技状態から低確率非時短遊技状態へ移行する場合、低確率非時短遊技状態の最初の遊技が実行されることを条件に、左打ち開始画像 G L が表示され、左打ち遊技を開始すべき旨を指示する音声が出力される構成としてもよい。

【0977】

(42) 上述の各形態において、大当り抽選において大当りに当選した契機に加え、特定領域を遊技球が通過した契機で、大当り遊技が実行可能な構成としてもよい(所謂、1種2種の遊技機としてもよい)。以上の特定領域は、小当り遊技で遊技球が入賞可能になる。すなわち、小当りに当選し、且つ、小当り遊技で特定領域へ遊技球が入賞すると、大当り遊技が実行される。以上の変形例では、小当りに当選した契機では、累積回数 m が初期化されず、遊技球が特定領域へ入賞した契機で累積回数 m が初期化される。

【0978】

以上の変形例では、高確率遊技状態が設けられず、且つ、第1始動口13に遊技球が入賞した場合と第2始動口14に遊技球が入賞した場合とで、大当りの当選確率は共通である。また、第2始動口14に遊技球が入賞した際の小当りの当選確率は、大当りの当選確率より高い。さらに、時短遊技状態では、第2始動口14に遊技球が入賞し易くなる。以上の構成では、非時短遊技状態と比較して、時短遊技状態において大当り遊技が実行され易くなる。

【0979】

当該変形例において、第2時短遊技状態を設けてもよい。以上の構成では、累積回数 m が作動回数 n に達すると、実質的に大当り遊技の高確率状態へ移行する。また、当該変形例において、第3時短遊技状態を設けてもよい。以上の構成では、時短図柄が停止すると、実質的に大当り遊技の高確率状態へ移行する。

【0980】

(43) 上述の各形態において、第3時短遊技状態の時短回数 $N3$ を、時短図柄が停止表示された遊技状態に応じて変化させてもよい。例えば、時短遊技状態において時短図柄が停止表示された場合、非時短遊技状態において時短図柄が停止表示された場合と比較して、時短回数 $N3$ が長い構成としてもよい。また、時短遊技状態において時短図柄が停止表示された場合、非時短遊技状態において時短図柄が停止表示された場合と比較して、時短回数 $N3$ が短い構成としてもよい。

【0981】

(44) 上述の各形態において、時短遊技状態における特別図柄の変動パターン(変動時間)は適宜に変更できる。例えば、第1時短遊技状態と第2時短遊技状態との変動パターンが相違してもよい。また、第1時短遊技状態と第3時短遊技状態との変動パターンが相違してもよいし、第2時短遊技状態と第3時短遊技状態との変動パターンが相違してもよい。

【0982】

(45) 上述の各形態において、第3時短遊技状態において累積回数 m が作動回数 n に達して第2時短遊技状態が作動した場合、その旨が報知される構成としてもよい。仮に、第3時短遊技状態で第2時短遊技状態が作動した際に、第2始動口14の開放態様が変わらない構成では、第2時短遊技状態が作動した旨が遊技者に把握されない不都合が想定される。当該変形例によれば、以上の不都合が抑制される。例えば、第3時短遊技状態において、累積回数 m を表示することで、第2時短遊技状態への移行の有無が実質的に報知される。なお、第2時短遊技状態が作動した旨は適宜にタイミングで報知される。例えば、第3時短遊技状態が終了する際に、第2時短遊技状態が作動していた旨が報知される構成としてもよい。

【0983】

(46) 上述の各形態において、時短図柄毎に、第3時短遊技状態における第2始動口14の開放態様が相違する構成としてもよい。以上の構成では、第3時短遊技状態における第2始動口14の開放態様が時短図柄に応じて変化しない構成と比較して、遊技の面白味が向上する。

【0984】

(47) 上述の各形態において、特定演出の一例として保留変化演出を示したが、特定演出は保留変化演出に限定されない。例えば、遊技機1における予め定められたランプが特定の態様で発光する特定演出が採用され得る。また、画像表示装置31に特殊な画像が表

10

20

30

40

50

示される特定演出が採用され得る。例えば、特定演出として、「激熱ゾーン」という文字画像を表示する演出が考えられる。以上の構成では、ハズレが事前判定された場合より、大当たりが事前判定されると「激熱ゾーン」という文字画像が表示され易い。

【0985】

(48) 上述の各形態において、事前判定の結果が大当たりの場合と、事前判定の結果が第3時短の場合とで、決定され得る保留変化演出(特定演出)が相違する構成としてもよい。例えば、事前判定の結果が大当たりの場合と、事前判定の結果が第3時短の場合とで、決定され得る保留画像GBの最終的な特殊態様が相違する構成としてもよい。以上の構成としては、事前判定の結果が大当たりの場合、保留画像GBが虹色に変化し得るが、事前判定の結果が第3時短の場合、保留画像GBは虹色には変化しない構成が考えられる。

10

【0986】

(49) 上述の各形態において、右打ち開始画像GRが表示される時間は適宜に変更できる。また、右打ち開始画像GRが表示される時間を時短遊技状態毎に変更してもよい。例えば、上述の第1実施形態において、第1時短遊技状態より第2時短遊技状態で右打ち開始画像GRが長期間表示される構成が好適である。また、第1時短遊技状態より第3時短遊技状態で右打ち開始画像GRが長期間表示される構成が好適である。以上の構成において、第1時短遊技状態と他の時短遊技状態とで、右打ち開始画像GRが相違してもよい。なお、第1時短遊技状態が開始する際には、右打ち開始画像GRが表示されない構成としてもよい。

【0987】

20

(50) 上述の各形態の時短遊技状態は、第1特別図柄表示装置20が変動表示した回数および第2特別図柄表示装置21が変動表示した回数の合計回数が時短回数Nに達すると終了した。しかし、時短遊技状態の終了契機は第1実施形態の例に限定されない。例えば、第1特別図柄表示装置20が変動表示した回数および第2特別図柄表示装置21が変動表示した回数の合計回数が50回に達した契機、第2特別図柄表示装置21が変動表示した回数が5回に達した契機、および、小当たりが1回当選した契機のうち、最初に成立した契機で時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【0988】

また、時短遊技状態毎に、終了契機が相違する構成としてもよい。例えば、第1時短遊技状態は、第1特別図柄表示装置20が変動表示した回数および第2特別図柄表示装置21が変動表示した回数の合計回数が50回に達した契機、第2特別図柄表示装置21が変動表示した回数が5回に達した契機、および、小当たりが1回当選した契機のうち、最初に成立した契機で終了する。また、第2時短遊技状態は、第1特別図柄表示装置20が変動表示した回数および第2特別図柄表示装置21が変動表示した回数の合計回数が500回に達した契機、第2特別図柄表示装置21が変動表示した回数が20回に達した契機、および、小当たりが4回当選した契機のうち、最初に成立した契機で終了する。さらに、第3時短遊技状態は、第1特別図柄表示装置20が変動表示した回数および第2特別図柄表示装置21が変動表示した回数の合計回数が30回に達した契機、第2特別図柄表示装置21が変動表示した回数が6回に達した契機、および、小当たりが3回当選した契機のうち、最初に成立した契機で終了する構成が考えられる。

30

【0989】

(51) 上述の各形態において、各時短遊技状態における演出モード(背景画像GH、BGM、決定され得る演出)は適宜に変更できる。例えば、第3時短遊技状態の演出モードを、時短回数N3(100回、1000回)に応じて相違させてもよい。また、時短回数N3が1000回の第3時短遊技状態において、最初の100回の演出モードを、時短回数N3が1000回の第3時短遊技状態の演出モードと共通とし、101回目以降の遊技において演出モードが変化する構成としてもよい。さらに、以上の構成において、第1時短遊技状態の演出モードと第3時短遊技状態の演出モード(変化する前後の演出モード)とが相違する構成が好適である。

40

【0990】

50

(52) 上述の各形態において、時短遊技状態の残り回数Mを表示する残り回数画像GFが省略される構成としてもよい。また、一部の時短遊技状態（例えば第1時短遊技状態）において残り回数画像GFを表示し、他の一部の時短遊技状態（例えば第2時短遊技状態）において残り回数画像GFが表示されない構成としてもよい。さらに、時短遊技状態の序盤では残り回数画像GFを非表示とし、当該時短遊技状態の後半では残り回数画像GFを表示する構成としてもよい。

【0991】

以上の変形例の具体例としては、第1時短遊技状態および第3時短遊技状態では残り回数画像GFを表示し、第2時短遊技状態の序盤では残り回数画像GFを表示しないで、第2時短遊技状態の残り回数M2が予め定められた数値（例えば100）まで減算された後

10

【0992】

(53) 上述の各形態において、時短図柄の種類は適宜に変更できる。例えば、1000回の第3時短遊技状態へ移行する時短図柄、および、100回の第3時短遊技状態へ移行する時短図柄の一方または双方が複数種類設けられる構成としてもよい。例えば、第1の時短図柄が停止表示された場合、および、第2の時短図柄が停止表示された場合の双方で、100回の第3時短遊技状態へ移行する構成が考えられる。

【0993】

(54) 上述の各形態において、時短図柄に対応する演出図柄GAは、時短図柄に応じて相違してもよいし、時短図柄で共通にしてもよい。例えば、1000回の第3時短遊技状態へ移行する時短図柄が停止表示された場合と、100回の第3時短遊技状態へ移行する時短図柄が停止表示された場合とで、停止表示される演出図柄GAを共通としてもよいし、相違させてもよい。

20

【0994】

(55) 上述の各形態において、時短突入演出が実行される期間は適宜に変更される。例えば、時短図柄が停止表示された際の確定期間を、通常確定期間より延長する。具体的には、時短図柄が停止表示された際の確定期間の時間を、大当り遊技のエンディング期間の時間と同程度に延長する。

【0995】

以上の構成において、時短図柄が停止表示された際の確定期間で、第3時短遊技状態へ移行する場合の時短突入演出を実行してもよい。また、確定期間が終了した後に、第3時短遊技状態へ移行する構成としてもよい。さらに、確定期間で時短突入演出を実行する構成において、確定期間が終了した後に第3時短遊技状態へ移行する構成を採用する際に、当該確定期間においては、演出図柄GAおよび小図柄Gaが表示されてもよいし表示されなくてもよい。

30

【0996】

(56) 上述の各形態において、特定演出の実行頻度を遊技者が任意に変更（カスタム）可能な構成としてもよい。ただし、何れの実行頻度に変更された場合であっても、上述の制限期間では制限期間以外の期間より特定演出の実行頻度が少ない構成が好適である。

40

【0997】

(57) 上述の各形態において、第1特別図柄表示装置20と第2特別図柄表示装置21とにおいて、特別図柄が同時に（並行して）変動表示可能な構成としてもよい。以上の構成では、第2特別図柄表示装置21の変動表示の有無によらず第1保留数が消化され、第1特別図柄表示装置20の変動表示の有無によらず第2保留数が消化される。

【0998】

以上の構成において、上述の第1実施形態と同様に、特別図柄の停止時に累積回数mが加算される構成を想定する。また、作動回数n回目の遊技で第1特別図柄表示装置20が変動表示し、n+1回目の遊技で第2特別図柄表示装置21が変動表示した場合を想定する。さらに、n+1回目の遊技がn回目の遊技より先に終了（第2特別図柄表示装置21

50

の変動表示が第1特別図柄表示装置20の変動表示より先に停止)した場合を想定する。以上の場合、 $n+1$ 回目の遊技の終了時に累積回数 m が数値「 n 」に更新される。したがって、 $n+1$ 回目の遊技の終了時に第2時短遊技状態へ移行する構成が好適である。

【0999】

特別図柄の変動表示開始時に累積回数 m が加算される構成を想定する。また、作動回数 n 回目の遊技で第1特別図柄表示装置20が変動表示し、 $n+1$ 回目の遊技で第2特別図柄表示装置21が変動表示した場合を想定する。さらに、 $n+1$ 回目の遊技が n 回目の遊技より先に終了(第2特別図柄表示装置21の変動表示が第1特別図柄表示装置20の変動表示より先に停止)した場合を想定する。以上の場合、 n 回目の遊技の開始時に累積回数 m が数値「 n 」に更新される。したがって、 n 回目の遊技の開始時に第2時短遊技状態へ移行する構成が好適である。

10

【1000】

(58) 上述の各形態において、作動回数 n 回目の遊技における特別図柄の変動パターン(変動時間)が、他の遊技における変動パターンと相違する構成としてもよい。例えば、作動回数 n 回目の遊技における特別図柄の変動パターンが決定されると、画像表示装置31において、第2時短遊技状態へ移行する旨が報知される構成が好適である。また、特別図柄の確定期間を、作動回数 n 回目より前の遊技より作動回数 n 回目の遊技で延長する構成としてもよい。以上の構成では、第2時短遊技状態へ移行する場合の時短突入演出が、作動回数 n 回目の遊技における確定期間で実行される構成が好適である。さらに、延長された確定期間が終了した後に、第2時短遊技状態へ移行する構成としてもよい。

20

【1001】

ただし、大当り遊技の開始時に累積回数 m が初期化され、その後、作動回数 n 回目の遊技が実行される場合は当該遊技における特別図柄の変動パターンが変更され、大当り遊技の開始時以外の契機(例えば、クリアボタン30の操作)で累積回数 m が初期化され、その後、作動回数 n 回目の遊技が実行される場合は当該遊技における変動パターンが変更されない(直前の遊技から変化しない)構成が好適である。また、大当り遊技の開始時に累積回数 m が初期化され、その後、作動回数 n 回目の遊技が実行される場合は当該遊技における確定期間が延長され、大当り遊技の開始時以外の契機(例えば、クリアボタン30の操作)で累積回数 m が初期化され、その後、作動回数 n 回目の遊技が実行される場合は当該遊技における確定期間が延長されない構成が好適である。以上の構成では、特別図柄の変動時間および確定期間を遊技機の管理者が任意に変更できないため、遊技の公正を害するという不都合が抑制される。

30

【1002】

(59) 上述の各形態において、特別図柄が停止表示された際に時短遊技状態を終了する具体例として、確定期間が終了する前に時短遊技状態が終了する構成を説明した。しかし、特別図柄が停止表示された際に時短遊技状態が終了する構成において、確定期間が終了する前に、時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【1003】

例えば、上述の特別図柄停止時処理(図18)において、時短終了判定処理(同図のS234)を、確定期間を設けるためのステップS233より前に設ける構成としてもよい。具体的には、ステップS233と第3時短移行判定処理(S232)との間に時短終了判定処理を設けてもよい。また、第3時短移行判定処理と第2時短移行判定処理(S231)との間に時短終了判定処理を設けてもよいし、第2時短移行判定処理の直前に時短終了判定処理を設けてもよい。

40

【1004】

また、当該変形例において、時短遊技状態(第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態)が終了する遊技の確定期間は、開閉扉14bが作動状態 D_b に制御される最長の時間より長い構成が好適である。以上の構成では、時短遊技状態が終了した後の非時短遊技状態が開始される時点において、開閉扉14bが作動状態 D_b である場合が無い。したがって、非時短遊技状態において、第2始動口14に遊技球が入賞する事態が抑

50

制される。

【1005】

(60) 上述の各形態において、累積回数コマンドが送信されるタイミングは、遊技の開始時であってもよいし、遊技の終了時であってもよい。また、累積回数コマンドが全ての遊技で送信される構成としてもよいし、累積回数コマンドが一部の遊技で（例えば、100回の遊技毎に）送信される構成としてもよい。

【1006】

また、上述の各形態において、累積回数 m を示す累積回数コマンドに替えて、作動回数 n までの残り回数「 $n - m$ 」を示すコマンドが演出制御基板120へ送信される構成としてもよい。また、作動回数 n までの残り回数を示すコマンドおよび累積回数コマンドの何れもが演出制御基板120へ送信されない構成としてもよい。以上の構成では、特別図柄の停止時（累積回数 m の加算時）に送信されるコマンド（例えば、図柄確定コマンド）を受信した回数を計数することで、サブCPU121は、累積回数 m の現在値または作動回数 n までの残り回数を報知可能である。

【1007】

(61) 上述の形態において、第2時短遊技状態が終了した直後において、専用の演出モード（専用の演出が実行され得るモード）へ移行可能な構成としてもよい。また、以上の専用の演出モードにおいて、専用のBGMが出力される構成が好適である。同様に、第3時短遊技状態が終了した直後において、専用の演出モード（専用の演出が実行され得るモード）へ移行可能な構成としてもよい。また、以上の専用の演出モードにおいて、専用のBGMが出力される構成が好適である。なお、各時短遊技状態が終了した後に、共通の特殊な演出モードへ移行する構成としてもよい。

【1008】

(62) 上述の各形態では、第2時短遊技状態が終了して低確率非時短遊技状態へ移行した場合、当該低確率非時短遊技状態における遊技回数が作動回数 n に達したとしても第2時短遊技状態へ移行しない。以上の構成では、第2時短遊技状態が終了した後の低確率非時短遊技状態では、既に第2時短遊技状態が終了している旨が報知される構成が好適である。具体的には、第2時短遊技状態が終了した後に低確率非時短遊技状態において累積回数 m が表示される構成が考えられる。表示される累積回数 m が数値「800」より多い場合、既に第2時短遊技状態が終了している旨が把握される。

【1009】

(63) 上述の各形態では、事前判定の結果に応じて、第2時短遊技状態へ移行する旨を事前に報知（示唆）する特定演出（保留変化演出など）が実行されない構成とした。しかし、第2時短遊技状態へ移行する旨を事前に報知（示唆）する特定演出が実行される構成としてもよい。

【1010】

(64) 上述の各形態において、時短遊技状態において時短図柄が有効な構成としてもよい。例えば、第2時短遊技状態で時短図柄が停止表示された場合を想定する。以上の場合、第2時短遊技状態と第3時短遊技状態との双方が並行して作動する構成としてもよい。ただし、第2時短遊技状態で時短図柄が停止表示された後の時短遊技状態では、第2時短遊技状態における開閉扉14bの開放態様が維持される構成が好適である。

【1011】

(65) 上述の各形態において、低確率遊技状態の大当たり抽選で大当りに非当選と判定された回数が作動回数 n に達した後の期間のうち、特別図柄が停止した時点において、第2時短遊技状態へ移行した。しかし、低確率遊技状態の大当たり抽選で大当りに非当選と判定された回数が作動回数 n に達した後の期間であれば、第2時短遊技状態へ移行するタイミングは適宜に変更できる。

【1012】

例えば、大当りに非当選と判定された回数（累積回数 m ）が、大当たり抽選の直後（遊技の開始直後）に更新（加算、減算）される構成としてもよい。以上の構成では、遊技の開

始直後に第2時短遊技状態へ移行可能である。遊技の開始直後に第2時短遊技状態へ移行する構成を採用する場合、遊技の開始直後に右打ちランプ28が点灯し、上述の有利期間信号（外部情報信号）がON状態になる構成が好適である。以上の構成では、遊技の開始直後に第2時短遊技状態へ移行した際に、上述の非計数期間が開始される。

【1013】

以上の変形例では、遊技の開始直後に第2時短遊技状態へ移行した際に、上述の時短突入演出が実行される構成が好適である。また、遊技の開始直後に第2時短遊技状態へ移行した際に、右打ちで遊技すべき旨を報知する画像（例えば、上述の右打ち画像Gsy）が表示開始され、時短遊技状態の背景画像GHに切替る構成が好適である。なお、上述の第1実施形態では、特別図柄の確定期間が終了する前に第2時短遊技状態へ移行したが、確定期間が終了した後に第2時短遊技状態へ移行する構成としてもよい。

10

【1014】

（66）上述の各形態において、時短遊技状態の残り回数Mが遊技の終了時に減算される構成を採用したが、遊技の開始時に残り回数Mが減算される構成としてもよい。以上の構成では、遊技の開始時に時短遊技状態が終了する。例えば、第2時短遊技状態は1000回目の遊技が開始された直後に終了する。以上の場合、第2時短遊技状態は1000回目の遊技が開始されると、右打ちランプ28が消灯し、上述の計数期間が開始される。

【1015】

（67）上述の各形態において、高確率遊技状態且つ非時短遊技状態の遊技状態（高確率非時短遊技状態）を設けてもよい。ただし、高確率非時短遊技状態では、時短図柄が無効である。すなわち、時短図柄は、低確率遊技状態でのみ有効である。また、高確率非時短遊技状態では、累積回数mが加算されない（初期値「0」で維持される）。

20

【1016】

（68）上述の各形態において、複数種類の設定値（例えば、1～6）を設け、大当たり抽選で大当たりと判定される確率（例えば、低確率遊技状態で大当たり当選する確率）が設定値に応じて変化する構成を採用してもよい。ただし、各設定値で、第3時短に当選する確率は共通である。また、各設定値で、小当たり当選する確率は共通である。以上の設定値は、遊技機1の管理者の設定変更操作に応じて実行される設定変更処理により変更される。

【1017】

以上の変形例において、第2時短遊技状態が作動する作動回数nは各設定値で共通である。具体的には、低確率遊技状態で大当たり当選する確率を「ML」（ $0 < M < 1$ ）とした場合、全ての設定値で作動回数nは、範囲「 $2.5 / ML \leq n \leq 3.0 / ML$ 」に含まれる構成が好適である。

30

【1018】

以上の変形例において、時短遊技状態の遊技回数（以下、時短回数N）は、全ての設定値で共通の構成が好適である。具体的には、第1時短遊技状態の時短回数N1は全ての設定値で共通であり、第2時短遊技状態の時短回数N2は全ての設定値で共通であり、第3時短遊技状態の時短回数N3は全ての設定値で共通である構成が好適である。さらに、各設定値の低確率遊技状態での大当たり確率「ML」のうち、最小の大当たり確率を「MLmin」（設定値「1」の大当たり確率）とした場合、時短回数N2は数値「 $3.8 / MLmin$ 」以下であり、時短回数N3は数値「 $3.8 / MLmin$ 」以下の構成が好適である。

40

【1019】

（69）上述の各形態において、設定値変更による設定値変更処理、および、クリアボタン30の操作によるクリア操作時処理で累積回数mが初期化されない構成とし、専用の操作部（以下「累積クリア用ボタン」）が操作された際に、累積回数mが初期化される構成としてもよい。

【1020】

（70）上述の各形態において、クリア操作時処理では累積回数mが初期化されず、上述の設定値変更処理では累積回数mが初期化される構成としてもよい。また、クリアボタン

50

30が通常態様で操作されると累積回数mが初期化されず、クリアボタン30が特殊態様で操作されると累積回数mが初期化される構成としてもよい。例えば、クリアボタン30が1回操作されると、所定の情報が初期化されるが累積回数mが初期化されず、クリアボタン30が2回連続操作されると、所定の情報および累積回数mの双方が初期化される構成が考えられる。

【1021】

(71) 上述の各形態において、設定値を示唆する演出を実行してもよい。例えば、時短遊技状態が終了する際に、設定値を示唆する演出を実行する構成が考えられる。ただし、各時短遊技状態のうち第2時短遊技状態へ移行し、当該第2時短遊技状態で大当りに非当選の場合、大当りの当選確率が低い設定値である可能性が高い。したがって、第1時短遊技状態または第3時短遊技状態が終了する際には設定値を示唆する演出が実行され、第2時短遊技状態が終了する際には設定値を示唆する演出が実行されない構成が好適である。

10

【1022】

(72) 上述の各形態の低確率非時短遊技状態において、遊技が進行される演出モードや、背景画像GHに合わせて複数種類の演出図柄GAxを表示してもよい。同様に、低確率時短遊技状態または高確率時短遊技状態において、遊技が進行される演出モードや、背景画像GHに合わせて複数種類の演出図柄GAyを表示してもよい。

【1023】

また、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態の夫々で異なる演出図柄GAyを表示することとしてもよい。具体的には、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態で共通する演出図柄GAyを表示し、第3時短遊技状態で、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態とは異なる演出図柄GAyを表示することとしてもよい。また、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態で共通する演出図柄GAyを表示し、第1時短遊技状態で、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態とは異なる演出図柄GAyを表示することとしてもよい。さらに、第1時短遊技状態、第3時短遊技状態で共通する演出図柄GAyを表示し、第2時短遊技状態で、第1時短遊技状態、第3時短遊技状態とは異なる演出図柄GAyを表示することとしてもよい。

20

【1024】

(73) 上述の各形態において、第2時短遊技状態へ移行した際の構成は適宜に変更できる。例えば、第2時短遊技状態へ移行した際の保留数が数値「0」の場合を想定する。すなわち、第2時短遊技状態へ移行した直後に客待ち状態（非遊技状態）へ移行した場合を想定する。当該変形例では、以上の客待ち状態において、右打ちランプ28が点灯し、右打ち画像Gsyが表示される。また、当該変形例では、以上の客待ち状態において、文字列「あと0回」を示す強調画像GZが表示される。

30

【1025】

当該変形例では、上述の客待ち状態において始動入賞し、第2時短遊技状態の最初の遊技が開始されると、当該遊技においても右打ちランプ28が継続して点灯し、右打ち画像Gsyが継続して表示される。ただし、当該変形例では、第2時短遊技状態の最初の遊技において、強調画像GZが非表示になる。さらに、当該変形例では、第2時短遊技状態へ移行した直後の客待ち状態では時短突入演出が実行されず、その後、第2時短遊技状態の最初の遊技で時短突入演出が実行される。

40

【1026】

一方、仮に第2時短遊技状態へ移行した時点で保留数が数値「1」以上の場合、当該変形例では、第2時短遊技状態へ移行した直後に（第2時短遊技状態の最初の遊技で）、右打ちランプ28が点灯し、右打ち画像Gsyが表示され、強調画像GZが非表示になり、時短突入演出が実行される。なお、以上の変形例において、客待ち状態において時短突入演出が実行される構成としてもよい。また、上述の客待ち状態にわたり遊技回数画像GEが表示され、第2時短遊技状態の最初の遊技で遊技回数画像GEが非表示になる構成としてもよい。

【1027】

50

(74) 上述の各形態において、第1時短遊技状態の残り回数M1、第2時短遊技状態の残り回数M2、および、第3時短遊技状態の残り回数M3の大小関係は適宜に変更できる。例えば、残り回数M1が残り回数M2より長い構成としてもよいし、残り回数M1と残り回数M2とが等しい構成としてもよい。また、残り回数M3が残り回数M2より長い構成としてもよいし、残り回数M3と残り回数M2とが等しい構成としてもよい。同様に、残り回数M1が残り回数M3より長い構成としてもよいし、残り回数M1と残り回数M3とが等しい構成としてもよいし、残り回数M3が残り回数M1より長い構成としてもよい。

【1028】

(75) 上述の第2実施形態において、本発明の「事前判定により特定される特別遊技の実行に係る第1情報」として「第1情報J1」を例示した。しかし、本発明の「第1情報」は以上の例に限定されない。例えば、第1実施形態における「大当りの特別図柄判定用乱数値が取得された場合に生成される入賞情報（始動入賞指定コマンド）」は、本発明の「第1情報」に含まれる。また、上述の第2実施形態では、本発明の「事前判定により特定される第2遊技状態への移行に係る第2情報」として「第2情報J2」を例示した。しかし、本発明の「第2情報」は以上の例に限定されない。例えば、ハズレの特別図柄判定用乱数値が累積回数mだけ取得されると第2時短遊技状態（第2遊技状態）へ移行可能になる。したがって、「ハズレの特別図柄判定用乱数値が取得された場合に生成される入賞情報（始動入賞指定コマンド）」は、本発明の「第2情報」に含まれる。

【1029】

上述の各形態では、パチンコ機に本発明を採用した具体例を示したが、本発明をパチスロ機に採用してもよい。

【1030】

本発明の遊技機は、例えば以下の遊技機である。

【1031】

本発明に係る遊技機は、取得条件の成立により、判定情報を取得する取得手段（図30のS139）と、判定条件の成立により、判定情報に基づいて特別遊技の当否を判定する判定手段（図33のS207）と、特別遊技に非当選と判定された回数が予め定められた特定回数に達すると、その後、第1遊技状態より取得条件を成立させ易い第2遊技状態を開始可能な開始手段（図35のS244）と、遊技の進行に応じて、背景画像および背景画像を遮蔽して視認困難にする遮蔽画像を含む各種の画像を表示可能な画像表示手段（画像表示装置31）と、を具備し、背景画像は、第1遊技状態において表示される第1背景画像（GHx）、および、第2遊技状態において表示される第2背景画像（GHw、GHz）を含み、画像表示手段は、特別遊技に非当選と判定された回数が予め定められた特定回数に達することに応じて、第1背景画像を遮蔽画像によって視認困難とし、その後、当該遮蔽画像を非表示とすることで第2背景画像を視認可能に表示する（図16参照）。

【1032】

以上の構成によれば、特別遊技に非当選と判定された回数である判定回数が予め定められた特定回数に達した契機で、その後、第2遊技状態を開始可能である。したがって、当該契機で第2遊技状態が開始されない構成と比較して、第2遊技状態が開始する契機の面白味が向上する。また、本発明の遮蔽画像によれば、第1遊技状態が終了した旨（第2時短遊技状態が開始した旨）を強調出来るという利点がある。

【1033】

（第5実施形態）

以下、本発明の第5実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、以下においては、説明の都合上、各構成部材に新たに符号を付して説明をする。すなわち、上記第1実施形態乃至第4実施形態と、第5実施形態、後述する第6実施形態および第7実施形態とにおいては、同一の符号が異なる構成に付されることがある。

【1034】

また、上述した構成は、後述する構成に対応する場合がある。より具体的には、上述し

た遊技機 1 は、後述する遊技機 1 に対応する。また、上述した主制御基板 1 1 0 は、後述する主制御基板 1 1 0 に対応する。また、上述したメイン RAM 1 1 3 は、後述するメイン RAM 1 1 0 c に対応する。また、上述した演出制御基板 1 2 0 は、後述する演出制御基板 1 3 0 に対応する。また、上述した外枠 2、内枠 3、ガラス枠 4 は、それぞれ、後述する外枠 2、遊技盤取付枠 3、ガラス枠 4 に対応する。また、上述した遊技盤 1 0 は、後述する遊技盤 5 に対応する。また、上述した遊技領域 1 0 a は、後述する遊技領域 5 a に対応する。また、上述した保留画像 G B は、後述する保留アイコン H I に対応する。また、上述した保留画像 G B は、後述する当該アイコン T I に対応する。また、上述した保留数画像 G D は、後述する第 1 保留数表示領域 7 0 E および第 2 保留数表示領域 7 0 F に対応する。また、上述した領域 R 1 1、領域 R 1 2、領域 R 1 3、領域 R 1 4、領域 R 2 1、領域 R 2 2、領域 R 2 3、領域 R 2 4 は、それぞれ、後述する第 1 表示部 7 0 B 1、第 2 表示部 7 0 B 2、第 3 表示部 7 0 B 3、第 4 表示部 7 0 B 4、第 1 表示部 7 0 D 1、第 2 表示部 7 0 D 2、第 3 表示部 7 0 D 3、第 4 表示部 7 0 D 4 に対応する。また、上述した領域 R 0 は、後述する当該アイコン表示領域 7 0 C に対応する。また、上述した小図柄 G a は、後述する特殊図柄 T Z に対応する。また、上述した低確率非時短遊技状態は、後述する通常遊技状態に対応する。また、上述した第 1 時短遊技状態は、後述する通常時短遊技状態に対応する。また、上述した第 2 時短遊技状態は、後述する特殊時短遊技状態に対応する。また、上述した開始報知画像 G n および突入画像 G T は、後述する報知口 G L G および「S T A R T」の文字画像に対応する。また、上述した客待ち画面 M x、客待ち画面 M x 1、および客待ち画面 M x 2 は、後述する客待ちデモ背景に対応する。また、上述した第 1 始動口 1 3 は、後述する第 1 始動口 4 5 に対応する。また、上述した第 2 始動口 1 4 は、後述する第 2 始動口 4 7 に対応する。また、上述した開閉扉 1 4 b は、後述する第 2 始動口開閉部材 4 8 に対応する。また、上述したゲート 1 5 は、後述する普図ゲート 4 4 に対応する。また、上述した第 1 大入賞口 1 6 は、後述する第 1 大入賞口 5 0 に対応する。また、上述した第 2 大入賞口 1 7 は、後述する第 2 大入賞口 5 6 に対応する。また、上述した一般入賞口 1 8 は、後述する一般入賞口 4 3 に対応する。また、上述したアウト口 1 9 は、後述するアウト口 3 9 に対応する。また、上述した特別図柄は、後述する第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に対応する。また、上述した演出図柄 G A は、後述する演出図柄 7 0 a に対応する。また、上述した音声出力装置 3 4 は、後述する音声出力装置 9 に対応する。また、上述した演出用ランプ 3 3 は、後述する枠用照明装置 1 0 に対応する。また、上述した演出ボタン 8 は、後述する演出ボタン 1 7 に対応する。また、上述した十字キー 4 0 は、後述する十字キー 1 9 に対応する。また、上述した演出可動体 3 2 は、後述する可動演出装置 7 3 に対応する。また、上述した発光体は、後述する盤用演出装置 7 4 に対応する。また、上述した背景画像 G H は、後述する背景画像に対応する。また、上述した右打ち画像 G S 1、右打ち画像 G S 2、右打ち画像 G S 3、右打ち画像 G S 4、右打ち画像 G s y、右打ち開始画像 G R は、後述する第 1 右打ち画像 M G 1、第 2 右打ち画像 M G 2、第 3 右打ち画像 M G 3、第 4 右打ち画像 M G 4 に対応する。また、上述した背景画像 G H f は、後述する電源投入報知に対応する。また、上述した防止画像 G Q 1 は、後述する取り忘れ注意画像 T G に対応する。また、上述した警告画像 G Q 2 は、後述するのめり込み注意画像 N G に対応する。また、上述した終了時画像 G P 2 は、後述するシャッター画像 S Y に対応する。また、上述した遮蔽画像 G F は、後述する暗色画像に対応する。また、上述した終了時画像 G P 1、リザルト画像 G P は、後述するリザルト表示に対応する。また、上述した強調画像 G Z は、数字画像に対応する。また、上述した画像表示装置 3 1 は、後述する第 1 画像表示装置 7 0 に対応する。また、上述したクリアスイッチ 3 0 a は、後述する R W M クリアスイッチ 1 1 1 a に対応する。また、上述したクリア操作は、後述する R W M クリア操作に対応する。また、上述した変動パターン決定テーブルは、後述する特図変動パターン判定テーブルに対応する。また、上述した遊技回数画像 G E は、後述するゲーム回数 G K に対応する。また、上述した据置報知画像 G I は、後述する据え置き報知キャラクタ S C、報知口 G L G に対応する。また、上述した残り回数画像 G N は、後述する発動カウンタ表示の文字画像に対応する。また、上述した残り時短

10

20

30

40

50

画像 G J は、後述する時短残回数画像 K G に対応する。また、上述した左打ち画像 G L、左打ち開始画像 G L は、後述する左打ち画像 H G に対応する。また、上述した搭載報知画像 G K は、後述する案内画像 A N に対応する。

【1035】

(遊技機の構成)

まず、図 67～図 69 を参照して、本発明の実施形態における遊技機 1 の構成について具体的に説明する。図 67 は遊技機 1 の正面図であり、図 68 は、遊技機 1 の前面側の一部分の斜視図であり、図 69 は遊技機 1 の裏面側の斜視図である。

【1036】

遊技機 1 は、外枠 2 と、外枠 2 に対して回動可能に支持される遊技盤取付枠 3 と、遊技盤取付枠 3 に対して回動可能に支持されるガラス枠 4 と、遊技球（遊技媒体）が流下する遊技領域 5 a が形成された遊技盤 5 が設けられている。

【1037】

外枠 2 は、中央部分が前後方向に開口する矩形状のベースフレーム 2 a の下部前面に飾り板 2 b が取り付けられており、遊技店の島設備に対して固着部材（例えば、釘や止め具など）を介して固定される。

【1038】

遊技盤取付枠 3 は、水平方向の一端側において第 1 ヒンジ機構部 6 を介して外枠 2 に対して脱着可能に連結されており、第 1 ヒンジ機構部 6 を支点として回動可能に支持されている。そのため、遊技盤取付枠 3 を外枠 2 に対して扉のように回動すると、遊技盤取付枠 3 の裏面側が前方に露出するので、遊技盤取付枠 3 の裏面側に設けられた各種装置のメンテナンスなどを行うことが可能となる。

【1039】

ガラス枠 4 は、水平方向の一端側において第 2 ヒンジ機構部 7 を介して遊技盤取付枠 3 に脱着自在に連結されており、第 2 ヒンジ機構部 7 を支点として回動可能に支持されている。そのため、ガラス枠 4 を遊技盤取付枠 3 に対して扉のように回動すると、遊技盤 5 の遊技領域 5 a および遊技盤取付枠 3 の前面部分を開閉することができる。

【1040】

ガラス枠 4 の上部寄りの略中央部分には、前後方向に開口する開口部 8（窓部）が形成され、該開口部 8 を後方から塞ぐように透明部材 8 a（ガラス板やアクリル板など）が取り付けられており、この開口部 8 および透明部材 8 a を介して遊技領域 5 a を視認可能としている。

【1041】

ガラス枠 4 の開口部 8 の周囲には、スピーカからなる音声出力装置 9 と、複数の装飾 LED を有する枠用照明装置 10 と、後述する払出装置 95 から付与条件の成立に基づいて払い出された遊技球などの複数の遊技球を貯留するための上皿 11 と、上皿 11 に入りきらずに後述する溢れ球流路に流入した遊技球を受け入れて貯留するための下皿 12 と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置 13 とが設けられている。

【1042】

音声出力装置 9 は、ガラス枠 4 の上部の 2 箇所に間隔を空けて設けられ、BGM（バックグラウンドミュージック）、SE（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行うようになっている。また、枠用照明装置 10 は、開口部 8 の周囲に複数設けられ、各ランプ（LED）の光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。また、枠用照明装置 10 は、ガラス枠 4 の開放や払出装置 95 から遊技球を払い出すことができない払出異常が発生した場合に点灯／点滅するように制御される報知 LED 10 a を備えている。

【1043】

上皿 11 は、遊技球の貯留部 11 a の底面が発射操作装置 13 の方向側（右方向）に向けて下り傾斜しており、下り傾斜の端部には球送りソレノイド 11 b が設けられている。上皿 11 の貯留部 11 a に貯留された遊技球が流下して球送りソレノイド 11 b に到達す

10

20

30

40

50

ると、球送りソレノイド 11b の動作によって遊技球が 1 個ずつ遊技盤取付枠 3 側に向けて送り出される。

【1044】

また、上皿 11 の中央手前側の部分には、後述する種々の演出に係る決定操作や選択操作を行うための入力装置として機能する演出ボタン装置 16 と選択ボタン装置 18（図 67 又は図 68 参照）が左右に並べて設けられている。

【1045】

演出ボタン装置 16 は、決定操作など（操作入力）を行うことが可能な演出ボタン 17 と、演出ボタン 17 の操作を検出するための演出ボタン検出スイッチ 17a と、演出ボタン 17 を通常状態と通常状態よりも上方に位置する突出状態とに変化させるためのボタン駆動モータ及び演出ボタン 17 を通常状態と所定態様で振動する振動状態とに変化させるためのボタン振動モータを備えた演出ボタン駆動装置 17b、及び、演出ボタン 17 を消灯状態と所定態様で発光する点灯状態とに変化させるためのボタンランプ 17c が設けられており、遊技者が遊技機 1 へ所定の情報を入力可能となっている。

【1046】

選択ボタン装置 18 は、選択操作などの操作を行うことが可能な十字キー 19（上ボタン 191A、左ボタン 192A、下ボタン 193A、右ボタン 194A）と、十字キー 19 の操作を検出するための十字キー検出スイッチ 19a（図 71 参照）が設けられており、遊技者が遊技機 1 へ所定の情報を入力可能となっている。

【1047】

また、上皿 11 の右寄りの部分には、遊技球の貸出操作や残金を記憶したカードなどの記憶媒体の返却操作を行うことが可能な貸出操作部 20 が設けられている。貸出操作部 20 の貸出ボタン 20a が操作されると遊技機 1 に並設される球貸機（図示省略）が受け付けている記憶媒体に記憶された残金を減算して遊技球の貸し出しが行われ、貸出操作部 20 の返却ボタン 20b が操作されると球貸機（図示省略）から記憶媒体が返却されるようになっている。

【1048】

上皿 11 と下皿 12 との間には、上皿 11 に入りきらない遊技球を受け入れて下皿 12 に案内するための溢れ球流路（図示省略）が形成されている。また、溢れ球流路の途中には下皿 12 に遊技球が満杯となったことを検出する満杯検出スイッチ 32a（図 71 参照）が設けられ、満杯検出スイッチ 32a によって下皿 12 の満杯が検出されている間は後述する払出装置 95 による遊技球の払い出しが停止される。

【1049】

発射操作装置 13 は、ガラス枠 4 に固定された基体 14 と、基体 14 に回動可能に設けられた発射ハンドル 15 と、発射ハンドル 15 に遊技者の手が触れていることを検出するタッチセンサ 15a（図 71 参照）と、発射ハンドル 15 の回動角度によって抵抗値が変化する可変抵抗器からなる発射ボリューム 15b（図 71 参照）が設けられている。タッチセンサ 15a によって遊技者の手が発射ハンドル 15 に触れていることを検出すると、球送りソレノイド 11b が作動して遊技球が 1 個ずつ送り出される。

【1050】

遊技盤取付枠 3 には、遊技盤 5 を取り付けるための遊技盤取付部と、遊技球を遊技領域 5a に向けて発射するための発射装置 26（図 71 参照）と、遊技盤取付枠 3 及びガラス枠 4 を閉鎖状態にロックするためのロック機構（図示省略）と、ガラス枠 4 の開放（開閉）を検出するための開放検出スイッチ 31a（図 71 参照）が設けられている。

【1051】

遊技盤取付部 25 は、遊技盤取付枠 3 の上部寄りの略中央に前方が開口する凹室状に形成され、遊技盤 5 を前方から収納可能となっている。遊技盤取付部 25 の凹室の奥部には、前後方向に開放する開口が設けられており、この開口を介して遊技盤 5 の裏面側に設けられる各種装置などが遊技機 1 の後方に臨む。

【1052】

発射装置 26 は、遊技球を発射するための打出部材と、打出部材を駆動するための発射用ソレノイド 28b（図 71 参照）と、打出部材から遊技盤の左下端部に向けて上り傾斜する発射レールと、発射レールの傾斜下端部となる発射位置に遊技球を停留させるストッパーが設けられている。そして、球送りソレノイド 11b（図 71 参照）によって送り出された遊技球が発射位置に受け入れられると、この遊技球を打出部材の動作によって遊技領域 5a に向けて打ち出す。

【1053】

ロック機構 27 は、遊技盤取付部 25 の右側方に設けられ、鍵穴が形成されるシリンダーの前端部がガラス枠 4 の前面側に露出するようになっている。そして、シリンダーの鍵穴に専用の鍵を挿入して一方向に回転させると遊技盤取付枠 3 のロックが解除されて遊技盤取付枠 3 が開閉可能となり、他方向に回転させるとガラス枠 4 のロックが解除されてガラス枠 4 が開閉可能となる。

【1054】

遊技盤 5 の外縁寄りの位置には、湾曲形状の内側レール 35 及び外側レール 36 が設けられており、この内側レール 35 と外側レール 36 によって囲まれた部分に遊技球が流下可能な遊技領域 5a が形成される。また、内側レール 35 と外側レール 36 との間には、発射装置 26 により発射された遊技球を遊技領域 5a の上流部に案内する発射球案内路 38 が形成されている。また、遊技領域 5a の最下流部には、流下してきた遊技球を遊技領域外（遊技盤取付枠 3 の回収部）に導くためのアウト口 39 が形成されている。

【1055】

遊技領域 5a の略中央には、所謂センターケースと呼ばれる内部への遊技球の進入を規制する枠状の飾り枠 40 が設けられ、この飾り枠 40 によって遊技領域 5a が第 1 の発射勢で発射された遊技球が流下する左側遊技領域と、第 1 の発射勢よりも強い第 2 の発射勢で発射された遊技球が流下する右側遊技領域とに分けられ、左側遊技領域と右側遊技領域とは飾り枠 40 の下方で連通するようになっている。

【1056】

飾り枠 40 の左側部には、左側遊技領域を流下する遊技球を飾り枠 40 の内部に導入するワープ装置 41 が設けられ、飾り枠 40 の下部には、ワープ装置 41 により飾り枠 40 の内部に導入された遊技球を転動させて飾り枠 40 の下方に流下させるステージ部 42 が設けられている。

【1057】

飾り枠 40 の左寄りの下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な 3 つの一般入賞口 43 が間隔を空けた状態で設けられており、飾り枠 40 の右寄りの下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な 1 つの一般入賞口 43 が設けられている。この一般入賞口 43 に入賞（入球）した遊技球が一般入賞口検出スイッチ 43a（図 71 参照）によって検出される（付与条件が成立する）と、所定個数（例えば 5 個）の遊技球が払出装置 95（図 69 参照）から賞球（賞価値の付与）として上皿 11 に払い出される。

【1058】

ステージ部 42 の下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な第 1 始動口 45（第 1 特別図柄の始動入賞領域）が設けられており、この第 1 始動口 45 に入賞（入球）した遊技球が第 1 始動口検出スイッチ 45a（図 71 参照）で検出される（付与条件が成立する）と、所定個数の遊技球（例えば 3 個）が払出装置 95（図 69 参照）から賞球（賞価値の付与）として上皿 11 に払い出されるようになっている。また、特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの大当たり判定を行うための権利が付与（後述する特図判定情報が記憶）される。

【1059】

第 1 始動口 45 の直下には、後述するランプ発光演出が実行されるときに所定の態様で発光する始動口ランプ 75 が設けられており、始動口ランプ 75 の前方を覆うように遊技機 1 の機種モチーフのオブジェクトである「！！（ダブルビックリマーク）」が形成されたレンズ部材 75a（オブジェクト）が設けられている。

【1060】

なお、機種モチーフのオブジェクトについては、第1始動口45の前面側に直接設けてもよいし、第1始動口45及び始動口ランプ75の近傍に独立して設けてもよい。このように、遊技者の視線が集まり易い第1始動口45に対応する位置に機種モチーフのオブジェクトを設けておくことで、遊技機1の機種を遊技者に印象付けやすくすることが可能となる。

【1061】

飾り枠40の下方であって第1始動口45の右斜め下方には、所定条件の成立（後述する当たり判定で当たり当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能もしくは困難な閉状態から遊技球の入賞が可能もしくは容易な開状態に変換可能な可変始動部46が設けられている。

10

【1062】

可変始動部46は、上面が左右方向（図67中左側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となると共に、前後方向に移動可能な第2始動口開閉部材48と、第2始動口開閉部材48の直下で上方に向けて開口する第2始動口47（第2特別図柄の始動入賞領域）と、第2始動口47に入賞（入球）した遊技球を検出する第2始動口検出スイッチ47a（図71参照）と、第2始動口開閉部材48を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで第2始動口47を閉状態に変換すると共に、第2始動口開閉部材48を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで第2始動口47を開状態に変換するための第2始動口開閉ソレノイド48b（図71参照）が設けられている。

20

【1063】

そして、後述する補助遊技中に開状態となった第2始動口47に遊技球が入賞し、この遊技球が第2始動口検出スイッチ47a（図71参照）で検出される（付与条件が成立する）と、所定個数の遊技球（例えば2個）が払出装置95（図69参照）から賞球（賞価値の付与）として上皿11に払い出されるようになっている。また、特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの大当たり判定を行うための権利が付与（後述する特図判定情報が記憶）される。

【1064】

飾り枠40の右側となる右側遊技領域には、右側遊技領域に向けて発射された全ての遊技球が流入する上流流路91aと、該上流流路91aから流出した遊技球のほぼ全てが流入する中央流路91bと、中央流路91bに流入せずに左側に跳ねた遊技球が流入する左側流路91cと、中央流路91bに流入せずに右側に跳ねた遊技球が流入する右側流路91dと、中央流路91bから流出した遊技球及び右側流路91dから流出した遊技球のほぼ全てが流入する第1下流流路91eと、第1下流流路91eに流入せずに左側に跳ねた遊技球及び左側流路91cから流出した遊技球が流入する第2下流流路91fが設けられている。

30

【1065】

中央流路91bの上流端部には、遊技球が常時通過可能な普図ゲート44（普図始動領域）が設けられており、普図ゲート44を通過した遊技球がゲート検出スイッチ44aで検出されると、賞球は付与されないが、当たり遊技を実行するか否かの補助遊技判定（当たり判定）を行うための権利が付与（後述する普図判定情報が記憶）される。

40

【1066】

中央流路91bの途中には、所定条件の成立（大当たり判定で大当たりと判定されたこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能もしくは困難な閉状態から入賞が可能もしくは容易な開状態に変換可能な第1可変入賞部49（第1可変入賞装置）が設けられている。

【1067】

第1可変入賞部49（第1可変入賞装置）は、上面が左右方向（図中右側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となる（中央流路91bの底面の一部を形成する）と共に、前後方向に移動可能な第1大入賞口開閉部材51と、第1大入賞口開閉部材51の直下

50

で上方に向けて開口する第1大入賞口50（入賞領域）と、第1大入賞口50に入賞（入球）した遊技球を検出する第1大入賞口検出スイッチ50aと、第1大入賞口開閉部材51を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで第1大入賞口50を閉状態に変換すると共に、第1大入賞口開閉部材51を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで第1大入賞口50を開状態に変換するための第1大入賞口開閉ソレノイド51b（図71参照）が設けられている。

【1068】

そして、後述する小当たり遊技中に第1大入賞口開閉部材51が後方に移動して第1大入賞口50が閉状態から開状態に変換されると、第1大入賞口開閉部材51の上面を流下していた遊技球や第1大入賞口50に到達した遊技球が第1大入賞口50に遊技球が入賞し、この遊技球が第1大入賞口検出スイッチ50aで検出されると、所定個数の遊技球（例えば10個）の遊技球が払出装置95（図69参照）から賞球として上皿11に払い出されるようになっている。

10

【1069】

また、第1大入賞口検出スイッチ50aの下流には、上面が左右方向（図中右側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となると共に、前後方向に移動可能な特定領域開閉部材52と、特定領域開閉部材52の直下で上方に向けて開口する特定領域53と、特定領域53に流入（入球）した遊技球を検出する特定領域検出スイッチ53a（図71参照）と、特定領域開閉部材52を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで特定領域53を閉状態に変換すると共に、特定領域開閉部材52を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで特定領域53を開状態に変換するための流路切替ソレノイド52bと、特定領域53に流入しなかった遊技球が流入する排出口54が設けられている。

20

【1070】

そして、後述する小当たり遊技中に開状態となった特定領域53を遊技球が通過（入球）し、この遊技球が特定領域検出スイッチ53aで検出されると、賞球は付与されないが、小当たり遊技の終了後に後述する大当たり遊技が実行されるようになっている。

【1071】

なお、特定領域開閉部材52、特定領域53、特定領域検出スイッチ53aを設けずに、第1大入賞口検出スイッチ50aを特定領域とし、後述する小当たり遊技中に開状態となった第1大入賞口に流入した遊技球が第1大入賞口検出スイッチ50aで検出されることで、小当たり遊技の終了後に後述する大当たり遊技が実行されるようにしてもよい。

30

【1072】

なお、本実施形態では、大入賞口を開状態に変換する大当たり遊技及び小当たり遊技を遊技者に有利な特別遊技として扱うが、大当たり遊技を特別遊技とし、小当たり遊技を特定遊技として扱う場合がある。

【1073】

第1下流流路91eの途中には、所定条件の成立（大当たり判定で大当たりと判定されたこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能もしくは困難な閉状態から入賞が可能もしくは容易な開状態に変換可能な第2可変入賞部55（第2可変入賞装置）が設けられている。

40

【1074】

第2可変入賞部55（第1可変入賞装置）は、上面が左右方向（図中左側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となる（第1下流流路91eの底面の一部を形成する）と共に、前後方向に移動可能な第2大入賞口開閉部材57と、第2大入賞口開閉部材57の直下で上方に向けて開口する第2大入賞口56（入賞領域）と、第2大入賞口56に入賞（入球）した遊技球を検出する第2大入賞口検出スイッチ56aと、第2大入賞口開閉部材57を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで第2大入賞口56を閉状態に変換すると共に、第2大入賞口開閉部材57を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで第2大入賞口56を開状態に変換するための第2大入賞口開閉ソレノイド57b（図71参照）が設けられている。

50

【1075】

そして、大当たり遊技中に第2大入賞口開閉部材57が後方に移動して第2大入賞口56が閉状態から開状態に変換されると、第2大入賞口開閉部材57の上面を流下していた遊技球や第2大入賞口56に到達した遊技球が第2大入賞口56に入賞し、この遊技球が第2大入賞口検出スイッチ56aで検出されると、所定個数の遊技球（例えば10個）の遊技球が払出装置95（図69参照）から賞球として上皿11に払い出されるようになっている。

【1076】

また、右側遊技領域の前方には、後方を透視可能とする装飾部材91によって覆われた状態となっており、装飾部材91の裏面であって中央流路91bの前方（第1大入賞口開閉部材51の直上）となる位置には、後方に向けて突出する複数の前方突起部91b2が間隔を空けて設けられている。さらに、中央流路91bの奥壁（第1大入賞口開閉部材51の直上）には、前方突起部91b2と互い違いになるように複数の後方突起部91b1が設けられており、後方突起部91b1と前方突起部91b2とで蛇行流路が形成されることで中央流路91b（特に第1大入賞口開閉部材51の上面）における遊技球の流下速度（流下勢）を減衰させるようになっている。そのため、第1大入賞口開閉部材51の上面を上流端から下流端まで流下するのに1秒を要するようになっている。

【1077】

さらに、装飾部材91の裏面であって第1下流流路91eの前方（第2大入賞口開閉部材57の直上）となる位置には、後方に向けて突出する複数の前方突起部91c2が間隔を空けて設けられている。さらに、第1下流流路91eの奥壁（第2大入賞口開閉部材57の直上）には、前方突起部91c2と互い違いになるように複数の後方突起部91c1が設けられており、後方突起部91c1と前方突起部91c2とで蛇行流路が形成されることで第1下流流路91e（特に第2大入賞口開閉部材57の上面）における遊技球の流下速度（流下勢）を減衰させるようになっている。そのため、第2大入賞口開閉部材57の上面を上流端から下流端まで流下するのに1秒を要するようになっている。

【1078】

そして、左側遊技領域に発射された遊技球は、飾り枠40の外縁に沿ってそのまま流下するか、ワープ装置41に流入してからステージ部42を介して流下し、飾り枠40の下方に設けられる3つの一般入賞口43、第1始動口45の何れかに入賞するか、アウト口39に流入することになる。そのため、右側遊技領域に設けられる普図ゲート44、一般入賞口43、第1可変入賞部49（第1大入賞口50）及び第2可変入賞部55（第2大入賞口56）に入賞（通過）することはない。

【1079】

また、右側遊技領域に発射された遊技球は、上流流路91aを経由して中央流路91b（普図ゲート44）、左側流路91c、右側流路91d、第1下流流路91e、第2下流流路91fなどを流下し、右側遊技領域に設けられる1つの一般入賞口43、可変始動部46（第2始動口47）、第1可変入賞部49（第1大入賞口50）、第2可変入賞部55（第2大入賞口56）の何れかに入賞するか、アウト口39に流入することになる。そのため、左側遊技領域に設けられる一般入賞口43、第1始動口45に入賞することはない。

【1080】

遊技盤5の裏側には、一般入賞口43、第1始動口45、第2始動口47、第1大入賞口50及び第2大入賞口56に入賞した遊技球、及び、アウト口39に流入した遊技球からなるアウト球を受け入れて集合させながら流下させるアウト球流路が設けられ、アウト球流路の最下流部にはアウト球検出スイッチ39a（図71参照）が設けられている。アウト球検出スイッチ39aで検出された遊技球は遊技機1の裏面側の排出口から遊技機1の外部（島設備）に排出されることになる。

【1081】

遊技領域5aの外側には、第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61及び普通

10

20

30

40

50

図柄表示器 6 2 からなる図柄表示装置と、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、第 2 特別図柄保留表示器 6 4 及び普通図柄保留表示器 6 5 からなる保留表示装置と、ラウンド数表示器 6 6 と、右打ち表示器 6 7 と、状態確認表示器 6 8 からなるメイン情報表示器 6 9 が設けられている。

【1082】

第 1 特別図柄表示器 6 0 は、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞（入球）に基づき行われる第 1 特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、第 2 特別図柄表示器 6 1 は、第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞（入球）に基づき行われる第 2 特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、普通図柄表示器 6 2 は、普通ゲート 4 4 への遊技球の通過（入球）に基づき行われる普通図柄の当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器である。

10

【1083】

大当たり判定とは、第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞（入球）したときに特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値等）を取得し、取得した特図判定情報に基づいて大当たり遊技や小当たり遊技を実行するか否か等を判定することに該当する。

【1084】

そして、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づき大当たり判定が行われると、第 1 特別図柄表示器 6 0 で第 1 特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に判定結果を報知する第 1 特別図柄の停止表示が行われる。また、第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞に基づき大当たり判定が行われると、第 2 特別図柄表示器 6 1 で第 2 特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に判定結果を報知する第 2 特別図柄の停止表示が行われる。

20

【1085】

第 1 特別図柄表示器 6 0 及び第 2 特別図柄表示器 6 1 は、それぞれ複数の LED によって構成され、各特別図柄の変動表示において対応する表示器の LED が所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、特別図柄を停止表示する場合には、大当たり判定の結果を報知する態様（大当たり態様、小当たり態様、ハズレ態様）で LED が点灯する。

第 1 特別図柄表示器 6 0 及び第 2 特別図柄表示器 6 1 における表示の一例を説明する。第 1 特別図柄表示器 6 0 及び第 2 特別図柄表示器 6 1 には電源投入後の最初の表示態様として左端の LED が点灯するハズレ特別図柄が表示されている。その後、特別図柄の変動表示が開始されると、左端から 2 番目の LED が点灯する表示態様となり、32ms 毎に LED の点灯位置が右側に順番に変化した表示態様となる。また、右端の LED が点灯した後は、再び左端の LED が点灯し、これ以降、LED の点灯位置が順番に変化する表示態様を繰り返す。

30

【1086】

なお、本実施形態において「大当たり」というのは、大当たり判定において大当たり遊技（特別遊技）を実行することが決定された状態のことをいう。「大当たり遊技」というのは、大入賞口（第 1 大入賞口 5 0、第 2 大入賞口 5 6）が所定態様で閉状態から開状態に変換されるラウンド遊技を、インターバルを挟んで所定回数（例えば、4 回、10 回など）に亘って行う遊技者が賞球を獲得し易い遊技者にとって有利な遊技状態のことをいう。

40

【1087】

なお、各ラウンド遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 5 0、第 2 大入賞口 5 6）の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても大入賞口に所定個数の遊技球（例えば 10 個）が入賞（入球）すると 1 回のラウンド遊技が終了する。なお、本実施形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の大当たり遊技（特別遊技）の何れかを実行可能となっている。

【1088】

また、「小当たり」というのは、大当たり判定において小当たり遊技（特別遊技）を実行することが決定された状態のことをいう。「小当たり遊技」というのは、大入賞口（第

50

2大入賞口56)が大当たり遊技よりも不利な態様で閉状態から開状態に変換される遊技を行う遊技者が賞球を獲得し易い遊技者にとって有利な遊技状態のことをいう。

【1089】

なお、小当たり遊技における大入賞口の最大開放時間(1.8秒)は予め定められた時間となっているが、最大開放時間に達する前であっても大入賞口に所定個数の遊技球(例えば10個)が入賞(入球)すると小当たり遊技が終了する。なお、大当たり遊技とは違って小当たり遊技が実行されただけでは遊技状態が変化しないようになっている。

【1090】

補助遊技判定とは、普図ゲート44への遊技球の通過(入球)に基づき普図判定情報(当たり判定用乱数値、普通図柄判定用乱数値、普図変動パターン判定用乱数値等)を取得し、取得した普図判定情報に基づいて補助遊技を実行するか否かを判定することに該当する。なお、補助遊技判定が行われると、普通図柄表示器62で普通図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に判定結果を報知する普通図柄の停止表示が行われる。

10

【1091】

普通図柄表示器62は、複数のLEDによって構成され、普通図柄の変動表示においてLEDが所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、普通図柄を停止表示する場合には、補助遊技判定の結果を報知する態様(当たり態様又はハズレ態様)でLEDが点灯する。

【1092】

なお、本実施形態において「当たり」というのは、補助遊技判定において補助遊技(当たり遊技)を実行することが決定された状態のことをいう。「補助遊技」というのは、第2始動口47が所定態様で開放される遊技状態のことをいう。

20

【1093】

なお、補助遊技(当たり遊技)における第2始動口47の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても第2始動口47に所定個数の遊技球(例えば10個)が入賞(入球)すると補助遊技(当たり遊技)が終了する。つまり、「補助遊技」は、第2特別図柄の変動表示の開始条件が成立し易い遊技状態となっている。なお、本実施形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の補助遊技(当たり遊技)が設けられている。

【1094】

第1特別図柄保留表示器63は、複数のLEDによって構成され、第1始動口45に遊技球が入賞(入球)した場合に記憶される特図判定情報(第1保留)の個数である第1保留数(U1)を表示するためのものであり、第1保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第1保留は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

30

第1特別図柄保留表示器63における表示態様の一例を説明する。第1特別図柄保留表示器63においては、保留数が「0」のときに左右のLEDが消灯し、保留数が「1」のときに左側のLEDが点灯すると共に右側のLEDが消灯し、保留数が「2」のときに左右のLEDが点灯し、保留数が「3」のときに左側のLEDが点滅すると共に右側のLEDが点灯し、保留数が「4」のときに左右のLEDが点滅する。

40

【1095】

第2特別図柄保留表示器64は、複数のLEDによって構成され、第2始動口47に遊技球が入賞(入球)した場合に記憶される特図判定情報(第2保留)の個数である第2保留数(U2)を表示するためのものであり、第2保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第2保留は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよいし、第2保留を記憶しないようにしてもよい。

第2特別図柄保留表示器64における表示態様の一例を説明する。第2特別図柄保留表示器64においては、保留数が「0」のときに左右のLEDが消灯し、保留数が「1」のときに左側のLEDが点灯すると共に右側のLEDが消灯し、保留数が「2」のときに左右のLEDが点灯し、保留数が「3」のときに左側のLEDが点滅すると共に右側のLED

50

Dが点灯し、保留数が「4」のときに左右のLEDが点滅する。

【1096】

普通図柄保留表示器65は、複数のLEDによって構成され、普通ゲート44に遊技球が入賞（通過）した場合に記憶される普通図柄判定情報（普通図柄保留）の個数である普通図柄保留数を表示するためのものであり、普通図柄保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、普通図柄保留は最大で4個まで記憶されるようになっていたが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよいし、普通図柄保留を記憶しないようにしてもよい。

【1097】

なお、第1特別図柄表示器60及び／又は第2特別図柄表示器61は、7セグメントのLEDによっても構成することができる。例えば、大当たり判定で大当たりと判定された場合には、「3」や「7」等の数字を停止表示し、小当たりと判定された場合には、「A」や「C」等のアルファベットを停止表示し、ハズレと判定された場合には、「-」を停止表示するようにし、変動表示中にあっては消灯と「-」とを繰り返すようにするとよい。

10

【1098】

ラウンド数表示器66は、複数のLEDによって構成され、大当たり状態（特別遊技）が発生した場合のラウンド数を表示するためのものであり、大当たり遊技開始時にラウンド数を示す所定の態様でLEDの点灯を開始し、大当たり遊技中はLEDの点灯を継続し、大当たり遊技の終了時にLEDを消灯する。例えば、ラウンド数が4回の大当たり遊技であれば、最も左のLEDのみが点灯し、ラウンド数が10回の大当たり遊技であれば、

20

【1099】

右打ち表示器67は、1つのLEDで構成され、大当たり状態（特別遊技）や時短遊技状態中において右側遊技領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促す右打ち表示を表示するためのものであり、大当たり状態（特別遊技）中、及び、時短遊技状態中にLEDが点灯する。

【1100】

状態確認表示器68は、1つのLEDで構成され、後述する設定変更モード又は後述する設定確認モードに設定されていることを示すためのものであり、設定変更モード又は設定確認モードに移行するとLEDの点灯を開始し、設定変更モード又は設定確認モードが終了するとLEDを消灯する。このように、設定変更モード又は設定確認モードに設定されていることを示す状態確認表示器68が遊技機の正面（表面）に設けられているので、設定変更モード又は設定確認モードに設定されているか否かを容易に確認することが可能となっている。なお、状態確認表示器68の設置位置は遊技機1の正面（表面）であればよく、その他の場所に設置してもよい。

30

【1101】

また、本実施形態では、設定変更モードと、設定確認モードとの何れに設定されていても同じ表示態様（点灯表示）で表示するようになっていたが、何れのモードに設定されているのかを認識可能に表示してもよい。例えば、設定変更モードに設定されているときは、状態確認表示器68を点灯表示するようにし、設定確認モードに設定されているときは、状態確認表示器68を点滅表示するようにしてもよいし、その逆にしてもよい。

40

【1102】

また、本実施形態では、設定変更モード又は設定確認モードに設定されていることを示すために専用の表示器として状態確認表示器68を設けているが、他の表示器と兼用としてもよい。例えば、設定変更モード及び設定確認モードにおいては、第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61、第1特別図柄保留表示器63、第2特別図柄保留表示器64、ラウンド数表示器66、右打ち表示器67などは消灯しているので、これら表示器の1つ又は複数のLEDを点灯させるようにしてもよい。

【1103】

飾り枠40の内側に画成される演出空間40aの奥部には、液晶表示ディスプレイから

50

なる第1画像表示装置70（メイン液晶）が設けられ、演出空間40aの下部であって第1画像表示装置70の前方には、第1画像表示装置70よりもサイズ及び表示領域が小さく形成された液晶表示ディスプレイからなる第2画像表示装置71（サブ液晶）が設けられ、演出空間40aの上部には、動作演出を実行するための可動演出装置73が設けられ、演出空間40aの右部には、特別図柄の変動表示状態を報知するための変動報知LED59が設けられている。

【1104】

第1画像表示装置70及び第2画像表示装置71では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を行う。演出表示としては、特別図柄の変動表示の非実行中に行われる客待ちデモ演出や、特別図柄の変動表示の実行中に行われる演出図柄70aの変動表示を伴う変動演出や、大当たり遊技の実行中に行われる大当たり演出等がある。また、第1画像表示装置70には、複数のレイヤ（層）が設けられており、複数の画像が、それぞれ異なるレイヤに表示されることがある。

【1105】

また、第2画像表示装置71は、第1画像表示装置70で変動演出の実行中にソレノイドやモータ等によって構成される液晶可動装置（図示省略）によって移動することで移動演出を行うことが可能となっている。

【1106】

具体的には、第1画像表示装置70の端部寄りに位置する待機位置（下方位置）と、第1画像表示装置70の中央寄りに位置する演出位置（上方位置）との間で上下方向に移動（上昇、下降）することで移動演出を行うようになっている。なお、第2画像表示装置71（サブ液晶）の移動方向を左右方向や前後方向としてもよいし、演出ボタン17の操作によって移動演出を行うように構成してもよい。

【1107】

第1画像表示装置70（メイン液晶）の表示部（有効表示領域）には、3つの演出図柄70a（左図柄、中図柄、右図柄）を表示するための変動表示領域や、変動演出の実行に係る演出モードを示すモード表示領域などが形成されている。

【1108】

なお、演出図柄70aは、例えば、「1」から「9」までの数字を示す図柄により構成され、第1特別図柄表示器60や第2特別図柄表示器61で実行される特別図柄の変動表示の開始に対応して変動表示を開始し、特別図柄の変動表示の停止に対応して停止表示を行うようになっている。なお、演出図柄70aとして、「A」から「F」といったアルファベットを示す図柄を用いてもよい。

【1109】

演出図柄70aは、大当たり判定の結果を報知する態様（ハズレ態様、大当たり態様、小当たり態様）で所定時間（例えば0.5秒）に亘って停止表示するようになっている。大当たり態様や小当たり態様は、「777」や「555」などのように同一の演出図柄70aの組み合わせであり、ハズレ態様はそれ以外の態様である。

【1110】

なお、演出図柄70aの変動表示の態様は、上下方向のスクロールとなっているが、左右方向にスクロールするものであってもよいし、その場での切り替わりや回転（自転）などであってもよい。

【1111】

また、演出図柄70aの変動表示（変動演出）中には、大当たり判定の結果に応じて、背景画像やキャラクタ等の様々な演出画像やムービー等が第1画像表示装置70や第2画像表示装置71に表示されることで、大当たり遊技（特別遊技）が実行されることに対する遊技者の期待感を高めるようになっている。

【1112】

第1画像表示装置70には、後述する通常遊技状態において第1保留数（U1）に対応する数の第1保留アイコン（第1保留情報）を表示するための第1保留アイコン表示領域

10

20

30

40

50

70Bや、後述する時短遊技状態において第2保留数(U2)に対応する数の第2保留アイコン(第2保留情報)を表示するための第2保留アイコン表示領域70Dや、変動演出の実行中であることを示す当該アイコン(実行情報)を表示するための当該アイコン表示領域70Cや、第1保留数(U1)を数字表示するための第1保留数表示領域70Eや、第2保留数(U2)を数字表示するための第2保留数表示領域70F等が形成されている。

【1113】

第1保留アイコン表示領域70Bは、当該アイコン表示領域70Cに近い側から第1表示部70B1(第1エリア)、第2表示部70B2(第2エリア)、第3表示部70B3(第3エリア)、第4表示部70B4(第4エリア)といった形で区画されており、第1表示部70B1～第4表示部70B4には、第1保留数(U1)に対応した数の第1保留アイコンが表示される。

【1114】

具体的には、第1表示部70B1には、最初に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコンが表示され、第2表示部70B2には、2番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコンが表示され、第3表示部70B3には、3番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコンが表示され、第4表示部70B4には、4番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコンが表示される。

【1115】

第2保留アイコン表示領域70Dは、左側から第1表示部70D1(第1エリア)、第2表示部70D2(第2エリア)、第3表示部70D3(第3エリア)、第4表示部70D4(第4エリア)といった形で区画されており、第1表示部70D1～第4表示部70D4には、第2保留数(U2)に対応する数の第2保留アイコンが表示される。

【1116】

具体的には、第1表示部70D1には、最初に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンが表示され、第2表示部70D2には、2番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンが表示され、第3表示部70D3には、3番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンが表示され、第4表示部70D4には、4番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンが表示される。

【1117】

当該アイコン表示領域70Cは、第1保留アイコン表示領域70Bや第2保留アイコン表示領域70Dと明確に区別するための台座画像の直上に形成されており、この台座画像の上に乗る、若しくは、浮くように当該アイコンが表示される。

【1118】

具体的には、第1特別図柄(演出図柄70a)の変動表示の開始に伴って第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた第1保留アイコンが当該アイコン表示領域70Cに向けて1つずつ移動(シフト)し、第1表示部70B1に表示されていた第1保留アイコンが当該アイコン表示領域70Cに移動(シフト)することで当該アイコンとなり、第1特別図柄(演出図柄70a)の変動表示の終了時に当該アイコンが消滅(消去)する。

【1119】

また、第2特別図柄(演出図柄70a)の変動表示の開始に伴って第2保留アイコン表示領域70Dに表示されていた第2保留アイコンが当該アイコン表示領域70Cに向けて1つずつ移動(シフト)し、第1表示部70D1に表示されていた第2保留アイコンが当該アイコン表示領域70Cに移動(シフト)することで当該アイコンとなり、第2特別図柄(演出図柄70a)の変動表示の終了時に当該アイコンが消滅(消去)する。なお、特別図柄(演出図柄70a)の変動表示の途中で当該アイコンを消滅させてもよい。

【1120】

なお、本発明の実施形態では、第1画像表示装置70で演出図柄70aの変動表示を行

10

20

30

40

50

っているが、第1画像表示装置70及び第2画像表示装置71の何れか一方、又は、両方で演出図柄70aの変動表示を行ってもよい。

【1121】

可動演出装置73は、動作可能な第1可動部材73a及び第2可動部材73bを有し、第1画像表示装置70で実行される演出図柄70aの変動表示の実行中に第1可動部材73aや第2可動部材73bに所定の動作を行わせることで動作演出を実行することが可能となっている。また、第1可動部材73aや第2可動部材73bには、複数の装飾LEDを有する盤用照明装置74が設けられ、動作演出の実行中に所定の態様で発光することが可能となっている。盤用照明装置74には、遊技盤5を発光させる盤ランプ74bと、可動演出装置73を発光させる可動部材ランプ73cとが設けられている。

10

【1122】

具体的には、第1可動部材73aは、第1画像表示装置70の端部寄り（上方）に位置する待機位置（第1位置）と、第1画像表示装置70の中央寄り（下方）に位置する演出位置（第2位置）との間で移動（上昇、下降）するようになっている。第2可動部材73bは、第1可動部材73aの前方の一部を覆う待機位置（第1位置）と、第1可動部材73aの前方から退く演出位置との間で移動するようになっている。

【1123】

変動報知LED59は、フルカラーLEDにより構成され、第1特別図柄に対応する第1変動報知LED59aと、第2特別図柄に対応する第2変動報知LED59bとが設けられている。第1変動報知LED59aは、第1特別図柄の変動表示の開始に対応して色の変化（第1特殊図柄の変動表示）を開始し、第1特別図柄の変動表示の停止に対応して色の変化（第1特殊図柄の変動表示）を停止することで、第1特別図柄が変動表示しているか否かを報知するようになっている。第2変動報知LED59bは、第2特別図柄の変動表示の開始に対応して色の変化（第2特殊図柄の変動表示）を開始し、第2特別図柄の変動表示の停止に対応して色の変化（第2特殊図柄の変動表示）を停止することで、第2特別図柄が変動表示しているか否かを報知するようになっている。

20

【1124】

なお、停止表示した演出図柄70aと第1特殊図柄との組み合わせによって第1特別図柄の変動表示（大当たり判定）の結果を報知すると共に、停止表示した演出図柄70aと第2特殊図柄との組み合わせによって第2特別図柄の変動表示（特別遊技範囲）の結果を報知するようにしてもよい。また、停止表示した第1特殊図柄のみによって第1特別図柄の変動表示（大当たり判定）の結果を報知すると共に、停止表示した第2特殊図柄のみによって第2特別図柄の変動表示（大当たり判定）の結果を報知するようにしてもよい。

30

【1125】

また、第1変動報知LED59aや第2変動報知LED59bによって第1特殊図柄や第2特殊図柄の変動表示を行うのではなく、第1特殊図柄や第2特殊図柄を第1画像表示装置70又は第2画像表示装置71で変動表示するようにしてもよい。

【1126】

遊技盤取付枠3及び遊技盤5の裏側には、予め定めた払出条件（賞球、球貸）の成立に基づいて遊技球を払い出すための払出装置95、島設備などから供給される遊技球を貯留して払出装置95に供給する遊技球貯留部96、主制御基板110を内蔵した主制御装置110Aと、払出制御基板120を内蔵した払出制御装置120Aと、演出制御基板130を内蔵した演出制御装置130Aと、電源基板160を内蔵した電源装置160A、遊技機の外部（ホールコンピュータ等の情報収集装置）に遊技情報を出力するための遊技情報出力端子板90等が設けられている。

40

【1127】

また、主制御装置の上部及び演出制御装置の全体を後方から覆うように左右一側に設定された回転軸を中心として左右他側が左右方向に開閉する開閉扉式のカバー部材23が設けられており、演出制御装置130Aには、カバー部材23に覆われるように音声出力装置9から出力される演出音の音量や画像表示装置や各種照明装置（枠用照明装置10、盤

50

用照明装置 7 4) の光量の調整に関わる調整モードを切り替えるための切替スイッチ 2 2 が設けられている。

【1 1 2 8】

主制御基板 1 1 0 の表面側には、遊技を制御するためのワンチップマイコンからなる主制御部 1 1 0 m、主制御部 1 1 0 m のメイン R A M 1 1 0 c の記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（大当たり判定で大当たりと判定される確率の）設定値を更新するための信号を入力する R W M クリアスイッチ 1 1 1 a、設定キーを用いた操作によって後述する設定変更モードや設定確認モードに移行させるための信号を入力する設定キースイッチ 1 1 2 a、遊技機の実性能を把握可能とする性能情報や設定値を表示するための情報表示器 1 1 3、その他の電子部品等が実装されている。

10

【1 1 2 9】

情報表示器 1 1 3 は、左右方向に並べられた 4 つの 7 セグメント表示器（1 1 3 a ~ 1 1 3 d）で構成されている。そして、左から 2 つの 7 セグメント表示器 1 1 3 a 及び 1 1 3 b によって性能情報の種類（データ種別）を示す識別情報を表示するための識別セグが構成され、右から 2 つの 7 セグメント表示器 1 1 3 c 及び 1 1 3 d によって設定値や性能情報の数値を示す数値情報を表示するための数値セグが構成されている（図 1 1 5 参照）。

【1 1 3 0】

（遊技盤の構成）

次に、図 7 0 を参照して、本発明の実施形態における遊技盤 5 の構成について具体的に説明する。図 7 0 は遊技盤 5 の分解斜視図である。

20

【1 1 3 1】

遊技盤 5 は、遊技盤 5 の前側を構成する盤面ユニット 5 0 0 と、遊技盤 5 の後側を構成する裏面ユニット 5 0 1 とによって構成されている。

【1 1 3 2】

盤面ユニット 5 0 0 は、上述した内側レール 3 5 及び外側レール 3 6 によって表面に遊技領域 5 a が形成されると共に、後方を視認可能とする窓部が形成される透明樹脂製の遊技板 5 0 0 a を有している。

【1 1 3 3】

そして、遊技板 5 0 0 a の遊技領域 5 a の内側に上述した飾り枠 4 0、一般入賞口 4 3、普図ゲート 4 4（ゲート検出スイッチ 4 4 a）、第 1 始動口 4 5（第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a）、可変始動部 4 6（第 2 始動口 4 7、第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a、第 2 始動口開閉ソレノイド 4 8 b）、第 1 可変入賞部 4 9（第 1 大入賞口 5 0、第 1 大入賞口検出スイッチ 5 0 a、第 1 大入賞口開閉部材 5 1、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b、特定領域 5 3、特定領域検出スイッチ 5 3 a、流路切替ソレノイド 5 2 b、排出口 5 4）、及び、第 2 可変入賞部 5 5（第 2 大入賞口 5 6、第 2 大入賞口検出スイッチ 5 6 a、第 2 大入賞口開閉部材 5 7、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 5 7 b）が設けられ、遊技領域 5 a の外側に上述したメイン情報表示器 6 9 が設けられている。

30

【1 1 3 4】

また、遊技板 5 0 0 a の右下部には、遊技機 1 に固有の識別情報が付された証紙が貼付される証紙プレート 5 0 2 が左側を軸として左右方向に回動可能な状態で設けられ、遊技板 5 0 0 a の 4 隅には、盤面ユニット 5 0 0 と裏面ユニット 5 0 1 とを着脱可能に取り付けるための固定具 5 0 3 a がそれぞれ設けられている。

40

【1 1 3 5】

遊技板 5 0 0 a の右下に位置する固定具 5 0 3 a は、常態では証紙プレート 5 0 2 によって覆われており、証紙プレートの右側を指先でつまんで左側に向けて回動させると露出するようになっている。

【1 1 3 6】

固定具 5 0 3 a は、遊技板 5 0 0 a の前面側に位置する操作部と、該操作部から遊技板 5 0 0 a の裏面側まで延在する軸部と、該軸部の先端に設けられると共に遊技板 5 0 0 a

50

の裏面側に位置する係合片とを備えており、操作部を操作することで係合片が第1状態（非係合姿勢）と第2状態（係合姿勢）とに変化している。

【1137】

裏面ユニット501は、前面が開口する凹室状に形成されると共に、後方を視認可能とする窓部が形成されるユニットベース501aを有しており、凹室内には、第2画像表示装置71、可動演出装置73（第1可動部材73a、第2可動部材73b）等が設けられ、窓部の後方には第1画像表示装置70が設けられる。また、第1画像表示装置70の後側には演出制御装置130Aが設けられ、演出制御装置130Aの下方には主制御装置110Aが設けられている。

【1138】

ユニットベース501aの4隅には、上述した固定具503aの係合片と係合することで盤面ユニット500と裏面ユニット501とを着脱可能に取り付けるための固定受部503bがそれぞれ設けられている。

【1139】

そして、盤面ユニット500と裏面ユニット501とを取り付ける場合には、証紙プレート502を開状態にして4つの固定具503aの係合片を第1状態（非係合姿勢）とする。そして、盤面ユニット500に設けられる各種電子部品（各種ソレノイド、各種スイッチ）から導出されるハーネスHNの先端に設けられる雄コネクタCNを、裏面ユニット501の右側部に設けられる貫通穴HAに通す。その後、盤面ユニット500の裏面と裏面ユニット501の前面を当接させると、固定具503aの係合片が固定受部503bの内部に進入した状態となる。

【1140】

この状態で4つの固定具503aの操作部を回すことで係合片を第2状態（係合姿勢）とすると、係合片が固定受部503bに係合し、盤面ユニット500と裏面ユニット501とが固定される。その後、各種電子部品（各種ソレノイド、各種スイッチ）から導出されるハーネスHNの先端に設けられる雄コネクタCNを主制御装置110Aの雌コネクタに接続し、証紙プレート502を閉状態にすると、盤面ユニット500と裏面ユニット501の取り付け作業が完了する。

【1141】

一方、盤面ユニット500と裏面ユニット501とを取り外す場合には、主制御装置110Aの雌コネクタに接続されている雄コネクタCNを引き抜き、証紙プレート502を開状態にする。その後、4つの固定具503aの操作部を回すことで係合片を第1状態とすると、係合片と固定受部503bとの係合が解除される。

【1142】

この状態で、盤面ユニット500と裏面ユニット501とを離間させると、4つの固定具503aの係合片が固定受部503bから退出する。その後、ハーネスHNの先端に設けられる雄コネクタCNを貫通穴HAから引き抜くと、盤面ユニット500と裏面ユニット501の取り外し作業が完了する。

【1143】

なお、本実施形態では、遊技盤5（盤面ユニット500と裏面ユニット501のセット）のみの交換の他に、遊技機1のライクニューという観点から盤面ユニット500のみの交換も可能となっている。そのため、ここでは遊技盤取付枠3に遊技盤5が取り付けられていない状態での盤面ユニット500と裏面ユニット501との着脱について説明したが、遊技盤取付枠3に取り付けられた状態の遊技盤5から盤面ユニット500のみを交換することも可能となっている。

【1144】

具体的には、遊技盤取付枠3に遊技盤5が取り付けられている状態では、遊技盤取付枠3に対してロック機構を介して裏面ユニット501のみが固定されるようになっており、ロック機構によって盤面ユニット500が固定されないようにすることで盤面ユニット500のみの交換（ライクニュー）を可能としている。そのため、盤面ユニット500のみ

10

20

30

40

50

を交換する場合については、ガラス枠 4 を開放状態にした後に上述した取り外しの作業を行うとよい。

【1145】

(遊技機の全体のブロック図)

次に、図 71 の遊技機 1 の全体のブロック図を用いて、遊技の進行を制御する制御手段について説明する。図 71 は、遊技機 1 の全体のブロック図である。

【1146】

本実施形態の制御構成としては、遊技の進行（基本動作）を統括的に制御する主制御基板 110 と、主制御基板 110 からの払出制御コマンドの受信に基づき遊技球の払出を制御する払出制御基板 120 と、主制御基板 110 からの演出制御コマンドの受信に基づき遊技に関する演出を制御する演出制御基板 130 と、主制御基板 110、払出制御基板 120 及び演出制御基板 130 に電源を供給する電源基板 160 を備えている。

10

【1147】

なお、主制御基板 110 と払出制御基板 120 との通信は、双方向にコマンドを送受信可能に構成されており、主制御基板 110 と演出制御基板 130 との通信は、主制御基板 110 から演出制御基板 130 への一方向のみにコマンドを送信可能に構成されている。

【1148】

主制御基板 110 は、演算処理を行うメイン CPU 110a、遊技制御プログラム等が格納されたメイン ROM 110b、演算処理時のワークエリアとなるメイン RAM 110c 及び入出力ポート等を備えたワンチップマイコンとしての主制御部 110m を備えている。

20

【1149】

主制御部 110m の入出力ポートには、アウト球検出スイッチ 39a、一般入賞口検出スイッチ 43a、ゲート検出スイッチ 44a、第 1 始動口検出スイッチ 45a、第 2 始動口検出スイッチ 47a、第 2 始動口開閉ソレノイド 48b、第 1 大入賞口検出スイッチ 50a、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 51b、流路切替ソレノイド 52b、特定領域検出スイッチ 53a、第 2 大入賞口検出スイッチ 56a、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 57b、磁気検出センサ 57a、電波検出センサ 58a、第 1 特別図柄表示器 60、第 2 特別図柄表示器 61、普通図柄表示器 62、第 1 特別図柄保留表示器 63、第 2 特別図柄保留表示器 64、普通図柄保留表示器 65、ラウンド数表示器 66、右打ち表示器 67、状態確認表示器 68、遊技情報出力端子板 90、RWM クリアスイッチ 111a、設定キースwitch 112a、情報表示器 113、払出制御基板 120 及び演出制御基板 130 が接続されている。

30

【1150】

メイン CPU 110a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてメイン ROM 110b に記憶された遊技制御プログラムを読み出し、メイン RAM 110c をワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行う。これにより、各種入力装置（検出スイッチや検出センサ等）からの検出信号に応じた制御処理、各種出力装置（ソレノイドや表示器等）を制御するための制御処理、各種制御コマンドを送受信するための制御処理、遊技情報出力端子板 90 を介して遊技機の外部（ホールコンピュータ等）に遊技情報を送信するための制御処理等を行う。

40

【1151】

「遊技情報」には、第 1 始動口 45 又は第 2 始動口 47 に遊技球が入賞する毎に出力される始動口入賞信号、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示が停止される毎に出力される図柄確定信号、大当たり遊技中に亘って出力される大当たり信号、ラウンド遊技（大入賞口の開放）中に亘って出力される開放中信号、後述する時短遊技状態に亘って出力される時短状態信号、遊技機 1 のセキュリティ上で問題となる（脅かす）状況（RWM クリアやエラー等）が発生したときに出力されるセキュリティ信号等が挙げられる。

【1152】

主制御部 110m のメモリ領域は、メイン ROM 110b に割り当てられたメモリ領域

50

と、メインRAM 110cに割り当てられたメモリ領域とを備えている。

【1153】

メインROM 110bのメモリ領域は、遊技の進行に係るプログラムやデータが格納される遊技用ROM領域と、遊技機の性能表示に係るプログラムやデータが格納される情報用ROM領域と、アクセスが禁止されると共に「0」が格納される16バイト以上の未使用領域と、プログラムのタイトルやバージョン等のデータが格納されるROMコメント領域と、後述するタイマ割込処理の先頭アドレスなどが設定されるベクタテーブル領域と、アクセス禁止領域の開始アドレスや最終アドレス等のパラメータが設定されるHWパラメータ領域が順に配置されている。

【1154】

遊技用ROM領域は、遊技の進行に係るプログラムが格納される遊技用プログラム領域と、アクセスが禁止されると共に「0」が格納される第1の未使用領域と、遊技の進行に係るデータが格納される遊技用データ領域と、アクセスが禁止されると共に「0」が格納される第2の未使用領域が順に配置されている。

【1155】

情報用ROM領域は、遊技機の性能表示に係るプログラムが格納される情報用プログラム領域と、アクセスが禁止されると共に「0」が格納される未使用領域と、遊技機の性能表示に係るデータが格納される情報用データ領域が順に配置されている。

【1156】

メインRAM 110cのメモリ領域は、遊技用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる遊技用RWM領域と、情報用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる情報用RWM領域が順に配置されている。

【1157】

遊技用RWM領域は、遊技用プログラムがワークとして用いる遊技用ワーク領域と、アクセスが禁止されると共に「0」が格納される第1の未使用領域と、遊技用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための遊技用スタック領域と、アクセスが禁止されると共に「0」が格納される第2の未使用領域が順に配置されている。

【1158】

遊技用ワーク領域には、設定値を格納するための設定値領域、RWM領域の異常を判定するための判定情報（後述するチェックサム）を格納するための判定情報領域、遊技の進行によって変化する遊技データ（後述する変動回数、各種時短状態フラグ、各種時短回数等）を格納するための遊技用データ領域が順に配置されている。

【1159】

情報用RWM領域は、情報用プログラムがワークとして用いる情報用ワーク領域と、アクセスが禁止されると共に「0」が格納される未使用領域と、情報用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための情報用スタック領域が順に配置されている。

【1160】

情報用ワーク領域には、遊技機1の性能に係る情報を格納するための性能情報領域、各種のエラー判定に係る情報を格納するためのエラー情報領域が順に配置されている。

【1161】

以下、遊技用プログラムに基づく処理を行う遊技用領域（遊技用ROM領域、遊技用RWM領域）と、情報用プログラムに基づく処理を行う情報用領域（情報用ROM領域、情報用RWM領域）との関係について説明する。

【1162】

メインCPU 110aが遊技用プログラムに基づく処理を行う場合、基本的には遊技用データ領域を参照すると共に、遊技用RWM領域をワークとして使用しながら遊技用RWM領域の内容を参照及び更新するようになっている。また、情報用プログラムに基づく処理を行う場合に、基本的には情報用データ領域を参照すると共に、情報用RWM領域をワークとして使用しながら情報用RWM領域の内容を参照及び更新するようになっている。

【1163】

10

20

30

40

50

ただし、遊技用プログラムに基づく処理では、情報用 R W M 領域の内容を更新することはできないが、参照することは可能となっている。また、情報用プログラムに基づく処理では、遊技用 R W M 領域の内容を更新することはできないが、参照することは可能となっている。

【 1 1 6 4 】

そして、情報用プログラムに基づく処理を行う場合には、遊技用プログラムに基づく処理においてフラグレジスタを遊技用 R W M 領域に退避した後に情報用プログラムを呼び出して情報用プログラムに基づく処理を実行し、情報用プログラムに基づく処理が終了して遊技用プログラムに復帰した直後にフラグレジスタを遊技用 R W M 領域から復帰するようになっている。

10

【 1 1 6 5 】

また、情報用プログラムの開始直後に遊技用スタック領域のスタックポインタを情報用 R W M 領域に退避した後に情報用スタック領域のスタックポインタを設定し、遊技用プログラムで用いていた全レジスタを情報用 R W M 領域に退避し、情報用プログラムの終了直前に遊技用プログラムで用いていた全レジスタを情報用 R W M 領域から復帰して遊技用スタック領域のスタックポインタを復帰するようになっている。

【 1 1 6 6 】

このようにすることで、情報用プログラムに基づく処理を行う場合に遊技用プログラムが使用していたデータを保護することができ、情報用プログラムから遊技用プログラムに復帰した際に、不都合が発生することがなくなる。

20

【 1 1 6 7 】

払出制御基板 1 2 0 は、払出装置 9 5 を駆動して遊技球の払い出しを制御する払出制御部 1 2 1 と、発射装置 2 6 を駆動して遊技球の発射を制御する発射制御部 1 2 2 とを備えている。

【 1 1 6 8 】

払出制御部 1 2 1 は、演算処理を行う払出 C P U 1 2 1 a、払出用プログラム等が格納された払出 R O M 1 2 1 b、演算処理時のワークエリアとなる払出 R A M 1 2 1 c 及び入出力ポート等を備えている。

【 1 1 6 9 】

払出制御部 1 2 1 の入出力ポートには、開放検出スイッチ 3 1 a、満杯検出スイッチ 3 2 a、払出装置 9 5 から払い出される遊技球を検出するための払出球検出スイッチ 9 5 a、払出装置 9 5 から遊技球を払い出すための払出モータ 9 5 b 及び遊技球貯留部 9 6 に遊技球が貯留されていることを検出するための球有り検出スイッチ 9 6 a が接続されている。

30

【 1 1 7 0 】

払出 C P U 1 2 1 a は、水晶発振器からの動作クロックを受けて払出 R O M 1 2 1 b に記憶された払出制御プログラムを読み出し、払出 R A M 1 2 1 c をワークエリアとして活用しながら遊技球の払い出しに関する演算処理を行う。これにより、主制御基板 1 1 0 からの払出制御コマンドに応じて払出装置 9 5 から遊技球を払い出すための制御処理、演算処理の結果に基づくコマンドを主制御基板 1 1 0 に送信するための制御処理等を行う。

40

【 1 1 7 1 】

発射制御部 1 2 2 は、図示しない制御回路及び入出力ポート等を備えている。

発射制御部 1 2 2 の入出力ポートには、球送りソレノイド 1 1 b、タッチセンサ 1 5 a、発射ボリューム 1 5 b 及び発射用ソレノイド 2 8 b などが接続されている。

【 1 1 7 2 】

発射制御部 1 2 2 では、タッチセンサ 1 5 a から入力されるタッチ信号によって遊技者の手が発射ハンドル 1 5 に触れていることを検出すると、球送りソレノイド 1 1 b 及び発射用ソレノイド 2 8 b への通電を許容し、発射ボリューム 1 5 b からの検出信号によって発射ハンドル 1 5 の回動角度が変化したことを検出すると、球送りソレノイド 1 1 b を駆動させると共に、発射ハンドル 1 5 の回動角度に応じた発射強度となるように発射用ソレ

50

ノイド 28b を駆動させて遊技球を発射（99.9 個／分）させるようになっている。

【1173】

演出制御基板 130 は、主制御基板 110 からの演出制御コマンドの受信に基づき演出の進行を統括的に制御する演出制御部 130m と、演出制御部 130m からの演出制御コマンドの受信に基づき画像表示や音声出力の制御処理を行う表示制御部 140 と、演出制御部 130m からの演出制御コマンドの受信に基づき各種発光部材（LED 等）や各種駆動源（モータ等）の制御処理を行うランプ制御部 150 を備えている。

【1174】

演出制御部 130m は、演算処理を行うサブ CPU 130a、演出制御プログラムが格納されたサブ ROM 130b、演算処理時のワークエリアとなるサブ RAM 130c、及び、入出力ポートを備えている。

【1175】

演出制御部 130m の入出力ポートには、演出ボタン検出スイッチ 17a、十字キー検出スイッチ 19a が接続されている。

【1176】

サブ CPU 130a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてサブ ROM 130b に記憶された演出制御プログラムを読み出し、サブ RAM 130c をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行う。これにより、変動演出の演出態様を決定するための制御処理、決定結果に基づく演出制御コマンドを表示制御部 140 に送信するための制御処理、各種入力装置（検出スイッチ等）からの検出信号に応じた制御処理、各種出力装置（照明装置やモータ等）を制御するための制御処理等を行う。

【1177】

表示制御部 140 は、演出制御部 130m からのコマンドを受けて、第 1 画像表示装置 70 及び第 2 画像表示装置 71 に所定の画像を表示させる制御を行ったり、音声出力装置 9 に所定の音声やサウンドを出力させる制御を行ったりする。

【1178】

表示制御部 140 は、演出制御部 130m からの演出制御コマンドの受信に基づき画像表示や音声出力を統括的に制御する統括制御部 141 と、統括制御部 141 からの表示制御コマンド（ディスプレイリスト）の受信に基づき第 1 画像表示装置 70 及び第 2 画像表示装置 71 を制御する画像制御部 145（VDP）と、画像データ等が格納された CG ROM 146 と、統括制御部 141 からの音声制御コマンドの受信に基づき音声出力装置 9 を制御する音声制御部 148（音声 LSI）及び音声データ等が格納された音声 ROM 149 を備えている。

【1179】

統括制御部 141 は、演算処理を行う統括 CPU 141a、統括制御プログラムが格納された統括 ROM 141b、演算処理時のワークエリアとなる統括 RAM 141c、及び、画像制御部 145（VDP）及び音声制御部 148（音声 LSI）が接続される入出力ポートを備えている。

【1180】

統括 CPU 141a は、水晶発振器からの動作クロックを受けて統括 ROM 141b に記憶された統括制御プログラムを読み出し、統括 RAM 141c をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行う。これにより、第 1 画像表示装置 70 及び第 2 画像表示装置 71 に表示させる演出画像を指示する表示制御コマンド（ディスプレイリスト）を生成して表示制御部 140 に送信するための制御処理、音声出力装置 9 から出力させる演出音を指示する音声制御コマンドを生成して音声制御部 148（音声 LSI）に送信するための制御処理等を行う。

【1181】

ランプ制御部 150 は、演算処理を行うランプ CPU 150a、ランプ制御プログラムが格納されたランプ ROM 150b、演算処理時のワークエリアとなるランプ RAM 150c、及び、入出力ポートを備えている。

【1182】

ランプ制御部150の入出力ポートには、枠用照明装置10、演出ボタン駆動装置17b（演出ボタン駆動モータ、演出ボタン振動モータ）、ボタンランプ17c、始動口ランプ75、可動演出装置73、盤用照明装置74が接続されている。

【1183】

ランプCPU150aは、水晶発振器からの動作クロックを受けてランプROM150bに記憶されたランプ制御プログラムを読み出し、ランプRAM150cをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行う。これにより、枠用照明装置10、演出ボタン駆動装置17b、ボタンランプ17c、始動口ランプ75、可動演出装置73及び盤用照明装置74の制御処理を行う。

10

【1184】

電源基板160は、遊技機の外部から供給される電源から遊技機の動作に必要なメイン電源（動作電源）を生成し、該メイン電源を遊技機1（主制御基板110、払出制御基板120、演出制御基板130や各種電子部品）に供給する（電源供給手段に相当）。電源基板160には、供給される電源電圧が低下（停電が発生）したか否かを検出すると共に、電源電圧の低下（停電の発生）に基づき電圧降下信号を主制御基板110に出力する電断検出回路162と、電源断（停電）時に主制御基板110に対してバックアップ電源を供給するためのバックアップ電源回路163を備える。

【1185】

また、電源基板160は、遊技機1（主制御基板110、払出制御基板120、演出制御基板130や各種電子部品）へのメイン電源の供給を行うON状態と停止するOFF状態とに切り替えるための電源スイッチを遊技店の店員によって操作可能なように備えており、電源スイッチをON状態にするとメイン電源の供給が開始されて遊技機1の動作が開始する。なお、電源スイッチがOFF状態であっても主制御基板110へのバックアップ電源の供給は維持される。

20

【1186】

電断検出回路162は、遊技機1に供給される電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電圧降下検知信号を主制御基板110に出力し、電圧降下検知信号の出力中に電源電圧が所定値よりも大きくなったときに、電圧降下検知信号の出力を停止する。

30

【1187】

バックアップ電源回路163は、遊技機への通電時に蓄電するコンデンサを備えており、電源断（停電）が発生するとコンデンサに蓄えられていたバックアップ用の電源電圧を主制御基板110のメインRAM110cに対して供給する。これにより、電源断（停電）時においてもメインRAM110cの記憶内容が保持されることになり、電源断（停電）からの復旧後に遊技の制御状態を電源断（停電）前の状態に復旧させることができる。

【1188】

なお、払出制御基板120及び演出制御部130mにはバックアップ電源を供給していないが、電源断（停電）時においても払出RAM121c及びサブRAM130cの記憶内容が保持されるように、払出制御基板120及び演出制御部130mにバックアップ電源を供給してもよい。また、払出制御基板120及び演出制御部130mの何れか一方にのみバックアップ電源を供給してもよい。

40

【1189】

（遊技状態の説明）

次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施形態においては、第2始動口47への遊技球の入賞のし易さに関する状態として「通常遊技状態（非時短遊技状態）」と「時短遊技状態」とを有する。

【1190】

なお、遊技機1の初期の遊技状態は、「通常遊技状態」に設定されるようになっている。また、大当たり遊技中も、「通常遊技状態」に設定されることになるが、大当たり遊技

50

が実行されているので通常遊技状態とは別の遊技状態となる。

【1191】

ここで、「通常遊技状態（非時短遊技状態）」というのは、普図ゲート44に遊技球が通過したことを条件として行われる補助遊技判定において、当たりと判定される確率が $1/256$ と低く設定され、普通図柄の変動表示の平均時間が約30秒に設定され、かつ、当たりに当選した場合の第2始動口47の開放時間が0.180秒に設定される遊技状態をいう。

【1192】

これに対して「時短遊技状態」とは、当たりと判定される確率が $255/256$ と高く設定され、普通図柄の変動表示の平均時間が約3秒に設定され、かつ、当たりと判定された場合の第2始動口47の開放時間が6秒に設定されることで、通常遊技状態と比べて遊技球の消費が抑えられた遊技者に有利な遊技状態をいう。なお、通常遊技状態から時短遊技状態への移行は大当たり遊技の終了後に行われる。

10

【1193】

また、「時短遊技状態」には、後述する大当たり遊技の終了後に（大当たり遊技を経由して）制御される通常時短遊技状態と、所定条件の成立（RWMクリアを実行、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の0クリア）から実行された特別図柄の変動表示の回数が規定回数（本実施形態では500回）に到達したことで（大当たり遊技を経由せずに）制御される特殊時短遊技状態とが設定されている。

【1194】

なお、「通常遊技状態」よりも「時短遊技状態」の方が、普通図柄の平均変動時間、第2始動口47の開放時間および当たりと判定される確率が有利になるよう設定されているが、普通図柄の平均変動時間、第2始動口47の開放時間および当たりと判定される確率のいずれか1つのみが有利になるように設定してもよい。

20

【1195】

なお、通常遊技状態で当たりと判定される確率が $1/256$ となっているが、当たりと判定される確率を $0/256$ にして当たりと判定されないようにしてもよい。この場合には、通常遊技状態において補助遊技が実行されずに第2始動口47に遊技球が入球（入賞）しないことになる。

【1196】

（メインRAMの各種記憶領域）

図72は、メインRAM110cに設定される各種記憶領域を示す図である。具体的には、図72（a）は、第1始動口45及び／又は第2始動口47に遊技球が入賞（入球）した場合に取得される特図判定情報が記憶される特図判定情報記憶領域を示す図であり、図72（b）は、特図判定情報記憶領域の各記憶部の構成を示す図であり、図72（c）は、普図ゲート44を遊技球が通過した場合に取得される普図判定情報が記憶される普図判定情報記憶領域であり、図72（d）は、普図判定情報記憶領域の各記憶部の構成を示す図である。

30

【1197】

図72（a）に示すように、特図判定情報記憶領域は、第1始動口45への遊技球の入賞に基づき取得される特図判定情報が記憶される第1特図判定情報保留記憶領域と、第2始動口47への遊技球の入賞に基づき取得される特図判定情報が記憶される第2特図判定情報保留記憶領域と、変動表示を実行中の特図判定情報が記憶される特図判定情報記憶領域とに分かれており、第1特図判定情報保留記憶領域及び第2特図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第1記憶部から第4記憶部まで分かれている。

40

【1198】

なお、第1特図判定情報保留記憶領域の第1記憶部、第2記憶部、第3記憶部及び第4記憶部は、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部70B1、第2表示部70B2、第3表示部70B3及び第4表示部70B4にそれぞれ対応する。また、第2特別図柄保留記憶領域の第1記憶部、第2記憶部、第3記憶部及び第4記憶部が第2保留アイコン

50

表示領域 70D の第 1 表示部 70D1、第 2 表示部 70D2、第 3 表示部 70D3 及び第 4 表示部 70D4 にそれぞれ対応する。

【1199】

そして、第 1 特図判定情報記憶領域の第 1 記憶部～第 4 記憶部に記憶された特図判定情報（保留情報）の個数が第 1 保留数（U1）となり、これら特図判定情報に対応する数の第 1 保留アイコンが第 1 保留アイコン表示領域 70B の第 1 表示部 70B1～第 4 表示部 70B4 に表示されることになる。また、第 2 特図判定情報の第 1 記憶部～第 4 記憶部に記憶された特図判定情報（保留情報）の個数が第 2 保留数（U2）となり、これら判定情報に対応する数の保留アイコンが第 2 保留アイコン表示領域 70D の第 1 表示部 70D1～第 4 表示部 70D4 に表示されることになる。

10

【1200】

また、特図判定情報実行記憶領域である第 0 記憶部は、当該アイコン表示領域 70C に対応するようになっている。そして第 0 記憶部に記憶された特図判定情報に対応する当該アイコンが当該アイコン表示領域 70C に表示されることになる。

【1201】

図 72（b）に示すように、各記憶部は、大当たり判定用乱数値を記憶するための大当たり判定用乱数記憶領域と、特別図柄判定用乱数値を記憶するための特別図柄判定用乱数記憶領域と、リーチ判定用乱数値を記憶するためのリーチ判定用乱数記憶領域と、特図変動パターン判定用乱数値を記憶するための特図変動パターン判定用乱数記憶領域とに分かれている。

20

【1202】

そして、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞（入球）して特図判定情報が取得されると、第 1 特図判定情報保留記憶領域のうちで特図判定情報が記憶されていない最も番号の小さい記憶部に取得した特図判定情報が記憶される。また、第 2 始動口 47 に遊技球が入球して特図判定情報が取得されると、第 2 特図判定情報保留記憶領域のうちで特図判定情報が記憶されていない最も番号の小さい記憶部に取得した特図判定情報が記憶される。

【1203】

特図判定情報実行記憶領域である第 0 記憶部は、第 1 特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、第 1 特図判定情報保留記憶領域の第 1 記憶部に記憶されていた特図判定情報がシフトされ、第 1 特別図柄の変動表示を実行するために参照されることになる。また、第 2 特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、第 2 特図判定情報保留記憶領域の第 1 記憶部に記憶されていた特図判定情報がシフトされ、第 2 特別図柄の変動表示を実行するために参照されることになる。

30

【1204】

図 72（c）に示すように、普図判定情報記憶領域は、普図ゲート 44 への遊技球の通過に基づき取得される普図判定情報が記憶される普図判定情報記憶領域と、変動表示を実行中の普図判定情報が記憶される普図判定情報記憶領域とに分かれており、普図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第 1 記憶部から第 4 記憶部まで分かれている。なお、普図判定情報保留記憶領域の第 1 記憶部～第 4 記憶部に記憶された普図判定情報の個数が普図保留数となる。

40

【1205】

図 72（d）に示すように、各記憶部は、当たり判定用乱数値を記憶するための当たり判定用乱数記憶領域と、普通図柄判定用乱数値を記憶するための普通図柄判定用乱数記憶領域と、普図変動パターン判定用乱数値を記憶するための普図変動パターン判定用乱数記憶領域とに分かれている。

【1206】

そして、普図ゲート 44 に遊技球が通過して普図判定情報が取得されると、普図判定情報保留記憶領域のうちで普図判定情報が記憶されていない最も番号の小さい記憶部に取得した普図判定情報が記憶される。

【1207】

50

普図判定情報実行記憶領域である第0記憶部は、普通図柄の変動表示の開始条件が成立すると、普図判定情報保留記憶領域の第1記憶部に記憶されていた普図判定情報がシフトされ、普通図柄の変動表示を実行するために参照されることになる。

【1208】

(フローチャート)

次に、遊技機1における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

【1209】

(主制御基板のメイン処理)

図73を用いて、主制御基板110のメイン処理(遊技用プログラム)を説明する。図73は、主制御基板110におけるメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、電源基板160から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットがメインCPU110aに入力されることで行われる。

【1210】

まず、メインCPU110aは、ステップS10において、初期設定処理を行う。具体的には、遊技の制御を開始するための準備処理、設定変更操作に基づき設定値を変更するための設定変更処理、RWMクリア操作に基づきメインRAM110cの所定のRWM領域を初期化するためのRWMクリア処理、設定確認操作に基づき設定値を確認するための設定確認処理、盤面ユニット500に設けられる各種駆動源(第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b)を初期動作させるための駆動源初期動作処理等を行う。なお、初期設定処理の詳細は後述する。

【1211】

メインCPU110aは、ステップS50において、特別図柄判定用乱数値及びリーチ判定用乱数値を更新し、ステップS51において、大当たり判定用初期乱数値、特別図柄判定用初期乱数値、当たり判定用初期乱数値、普通図柄決定用初期乱数値を更新する。

【1212】

メインCPU110aは、ステップS52において、電源基板160の電断検出回路162から供給電源の電圧降下(例えば24ボルトで供給されていた供給電源が18ボルト未満に低下すること)の発生を示す電圧降下検知信号が入力されているか否かを判定する。電圧降下検知信号が入力されていない場合には、ステップS50に処理を移し、電圧降下検知信号が入力されている場合には、ステップS53に処理を移す。

【1213】

メインCPU110aは、ステップS53において、電圧降下検知信号が所定期間(例えば10ミリ秒)継続して入力されているか否かを判定する。所定期間継続して入力されている場合には、完全なる停電が発生したものとしてステップS54に処理を移し、所定期間継続していない場合には、供給電源が一瞬だけ電圧降下する瞬間停電の可能性があるものとしてステップS52に処理を移す。

【1214】

メインCPU110aは、ステップS54において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップS55において、払出制御基板120に対して電源遮断の処理を開始したことを通知するための電源遮断指定コマンドを送信する。これにより、電源遮断指定コマンドを受信した払出制御基板120から払出RAM121cに記憶されている遊技球の残り払出数を示す残り払出数指定コマンドが送信されてくることになる。

【1215】

メインCPU110aは、ステップS56において、残り払出数指定コマンドを受信したか否かを判定する。残り払出数指定コマンドを受信していない場合には、ステップS57に処理を移し、残り払出数指定コマンドを受信した場合には、ステップS58に処理を移す。

【1216】

メインCPU110aは、ステップS57において、残り払出数指定コマンドの受信を

10

20

30

40

50

待機するための待機時間が経過したか否かを判定する。待機時間が経過していない場合には、ステップ S 5 6 に処理を移し、待機時間が経過している場合には、払出制御基板 1 2 0 と正常な通信ができないものとしてステップ S 5 8 に処理を移す。

【1 2 1 7】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 5 8 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域に設定される払出カウンタに払出数をセーブする。具体的には、残り払出数指定コマンドを受信している場合には、残り払出数指定コマンドにより特定される残り払出数をセーブし、残り払出数指定コマンドを受信していない場合には、残り払出数として「0」をセーブする。なお、ここでセーブされた残り払出数は、後述するタイマ割込の払出制御処理において参照され、電源が復旧した後に残り払出数に応じた払出数指定コマンドが払出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

10

【1 2 1 8】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 5 9 において、出力ポートをクリアする。これにより、出力ポートの出力状態が初期化されて各種表示器や各種駆動源（モータ、ソレノイド）の動作が停止することになる。

【1 2 1 9】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 6 0 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域のチェックサム（異常判定データ）を算出し、遊技用 RWM 領域の所定の領域にセーブする。このようにすることで、次の電源 ON 時にチェックサムによる遊技用 RWM 領域のデータ異常判定を行うことが可能となる。

20

【1 2 2 0】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 6 1 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域にメイン RAM 1 1 0 c のデータがバックアップされている（電源復旧である）ことを示すバックアップフラグをセーブし、ステップ S 6 2 において、RWM アクセスを禁止し、以降は電源供給が完全に断たれるまで待機する。

【1 2 2 1】

このように、遊技機 1 の動作に必要な動作電源（18 ボルト以上）の供給が開始された場合には初期設定処理を行うが、瞬間停電（18 ボルト未満への電圧降下）の発生に伴って動作電源の供給が再開された場合には、初期設定処理が行われなくなっている。つまり、瞬間停電の発生時に何らかの要因で設定変更操作、設定確認操作、RWM クリア操作が行われていたとしても、設定変更処理、設定確認処理、RWM クリア処理が実行されることがないため、遊技機が意図していない動作を行うことがなくなり、遊技機としての信頼性を担保することが可能となる。

30

【1 2 2 2】

（主制御基板の初期設定処理）

図 7 4 を用いて、主制御基板 1 1 0 の初期設定処理（遊技用プログラム）を説明する。図 7 4 は、主制御基板 1 1 0 の初期設定処理を示すフローチャートである。

【1 2 2 3】

まず、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 1 において、全割込を禁止し、ステップ S 1 2 において、内蔵レジスタの設定などの CPU の初期設定を行い、ステップ S 1 3 において、他の制御基板の起動待ち処理を行う。具体的には、主制御基板 1 1 0 からのコマンドの取りこぼしが無いように、払出制御基板 1 2 0 や演出制御基板 1 3 0 が起動するのを 1 秒間に亘って待機する。

40

【1 2 2 4】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 4 において、メイン RAM 1 1 0 c の RWM 領域へのアクセスを許可し、ステップ S 1 5 において、発射許可指定コマンドを払出制御基板 1 2 0 に送信する。これにより、払出制御部 1 2 1 によって発射装置 2 6 による遊技球の発射を許可するための処理が行われることになる。

【1 2 2 5】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 6 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 R

50

WM領域に電源復旧であることを示すバックアップフラグがセーブされているか否かを判定する。バックアップフラグがセーブされている場合には、電源復旧であるものとしてステップS 1 7に処理を移し、バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電源投入又はイレギュラーな電源復旧（ステップS 1 8～ステップS 3 5の実行中の電源断からの電源復旧）であるものとしてステップS 1 8に処理を移す。

【1 2 2 6】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 1 7において、メインRAM 1 1 0 cの遊技用RWM領域のチェックサム（異常判定データ）を算出し、遊技用RWM領域にセーブされているバックアップフラグをクリアする。

【1 2 2 7】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 1 8において、設定変更操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ1 1 2 a、及び、RWMクリアスイッチ1 1 1 aがON状態であるか否かを判定する。設定変更操作があった場合には、設定変更モードに移行するものとしてステップS 1 9に処理を移し、設定変更操作がなかった場合には、ステップS 2 0に処理を移す。

【1 2 2 8】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 1 9において、設定変更処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、RWMクリアスイッチ1 1 1 aの操作に基づいて、遊技の有利度合いの段階である（大当たり判定で大当たりと判定される確率の）設定値を変更（更新）し、設定キースイッチ1 1 2 aの操作によって設定値を確定する処理を行う。本処理を終えると、ステップS 2 4に処理を移す。

【1 2 2 9】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 2 0において、チェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、メインRAM 1 1 0 cの遊技用RWM領域にセーブされているチェックサムと、ステップS 1 7で算出したチェックサムが一致するか否かを判定する。チェックサムが正常である（RWM領域のデータに異常がない）場合には、ステップS 2 1に処理を移し、チェックサムが正常でない（RWM領域のデータに異常がある）場合には、ステップS 2 2に処理を移す。

【1 2 3 0】

なお、バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電源投入又は上述したイレギュラーな電源復旧であるものとして、チェックサムが異常であると判定されるようになっており、ステップS 2 2に処理を移すことになる。

【1 2 3 1】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 2 1において、設定値領域の設定値は適正範囲（ここでは、1～4）であるか否かを判定する。設定値領域の設定値が適正範囲であると判定された場合には、ステップS 2 3に処理を移し、設定値領域の設定値が適正範囲ではないと判定された場合には、ステップS 2 2に処理を移す。

【1 2 3 2】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 2 2において、復帰不可能エラー処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、情報表示器1 1 3に復帰不可能エラーを示すエラー情報「E」を表示し、演出制御基板1 3 0に復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー指定コマンドを送信した後に、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、出力ポートをクリアした後に遊技情報出力端子板9 0のセキュリティ信号端子から復帰不可能エラーの発生を示す復帰不可能エラー信号（セキュリティ信号）を出力し、電源供給が完全に断たれるまで待機する処理を行う。これにより、演出制御基板1 3 0では、復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー報知を実行するための処理が行われることになる。

【1 2 3 3】

「復帰不可能エラー」とは、遊技の制御が行われなくなる（遊技の制御に移行しなくなる）エラー状態となっており、設定変更処理が実行されないと解除されないようになって

10

20

30

40

50

いる。そのため、復帰不可能エラーが発生した場合には、電源基板 160 に設けられる電源スイッチを OFF にした後に、設定変更操作を伴わずに電源スイッチを ON にしたとしても解除されることがなく、設定変更操作を伴って電源スイッチを ON にしなければならない。なお、復帰不可能エラー中にあっては、各種入力装置（各種スイッチ、各種センサ）からの信号入力の有無を一切監視しないようになっている。

【1234】

「復帰不可能エラー報知」とは、画像表示装置に復帰不可能エラーが発生したことを認識させるための復帰不可能エラー画面（「復帰不可能エラーです。設定変更を行って下さい」）を表示したり、枠用照明装置 10 や盤用照明装置 74 を電源断まで所定の発光色（例えば赤）で全点灯させたり、音声出力装置 9 から復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー音（「復帰不可能エラーです」＋ブザー音）を電源断まで出力したりすることである。

【1235】

メイン CPU 110 a は、ステップ S23 において、RWM クリア操作があったか否かを判定する。具体的には、RWM クリアスイッチ 111 a が ON 状態であるか否かを判定する。RWM クリア操作があった場合には、RWM クリアを行うものとしてステップ S24 に処理を移し、RWM クリア操作がなかった場合には、ステップ S27 に処理を移す。

【1236】

メイン CPU 110 a は、ステップ S24 において、RWM クリア処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、RWM クリアスイッチ 111 a の操作に基づいて、遊技の制御状態を初期化（遊技用 RWM 領域の設定値領域以外を初期化）するための処理を行う。

【1237】

メイン CPU 110 a は、ステップ S25 において、駆動源初期動作処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、盤面ユニット 500 に設けられるとともに遊技の進行に応じて主制御基板 110 が作動させることになる各種駆動源（第 2 始動口開閉ソレノイド 48 b、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 51 b、流路切替ソレノイド 52 b、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 57 b）を所定期間に亘って初期動作させるための処理を行う。なお、各種駆動源の初期動作についての詳細は後述する。

【1238】

メイン CPU 110 a は、ステップ S26 において、遊技の制御状態が初期化されたこと及び現在の遊技状態（ここでは通常遊技状態としての非時短遊技状態）を示す電源投入指定コマンドを払出制御基板 120 及び演出制御基板 130 に送信し、ステップ S33 に処理を移す。これにより、演出制御基板 130 では、遊技の制御状態が初期化されたこと示す電源投入報知を実行するための処理が行われることになる。

【1239】

「電源投入報知」とは、画像表示装置に遊技の制御状態が初期化されたことを認識させるための電源投入時の初期画面（背景画像と初期演出図柄「135」）を表示したり、枠用照明装置 10 や盤用照明装置 74 を所定期間（例えば 60 秒間）に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたり、音声出力装置 9 から RWM 領域が初期化されたことを示す電源投入報知音（「RWM がクリアされました」＋ブザー音）を所定期間（例えば 30 秒間）に亘って出力したりすることである。

なお、電源投入報知において、第 1 画像表示装置 70、第 2 画像表示装置 71 に初期画面を表示するのではなく、第 1 画像表示装置 70、第 2 画像表示装置 71 に RWM 領域がクリアされたことを報知する表示を表示するようにしてもよい。

【1240】

メイン CPU 110 a は、ステップ S27 において、設定確認操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースwitch 112 a が ON 状態であるか否かを判定する。設定確認操作があった場合には、設定確認モードに移行するものとしてステップ S28 に処理を移し、設定確認操作がなかった場合には、遊技の制御状態を電源断前の状態に復帰させるためにステップ S30 に処理を移す。

10

20

30

40

50

【1241】

メインCPU110aは、ステップS28において、設定確認処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、遊技用RWM領域の設定値（遊技中）領域にセーブされている設定値を情報表示器113に表示させ、設定キースイッチ112aの操作によって設定値の確認を終了させるための処理を行う。

【1242】

メインCPU110aは、ステップS29において、駆動源初期動作処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、上述した各種駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）を所定期間に亘って初期動作させるための処理を行う。なお、各種駆動源の初期動作についての詳細は後述する。

10

【1243】

メインCPU110aは、ステップS30において、メインRAM110cの遊技用RWM領域にセーブされているチェックサムをクリア（0クリア）する等の電源復旧時のRWM領域の設定を行う。これにより、遊技の進行状態（制御状態）が電源断前の状態に復帰（復旧）するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる。

【1244】

メインCPU110aは、ステップS31において、遊技の制御状態が復旧したこと及び停電発生前の遊技状態を示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板130に送信する。これにより、演出制御基板130では、設定確認報知等を終了させて遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを示す電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。

20

【1245】

「電源復旧報知」とは、画像表示装置に遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを認識させるため電源復旧画面を所定期間（例えば30秒間）に亘って表示したり、枠用照明装置10や盤用照明装置74を所定期間（例えば60秒間）に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたり、音声出力装置9から電源が（停電から）復旧したことを示す電源復旧報知音（ブザー音）を所定期間（例えば30秒間）に亘って出力したりすることである。

【1246】

メインCPU110aは、ステップS32において、その他のコマンド（後述する特別図柄記憶指定コマンド、普通図柄記憶指定コマンド等）を演出制御基板130に送信する。これにより、演出制御基板130では特図保留数を把握することが可能となると共に、画像表示装置に第1保留アイコンや第2保留アイコンを表示させるための処理が行われることになる。

30

【1247】

メインCPU110aは、ステップS33において、設定値指定コマンドを演出制御基板130に送信する。これにより、演出制御基板130では現在の設定値を把握することが可能となる。なお、この設定値指定コマンドは、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信される前に演出制御基板130に送信してもよい。また、設定値指定コマンドを特別図柄の変動表示の開始毎にも送信してもよいし、大当たり遊技の開始毎にも送信してもよい。

40

【1248】

メインCPU110aは、ステップS34において、タイマ割込（4ミリ秒）を発生させるためのCTC（カウンタタイマサーキット）を起動し、ステップS35において、全割込を許可することで遊技の進行制御（主制御基板110のタイマ割込）を開始し、今回の初期設定処理を終了する。

【1249】

つまり、遊技機1の電源がONとなってから初期設定処理が終了するまでは、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となり、初期設定処理が終了した後は遊技の進行制御

50

が行われる遊技可能状態となる。

【1250】

このように、設定変更中（設定変更モード中）や設定確認中（設定確認モード中）において、遊技機1の正面（表面）では、状態確認表示器68、第1画像表示装置70、第2画像表示装置71、枠用照明装置10や盤用照明装置74を確認することで設定変更中であることを認識可能であり、背面（裏面）では、情報表示器113を確認することで設定変更中であることを認識可能となっている。つまり、遊技機1の正面（表面）と背面（裏面）との何れからでも設定変更中であるか否かを把握可能となる。

【1251】

なお、電源投入指定コマンド及び電源復旧指定コマンドには、現在の遊技状態を示す情報を含めて送信するようにしているが、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを送信した後に、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。

10

【1252】

また、設定変更中フラグの有無を判定しないようにすることで、前回の電源断が設定変更中に発生した場合であっても復帰不可能エラー処理が行われないようにしてもよい。

【1253】

また、電源断の発生時や電源の投入時において、遊技用RWM領域（設定値領域を除く）のチェックサムを算出するようになっていたが、全RWM領域のチェックサムを算出するようにしてもよいし、遊技用RWM領域のチェックサムと情報用RWM領域のチェックサムを別個に算出し、何れか一方のチェックサムが異常である場合に復帰不可能エラー処理に移行させるようにしてもよい。

20

【1254】

（主制御基板のタイマ割込処理）

図75を用いて、主制御基板110のタイマ割込処理（遊技用プログラム及び情報用プログラム）を説明する。図75は、主制御基板110におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【1255】

このタイマ割込処理は、メイン処理の初期設定処理が終了した後ににおいて、主制御基板110に設けられたリセット用クロックパルス発生回路から所定の周期（4ミリ秒）毎にクロックパルスが入力されることで実行され、遊技の進行を制御するようになっている。

30

【1256】

まず、メインCPU110aは、ステップS100において、レジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップS110において、時間制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、特別図柄の停止時間や特別電動役物の開放時間等の各種タイマカウンタを更新する処理を行う。

【1257】

メインCPU110aは、ステップS120において、特定乱数値更新処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値、当たり判定用乱数値、普通図柄判定用乱数値、普図変動パターン判定用乱数値の更新を行う。具体的には、それぞれの乱数値および乱数カウンタを+1加算して更新する処理を行う。なお、加算した乱数カウンタが乱数範囲の最大値を超えた場合（乱数カウンタが1周した場合）には、乱数カウンタを0に戻し、乱数カウンタが周回の初期値まで戻った場合には、対応する初期乱数値を新たな周回初期値として設定して乱数値を新たに更新する。

40

【1258】

メインCPU110aは、ステップS130において、初期乱数値更新処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、ステップS30と同様に、大当たり判定用初期乱数値、特別図柄判定用初期乱数値、当たり判定用初期乱数値、普通図柄判定用初期乱数値を更新する処理を行う。

50

【1259】

メインCPU110aは、ステップS200において、入力制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、一般入賞口検出スイッチ43a、第1大入賞口検出スイッチ50a、第2大入賞口検出スイッチ56a、第1始動口検出スイッチ45a、第2始動口検出スイッチ47a、ゲート検出スイッチ44a、特定領域検出スイッチ53a等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする処理を行う。なお、入力制御処理の詳細は後述する。

【1260】

メインCPU110aは、ステップS300において、特図特電制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞に基づき取得された特図判定情報の判定、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示、大入賞口（第1大入賞口50、第2大入賞口56）の開閉、遊技状態の設定等の処理を行う。なお、特図特電制御処理の詳細は後述する。

10

【1261】

メインCPU110aは、ステップS400において、普図普電制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、普図ゲート44への遊技球の通過に基づく取得された普図判定情報の判定、普通図柄の変動表示、第2始動口47の開閉（補助遊技）等の処理を行う。なお、普図普電制御処理の詳細は後述する。

【1262】

なお、普図普電制御処理で行われる普図判定情報の判定結果として決定される当たり普通図柄の種類、ハズレ普通図柄の種類については、設定値によって変化せずに同一となっている。このようにすることで、複雑な遊技性となり過ぎず、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

20

【1263】

また、普図普電制御処理で行われる普図判定情報の判定結果として決定される各種当たり普通図柄の選択割合、各種ハズレ普通図柄の選択割合については、設定値によって変化せずに一定となっている。このようにすることで、遊技者の有利度合いが設定値によって極端に変わってしまうことがなくなり、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

【1264】

メインCPU110aは、ステップS500において、払出制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、メインRAM110cに記憶される各種の賞球カウンタを参照し、各種入賞口（一般入賞口43、第1始動口45、第2始動口47、第1大入賞口50、第2大入賞口56）に対応する払出数指定コマンドを払出制御基板120に送信するための処理を行う。これにより、払出制御基板120によって払出装置95から賞球を払い出すための処理が実行されることになる。

30

【1265】

メインCPU110aは、ステップS600において、異常判定処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、各種エラー（補助遊技中でないときに第2始動口47に遊技球が入賞したり、特別遊技中でないときに大入賞口に遊技球が入賞したりする不正入賞エラー、各種入賞口に入賞した遊技球数と入賞球を流下させる入賞球流路から排出される遊技球数が一致しない異常入賞エラー、磁気検出センサ57aによって異常な磁気を所定期間に亘って検出する磁気エラー、電波検出センサ58aによって異常な電波を所定期間に亘って検出する電波エラー、開放検出スイッチ31aがOFF状態からON状態になる扉開放エラー、遊技の進行制御が行われている間にRWMクリアスイッチ111aや設定キースイッチ112aが操作される操作エラー）が発生したか否かを判定し、発生したエラーに対応するエラー指定コマンドを演出制御基板130に送信するための処理を行う。これにより、演出制御基板130によってエラー報知を行うための処理が実行されることになる。

40

【1266】

メインCPU110aは、ステップS700において、データ作成処理（遊技用プログ

50

ラム)を行う。具体的には、第2始動口開閉ソレノイド48bに出力する始動口開閉データ、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、第2大入賞口開閉ソレノイド57bに出力する大入賞口開閉データ、第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61に出力する特別図柄表示データ、普通図柄表示器62に出力する普通図柄表示データ、第1特別図柄保留表示器63、第2特別図柄保留表示器64に出力する特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示器65に出力する普通図柄保留表示データ等のデータを作成する処理を行う。

【1267】

メインCPU110aは、ステップS720において、外部情報データ作成処理を行う。具体的には、遊技情報出力端子板90から出力する遊技情報データを作成する処理を行う。なお、外部情報データ作成処理の詳細は後述する。

【1268】

メインCPU110aは、ステップS750において、出力制御処理(遊技用プログラム)を行う。具体的には、上記ステップS700で作成した始動口開閉データ、及び、大入賞口開閉データ等の信号を出力させたり、上記ステップS720で作成した遊技情報データ等の信号を出力させたりするポート出力処理や、特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ等の信号を出力させる表示出力処理や、払出制御基板120の払出状態を確認するための払出状態確認指定コマンドを払出制御基板120に送信したり、後述する賞球カウンタ(3個賞球カウンタ、10個賞球カウンタ、15個賞球カウンタ)を参照し、各種入賞口に対応する払出数指定コマンドを払出制御基板120に送信したりするための処理を行う。これにより払出制御基板120が遊技球払出装置100から賞球を払い出すための制御を実行する。

【1269】

メインCPU110aは、ステップS800において、情報用プログラム呼出時処理を行う。具体的には、割込を禁止した後にフラグレジスタを遊技用RWM領域に退避し、CALL命令によって対象となる情報用プログラムを呼び出すための処理を行う。

【1270】

メインCPU110aは、ステップS810において、遊技球計数処理(情報用プログラム)を行う。具体的には、通常遊技状態中における各種入賞口(一般入賞口、大入賞口始動口)への遊技球の入賞に基づく賞球の払出数である通常中払出数、通常遊技状態中におけるアウト球検出スイッチ39aで検出された遊技球数である通常中アウト数、遊技状態に拘らずにアウト球検出スイッチ39aで検出された遊技球数である総アウト数といった遊技実績情報を計数するための処理を行う。

【1271】

なお、総アウト数、通常中払出数、及び、通常中アウト数については、設定値を変化させたとしても影響を受けない(設定値とは無関係な)遊技実績情報となっているため、これらを計数しておくことで設定値の影響を排除した性能情報(後述する通常ベース値)を算出することが可能となり、遊技機1の性能把握に役立てることが可能となる。

【1272】

メインCPU110aは、ステップS830において、通常ベース値算出処理(情報用プログラム)を行う。具体的には、総アウト数によって区切られる現在の遊技区間における通常ベース値((通常中払出数÷通常中アウト数)×100)を算出すると共に、情報用RWM領域に設定されるベース記憶領域の第1領域に小数点第一位で四捨五入した通常ベース値をセーブする処理を行う。

【1273】

なお、遊技区間は、総アウト数が6万個となる毎に更新されるようになっており、ベース記憶領域は、現在の遊技区間における通常ベース値が記憶される第1領域と、1回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第2領域と、2回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第3領域と、3回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第4領域とが設けられており、現在を含む4つの遊技区間分の通常ベース値がそれぞれの領域にセーブされることになる。

10

20

30

40

50

【1274】

メインCPU110aは、ステップS850において、性能表示データ設定処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、性能情報算出処理で算出されてベース記憶領域にセーブされている4つの遊技区間分の通常ベース値（性能情報）を5秒毎に切り替えながら情報表示器113に表示させるための性能表示データを設定する処理を行う。なお、性能表示データ設定処理の詳細は後述する。

【1275】

メインCPU110aは、ステップS870において、試験データ作成処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、遊技機1の試験を行う際に使用する試験設備に出力する試験データ（試験情報）を作成する処理を行う。

10

【1276】

メインCPU110aは、ステップS880において、出力制御処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、上記ステップS850で設定した性能表示データ（性能情報）等の信号を各種表示器に出力させる表示出力処理や、上記ステップS870で作成した試験データ等の信号を出力する処理を行う。

【1277】

メインCPU110aは、ステップS890において、遊技用プログラム復帰時処理を行う。具体的には、フラグレジスタを遊技用RWM領域から復帰し、割込を許可して遊技用プログラムに復帰するための処理を行う。

【1278】

メインCPU110aは、ステップS900において、ステップS100で退避した情報をメインCPU110aのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。

20

【1279】

このように、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態（設定変更モード中、RWMクリアモード中、及び、設定確認モード中）においてはタイマ割込が実行されることがないため、払出数やアウト数の計数、通常ベース値の算出、通常ベース値の表示が行われなくなっているため、主制御基板における制御負担を軽減することが可能となる。

【1280】

（主制御基板の入力制御処理）

図76を用いて、主制御基板110の入力制御処理（遊技用プログラム）を説明する。図76は、主制御基板110における入力制御処理を示すフローチャートである。

30

【1281】

まず、メインCPU110aは、ステップS210において、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。具体的には、一般入賞口検出スイッチ43aから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が一般入賞口43に入賞したか否かを判定して、払出装置95から賞球を払い出すための処理を行う。

【1282】

メインCPU110aは、ステップS220において、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。具体的には、第1大入賞口検出スイッチ50a又は第2大入賞口検出スイッチ56aから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が第1大入賞口50又は第2大入賞口56に入賞したか否かを判定して、払出装置95から賞球を払い出すための処理を行う。

40

【1283】

メインCPU110aは、ステップS230において、第1始動口検出スイッチ入力処理を行う。具体的には、第1始動口検出スイッチ45aから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が第1始動口45に入賞したか否かを判定して、払出装置95から賞球を払い出すための処理を行うと共に、特図判定情報を取得して記憶するための処理を行う。なお、第1始動口検出スイッチ入力処理の詳細は後述する。

【1284】

メインCPU110aは、ステップS240において、第2始動口検出スイッチ入力処

50

理を行う。具体的には、第2始動口検出スイッチ47aから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が第2始動口47に入賞したか否かを判定して、払出装置95から賞球を払い出すための処理を行うと共に、特図判定情報を取得して記憶するための処理を行う。なお、第2始動口検出スイッチ入力処理の詳細は後述する。

【1285】

メインCPU110aは、ステップS250において、ゲート検出スイッチ入力処理を行う。具体的には、ゲート検出スイッチ44aから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が普図ゲート44を通過したか否かを判定して、普図判定情報を取得して記憶するための処理を行う。

【1286】

メインCPU110aは、ステップS260において、特定領域検出スイッチ入力処理を行い、今回の入力制御処理を終了する。具体的には、特定領域検出スイッチ53aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が特定領域53を通過したか否かを判定して、所定のデータをセットする処理を行う。なお、特定領域検出スイッチ入力処理の詳細は後述する。

【1287】

(主制御基板の第1始動口検出スイッチ入力処理)

図77を用いて、主制御基板110の第1始動口検出スイッチ入力処理(遊技用プログラム)を説明する。図77は、主制御基板110における第1始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【1288】

まず、メインCPU110aは、ステップS230-1において、第1始動口検出スイッチ45aからの検出信号を入力したか否かを判定する。第1始動口検出スイッチ45aからの検出信号を入力した場合には、ステップS230-2に処理を移し、第1始動口検出スイッチ45aからの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【1289】

メインCPU110aは、ステップS230-2において、3個賞球のために用いる3個賞球カウンタに3個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップS230-3において、特図判定情報(大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値)を取得する。

【1290】

メインCPU110aは、ステップS230-4において、第1保留数(U1)が4未満であるか否かを判定する。第1保留数(U1)が4未満である場合には、ステップS230-5に処理を移し、第1保留数(U1)が4未満でない場合には、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【1291】

メインCPU110aは、ステップS230-5において、第1保留数(U1)に「1」を加算して更新($U1 \leftarrow U1 + 1$)する処理を行い、ステップS230-6において、第1保留数(U1)に対応する第1特別図柄記憶指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、第1特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板130に送信され、画像表示装置に第1保留数(U1)に対応する数の第1保留アイコンが表示されることになる。

【1292】

メインCPU110aは、ステップS230-7において、第1特図判定情報記憶領域の第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部にステップS230-3で取得した特図判定情報を記憶する。

【1293】

メインCPU110aは、ステップS230-8において、現在が通常遊技状態(通常遊技状態)中であるか否かを判定する。通常遊技状態中である場合には、第1始動口45

10

20

30

40

50

への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報の先読み処理を行うものとしてステップ S 2 3 0 - 9 に処理を移し、通常遊技状態中でない場合には、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報の先読み処理を行わないものとして今回の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【1 2 9 4】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 9 において、第 1 先読み処理（事前判定処理）を行う。この第 1 先読み処理では、特図判定情報を先読み（事前判定）するための事前判定テーブル（図 8 9（a）又は図 8 9（b）参照）を選択し、今回取得した特図判定情報を第 1 特別図柄の変動表示が行われる前に事前判定し、該事前判定の結果（特図予定変動パターン）を演出制御基板 1 3 0 に通知するための第 1 先読み指定コマンドを生成する処理を行う。なお、事前判定テーブルの詳細は後述する。

10

【1 2 9 5】

この「第 1 先読み指定コマンド」は、特図予定変動パターンを特定可能な情報であるため、演出制御基板 1 3 0 では、第 1 先読み指定コマンドによって特別図柄の種別、大当たり判定の判定結果、特別図柄の種類、大当たり遊技や小当たり遊技の種類（ラウンド数）、大当たり遊技の終了後の時短遊技状態における各種時短回数（J 1、J 2、J 3）についても特定可能となる。

【1 2 9 6】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 1 0 において、上記ステップ S 2 3 0 - 9 で生成された第 1 先読み指定コマンドをメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットする。

20

【1 2 9 7】

これにより、第 1 先読み入賞指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、第 1 先読み指定コマンドに対応する第 1 特別図柄の変動表示が開始される前から、1 又は複数の変動表示に亘って大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告（連続予告演出、アイコン変化演出）が実行されることになる。

【1 2 9 8】

なお、本実施形態では、第 1 保留数（U 1）の上限値が「4」となっているが、これよりも多くてもよいし、少なくてもよい。また、第 2 保留数の上限値と比較して第 2 保留数の上限値を少なくしてもよい。さらに、第 1 特図判定情報記憶領域の第 0 記憶部にだけ特図判定情報が記憶されるようにすることで第 1 保留記憶そのものをなくしてしまってもよい。

30

【1 2 9 9】

（主制御基板の第 2 始動口検出スイッチ入力処理）

図 7 8 を用いて、主制御基板 1 1 0 の第 2 始動口検出スイッチ入力処理（遊技用プログラム）を説明する。図 7 8 は、主制御基板 1 1 0 における第 2 始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【1 3 0 0】

まず、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 4 0 - 1 において、第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a からの検出信号を入力したか否かを判定する。第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a からの検出信号を入力した場合には、ステップ S 2 4 0 - 2 に処理を移し、第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a からの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第 2 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

40

【1 3 0 1】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 4 0 - 2 において、2 個賞球のために用いる 2 個賞球カウンタに 2 個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップ S 2 4 0 - 3 において、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値）を取得する。

【1 3 0 2】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 4 0 - 4 において、第 2 保留数（U 2）が 4 未

50

満であるか否かを判定する。第2保留数(U2)が4未満である場合には、ステップS240-5に処理を移し、第2保留数(U2)が4未満でない場合には、今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【1303】

メインCPU110aは、ステップS240-5において、第2保留数(U2)に「1」を加算して更新($U2 \leftarrow U2 + 1$)する処理を行い、ステップS240-6において、第2保留数(U2)に対応する第2特別図柄記憶指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、第2特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板130に送信され、画像表示装置に第2保留数(U2)に対応する数の第2保留アイコンが表示されることになる。

10

【1304】

メインCPU110aは、ステップS240-7において、第2特図判定情報記憶領域の第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部にステップS240-3で取得した特図判定情報を記憶する。

【1305】

メインCPU110aは、ステップS240-8において、現在が時短遊技状態中であるか否かを判定する。時短遊技状態中である場合には、第2始動口47への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報の先読み処理を行うものとしてステップS240-9に処理を移し、非時短遊技状態中でない場合には、第2始動口47への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報の先読み処理を行わないものとして今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

20

【1306】

メインCPU110aは、ステップS240-9において、残りの時短回数(ここでは第2時短回数(J2))であって、第1時短回数(J1)や第3時短回数(J3)ではない)が所定数(例えば5回)以上であるか否かを判定する。残りの時短回数が所定数以上である場合には、ステップS240-10に処理を移し、残りの時短回数が所定数以上でない場合には、第2始動口47への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報の先読み処理を行わないものとして今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【1307】

メインCPU110aは、ステップS240-10において、第2先読み処理(事前判定処理)を行う。この第2先読み処理では、特図判定情報を先読み(事前判定)するための事前判定テーブル(図92(c)参照)を選択し、今回取得した特図判定情報を第2特別図柄の変動表示が行われる前に事前判定し、該事前判定の結果(特図予定変動パターン、先読み情報)を演出制御基板130に通知するための第2先読み指定コマンドを生成する処理を行う。

30

【1308】

この「第2先読み指定コマンド」は、特図判定情報の判定結果を特定可能な情報であるため、演出制御基板130では、第2先読み指定コマンドによって特別図柄の種別、大当たり判定の判定結果、特別図柄の種類、大当たり遊技や小当たり遊技の種類(ラウンド数)、大当たり遊技の終了後の通常時短遊技状態における各種時短回数(J1、J2、J3)についても特定可能となる。

40

【1309】

メインCPU110aは、ステップS230-11において、上記ステップS230-9で生成された第2先読み指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。

【1310】

これにより、第2先読み指定コマンドが演出制御基板130に送信され、第2先読み指定コマンドに対応する第2特別図柄の変動表示が開始される前から、1又は複数の変動表示に亘って大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告(連続予告演出、アイコン変化演出)が実行されることになる。

50

【1311】

なお、本実施形態では、第2保留数(U2)の上限値が「4」となっているが、これよりも多くてもよいし、少なくてもよい。また、第1保留数の上限値と比較して第2保留数の上限値を少なくしてもよい。さらに、第2特図判定情報記憶領域の第0記憶部にだけ特図判定情報が記憶されるようにすることで第2保留記憶そのものをなくしてしまってもよい。

【1312】

(主制御基板の特定領域検出スイッチ入力処理)

図79を用いて、主制御基板110の特定領域検出スイッチ入力処理(遊技用プログラム)を説明する。図79は、主制御基板110における特定領域検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

10

【1313】

まず、メインCPU110aは、ステップS260-1において、特定領域検出スイッチ53aからの検出信号を入力したか否かを判定する。特定領域検出スイッチ53aからの検出信号を入力した場合には、ステップS260-2に処理を移し、特定領域検出スイッチ53aからの検出信号を入力していない場合には、今回の特定領域検出スイッチ入力処理を終了する。

【1314】

メインCPU110aは、ステップS260-2において、現在が特定領域53への遊技球の通過を有効とする特定領域有効期間中であるか否かを判定する。具体的には、小当たり遊技(変換遊技)中であるか否かを判定する。小当たり遊技中である場合には、ステップS260-3に処理を移し、特定領域有効期間中でない場合には、ステップS260-5に処理を移す。

20

【1315】

メインCPU110aは、ステップS260-3において、小当たり遊技中に遊技球が特定領域53を通過したことを示す特定領域通過フラグ、及び、遊技球が特定領域53を通過したときの遊技状態を示す特定領域通過時遊技状態情報(現在が通常遊技状態であれば通常遊技状態であることを示す情報、現在が時短遊技状態であれば時短遊技状態であることを示す情報)をメインRAM110cの遊技用RWM領域にセットし、ステップS260-4において、特定領域有効期間中に遊技球が特定領域53を通過したことを示す特定領域通過指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の特定領域検出スイッチ入力処理を終了する。

30

【1316】

これにより、特定領域通過指定コマンドが演出制御基板130に送信され、遊技球が特定領域53を通過したこと(大当たり遊技が実行される)を報知する通過報知演出が実行されることになる。そのため、遊技者は小当たり遊技中に遊技球が特定領域53を通過したことを把握することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1317】

メインCPU110aは、ステップS260-5において、異常なタイミングで遊技球が特定領域53を通過したことを示す特定領域通過エラー指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の特定領域検出スイッチ入力処理を終了する。

40

【1318】

これにより、特定領域通過エラー指定コマンドが演出制御基板130に送信され、異常なタイミングで遊技球が特定領域53を通過する通過エラーの発生を報知する通過エラー報知演出が実行されることになる。そのため、遊技店の従業員は通過エラーの発生を把握することができ、然るべき処置を行うことが可能となる。

【1319】

(主制御基板の特図特電制御処理)

図80を用いて、主制御基板110の特図特電制御処理(遊技用プログラム)を説明す

50

る。図 80 は、主制御基板 110 における特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【1320】

まず、メイン CPU 110a は、ステップ S301 において、特図特電処理データの値をロードし、ステップ S302 においてロードした特図特電処理データから分岐先アドレスを参照し、分岐先アドレスに対応する処理を実行し、今回の特図特電制御処理を終了する。

【1321】

具体的には、特図特電処理データ = 0 であれば、保留記憶（特図判定情報）に基づいて特別図柄の変動表示を開始するための処理や特図特電処理データを「1」に変更する処理等を行うための特別図柄記憶判定処理（ステップ S310）を実行する。

特図特電処理データ = 1 であれば、変動時間の経過によって特別図柄を停止表示させて図柄確定コマンドを演出制御基板 130 に送信するための処理や特図特電処理データを「2」に変更する処理等を行うための特別図柄変動処理（ステップ S320）を実行する。

特図特電処理データ = 2 であれば、特別図柄の停止時間の経過によって、ハズレ特別図柄ならば特図特電処理データを「0」に変更し、大当たり特別図柄ならば大当たり遊技のオープニング時間をセットして特図特電処理データを「3」に変更し、小当たり特別図柄ならば小当たり遊技のオープニング時間をセットして特図特電処理データを「4」に変更するための特別図柄停止処理（ステップ S330）を実行する。

【1322】

特図特電処理データ = 3 であれば、大当たり遊技を実行するための処理や最終のラウンド遊技の終了に基づき特図特電処理データを「5」に変更する処理等を行うための大当たり遊技処理（ステップ S340）を実行する。

特図特電処理データ = 4 であれば、小当たり遊技を実行するための処理や小当たり遊技のエンディングの終了に基づき特図特電処理データを「0」又は「3」に変更する処理等を行うための小当たり遊技処理（ステップ S350）を実行する。

特図特電処理データ = 5 であれば、大当たり遊技を終了するための処理や大当たり遊技のエンディングの終了に基づき特図特電処理データを「0」に変更する処理等を行うための大当たり遊技終了処理（ステップ S360）を実行する。

【1323】

（主制御基板の特別図柄記憶判定処理）

図 81 を用いて、主制御基板 110 の特別図柄記憶判定処理（遊技用プログラム）を説明する。図 81 は、主制御基板 110 における特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。

【1324】

まず、メイン CPU 110a は、ステップ S310-1 において、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。特別図柄の変動表示中である場合には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、特別図柄の変動表示中でない場合には、ステップ S310-2 に処理を移す。

【1325】

メイン CPU 110a は、ステップ S310-2 において、第 2 保留数（U2）が 1 以上であるか否かを判定する。第 2 保留数（U2）が 1 以上である場合には、ステップ S310-3 に処理を移し、第 2 保留数（U2）が 1 以上でない場合には、ステップ S310-4 に処理を移す。

【1326】

メイン CPU 110a は、ステップ S310-3 において、第 2 保留数（U2）を「1」減算して更新し、ステップ S310-6 において、減算後の第 2 保留数（U2）に対応する特別図柄記憶指定コマンドをメイン RAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板 130 に送信され、画像表示装置に表示される保留アイコンや当該アイコンの表示を更新するための処理が行わ

10

20

30

40

50

れることになる。

【1327】

メインCPU110aは、ステップS310-7において、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップS310-8において、第2特図判定情報記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第1記憶部～第4記憶部に記憶されている特図判定情報を1つ前の記憶部にシフトさせる。

【1328】

例えば、第2特図判定情報保留記憶領域の第4記憶部に記憶されている特図判定情報は、第2特図判定情報保留記憶領域の第3記憶部にシフトされる。また、第2特図判定情報保留記憶領域の第1記憶部に記憶されている特図判定情報は、特図判定情報実行記憶領域である第0記憶部にシフトされ、第0記憶部に記憶されていた前回の遊技で用いられた特図判定情報は消去される。

10

【1329】

一方、メインCPU110aは、ステップS310-4において、第1保留数(U1)が1以上であるか否かを判定する。第1保留数(U1)が1以上である場合には、ステップS310-5に処理を移し、第1保留数(U1)が1以上でない場合には、ステップS319-1に処理を移す。

【1330】

メインCPU110aは、ステップS310-5において第1保留数(U1)を「1」減算して更新し、ステップS310-6において、減算後の第1保留数(U1)に対応する特別図柄記憶指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板130に送信され、画像表示装置に表示される保留アイコンや当該アイコンの表示を更新するための処理が行われることになる。

20

【1331】

メインCPU110aは、ステップS310-7において、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップS310-8において、第1特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第1記憶部～第4記憶部に記憶されている特図判定情報を1つ前の記憶部にシフトさせる。

30

【1332】

例えば、第1特別図柄保留記憶領域の第4記憶部に記憶されている特図判定情報は、第1特別図柄保留記憶領域の第3記憶部にシフトされる。また、第1特別図柄保留記憶領域の第1記憶部に記憶されている特図判定情報は、特図判定情報実行記憶領域である第0記憶部にシフトされ、第0記憶部に記憶されていた前回の遊技で用いられた特図判定情報は消去される。

【1333】

なお、ステップS310-8における特図判定情報のシフト処理にともなって、減算後の第1保留数(U1)及び第2保留数(U2)を示す特別図柄保留表示データをメインRAM110cの所定の領域にセットする。これにより、第1特別図柄保留表示器63及び第2特別図柄保留表示器64の表示内容が更新されることになる。

40

【1334】

また、本実施形態では、ステップS310-2～S310-8において第2特図判定情報保留記憶領域を第1特図判定情報保留記憶領域よりも優先させてシフト(第2保留数を第1保留数よりも優先して減算)させることにしたが、遊技球が始動口に入球した順序で、第1特図判定情報保留記憶領域または第2特図判定情報保留記憶領域をシフト(第1保留数と第2保留数を入賞順で減算)させてもよいし、第1特図判定情報保留記憶領域を第2特図判定情報保留記憶領域よりも優先させてシフト(第1保留数を第2保留数よりも優先して減算)させてもよい。

50

【1335】

メインCPU110aは、ステップS311において、特図判定情報実行記憶領域である第0記憶部に記憶された特図判定情報に基づき、大当たりであるか否かや、特別図柄の停止特図データを決定する大当たり判定処理を実行する。なお、大当たり判定処理の詳細は後述する。

【1336】

メインCPU110aは、ステップS312において、大当たり判定処理において決定された特別図柄の種類に対応する特別図柄指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄指定コマンドが演出制御基板130に送信され、変動演出の結果として停止表示される演出図柄70aを決定するための処理が行われることになる。

10

【1337】

メインCPU110aは、ステップS313において、特図判定情報実行記憶領域である第0記憶部に記憶された特図判定情報に基づき、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定する特図変動パターン判定処理を行う。なお、特図変動パターン判定処理の詳細は後述する。

【1338】

メインCPU110aは、ステップS314において、特図変動パターン判定処理において決定された特図変動パターンの種類に対応する特図変動パターン指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特図変動パターン指定コマンドが演出制御基板130に送信され、特別図柄の変動表示中に行われる変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定するための処理が行われることになる。

20

【1339】

メインCPU110aは、ステップS315において、特図変動パターン判定処理において決定された特図変動パターンの種類に対応する特別図柄の変動時間（カウンタ値）をメインRAM110cの所定の領域にセットし、ステップS316において、特別図柄の変動表示を開始する。これにより、上記ステップS700のデータ作成処理で特別図柄の変動表示を実行するためのLEDの点灯データが作成され、作成された点灯データが上記ステップS800の出力制御処理で出力されることで第1特別図柄表示器60又は第2特別図柄表示器61において特別図柄の変動表示が行われることになる。

30

【1340】

メインCPU110aは、ステップS317において、客待ち状態を終了するための客待ち状態フラグをクリアし、ステップS318において、特図特電処理データに「1」をセットし、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【1341】

メインCPU110aは、ステップS319-1において、メインRAM110cに客待ち状態であることを示す客待ち状態フラグがセットされているか否かを判定する。客待ち状態フラグがセットされている場合には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、客待ち状態フラグがセットされていない場合には、ステップS319-2に処理を移す。なお、客待ち状態とは、特別図柄の変動表示及び特別遊技（大当たり遊技）が実行されていない状態のことをいうが、普通図柄の変動表示及び補助遊技が実行されていないことを要件に含めてもよい。

40

【1342】

メインCPU110aは、ステップS319-2において、メインRAM110cの所定の領域に客待ち状態フラグをセットし、ステップS319-3において、客待ち状態であることを示す客待ち状態指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。これにより、客待ち状態指定コマンドが演出制御基板130に送信され、遊技者に対して遊技を促すための客待ちデモ演出を実行するための処理が行われることになる。

【1343】

50

(主制御基板の大当たり判定処理)

図 8 2 を用いて、主制御基板 1 1 0 の大当たり判定処理 (遊技用プログラム) を説明する。図 8 2 は、主制御基板 1 1 0 における大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【 1 3 4 4 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 1 - 1 において、メイン RAM 1 1 0 c の設定値領域に記憶してある設定値を参照し、ステップ S 3 1 1 - 2 において、大当たりか否か (小当たりか否か) を判定するための大当たり判定テーブル (図 8 3 参照) を選択する。なお、大当たり判定テーブルの詳細は後述する。

【 1 3 4 5 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 1 - 3 において、現在の設定値及び大当たり判定用乱数値を大当たり判定テーブルに照合して大当たりであるか否か (小当たりであるか否か) を判定する。大当たりである場合には、ステップ S 3 1 1 - 4 に処理を移し、大当たりでない場合には、ステップ S 3 1 1 - 6 に処理を移す。

【 1 3 4 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 1 - 4 において、大当たり当選時の遊技状態情報をメイン RAM 1 1 0 c の所定の領域にセットし、ステップ S 3 1 1 - 5 において、大当たり特別図柄の種類を決定するための大当たり用の特別図柄判定テーブル (図 8 4 (a) 参照) を選択し、ステップ S 3 1 1 - 9 に処理を移す。なお、大当たり用の特別図柄判定テーブルの詳細は後述する。

【 1 3 4 7 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 1 - 6 において、現在の設定値及び大当たり判定用乱数値を大当たり判定テーブルに照合して小当たりであるか否かを判定する。小当たりである場合には、ステップ S 3 1 1 - 7 に処理を移し、小当たりでない場合には、ハズレであるものとしてステップ S 3 1 1 - 8 に処理を移す。

【 1 3 4 8 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 1 - 7 において、小当たり特別図柄の種類を決定するための小当たり用の特別図柄判定テーブル (図 8 4 (b) 参照) を選択し、ステップ S 3 1 1 - 9 に処理を移す。なお、小当たり用の特別図柄判定テーブルの詳細は後述する。

【 1 3 4 9 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 1 - 8 において、ハズレ特別図柄を決定するためのハズレ用の特別図柄判定テーブル (図 8 4 (c) 参照) を選択し、ステップ S 3 1 1 - 9 に処理を移す。なお、ハズレ用の特別図柄判定テーブルの詳細は後述する。

【 1 3 5 0 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 1 - 9 において、大当たり判定を行うことになった特別図柄の種別 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄)、特別図柄判定用乱数値を特別図柄判定テーブルに照合して、第 1 特別図柄表示器 6 0 又は第 2 特別図柄表示器 6 1 で実行される変動表示の結果として停止表示される特別図柄を決定する。

【 1 3 5 1 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 1 - 1 0 において、ステップ S 3 1 1 - 9 で決定された特別図柄に対応する停止特図データをメイン RAM 1 1 0 c の所定の領域にセットし、今回の大当たり判定処理を終了する。

【 1 3 5 2 】

(特別図柄判定テーブル)

図 7 (a) は、大当たりと判定されたときの特別図柄の停止図柄の決定する際に参照される大当たり用の特別図柄判定テーブルであり、図 7 (b) は、小当たりと判定されたときの特別図柄の停止図柄の決定時に参照される小当たり用の特別図柄判定テーブルであり、図 8 4 (c) は、ハズレと判定されたときの特別図柄の停止図柄の決定時に参照されるハズレ用の特別図柄判定テーブルである。

10

20

30

40

50

【1353】

図84(a)～(c)に示すように、特別図柄判定テーブルには、停止図柄を決定する特別図柄の種別と、特別図柄判定用乱数値と、特別図柄判定の判定結果と、この判定結果を示す停止特図データと、特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄指定コマンドとが対応付けられており、参考として最右欄に特別図柄表示器におけるLEDの点灯態様が記載されている。

【1354】

特別図柄「00」及び「10」は、大当たり遊技が実行されないハズレ特別図柄となっている。特別図柄「01」は、3回のラウンド遊技からなる第1大当たり遊技を実行する大当たり特別図柄となっており、特別図柄「02」は、3回のラウンド遊技からなる第2大当たり遊技を実行する大当たり図柄となっており、特別図柄「03」は、3回のラウンド遊技からなる第1大当たり遊技を実行する大当たり特別図柄となっており、特別図柄「11」は、10回のラウンド遊技からなる第4大当たり遊技を実行する大当たり図柄となっている。また、特別図柄「12」は、10回のラウンド遊技からなる第5大当たり遊技を実行する大当たり特別図柄となっており、特別図柄「13」は、第1小当たり遊技を実行する小当たり特別図柄となっており、特別図柄「14」は、第2小当たり遊技を実行する小当たり特別図柄となっており、特別図柄「15」は、第3小当たり遊技を実行する小当たり特別図柄となっている。

【1355】

詳細は後述するが、各種大当たり遊技の有利度合いは、第3大当たり遊技<第1大当たり遊技<第2大当たり遊技<第4大当たり遊技=第5大当たり遊技となっている。

【1356】

図84に示す特別図柄判定テーブルの第1の特徴としては、大当たり特別図柄の種類、小当たり特別図柄、ハズレ特別図柄の種類が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、複雑な遊技性となり過ぎず、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。なお、大当たり特別図柄及び小当たり特別図柄の少なくとも一方を1種類としてもよい。

【1357】

図84に示す特別図柄判定テーブルの第2の特徴としては、各種ハズレ図柄の選択割合、各種大当たり特別図柄の選択割合、各種小当たり図柄の選択割合が設定値によって変化せずに一定である点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の有利度合いが設定値によって極端に変わってしまうことがなくなり、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

【1358】

図84に示す特別図柄判定テーブルの第3の特徴としては、大当たり特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLED（発光部材）の個数よりも、小当たり特別図柄やハズレ特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLED（発光部材）の個数の方が少ない点が挙げられる。このようにすることで、表示されている特別図柄の種類を把握しやすくすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1359】

図84に示す特別図柄判定テーブルの第4の特徴としては、小当たり特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLED（発光部材）の個数よりも、ハズレ特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLED（発光部材）の個数の方が少ない点が挙げられる。このようにすることで、表示されている特別図柄の種類を把握しやすくすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1360】

図84に示す特別図柄判定テーブルの第5の特徴としては、小当たり特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLED（発光部材）には、ハズレ特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLED（発光部材）と同一のものが含まれる点が挙げられる。このようにすることで、大当たり特別図柄ではなく、小当たり特別図柄やハズレ特別図

柄であることが把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1361】

図84に示す特別図柄判定テーブルの第6の特徴としては、第1始動口45への遊技球の入賞に基づき取得された特図判定情報（第1特別図柄）が大当たり（第1結果）と判定された場合に、第1～第3大当たり遊技の何れかを実行可能であり、第2始動口47への遊技球の入賞に基づき取得された特図判定情報（第2特別図柄）が大当たり（第1結果）と判定された場合に、第4～第5大当たり遊技の何れかを実行可能である点が挙げられる。このようにすることで、特別図柄の種別に応じて実行可能な大当たり遊技の種類が変化するため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1362】

なお、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれに1つのハズレ特別図柄が対応付けられているが、第1特別図柄及び第2特別図柄の少なくとも一方に複数のハズレ特別図柄を対応付けるようにしてもよい。

【1363】

また、大当たり特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLEDの個数を3個よりも多くしてもよいし、少なくしてもよい。また、小当たり特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLEDの個数を2個よりも多くしてもよいし、少なくしてもよいが、この場合であっても、大当たり特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLEDの個数とは異ならせるようにしてもよい。

【1364】

また、小当たり特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLEDと、ハズレ特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLEDとの同一のものが含まれない（完全に異ならせる）ようにしてもよい。

【1365】

また、第1特別図柄用の大当たり判定テーブルでは小当たりに当選しないようになっているが、小当たりに当選するようにしてもよい。この場合には、第2特別図柄用の大当たり判定テーブルよりも当選確率が低くなるようにするとよい。

【1366】

（主制御基板の特図変動パターン判定処理）

図85を用いて、主制御基板110の特図変動パターン判定処理（遊技用プログラム）を説明する。図85は、主制御基板110における特図変動パターン判定処理を示すフローチャートである。

【1367】

まず、メインCPU110aは、ステップS313-1において、現在が通常遊技状態であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合には、ステップS313-2に処理を移し、通常遊技状態でない場合には、時短遊技状態であるものとしてステップS313-3に処理を移す。

【1368】

メインCPU110aは、ステップS313-2において、通常遊技状態における特図変動パターンを決定するための通常用の特図変動パターン判定テーブル（図86参照）から該当（遊技の状況に一致）するテーブルを選択し、ステップS313-4に処理を移す。なお、通常用の特図変動パターン判定テーブルの詳細は後述する。

【1369】

メインCPU110aは、ステップS313-3において、時短遊技状態における特図変動パターンを決定するための時短用の特図変動パターン判定テーブル（図87～25参照）から該当（遊技の状況に一致）するテーブルを選択し、ステップS313-4に処理を移す。なお、時短用の特図変動パターン判定テーブルの詳細は後述する。

【1370】

メインCPU110aは、ステップS313-4において、特別図柄の種別、大当たり判定結果、特別図柄の判定結果、リーチ判定用乱数値、保留数（U1又はU2）、及び、

10

20

30

40

50

特図変動パターン判定用乱数値を特図変動パターン判定テーブルに照合して、特図変動パターンを決定する。

【1371】

メインCPU110aは、ステップS313-5において、決定された特図変動パターンに対応する変動時間をメインRAM110cの所定の領域にセットし、ステップS313-6において、決定された変動パターンに対応する特図変動パターン指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特図変動パターン指定コマンドが演出制御基板130に送信され、変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定するための処理が行われることになる。

【1372】

メインCPU110aは、ステップS313-7において、メインRAM110cに記憶されている変動回数、具体的には、所定条件の成立（RWMクリア、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の0クリア）から実行された特別図柄の変動表示の回数を+1更新する。なお、変動回数については、通常遊技状態であるか、時短遊技状態であるか、第1特別図柄の変動表示であるか、第2特別図柄の変動表示であるかに拘らず+1更新される。なお、この変動回数は、後述する特別図柄変動処理において参照されることになる。

【1373】

メインCPU110aは、ステップS313-8において、現在が時短遊技状態であるか否かを判定する。時短遊技状態でない場合には、今回の特図変動パターン判定テーブルを終了し、時短遊技状態である場合には、ステップS313-9において、残りの時短回数に応じた時短回数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、時短回数指定コマンドが演出制御基板130に送信され、残りの時短回数が報知されたりすることになる。本処理を終えると、今回の特図変動パターン判定処理を終了する。

【1374】

（通常用の特図変動パターン判定テーブル）

図86は、通常遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される通常用の特図変動パターン判定テーブルである。

【1375】

具体的には、図86（a）は、メインRAM110cに大当たり履歴情報がないか、又は、大当たり履歴情報があって特殊時短遊技状態までの変動回数が51回以上であるときに変動表示を実行する場合（演出モードA～C）に参照される通常用の特図変動パターン判定テーブル1であり、図86（b）は、メインRAM110cに大当たり履歴情報があって特殊時短遊技状態までの変動回数が50回以下のときに変動表示を実行する場合（後述するカウントダウンモード中）に参照される通常用の特図変動パターン判定テーブル2であり、図86（c）は、時短遊技状態から通常遊技状態に移行後の第2特別図柄の残保留に対応する変動表示を実行する場合に参照される通常用の特図変動パターン判定テーブル3である。

【1376】

（通常時短用の特図変動パターン判定テーブル）

図87～図90は、通常時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される通常時短用の特図変動パターン判定テーブルである。

【1377】

具体的には、図87（a）は、通常時短遊技状態への移行時に第2特別図柄の時短回数（J2）として7回が選択されて小当たり残回数が1回となっているときの時短最終回よりも前の変動表示を実行する場合（後述する突入バトルモード中）に参照される通常時短用の特図変動パターン判定テーブル1であり、図87（b）は、通常時短遊技状態への移行時に第2特別図柄の時短回数7回が選択されて小当たり残回数が1回となっているときの時短最終回の変動表示を実行する場合（後述する突入バトルモード中）に参照される通常時短用の特図変動パターン判定テーブル2である。

【1378】

図 88 (a) は、通常時短遊技状態への移行時に第 2 特別図柄の時短回数 (J2) として 55 回又は 95 回又は 496 回が選択されて小当たり残回数が 1 回となっているときの時短最終回よりも前の変動表示を実行する場合 (後述する乱舞モード中) に参照される通常時短用の特図変動パターン判定テーブル 3 であり、図 88 (b) は、通常時短遊技状態への移行時に第 2 特別図柄の時短回数 (J2) として 55 回又は 95 回又は 496 回が選択されて小当たり残回数が 1 回となっているときの時短最終回の変動表示を実行する場合 (後述する乱舞モード中) に参照される通常時短用の特図変動パターン判定テーブル 4 である。

【1379】

図 89 (a) は、通常時短遊技状態への移行時に第 2 特別図柄の時短回数 (J2) として 95 回が選択されて小当たり残回数が 2 回となっているときの時短最終回よりも前の変動表示を実行する場合 (後述する超乱舞モード中) に参照される通常時短用の特図変動パターン判定テーブル 5 であり、図 89 (b) は、通常時短遊技状態への移行時に第 2 特別図柄の時短回数 (J2) として 95 回が選択されて小当たり残回数が 2 回となっているときの時短最終回の変動表示を実行する場合 (後述する超乱舞モード中) に参照される通常時短用の特図変動パターン判定テーブル 6 である。

【1380】

図 90 (a) は、通常時短遊技状態への移行時に第 2 特別図柄の時短回数 (J2) として 496 回が選択されて小当たり残回数が 2 回となっているときの時短最終回よりも前の変動表示を実行する場合 (後述する無限モード中) に参照される通常時短用の特図変動パターン判定テーブル 7 であり、図 90 (b) は、通常時短遊技状態への移行時に第 2 特別図柄の時短回数 (J2) として 496 回が選択されて小当たり残回数が 2 回となっているときの時短最終回の変動表示を実行する場合 (後述する無限モード中) に参照される通常時短用の特図変動パターン判定テーブル 8 である。

【1381】

(特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル)

図 91 は、特殊時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される通常時短用の特図変動パターン判定テーブルである。

【1382】

具体的には、図 91 (a) は、特殊時短遊技状態であってメイン RAM 110c に大当たり履歴情報がないとき、又は、大当たり履歴情報があつて小当たり残回数が 2 回となっているときの何れかであつて、特殊時短遊技状態の開始から 2 回目以降の変動表示を実行する場合 (後述する無限モード中) に参照される特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル 1 であり、図 91 (b) は、特殊時短遊技状態であつてメイン RAM 110c に大当たり履歴情報があつて小当たり残回数が 2 回となっているときの時短初回の変動表示を実行する場合 (無限モード中) に参照される通常時短用の特図変動パターン判定テーブル 2 であり、図 91 (c) は、特殊時短遊技状態であつて小当たり残回数が 1 回となっているときの変動表示を実行する場合 (後述する乱舞モード中) に参照される特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル 3 である。

【1383】

図 86 ~ 図 91 に示すように、特図変動パターン判定テーブルには、変動表示を行う特別図柄 (始動口) の種別と、大当たり判定の判定結果と、特別図柄の判定結果 (停止特図データ) と、リーチ判定用乱数値と、第 1 保留数 (U1) 又は第 2 保留数 (U2) と、特図変動パターン判定用乱数値と、判定結果としての特図変動パターンと、特別図柄の変動時間とが対応付けられており、参考として変動演出における演出内容が記載されている。

【1384】

したがって、「特図変動パターン」とは、少なくとも特別図柄の種別、大当たり判定の判定結果、特別図柄の種類、及び、特別図柄の変動時間を特定可能なものといえる。また、詳細は後述するが、特別図柄の種類によって大当たり遊技や小当たり遊技が実行されることから、大当たり遊技や小当たり遊技の種類 (ラウンド数) を特定可能なものとも言え

る。また、特別図柄の種類によって大当たり遊技の終了時に時短遊技状態の回数（時短回数）が設定されることから、時短回数を特定可能なものともいえる。

【1385】

図86～図91に示す特図変動パターン判定テーブルに示す演出内容として、「通常変動」、「短縮変動」、「超短縮変動」とは、3つの演出図柄70aがバラバラに高速で変動して、リーチとならずに停止することを意味している。

【1386】

また、「リーチ」とは、大当たりを報知する演出図柄70aの組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄70aが変動を行うような、大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させる変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄70aの組合せ（大当たり結果態様）として「777」の3つの演出図柄70aの組み合わせが設定されている場合に、左側領域と右側領域に同じ演出図柄70aが「7」で仮停止して、中央領域で残りの演出図柄70aが変動を行っている態様をいう。

【1387】

なお、「仮停止」とは、演出図柄70aが小さく揺れ動いたり、演出図柄70aが小さく変形したりして、遊技者に演出図柄70aが停止しているかのようにみせている（完全に停止していない）態様をいう。

【1388】

また、「ノーマルリーチ」とは、左側領域と右側領域に同じ演出図柄70aが仮停止し、中央領域で残り1つの演出図柄70aが変動するリーチ演出を意味しており、大当たりの期待度が最も低いリーチとなっている。なお、本実施形態においては、「ノーマルリーチ」で大当たりしないが、「ノーマルリーチ」で大当たりするように構成してもよい。

【1389】

また、「SPリーチ」とは、ノーマルリーチの後に行われると共に、ノーマルリーチよりも大当たりの期待度が高いスーパーリーチ演出となっている。

【1390】

また、「SPSPリーチ」とは、ノーマルリーチの後又はスーパーリーチの後に行われると共に、スーパーリーチよりも大当たりの期待度が高いスペシャルリーチ演出となっている。例えば、3つの演出図柄70aが縮小して画像表示装置の隅部に移動し、画像表示装置の表示領域のほぼ全域を用いて「SPリーチ」よりも特別な演出を行うようになっている。

【1391】

また、「全回転リーチ」とは、ノーマルリーチの後又はスーパーリーチの後に行われると共に、大当たり確定となるリーチとなっている。例えば、ブラックアウト演出から3つの演出図柄70aが全て同一で揃った状態で低速に変動し、画像表示装置の表示領域のほぼ全域を用いて「SPSPリーチ」よりも特別な演出を行うようになっている。

【1392】

また、「復活ロング変動」とは、通常遊技状態に移行すると見せかけて大当たりする演出となっている。例えば、画像表示装置の表示領域のほぼ全域を用いて特殊な演出を行うようになっている。

【1393】

また、「復活変動」とは、通常遊技状態に移行するとみせかけて小当たりする演出となっている。例えば、復活ロング変動よりも短い時間にわたって画像表示装置の表示領域のほぼ全域を用いて特殊な演出を行うようになっている。

【1394】

また、「突入バトルリーチ」とは、味方キャラクタと敵キャラクタがバトルを行って、後述する乱舞モード又は超乱舞モード又は無限モードに突入するか否か（ハズレ、大当たり、小当たりの何れかとなること）を煽るリーチ演出となっている。なお、乱舞モード<超乱舞モード<無限モードの順で遊技者にとって有利なモードになっている。

【1395】

10

20

30

40

50

また、「最終バトルリーチ」とは、味方キャラクタと敵キャラクタが最後のバトルを行って、後述する乱舞モード又は超乱舞モード又は無限モードに突入するか否か（ハズレ、大当たり、小当たりの何れかとなること）を煽るリーチ演出となっている。

【1396】

また、「昇格バトルリーチ」とは、味方キャラクタと敵キャラクタがバトルを行って、後述する乱舞モードから超乱舞モード又は無限モードに昇格するか否か（ハズレ、大当たり、小当たりの何れかとなること）を煽るリーチ演出となっている。

【1397】

また、「昇格バトル煽り変動」とは、味方キャラクタと敵キャラクタがバトルを行うか否かを煽ったのちに、バトルが行われない演出となっている。

【1398】

「リザルト変動」とは、通常時短遊技状態の最終回の変動表示において、所謂初当たりと呼ばれる通常遊技状態からの大当たり遊技を契機として時短遊技状態が継続している一連有利期間における遊技の結果を表示するリザルト表示が行われる演出となっている。なお、初当たりからではなく、遊技者にとって有利な状態が継続している一連有利期間におけるリザルト表示を行うようにしてもよい。

【1399】

「リザルト復活変動」とは、通常時短遊技状態の最終回の変動表示において、前述したリザルト表示が行われた後に遊技者に有利な結果（大当たり又は小当たり）であることを示唆する復活表示が行われる演出となっている。

【1400】

「継続バトルリーチ」とは、味方キャラクタと敵キャラクタがバトルを行うことで、後述する超乱舞モード又は無限モードが継続するか否か（ハズレ、大当たり、小当たりの何れかとなること）を煽るリーチ演出となっている。

【1401】

「不敗バトルリーチ」とは、味方キャラクタと敵キャラクタがバトルを行うが、必ず味方キャラクタが勝利して遊技者に有利な結果（大当たり又は小当たり）であることを示唆するリーチ演出となっている。

【1402】

「不敗バトル煽り変動」とは、味方キャラクタと敵キャラクタがバトルを行うか否かを煽ったのちに、バトルが行われない演出となっている。

【1403】

「（突入演出）ロング変動」とは、特殊時短遊技状態の初回変動である場合には、特殊時短遊技状態への突入を示唆する突入演出が行われた後にハズレとなる演出であり、特殊時短遊技状態の初回変動でない（2回目以降の変動表示である）場合には、突入演出が行われずにハズレとなる演出である。

【1404】

「（突入演出）即当たり変動」とは、特殊時短遊技状態の初回変動である場合には、特殊時短遊技状態への突入を示唆する突入演出が行われた後にリーチを経由せずに遊技者に有利な結果（大当たり又は小当たり）であることが報知される演出となっており、特殊時短遊技状態の初回変動でない（2回目以降の変動表示である）場合には、突入演出が行われずにリーチを経由せずに遊技者に有利な結果（大当たり又は小当たり）となることが報知される演出となっている。

【1405】

「（突入演出）不敗バトルリーチ」とは、特殊時短遊技状態の初回変動である場合には、特殊時短遊技状態への突入を示唆する突入演出が行われた後に前述の不敗バトルリーチが行われるリーチ演出となっている。

【1406】

「突入演出ロング変動」とは、特殊時短遊技状態への突入を示唆する突入演出が行われた後にハズレとなる演出である。

【1407】

「突入演出即当たり変動」とは、特殊時短遊技状態への突入を示唆する突入演出が行われた後にリーチを経由せずに遊技者に有利な結果（大当たり又は小当たり）となることが報知される演出となっている。

【1408】

図86～図91に示した特図変動パターン判定テーブルの第1の特徴としては、通常時短遊技状態（一連有利期間）の最終回となる変動表示中には、リザルト表示が行われる変動演出が実行される点が挙げられる。このようにすることで、一連有利期間における遊技の結果を遊技者に確認させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1409】

図86～図91に示した特図変動パターン判定テーブルの第2の特徴としては、特殊時短遊技状態の最終回となる変動表示中には、リザルト表示が行われずに特殊な演出が行われる点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技が実行されていないにも拘らず、一連有利期間における遊技の結果が表示されることで遊技者の不満感が募ることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1410】

図86～図91に示した特図変動パターン判定テーブルの第3の特徴としては、通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態とで異なる特図変動パターン判定テーブルを用いる点が挙げられる。このようにすることで、同じ時短遊技状態であっても通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態との演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1411】

図86～図91に示した特図変動パターン判定テーブルの第4の特徴としては、特殊時短遊技状態中における初回変動においては、大当たり履歴（RWMクリア）の有無によって異なる特図変動パターン判定テーブルを用いるようになっている点が挙げられる。このようにすることで、大当たり履歴の有無によって特殊時短遊技状態における初回の変動表示中の演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1412】

図86～図91に示した特図変動パターン判定テーブルの第5の特徴としては、特殊時短遊技状態中における2回目～最終変動においては、大当たり履歴（RWMクリア）の有無に拘わらず、共通の特図変動パターン判定テーブル（特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル1）を用いるようになっている点が挙げられる。このようにすることで、データ容量を削減することができると共に、効率的な制御を実現することが可能となり、ひいては開発期間の短縮を図ることも可能となる。

【1413】

図86～図91に示した特図変動パターン判定テーブルの第6の特徴としては、通常遊技状態中に大当たりとなる場合よりも、特殊時短遊技状態中に大当たりとなる場合の方が、短い変動時間の変動パターン（リーチ演出が実行されない即当たり変動）が決定され易い点が挙げられる。このようにすることで、特殊時短遊技状態が発生するような大当たり遊技が長期間にわたって実行されない状況において遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1414】

図86～図91に示した特図変動パターン判定テーブルの第7の特徴としては、通常時短遊技状態中に大当たりとなる場合よりも、特殊時短遊技状態中に大当たりとなる場合の方が、短い変動時間の変動パターン（リーチ演出が実行されない即当たり変動）が決定され易い点が挙げられる。このようにすることで、特殊時短遊技状態が発生するような大当たり遊技が長期間にわたって実行されない状況において遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1415】

図86～図91に示した特図変動パターン判定テーブルの第8の特徴としては、通常時

10

20

30

40

50

短遊技状態中に変動表示が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態中に変動表示が実行される場合の方が、平均変動時間が短くなる点が挙げられる。このようにすることで、特殊時短遊技状態が発生するような大当たり遊技が長期間にわたって実行されない状況において遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1416】

なお、通常時短遊技状態中と特殊時短遊技状態中とで異なる特図変動パターン判定テーブルを用いるようにしたが、例えば、特殊時短遊技状態における初回変動や最終変動以外の変動表示を実行する場合には、通常時短用の特図変動パターン判定テーブル（例えば、通常時短用の特図変動パターン判定テーブル3、又は、通常時短用の特図変動パターン判定テーブル5、又は、通常時短用の特図変動パターン判定テーブル7等）を用いるようにしてもよい。このようにすることで、データ容量を削減することができると共に、効率的な制御を実現することが可能となり、ひいては開発期間の短縮を図ることも可能となる。

【1417】

また、特殊時短遊技状態中における初回変動においては、大当たり履歴（RWMクリア）の有無によって異なる特図変動パターン判定テーブルを用いるようになっているが、同じ特図変動パターン判定テーブル（例えば、特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル1又は特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル2）を用いるようにしてもよい。このようにすることで、データ容量を削減することができると共に、効率的な制御を実現することが可能となり、ひいては開発期間の短縮を図ることも可能となる。

【1418】

また、特殊時短遊技状態中における最終変動においては、大当たり履歴（RWMクリア）の有無に拘わらず同じ特図変動パターン判定テーブルを用いるようになっているが、異なる特図変動パターン判定テーブルを用いるようにしてもよい。このようにすることで、大当たり履歴の有無によって特殊時短遊技状態における最終回の変動表示中の演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1419】

また、通常時短遊技状態中と特殊時短遊技状態中とでは、異なる特図変動パターンテーブルを用いて特図変動パターンを決定可能であり、通常時短遊技状態終了後の所定期間（第2特別図柄の残保留分）と、特殊時短遊技状態終了後の所定期間（第2特別図柄の残保留分）とでは、同じ特図変動パターンテーブルを用いて特図変動パターンを決定可能である。そのため、時短の種類によって演出に変化を与えることで演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、変動パターンに係る記憶容量を削減することができると共に、時短終了時の制御を効率化することが可能となる。

【1420】

また、通常時短遊技状態終了後の第2特別図柄の残保留に基づく変動と、特殊時短遊技状態終了後の第2特別図柄の残保留に基づく変動とでは、同じ特図変動パターンテーブルを用いて特図変動パターンが決定されることを説明したが、これに限定されない。通常時短遊技状態終了後の第2特別図柄の残保留に基づく変動と、特殊時短遊技状態終了後の第2特別図柄の残保留に基づく変動とでは、異なる特図変動パターンテーブルを用いて特図変動パターンが決定されてもよい。すなわち、通常時短遊技状態中と特殊時短遊技状態中とでは、異なる特図変動パターンテーブルを用いて特図変動パターンを決定可能であり、通常時短遊技状態終了後の所定期間（第2特別図柄の残保留分）と、特殊時短遊技状態終了後の所定期間（第2特別図柄の残保留分）とでは、異なる特図変動パターンテーブルを用いて特図変動パターンを決定可能である。この場合、時短の種類によって時短中及び時短終了後に変化を与えることで演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1421】

また、図7（b-1）および図7（b-2）に示すように、通常時短遊技状態（第1時短遊技状態）と、特殊時短遊技状態（第2時短遊技状態）とでは、同じ普通図柄変動パターンテーブルが用いられる。すなわち、通常時短遊技状態（第1時短遊技状態）と特殊時

短遊技状態（第２時短遊技状態）とでは、異なる特図変動パターンテーブルを用いて特図変動パターンを決定可能であり、通常時短遊技状態（第１時短遊技状態）と特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）とでは、同じ普図変動パターンテーブルを用いて普図変動パターンを決定可能である。そのため、時短の種類によって時短中及び時短終了後に変化を与えることで演出効果を向上させることができると共に、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、普図変動パターンに係る記憶容量を削減することができると共に、時短中の制御を効率化することが可能となる。

【１４２２】

通常時短遊技状態（第１時短遊技状態）と、特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）とでは、同じ普通図柄変動パターンテーブルが用いられることを説明したが、これに限定されない。通常時短遊技状態（第１時短遊技状態）と、特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）とでは、異なる普通図柄変動パターンテーブルが用いられてもよい。すなわち、通常時短遊技状態（第１時短遊技状態）と特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）とでは、異なる特図変動パターンテーブルを用いて特図変動パターンを決定可能であり、通常時短遊技状態（第１時短遊技状態）と特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）とでは、異なる普図変動パターンテーブルを用いて普図変動パターンを決定可能である。この場合、時短の種類によって時短中及び時短終了後に変化を与えることで演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

また、通常時短遊技状態（第１時短遊技状態）中の特図の平均変動時間よりも、特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）中の普図の平均変動時間の方が短くなり易くてもよい。

【１４２３】

また、第５実施形態において、各時短遊技状態において第２始動口１４の開放態様は共通であることを説明した。すなわち、通常時短遊技状態（第１時短遊技状態）と特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）とでは、異なる特図変動パターンテーブルを用いて特図変動パターンを決定可能であり、通常時短遊技状態（第１時短遊技状態）と特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）とでは、同じ当たり普通図柄が停止表示されても、異なる開放パターン（時間、回数）で電チュー（第２始動口）を開放可能である。そのため、時短の種類によって時短中及び時短終了後に変化を与えることで演出効果を向上させることができると共に、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、時短の種類によって遊技者の有利度合いを変化させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４２４】

また、第５実施形態において、各時短遊技状態において、第２始動口１４の開放態様が相違する構成としてもよいことを説明した。すなわち、通常時短遊技状態（第１時短遊技状態）と特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）とでは、異なる特図変動パターンテーブルを用いて特図変動パターンを決定可能であり、通常時短遊技状態（第１時短遊技状態）と特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）とでは、同じ当たり普通図柄が停止表示されても、同じ開放パターン（時間、回数）で電チュー（第２始動口）を開放可能であってもよい。この場合、時短の種類によって時短中及び時短終了後に変化を与えることで演出効果を向上させることができると共に、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、電チューの開放パターンに係る記憶容量を削減することができると共に、補助遊技中の制御を効率化することが可能となる。

【１４２５】

（事前判定テーブル）

図９２は、始動口への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報を事前判定（先読み）する際に参照される事前判定テーブルである。

【１４２６】

図９２に示すように、事前判定テーブルには、遊技状態と、特別図柄（始動口）の種別と、大当たり判定の判定結果（大当たり判定用乱数値）と、特別図柄の判定結果（特別図柄判定用乱数値）と、リーチ判定用乱数値と、特図変動パターン判定用乱数値と、判定結果としての特図予定変動パターンとが対応付けられている。

【1427】

したがって、「特図予定変動パターン」や「先読み情報」とは、少なくとも特別図柄の種類、大当たり判定の判定結果、特別図柄の種類、及び、実行予定の特図変動パターンを特定可能なものといえる。また、詳細は後述するが、特別図柄の種類によって大当たり遊技や小当たり遊技が実行されることから、大当たり遊技や小当たり遊技の種類（ラウンド数）を特定可能なものとも言える。また、特別図柄の種類によって大当たり遊技の終了時に時短遊技状態の回数（時短回数）が設定されることから、時短回数を特定可能なものともいえる。

【1428】

（主制御基板の特別図柄変動処理）

図93を用いて、主制御基板110の特別図柄変動処理（遊技プログラム）を説明する。図93は、主制御基板110における特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【1429】

まず、メインCPU110aは、ステップS320-1において、上述した特図変動パターン判定処理でセットされた変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間が経過した場合には、ステップS320-2に処理を移し、変動時間が経過していない場合には、今回の特別図柄変動処理を終了する。

【1430】

メインCPU110aは、ステップS320-2において、上述した大当たり判定処理で決定済みの特別図柄を停止表示させ、ステップS320-3において、遊技状況に応じた停止時間をメインRAM110cの所定の領域にセットする。具体的には、時短遊技状態の最終回の変動表示であるならば8.0秒をセットし、それ以外の変動表示であるならば0.5秒をセットする。

【1431】

メインCPU110aは、ステップS320-4において、メインRAM110cに時短フラグがセットされているか否かを判定する。時短フラグがセットされている場合には、残りの時短回数を更新するものとしてステップS320-5に処理を移し、時短フラグがセットされていない場合には、残りの時短回数を更新しないものとしてステップS320-13に処理を移す。

【1432】

メインCPU110aは、ステップS320-5において、今回の特別図柄の変動表示が第1特別図柄であるか否かを判定する。第1特別図柄である場合には、ステップS320-6において、メインRAM110cの遊技用RWM領域にセーブされている第1特別図柄の時短回数である第1時短回数（J1）、及び、第1特別図柄と第2特別図柄の合算の時短回数である第3時短回数（J3）を1ずつ減算し、第1特別図柄でない（第2特別図柄である）場合には、ステップS320-7において、メインRAM110cの遊技用RWM領域にセーブされている第2特別図柄の時短回数である第2時短回数（J2）、及び、上述した第3時短回数（J3）を1ずつ減算する。

【1433】

メインCPU110aは、ステップS320-8において、第1時短回数（J1）、第2時短回数（J2）、第3時短回数（J3）の何れか1つが「0」になったか否かを判定する。「0」になった場合には、時短遊技状態を終了させるものとしてステップS320-12に処理を移し、「0」になっていない場合には、ステップS320-9に処理を移す。

【1434】

メインCPU110aは、ステップS320-9において、小当たり特別図柄が停止表示したか否かを判定する。小当たり特別図柄でない場合には、ステップS320-13に処理を移し、小当たり特別図柄である場合には、ステップS320-10において、遊技用RWM領域にセーブされている時短遊技状態を終了させるまでの小当たり残回数（Z）を1減算する。

10

20

30

40

50

【1435】

メインCPU110aは、ステップS320-11において、小当たり残回数が「0」になったか否かを判定する。小当たり残回数が「0」になった場合には、時短遊技状態を終了させるものとしてステップS320-12に処理を移し、小当たり残回数が「0」になっていない場合には、ステップS320-13に処理を移す。

【1436】

メインCPU110aは、ステップS320-12において、メインRAM110cの遊技用RWM領域にセーブされている時短フラグ及び各種時短回数（J1、J2、J3）をクリアして時短遊技状態を終了させる。

【1437】

メインCPU110aは、ステップS320-13において、大当たり特別図柄が停止表示したか否かを判定する。大当たり特別図柄でない場合には、ステップS320-15に処理を移し、大当たり特別図柄である場合には、ステップS320-14において、メインRAM110cの遊技用RWM領域にセーブされている時短フラグ及び各種時短回数（J1、J2、J3）をクリアして時短遊技状態を終了（通常遊技状態を開始）させる。本処理を終えるとステップS320-19に処理を移す。

【1438】

メインCPU110aは、ステップS320-15において、メインRAM110cの遊技用RWM領域にセーブされている変動回数が規定回数（通常時短遊技状態の最大の時短回数である496回＋残保留数4個に設定された500回）に到達したか否かを判定する。変動回数が規定回数に到達した場合には、特殊時短遊技状態を開始させるものとしてステップS320-16に処理を移し、変動回数が規定回数に到達していない場合には、特殊時短遊技状態を開始させないものとしてステップS320-18に処理を移す。

【1439】

メインCPU110aは、ステップS320-16において、メインRAM110cの遊技用RWM領域に特殊時短用の時短回数（J1=60、J2=750、J3=750）及び小当たり残回数（Z=2）をセーブし、ステップS320-17において、メインRAM110cの遊技用RWM領域に特殊時短フラグをセットして特殊時短遊技状態に移行させる。

【1440】

メインCPU110aは、ステップS320-18において、メインRAM110cの遊技用RWM領域にセーブされている各種時短回数（J1、J2、J3）に対応する時短回数指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、時短回数指定コマンドが演出制御基板130に送信され、残りの時短回数が報知されたりすることになる。

【1441】

メインCPU110aは、ステップS320-19において、特図特電処理データに「2」をセットし、現在の遊技状態（時短フラグの有無から特定される遊技状態）に対応する遊技状態指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、遊技状態指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130で遊技状態を更新するための処理が行われることになる。本処理を終えると今回の特別図柄変動処理を終了する。

【1442】

このように、第2始動口47への遊技球の入賞が容易な時短遊技状態中に小当たり図柄が停止表示された（小当たり遊技が実行される）場合において、時短回数（J1、J2、J3）が残存している場合であっても、小当たり残回数（Z）が「0」になることで時短遊技状態が終了するようになっている。そのため、先読み演出や停止表示された演出図柄70aの組み合わせを参考として遊技者が遊技を有利に進めようと（小当たり遊技で特定領域53に遊技球を通過させて有利な大当たりを狙うか否か）しても、時短遊技状態中の遊技方法によって遊技者が過度に有利となることを抑制することが可能となり、遊技の興

10

20

30

40

50

趣を向上させることが可能となる。

また、小当たり回数が規定回数に到達した場合、小当たり遊技が実行される前（小当たり特別図柄の停止タイミング）に通常遊技状態に移行する。

【1443】

また、小当たり残回数（Z）が残存している場合であっても、時短回数（J1、J2、J3の何れか）が「0」になることで時短遊技状態が終了するようになっている。そのため、小当たり図柄が停止表示されるまで時短遊技状態が継続してしまつて遊技者が過度に有利となることを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1444】

また、大当たり後に制御される有利遊技状態（通常時短遊技状態）は、変動回数が規定回数に到達した場合、又は、小当たり回数が規定回数（1回も含む）に到達した場合に終了（通常遊技状態に移行）させることが可能である。そのため、遊技の進行に応じて有利遊技状態が継続する変動回数を変化させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1445】

また、所定条件の成立（RWMクリアを実行、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の0クリア）から実行された特別図柄の変動表示の回数が規定回数に到達した場合に、特殊時短遊技状態を発生させるようになっているため、大当たり遊技を経由せずに時短状態が発生するという意外性を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1446】

また、特殊時短遊技状態が発生する変動回数（500回）が、通常時短遊技状態で設定される最大の時短回数（496回）よりも大きい値となっていることで、通常時短遊技状態中に特殊時短遊技状態が発生することがないため、遊技者が遊技の進行が分からなくなるといった不都合が発生することがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1447】

また、特殊時短遊技状態が発生する変動回数（500回）が、通常時短遊技状態で設定される最大の時短回数（496回）よりも第2保留数の上限数（4個）だけ大きい数となっていることで、通常時短遊技状態で最大の時短回数（496回）が設定されている場合には、通常時短遊技状態から特殊時短遊技状態にそのまま移行したかのように感じさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1448】

また、特殊時短遊技状態が発生する際に、メインRAM110cに記憶されている変動回数を0クリアしないようになっている。そのため、大当たり遊技間（特殊時短遊技状態が開始した後又は終了した後）において、再び特殊時短遊技状態が発生することがなくなり、遊技店側と遊技者側の利益バランスを確保することができ、遊技の興趣を向上させることも可能となる。

すなわち、規定回数到達の際（特殊時短遊技状態突入の際）には、第1所定画像（後述するシャッター画像SY等）が出現して装飾図柄700が隠れ、再び装飾図柄700が出現する第1演出を行う。また、大当たりの場合には、大当たりを示す装飾図柄700を表示する第2演出を行う。また、作動回数n（変動回数）を設定し、特別図柄の変動毎に作動回数nを更新する更新処理を行い、第1演出が行われる場合は、nをクリアせずに第1演出が行われた後も特図の変動毎に更新処理を行い、第2演出が行われる場合は、nをクリアする。この場合、第1演出が行われる場合でもnをクリアしないことで、「常に」加算する処理を行うことができる。また、減算処理する場合には、特殊時短遊技状態の前後で処理を切り替える必要がないため処理負荷、容量を軽減することができる。

【1449】

なお、通常時短遊技状態での最大の時短回数（496回）を特殊時短遊技状態が発生する変動回数（500回）よりも少ない回数とするのではなく、通常時短遊技状態での最大

10

20

30

40

50

の時短回数と特殊時短遊技状態が発生する変動回数とを同じ回数としてもよい。このようにすると、通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態とがシームレスに繋がることになり、通常時短遊技状態が延長されたかのように感じさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1450】

また、特殊時短遊技状態が発生する際に、メインRAM110cに記憶されている変動回数を0クリアすると共に、特殊時短遊技状態が発生済みであることを示す特殊時短発生済みフラグをメインRAM110c（遊技用RWM）にセットするようにしてもよい。この場合、変動回数が規定回数（500回）となったときに特殊時短発生済みフラグがなければ、変動回数を0クリアして特殊時短遊技状態を発生させ、特殊時短発生済みフラグがあれば、変動回数を0クリアして特殊時短遊技状態を発生させないようにするとよい。

10

【1451】

（主制御基板の特別図柄停止処理）

図94を用いて、主制御基板110の特別図柄停止処理（遊技用プログラム）を説明する。図94は、主制御基板110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。

【1452】

まず、メインCPU110aは、ステップS330-1において、上述した特別図柄変動処理でセットされた停止時間が経過したか否かを判定する。停止時間が経過した場合には、ステップS330-2に処理を移し、停止時間が経過していない場合には、今回の特別図柄停止処理を終了する。

20

【1453】

メインCPU110aは、ステップS330-2において、大当たり特別図柄が停止表示しているか否かを判定する。大当たり特別図柄である場合には、ステップS330-3に処理を移し、大当たり特別図柄でない（小当たり特別図柄又はハズレ特別図柄である）場合には、ステップS330-5に処理を移す。

【1454】

メインCPU110aは、ステップS330-3において、大当たり遊技を実行するための大当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブル（図95（a）参照）から停止特図データ（大当たり特別図柄）に応じた大当たり遊技の制御データ（最大ラウンド遊技回数、最大入賞個数、オープニング時間等）を選択する等の大当たりオープニング移行処理を行い、ステップS330-4において、大当たり遊技処理に移行するために特図特電処理データに「3」をセットし、ステップS330-8に処理を移す。なお、大当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブルの詳細は後述する。

30

【1455】

メインCPU110aは、ステップS330-5において、小当たり特別図柄が停止表示しているか否かを判定する。小当たり特別図柄である場合には、ステップS330-6に処理を移し、小当たり特別図柄でない（ハズレ特別図柄である）場合には、ステップS330-10に処理を移す。

【1456】

メインCPU110aは、ステップS330-6において、小当たり遊技を実行するための小当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブル（図95（b）参照）から停止特図データ（小当たり特別図柄）に応じた小当たり遊技の制御データ（最大入賞個数、オープニング時間等）を選択する等の小当たりオープニング移行処理を行い、ステップS330-7において、小当たり遊技に移行するために特図特電処理データに「4」をセットし、ステップS330-8に処理を移す。

40

【1457】

メインCPU110aは、ステップS330-8において、選択された制御データに応じたオープニング時間をメインRAM110cの遊技用RWM領域にセットし、ステップS330-9において、オープニング指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送

50

データ格納領域にセットする。これにより、オープニング指定コマンドが演出制御基板 130 に送信され、大当たり遊技又は小当たり遊技のオープニング演出を実行するための処理が行われることになる。本処理を終えると今回の特別図柄停止処理を終了する。

【1458】

メインCPU 110a は、ステップ S330-10 において、特別図柄記憶判定処理に処理を移すために特図特電処理データに「0」をセットし、今回の特別図柄停止処理を終了する。

【1459】

(制御データテーブル)

図95(a)は、大当たり遊技(特別遊技)中に大入賞口を制御するための大当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブルを示す図であり、図95(b)は、小当たり遊技中に大入賞口を制御するための小当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブルを示す図であり、図95(c)は、小当たり遊技中に特定領域を制御するための小当たり遊技用の特定領域制御データ判定テーブルを示す図である。

【1460】

図95(a)に示すように、大当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブルには、特別図柄の停止特図データと、大当たり遊技における最大ラウンド遊技回数と、1つのラウンド遊技における大入賞口への最大入賞個数と、大当たり遊技の開始から最初のラウンド遊技を実行するまでのオープニング時間と、各ラウンド遊技で開放する大入賞口の種類と、各ラウンド遊技で開放する大入賞口の最大開放回数と、各ラウンド遊技の1回の開放に対しての大入賞口の開放時間と、ラウンド遊技の終了後に大入賞口を閉鎖しているインターバル時間(大入賞口内から遊技球を排出するために必要な時間)と、最終ラウンド遊技の終了から大当たり遊技が終了するまでのエンディング時間が対応付けられている。

【1461】

停止特図データが「01」の場合には、3回のラウンド遊技が行われる第1大当たり遊技を実行し、停止特図データが「02」の場合には、3回のラウンド遊技が行われると共に、第1大当たり遊技よりも大当たり遊技後の状態が遊技者に有利となる第2大当たり遊技を実行し、停止特図データが「03」の場合には、3回のラウンド遊技が行われると共に、第1大当たり遊技よりも大当たり遊技後の状態が遊技者に不利となる第3大当たり遊技を実行する。

【1462】

また、停止特図データが「11」の場合には、10回のラウンド遊技が行われると共に、第3大当たり遊技よりも大当たり遊技後の状態が遊技者に有利となる第4大当たり遊技を実行し、停止特図データが「12」の場合には、10回のラウンド遊技が行われると共に、第3大当たり遊技よりも大当たり遊技後の状態が遊技者に有利となる(第4大当たり遊技と同じ有利度合いの)第5大当たり遊技を実行する。

【1463】

また、停止特図データが「13」の場合には、1回目のラウンド遊技となる第1小当たり遊技を経由して残り2回のラウンド遊技が行われる第1V大当たり遊技を実行し、停止特図データが「14」の場合には、1回目のラウンド遊技となる第2小当たり遊技を経由して残り9回のラウンド遊技が行われると共に、第1V大当たり遊技よりも遊技者に有利な第2V大当たり遊技を実行し、停止特図データが「15」の場合には、1回目のラウンド遊技となる第3小当たり遊技を経由して残り2回のラウンド遊技が行われると共に、第1V大当たり遊技よりも大当たり遊技の状態が遊技者に不利となる可能性がある第3V大当たり遊技を実行する。

【1464】

図95(a)に示す大当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブルの特徴としては、第1始動口45への入賞に基づく大当たり遊技(第1~第3大当たり遊技)を実行する場合には、最大ラウンド(10ラウンド)の大当たり遊技が実行されない一方、第2始動口47への入賞に基づく大当たり遊技(第4~第5大当たり遊技)を実行する場合には、

最大ラウンド（１０ラウンド）の大当たり遊技が実行可能となっている点が挙げられる。このようにしたことで、第１始動口４５に遊技球が入賞した場合と、第２始動口４７に遊技球が入賞した場合の遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４６５】

図９５（ｂ）に示すように、小当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブルには、特別図柄の停止特図データ（小当たり遊技の種類）と、小当たり遊技で開放する大入賞口の最大開放回数と、小当たり遊技における大入賞口への最大入賞個数と、大入賞口を開状態に変換するまでのオープニング時間と、開放する大入賞口の種類と、１回の開放に対しての大入賞口の開放時間と、大入賞口を閉鎖しているインターバル時間（大入賞口内から遊技球を排出するために必要な時間）と、大入賞口の最後の閉鎖から小当たり遊技が終了するまでのエンディング時間が対応付けられている。

10

【１４６６】

停止特図データが「１３」の場合には、第１小当たり遊技を実行し、停止特図データが「１４」の場合には、第２小当たり遊技を実行し、停止特図データが「１５」の場合には、第３小当たり遊技を実行する。

【１４６７】

図９５（ｂ）に示す小当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブルの特徴としては、第１大入賞口５０が閉状態となるインターバル時間が、インターバルの開始から終了までに少なくとも１つの遊技球が第１大入賞口開閉部材５１の上面を転動していることとなる時間（発射間隔０．６７秒に対してインターバル時間０．８２秒）に設定されている。このようにしたことで、第１大入賞口５０の開放時間を短くすることができ、予め定められた小当たり遊技における大入賞口の最大開放時間（１．８秒）の中で第１大入賞口の開放回数を多くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【１４６８】

図９５（ｃ）に示すように、小当たり遊技用の特定領域制御データ判定テーブルには、特別図柄の停止特図データ（小当たり遊技の種類）と、小当たり遊技で開放する特定領域５３の最大開放回数と、特定領域５３の開放タイミングと、特定領域５３の閉鎖タイミングとが対応付けられている。

【１４６９】

小当たり遊技では、小当たり遊技の種類に拘わらず、小当たり遊技における大入賞口の開放時に特定領域５３を開放状態に変換し、大入賞口の閉鎖時に特定領域５３を閉鎖状態に変換する。

30

【１４７０】

図９５（ｃ）に示す小当たり遊技用の特定領域制御データ判定テーブルの特徴としては、小当たり遊技中に第１大入賞口５０に入賞した遊技球がほぼ１００％（１／１）の確率で特定領域５３を通過するように特定領域５３の開閉タイミングが設定されている点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者が安心して小当たり遊技を消化することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４７１】

なお、小当たり遊技中に第１大入賞口５０に入賞した遊技球がほぼ１００％（１／１）の確率で特定領域５３を通過するように特定領域５３を開閉させるのではなく、５０％（１／２）や２５％（１／４）の確率で特定領域５３を開閉させるようにしてもよい。

40

【１４７２】

また、小当たり遊技の種類によって、第１大入賞口５０に入賞した遊技球がほぼ１００％（１／１）の確率で特定領域５３を通過するように特定領域５３を開閉させる場合（例えば第２小当たり遊技）と、第１大入賞口５０に入賞した遊技球が２５％（１／４）の確率で特定領域５３を通過するように特定領域５３を開閉させる場合（例えば第３小当たり遊技）とを設けるようにしてもよい。

【１４７３】

50

(主制御基板の大当たり遊技処理)

図 9 6 を用いて、主制御基板 1 1 0 の大当たり遊技処理（遊技用プログラム）を説明する。図 9 6 は、主制御基板 1 1 0 における大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【 1 4 7 4 】

まず、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 1 において、現在オープニング中であるか否かを判定する。具体的には、上述した特別図柄停止処理でセットされたセットされているオープニング時間が「0」以上であるか否かを判定する。オープニング中である場合には、ステップ S 3 4 0 - 2 に処理を移し、オープニング中でない場合には、ステップ S 3 4 0 - 5 に処理を移す。

10

【 1 4 7 5 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 2 において、上述した特別図柄停止処理でセットされたオープニング時間が経過したか否かを判定する。オープニング時間が経過した場合には、ステップ S 3 4 0 - 3 に処理を移し、オープニング時間が経過していない場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【 1 4 7 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 3 において、ラウンド遊技移行処理を行う。具体的には、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域に記憶されているラウンド遊技回数（R）に「1」を加算し、ラウンド遊技中であることを示すラウンド中フラグをメイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域にセットする。

20

【 1 4 7 7 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 4 において、ラウンド遊技回数（R）に応じたラウンド指定コマンドをメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の大当たり遊技処理を終了する。これにより、ラウンド指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、今回のラウンド遊技に応じたラウンド演出を実行するための処理が行われることになる。

【 1 4 7 8 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 5 において、現在がラウンド遊技中であるか否かを判定する。具体的には、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域にラウンド中フラグがセットされているか否かを判定する。ラウンド遊技中である場合には、ステップ S 3 4 0 - 6 に処理を移し、ラウンド遊技中でない場合には、ステップ S 3 4 0 - 1 2 に処理を移す。

30

【 1 4 7 9 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 6 において、大入賞口の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、今回のラウンド遊技の開始からの経過時間が大当たり遊技の制御データにより特定される大入賞口の開放タイミングになったか否かを判定する。大入賞口の開放条件が成立した場合には、ステップ S 3 4 0 - 7 に処理を移し、大入賞口の開放条件が成立していない場合には、ステップ S 3 4 0 - 8 に処理を移す。

【 1 4 8 0 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 7 において、大入賞口開放処理を行う。具体的には、大当たり遊技の制御データから開放状態とする大入賞口の種類（第 1 大入賞口 5 0 又は第 2 大入賞口 5 6）と、今回の大入賞口（第 1 大入賞口 5 0 又は第 2 大入賞口 5 6）の開放時間を特定し、大入賞口の開放時間及び大入賞口開閉ソレノイド（第 1 大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b 又は第 2 大入賞口開閉ソレノイド 5 7 b）の駆動データをメイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域にセットする。これにより、大入賞口が開状態に変換されることになる。

40

【 1 4 8 1 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 8 において、大入賞口の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、現在の大入賞口の開放が今回のラウンド遊技における最終開放より前の開放であって、その開放時間が経過したか否かを判定する。大入賞口

50

の閉鎖条件が成立した場合には、ステップ S 3 4 0 - 9 に処理を移し、大入賞口の閉鎖条件が成立していない場合には、ステップ S 3 4 0 - 1 0 に処理を移す。

【1 4 8 2】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 9 において、大入賞口閉鎖処理を行う。具体的には、大当たり遊技の制御データから今回の大入賞口（第 1 大入賞口 5 0 又は第 2 大入賞口 5 6）のインターバル時間（閉鎖時間）を特定し、大入賞口のインターバル時間（閉鎖時間）をメイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域にセットすると共に、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域にセットされている大入賞口開閉ソレノイドの駆動データをクリアする。これにより、大入賞口が閉状態に変換されることになる。

【1 4 8 3】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 1 0 において、インターバルへの移行条件が成立したか否かを判定する。具体的には、今回のラウンド遊技において大入賞口（第 1 大入賞口 5 0 又は第 2 大入賞口 5 6）に入賞した遊技球が最大入賞個数に到達した若しくは今回のラウンド遊技における大入賞口の最終開放の開放時間が経過したか否かを判定する。インターバルへの移行条件が成立した場合には、ステップ S 3 4 0 - 1 1 に処理を移し、インターバルへの移行条件が成立していない場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【1 4 8 4】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 1 1 において、インターバル移行処理を行う。具体的には、大当たり遊技の制御データから今回のインターバル時間（大入賞口の閉鎖時間）を特定し、インターバル時間をメイン RAM 1 1 0 c の所定の領域にセットすると共に、メイン RAM 1 1 0 c にセットされている大入賞口ソレノイドの駆動データをクリアする。これにより、大入賞口が閉状態に変換されることになる。また、メイン RAM 1 1 0 c に記憶されているラウンド中フラグに替えて、インターバル中であることを示すインターバル中フラグをセットする。インターバル移行処理が終了すると、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【1 4 8 5】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 1 2 において、現在がインターバル中であるか否かを判定する。具体的には、メイン RAM 1 1 0 c の RWM 領域にインターバル中フラグがセットされているか否かを判定する。インターバル中である場合には、ステップ S 3 4 0 - 1 3 に処理を移し、インターバル中でない場合には、ステップ S 3 4 0 - 1 9 に処理を移す。

【1 4 8 6】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 1 3 において、インターバル時間が経過したか否かを判定する。インターバル時間が経過した場合には、ステップ S 3 4 0 - 1 4 に処理を移し、インターバル時間が経過していない場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【1 4 8 7】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 1 4 において、今回の大当たり遊技における最終のラウンド遊技が終了したか否かを判定する。最終のラウンド遊技が終了した場合には、ステップ S 3 4 0 - 1 7 に処理を移し、最終のラウンド遊技が終了していない場合には、ステップ S 3 4 0 - 1 5 に処理を移す。

【1 4 8 8】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 1 5 において、ラウンド遊技移行処理を行う。具体的には、メイン RAM 1 1 0 c の RWM 領域に記憶されているラウンド遊技回数（R）に「1」を加算する。また、メイン RAM 1 1 0 c の RWM 領域に記憶されているインターバル中フラグに替えて、ラウンド遊技中フラグをセットする。

【1 4 8 9】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 1 6 において、ラウンド遊技回数（R）に応じたラウンド指定コマンドをメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセ

10

20

30

40

50

ットし、今回の大当たり遊技処理を終了する。これにより、ラウンド指定コマンドが演出制御基板130に送信され、今回のラウンド遊技に応じたラウンド演出を実行するための処理が行われることになる。

【1490】

メインCPU110aは、ステップS340-17において、エンディング移行処理を行う。具体的には、大当たり遊技の制御データから今回のエンディング時間を特定し、エンディング時間をメインRAM110cのRWM領域にセットする。また、メインRAM110cの遊技用RWM領域に記憶されているインターバル中フラグに替えて、エンディング中であることを示すエンディング中フラグをセットする。

【1491】

メインCPU110aは、ステップS340-18において、大当たり遊技のエンディングであることを示すエンディング指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の大当たり遊技処理を終了する。これにより、エンディング指定コマンドが演出制御基板130に送信され、今回の大当たり遊技に応じたエンディング演出を実行するための処理が行われることになる。

【1492】

メインCPU110aは、ステップS340-19において、現在がエンディング中であるか否かを判定する。具体的には、メインRAM110cのRWM領域にエンディング中フラグがセットされているか否かを判定する。エンディング中である場合には、ステップS340-20に処理を移し、エンディング中でない場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【1493】

メインCPU110aは、ステップS340-20において、エンディング時間が経過したか否かを判定する。エンディング時間が経過していない場合には、今回の大当たり遊技処理を終了し、エンディング時間が経過した場合には、ステップS340-21において、大当たり遊技終了処理に処理を移すために特図特電処理データに「5」をセットし、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【1494】

(主制御基板の小当たり遊技処理)

図97を用いて、主制御基板110の小当たり遊技処理(遊技用プログラム)を説明する。図97は、主制御基板110における小当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。

【1495】

まず、メインCPU110aは、ステップS350-1において、現在オープニング中であるか否かを判定する。具体的には、上述した特別図柄停止処理でセットされたオープニング時間が「0」以上であるか否かを判定する。オープニング中である場合には、ステップS350-2に処理を移し、オープニング中でない場合には、ステップS350-4に処理を移す。

【1496】

メインCPU110aは、ステップS350-2において、上述した特別図柄停止処理でセットされたオープニング時間が経過したか否かを判定する。オープニング時間が経過した場合には、ステップS350-3において、大入賞口を開閉させる開閉遊技中であることを示す開閉遊技中フラグをメインRAM110cの遊技用RWM領域にセットし、オープニング時間が経過していない場合には、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【1497】

メインCPU110aは、ステップS350-4において、大入賞口の開閉遊技中であるか否かを判定する。開閉遊技中である場合には、ステップS350-5に処理を移し、開閉遊技中でない場合には、ステップS350-21に処理を移す。

【1498】

メインCPU110aは、ステップS350-5において、大入賞口の開放条件が成立

10

20

30

40

50

したか否かを判定する。具体的には、小当たり遊技のオープニング又はインターバルが終了したか否かを判定する。大入賞口の開放条件が成立した場合には、ステップS350-6に処理を移し、大入賞口の開放条件が成立していない場合には、ステップS350-7に処理を移す。

【1499】

メインCPU110aは、ステップS350-6において、大入賞口開放処理を行う。具体的には、図76(c)に示した小当たり遊技の制御データから開放させる大入賞口の種類(第1大入賞口50又は第2大入賞口56)と、今回の大入賞口(第1大入賞口50又は第2大入賞口56)の開放時間を特定し、大入賞口の開放時間及び大入賞口開閉ソレノイド(第1大入賞口開閉ソレノイド51b又は第2大入賞口開閉ソレノイド57b)の駆動データをメインRAM110cの遊技用RWM領域にセットする。これにより、大入賞口が開状態に変換されることになる。

10

【1500】

メインCPU110aは、ステップS350-7において、特定領域53の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、図76(c)に示した特定領域の制御データにより特定される特定領域53の開放タイミング(ここでは大入賞口の開放タイミング)になったか否かを判定する。特定領域53の開放条件が成立した場合には、ステップS350-8に処理を移し、特定領域53の開放条件が成立していない場合には、ステップS350-9に処理を移す。

【1501】

20

メインCPU110aは、ステップS350-8において、特定領域開放処理を行う。具体的には、特定領域開閉ソレノイド53bの駆動データをメインRAM110cのRWM領域にセットする。これにより、特定領域53が開状態に変換されることになる。

【1502】

メインCPU110aは、ステップS350-9において、特定領域53の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、図76(c)に示した特定領域の制御データにより特定される特定領域53の閉鎖タイミング(ここでは大入賞口の閉鎖タイミング)になったか否かを判定する。特定領域53の閉鎖条件が成立した場合には、ステップS350-10に処理を移し、特定領域53の閉鎖条件が成立していない場合には、ステップS350-11に処理を移す。

30

【1503】

メインCPU110aは、ステップS350-10において、特定領域閉鎖処理を行う。具体的には、メインRAM110cのRWM領域にセットされている特定領域開閉ソレノイド53bの駆動データをクリアする。これにより、特定領域53が閉状態に変換されることになる。

【1504】

メインCPU110aは、ステップS350-11において、大入賞口の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、大入賞口の開放時間が経過したか否かや大入賞口への入賞数が最大入賞個数になったか否かを判定する。大入賞口の閉鎖条件が成立した場合には、ステップS350-12に処理を移し、大入賞口の閉鎖条件が成立していない場合には、ステップS350-13に処理を移す。

40

【1505】

メインCPU110aは、ステップS350-12において、大入賞口閉鎖処理を行う。具体的には、図76(c)に示した小当たり遊技の制御データからインターバル時間(閉鎖時間)を特定し、大入賞口のインターバル時間をメインRAM110cの遊技用RWM領域にセットすると共に、メインRAM110cの遊技用RWM領域にセットされている大入賞口開閉ソレノイドの駆動データをクリアする。これにより、大入賞口が閉状態に変換されることになる。

【1506】

メインCPU110aは、ステップS350-13において、小当たり遊技における最

50

終のインターバル時間が経過したか否かを判定する。最終のインターバル時間が経過した場合には、ステップ S 3 5 0 - 1 4 において、メイン R A M 1 1 0 c の遊技用 R W M 領域にセットされている開閉遊技中フラグをクリアし、最終のインターバル時間が経過していない場合には、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【 1 5 0 7 】

メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 3 5 0 - 1 5 において、メイン R A M 1 1 0 c の遊技用 R W M 領域に上述した特定領域通過フラグがセーブされているか否かを判定する。特定領域通過フラグがセーブされている場合には、開閉遊技中に遊技球が特定領域 5 3 を通過したことで大当たり遊技を実行するものとしてステップ S 3 5 0 - 1 6 に処理を移し、特定領域通過フラグがセーブされていない場合には、開閉遊技中に遊技球が特定領域 5 3 を通過しないことでエンディングを実行するものとしてステップ S 3 5 0 - 1 9 に処理を移す。

10

【 1 5 0 8 】

メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 3 5 0 - 1 6 において、メイン R A M 1 1 0 c の遊技用 R W M 領域にセーブされている特定領域通過フラグをクリアし、ステップ S 3 5 0 - 1 7 において、大当たり遊技移行処理を行う。具体的には、図 7 6 (a) に示した大当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブルから停止特図データ（停止した特別図柄）に応じた制御データ（最大ラウンド遊技回数、最大入賞個数、オープニング時間等）を選択し、メイン R A M 1 1 0 c の遊技用 R W M 領域にセーブされている時短フラグ及び各種時短回数（ J 1 、 J 2 、 J 3 ）をクリアする等の処理を行う。

20

【 1 5 0 9 】

メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 3 5 0 - 1 8 において、大当たり遊技処理に処理を移すために特図特電処理データに「 3 」をセットし、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【 1 5 1 0 】

メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 3 5 0 - 1 9 において、エンディング移行処理を行う。具体的には、小当たり遊技の制御データから今回のエンディング時間を特定し、エンディング時間をメイン R A M 1 1 0 c の R W M 領域にセットする。

【 1 5 1 1 】

メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 3 5 0 - 2 0 において、小当たり遊技のエンディングであることを示すエンディング指定コマンドをメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の小当たり遊技処理を終了する。これにより、エンディング指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、今回の小当たり遊技に応じたエンディング演出（小当たり遊技中であって、より具体的には開閉遊技中）に遊技球が特定領域 5 3 を通過しなかったことを報知する残念報知演出等）を実行するための処理が行われることになる。

30

【 1 5 1 2 】

メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 3 5 0 - 2 1 において、現在がエンディング中であるか否かを判定する。具体的には、ステップ S 3 5 0 - 1 9 でセットされたエンディング時間が「 0 」以上であるか否かを判定する。エンディング中である場合には、ステップ S 3 5 0 - 2 2 に処理を移し、エンディング中でない場合には、今回の小当たり遊技処理を終了する。

40

【 1 5 1 3 】

メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 3 5 0 - 2 2 において、上述したステップ S 3 5 0 - 1 9 でセットされたエンディング時間が経過したか否かを判定する。エンディング時間が経過していない場合には、今回の小当たり遊技処理を終了し、エンディング時間が経過した場合には、ステップ S 3 5 0 - 2 3 において、特別図柄記憶判定処理に処理を移すために特図特電処理データに「 0 」をセットしてから、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【 1 5 1 4 】

50

このように、小当たり遊技中に遊技球が特定領域 53 を通過したとしても、小当たり遊技（変換遊技）が終了（第 1 大入賞口の 10 回の開放又は 10 個の遊技球の入賞）するまでは大当たり遊技が実行されないようになっている。そのため、遊技球が特定領域 53 を通過したタイミングによって遊技者が不利になるようなことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1515】

また、小当たり遊技中に遊技球が特定領域 53 を通過した場合、小当たり遊技のエンディングを行わないで大当たり遊技が実行されるようになっている。そのため、小当たり遊技から大当たり遊技までの期間が間延びすることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、小当たり遊技のエンディングを行ってから大当たり遊技を実行する

10

【1516】

（主制御基板の大当たり遊技終了処理）

図 98 を用いて、主制御基板 110 の大当たり遊技終了処理（遊技用プログラム）を説明する。図 98 は、主制御基板 110 における大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。

【1517】

まず、メイン CPU 110a は、ステップ S360-1 において、メイン RAM 110c の遊技用 RWM 領域にセーブされている停止特図データを取得し、ステップ S360-2 において、停止特図データが大当たり特別図柄であるか否かを判定する。大当たり特別図柄である場合には、ステップ S360-3 に処理を移し、大当たり特別図柄でない（小当たり特別図柄である）場合には、ステップ S360-5 に処理を移す。

20

【1518】

メイン CPU 110a は、ステップ S360-3 において、メイン RAM 110c の遊技用 RWM 領域にセーブされている大当たり当選時遊技状態情報を取得し、ステップ S360-4 において、大当たり当選時遊技状態情報に基づいて大当たり遊技後の遊技状態を設定するための第 1 遊技状態設定テーブル（図 99（a）参照）を選択し、ステップ S360-7 に処理を移す。なお、第 1 遊技状態設定テーブルの詳細は後述する。

【1519】

メイン CPU 110a は、ステップ S360-5 において、メイン RAM 110c の遊技用 RWM 領域にセーブされている特定領域通過時遊技状態情報を取得し、ステップ S360-6 において、特定領域通過時遊技状態情報に基づいて大当たり遊技後の遊技状態を設定するための第 2 遊技状態設定テーブル（図 99（b）参照）を選択し、ステップ S360-7 に処理を移す。なお、第 2 遊技状態設定テーブルの詳細は後述する。

30

【1520】

メイン CPU 110a は、ステップ S360-7 において、取得した遊技状態情報等を選択した遊技状態設定テーブルに照合して、大当たり遊技後の遊技状態として遊技状態フラグ、時短回数（J1～J3）、及び、小当たり残回数（Z）を決定してメイン RAM 110c の遊技用 RWM 領域にセットし、ステップ S360-8 において、遊技状態フラグに応じた遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、遊技状態指定コマンドが演出制御基板 130 に送信され、演出制御基板 130 で遊技状態を更新するための処理が行われることになる。

40

【1521】

メイン CPU 110a は、ステップ S360-9 において、特別図柄記憶判定処理に処理を移すために特図特電処理データに「0」をセットし、今回の大当たり遊技終了処理を終了する。

【1522】

このように、小当たり遊技中に遊技球が特定領域 53 を通過したことによって実行された大当たり遊技の終了時において、小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過したときの遊技状態に基づき、所定の処理（具体的には、大当たり遊技後の遊技条件（遊技状態、時

50

短回数、小当たり残回数)を決定したり、決定した遊技条件をメインRAM110cの遊技用RWM領域にセットしたりする処理)を行うことが可能となっている。そのため、実際の遊技で起きた事象を活用して遊技制御(遊技条件の設定)を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1523】

また、小当たり遊技を経由しない大当たり遊技の終了時において、大当たりと判定されたときの遊技状態に基づき、所定の処理(具体的には、大当たり遊技後の遊技条件(遊技状態、時短回数、小当たり残回数)を決定したり、決定した遊技条件をメインRAM110cの遊技用RWM領域にセットしたりする処理)を行うことが可能となっている。そのため、小当たり遊技を経由した大当たり遊技であるか、小当たり遊技を経由しない大当たり遊技であるかによって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能とする。

10

【1524】

なお、小当たり遊技を経由しない大当たり遊技の終了時において、大当たりと判定されたときの遊技状態に基づき、所定の処理を行うのではなく、大当たり特別図柄が停止表示したときの遊技状態に基づき、所定の処理を行うようにしてもよい。

【1525】

(遊技状態設定テーブル)

図99(a)は、小当たりを経由しない大当たり遊技の終了後の遊技状態を設定するための第1遊技状態設定テーブルを示す図であり、図99(b)は、小当たり遊技を経由した大当たり遊技の終了後の遊技状態を設定するための第2遊技状態設定テーブルを示す図である。

20

【1526】

図99(a)に示すように、第1遊技状態設定テーブルには、大当たり特別図柄の停止特図データと、大当たり当選時の遊技状態を示す大当たり当選時遊技状態情報と、設定される遊技状態フラグ(時短遊技状態であることを示す時短フラグ)と、時短遊技状態を終了させる第1特別図柄の変動表示の回数である第1時短回数(J1)と、時短遊技状態を終了させる第2特別図柄の変動表示の回数である第2時短回数(J2)と、時短遊技状態を終了させる第1特別図柄及び第2特別図柄の合算の変動表示の回数である第3時短回数(J3)と、時短遊技状態を終了させる小当たり変動表示の回数である小当たり残回数(Z)と、が対応付けられている。

30

【1527】

図99(b)に示すように、第2遊技状態設定テーブルには、小当たり特別図柄の停止特図データと、遊技球の特定領域53の通過時の遊技状態を示す特定領域通過時遊技状態情報と、設定される遊技状態フラグ(時短遊技状態であることを示す時短フラグ)と、時短遊技状態を終了させる第1特別図柄の変動表示の回数である第1時短回数(J1)と、時短遊技状態を終了させる第2特別図柄の変動表示の回数である第2時短回数(J2)と、時短遊技状態を終了させる第1特別図柄及び第2特別図柄の合算の変動表示の回数である第3時短回数(J3)と、時短遊技状態を終了させる小当たり変動表示の回数である小当たり残回数(Z)と、が対応付けられている。

40

【1528】

図99に示す遊技状態設定テーブルの第1の特徴としては、通常遊技状態で実行された場合に設定される第2時短回数(J2)よりも、時短遊技状態で実行された場合に設定される第2時短回数(J2)の方が多くなる大当たり遊技(第1大当たり遊技、第3大当たり遊技)がある点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技の種類によって設定される第2時短回数(J2)を異ならせることができ、遊技性を向上させて遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1529】

図99に示す遊技状態設定テーブルの第2の特徴としては、通常遊技状態で実行された場合に設定される第2時短回数(J2)と、時短遊技状態で実行された場合に設定される

50

第2時短回数（J2）とが同じとなる大当たり遊技（第2大当たり遊技、第4大当たり遊技、第5大当たり遊技）があり、その大当たり遊技の第2時短回数（J2）が他の大当たり遊技（第1大当たり遊技、第3大当たり遊技）の第2時短回数（J2）よりも多くなる点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技中に獲得できる賞球による差ではなく、時短回数によって大当たり遊技の価値性を異ならせることができ、遊技性を向上させて遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1530】

図99に示す遊技状態設定テーブルの第3の特徴としては、通常遊技状態で実行された場合に設定される小当たり残回数（Z）よりも、時短遊技状態で実行された場合に設定される小当たり残回数（Z）の方が多くなる大当たり遊技（第1大当たり遊技、第2大当たり遊技、第3大当たり遊技）がある点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技の種類によって設定される小当たり残回数（Z）を異ならせることができ、遊技性を向上させて遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1531】

図99に示す遊技状態設定テーブルの第4の特徴としては、通常遊技状態で実行された場合に設定される小当たり残回数（Z）と、時短遊技状態で実行された場合に設定される小当たり残回数（Z）とが同じとなる大当たり遊技（第4大当たり遊技、第5大当たり遊技）があり、通常遊技状態では、その大当たり遊技の小当たり残回数（Z）が他の大当たり遊技（第1大当たり遊技、第2大当たり遊技、第3大当たり遊技）の小当たり残回数（Z）よりも多くなる点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技中に獲得できる賞球による差ではなく、小当たり残回数によって大当たり遊技の価値性を異ならせることができ、遊技性を向上させて遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1532】

図99に示す遊技状態設定テーブルの第5の特徴としては、小当たり遊技を経由して実行される大当たり遊技には、通常遊技状態で実行された場合に設定される第2時短回数（J2）よりも、時短遊技状態で実行された場合に設定される第2時短回数（J2）の方が多くなる大当たり遊技（第1V大当たり遊技、第3V大当たり遊技）がある点が挙げられる。このようにすることで、小当たり遊技を経由する大当たり遊技の種類によって設定される第2時短回数（J2）を異ならせることができ、遊技性を向上させて遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【1533】

図99に示す遊技状態設定テーブルの第6の特徴としては、小当たり遊技を経由して実行される大当たり遊技は、通常遊技状態で実行された場合に設定される小当たり残回数（Z）よりも、時短遊技状態で実行された場合に設定される小当たり残回数（Z）の方が多くなる点が挙げられる。このようにすることで、遊技状態によって小当たり遊技を経由する大当たり遊技の価値性を異ならせることができ、遊技性を向上させて遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1534】

また、特定の直撃大当たり（第4大当たり、第5大当たり）の場合には、遊技状態にかかわらず大当たり終了後に制御される有利遊技状態（時短遊技状態）を終了させる変動回数が変化しない一方、小当たり経由の大当たりの場合には、遊技状態によって大当たり終了後に制御される有利遊技状態を終了させる変動回数が増加可能である。そのため、直撃大当たりであるか、小当たり経由の大当たりであるのかに対する遊技者の期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、小当たりとなったときの遊技状態に対して一喜一憂させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1535】

また、本実施形態では、小当たりの場合に設定される時短回数よりも、特定の直撃大当たり（第4大当たり、第5大当たり）の場合に設定される時短回数が多い。また、通常遊技状態における小当たり経由の大当たりで設定される時短回数よりも、特定遊技状態（時

50

短遊技状態)における小当たり経由の大当たりで設定される時短回数の方が多い。また、直撃大当たり(第4大当たり、第5大当たり)の場合に設定される時短回数よりも、特殊時短遊技状態で設定される時短回数の方が多い。

【1536】

また、有利遊技状態(時短遊技状態)の終了条件となる変動回数よりも、有利遊技状態の終了条件となる小当たり回数の方が少ない値に設定される。また、大当たり(特別図柄)の種類によって有利遊技状態が終了する小当たり回数に変化する。

【1537】

(小当たり遊技を経由しない大当たり遊技の終了時に参照される遊技状態)

図100は、小当たり遊技を経由しない大当たり遊技の終了時に参照される遊技状態を示す図であり、図100(a)は、通常遊技状態で大当たり変動表示が実行される場合のタイミングチャートであり、図100(b)は、時短遊技状態(最終変動前)で大当たり変動表示が実行される場合のタイミングチャートであり、図100(c)は、時短遊技状態(最終変動)で大当たり変動表示が実行される場合のタイミングチャートである。

10

【1538】

小当たり遊技を経由しない大当たり遊技の終了時に遊技条件(遊技状態、時短回数、小当たり残回数)を設定するために参照する遊技状態については、大当たり判定で大当たりと判定されたタイミング(大当たり当選時)となっている。

【1539】

図100(a)に示すように、通常遊技状態で大当たり変動表示が実行される場合には、T4の大当たり遊技の終了時において、T1の大当たり変動表示の開始時、つまり、大当たりに当選したタイミングにおける遊技状態が参照されて遊技条件(遊技状態、各種時短回数、小当たり残回数)が設定される。この場合には、T1のタイミングが通常遊技状態ということになる。

20

【1540】

図100(b)に示すように、時短遊技状態(最終変動前)で大当たり変動表示が実行される場合には、T4の大当たり遊技の終了時において、T1の大当たり変動表示の開始時、つまり、大当たりに当選したタイミングにおける遊技状態が参照されて遊技条件(遊技状態、各種時短回数、小当たり残回数)が設定される。この場合には、T1のタイミングが時短遊技状態ということになる。

30

【1541】

図100(c)に示すように、時短遊技状態(最終変動)で大当たり変動表示が実行される場合には、T4の大当たり遊技の終了時において、T1の大当たり変動表示の開始時、つまり、大当たりに当選したタイミングにおける遊技状態が参照されて遊技条件(遊技状態、各種時短回数、小当たり残回数)が設定される。この場合には、T1のタイミングが時短遊技状態ということになる。

【1542】

(小当たり遊技を経由する大当たり遊技の終了時に参照される遊技状態)

図101は、小当たり遊技を経由する大当たり遊技の終了時に参照される遊技状態を示す図であり、図101(a)は、通常遊技状態で小当たり変動表示が実行される場合のタイミングチャートであり、図101(b)は、時短遊技状態で時短終了条件を成立させない小当たり変動表示が実行される場合のタイミングチャートであり、図100(c)は、時短遊技状態で時短終了条件を成立させる小当たり変動表示が実行される場合のタイミングチャートである。

40

【1543】

小当たり遊技を経由する大当たり遊技の終了時に遊技条件(遊技状態、時短回数、小当たり残回数)を設定するために参照する遊技状態については、小当たり遊技中に遊技球が特定領域53を通過したときのタイミング(大当たり遊技への移行時)となっている。

【1544】

図101(a)に示すように、通常遊技状態で小当たり変動表示が実行される場合には

50

、T 6 の大当たり遊技の終了時において、T 4 の小当たり遊技中に遊技球が特定領域 5 3 を通過したときにおける遊技状態が参照されて遊技条件（遊技状態、各種時短回数、小当たり残回数）が設定される。この場合には、小当たり変動表示の開始時からずっと通常遊技状態となっているため、T 4 のタイミングが通常遊技状態ということになる。

【1 5 4 5】

図 1 0 1（b）に示すように、時短遊技状態で時短終了条件を成立させない小当たり変動表示が実行される場合には、T 6 の大当たり遊技の終了時において、T 4 の小当たり遊技中に遊技球が特定領域 5 3 を通過したときにおける遊技状態が参照されて遊技条件（遊技状態、各種時短回数、小当たり残回数）が設定される。この場合には、T 2 の小当たり変動表示の停止表示時に各種時短回数や小当たり残回数が「0」になっておらずに時短遊技状態が維持されるため、T 4 のタイミングが時短遊技状態ということになる。なお、T 4 のタイミングで遊技球が特定領域 5 3 を通過することで大当たり遊技が開始されて通常遊技状態に移行するが、特定領域 5 3 の通過時は通常遊技状態に移行する前の時短遊技状態ということになっている。

【1 5 4 6】

図 1 0 1（c）に示すように、時短遊技状態で時短終了条件を成立させる小当たり変動表示が実行される場合には、T 6 の大当たり遊技の終了時において、T 4 の小当たり遊技中に遊技球が特定領域 5 3 を通過したときにおける遊技状態が参照されて遊技条件（遊技状態、各種時短回数、小当たり残回数）が設定される。この場合には、T 2 の小当たり変動表示の停止表示時に何れかの時短回数が「0」となって時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行するため、T 4 のタイミングが通常遊技状態ということになる。

【1 5 4 7】

図 1 0 0 及び図 1 0 1 に示したように、大当たり変動表示が実行されて大当たり遊技が実行される場合と、小当たり変動表示が実行されて大当たり遊技が実行される場合とで、大当たり遊技の終了時に遊技条件（遊技状態、各種時短回数、小当たり残回数）を設定するために参照する遊技状態のサンプリングタイミング（取得タイミング）が異なるようになっている。そのため、大当たりであるか小当たりであるかによって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1 5 4 8】

（遊技モードの推移を示すモードフロー）

図 1 0 2（a）は、通常遊技状態において大当たり遊技が実行される場合のモードフローであり、図 1 0 2（b）は、突入バトルモード又は乱舞モード（通常時短遊技状態）において大当たり遊技が実行される場合のモードフローであり、図 1 0 2（c）は、超乱舞モード又は無限モード（通常時短遊技状態）において大当たり遊技が実行される場合のモードフローである。

【1 5 4 9】

図 1 0 2（a）に示すように、通常遊技状態においては、第 1 特別図柄に係る大当たり判定で大当たり（第 1 結果）と判定されて大当たり特別図柄 0 1 が停止表示されると、3 回のラウンド遊技からなる第 1 大当たり遊技が実行され、その後に第 2 時短回数（J 2）が 5 5 回に設定されると共に、小当たり残回数（Z）が 1 回に設定される乱舞モードに移行する。

また、第 1 特別図柄に係る大当たり判定で大当たり（第 1 結果）と判定されて大当たり特別図柄 0 2 が停止表示されると、3 回のラウンド遊技からなる第 2 大当たり遊技が実行され、その後に第 2 時短回数（J 2）が 9 5 回に設定されると共に、小当たり残回数が 1 回に設定される乱舞モードに移行する。

また、第 1 特別図柄に係る大当たり判定で大当たり（第 1 結果）と判定されて大当たり特別図柄 0 3 が停止表示されると、3 回のラウンド遊技からなる第 3 大当たり遊技が実行され、その後に第 2 時短回数（J 2）が 7 回に設定されると共に、小当たり残回数が 1 回に設定される乱舞モードに移行する。

【1 5 5 0】

また、第2特別図柄に係る大当たり判定で大当たり（第1結果）と判定されて大当たり特別図柄11が停止表示されると、10回のラウンド遊技からなる第4大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が496回に設定されると共に、小当たり残回数が2回に設定される無限モードに移行する。

また、第2特別図柄に係る大当たり判定で大当たり（第1結果）と判定されて大当たり特別図柄12が停止表示されると、10回のラウンド遊技からなる第5大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が496回に設定されると共に、小当たり残回数が2回に設定される無限モードに移行する。

【1551】

さらに、第2特別図柄に係る大当たり判定で小当たり（第2結果）と判定されて小当たり特別図柄13が停止表示されると、3回のラウンド遊技からなる第1V大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が55回に設定されると共に、小当たり残回数が1回に設定される乱舞モードに移行する。

また、第2特別図柄に係る大当たり判定で小当たり（第2結果）と判定されて小当たり特別図柄14が停止表示されると、10回のラウンド遊技からなる第2V大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が95回に設定されると共に、小当たり残回数が1回に設定される乱舞モードに移行する。

また、第2特別図柄に係る大当たり判定で小当たり（第2結果）と判定されて小当たり特別図柄15が停止表示されると、3回のラウンド遊技からなる第3V大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が55回に設定されると共に、小当たり残回数が1回に設定される乱舞モードに移行する。

【1552】

図102（b）に示すように、小当たり残回数が1回となっている突入バトルモード又は乱舞モード（通常時短遊技状態）においては、第1特別図柄に係る大当たり判定で大当たり（第1結果）と判定されて大当たり特別図柄01が停止表示されると、小当たり残回数が減算されずに（1回のままで）3回のラウンド遊技からなる第1大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が95回に設定されると共に、小当たり残回数（Z）が2回に設定される超乱舞モードに移行する。

また、第1特別図柄に係る大当たり判定で大当たり（第1結果）と判定されて大当たり特別図柄02が停止表示されると、小当たり残回数が減算されずに（1回のままで）3回のラウンド遊技からなる第1大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が95回に設定されると共に、小当たり残回数（Z）が2回に設定される超乱舞モードに移行する。

また、第1特別図柄に係る大当たり判定で大当たり（第1結果）と判定されて大当たり特別図柄03が停止表示されると、小当たり残回数が減算されずに（1回のままで）3回のラウンド遊技からなる第1大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が95回に設定されると共に、小当たり残回数（Z）が2回に設定される超乱舞モードに移行する。

【1553】

また、第2特別図柄に係る大当たり判定で大当たり（第1結果）と判定されて大当たり特別図柄11が停止表示されると、小当たり残回数が減算されずに（1回のままで）10回のラウンド遊技からなる第4大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が496回に設定されると共に、小当たり残回数が2回に設定される無限モードに移行する。

また、第2特別図柄に係る大当たり判定で大当たり（第1結果）と判定されて大当たり特別図柄12が停止表示されると、小当たり残回数が減算されずに（1回のままで）10回のラウンド遊技からなる第5大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が496回に設定されると共に、小当たり残回数が2回に設定される無限モードに移行する。

【1554】

さらに、第2特別図柄に係る大当たり判定で小当たり（第2結果）と判定されて小当たり特別図柄13が停止表示されると、小当たり残回数が0に減算されて通常遊技状態となって3回のラウンド遊技からなる第1V大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が55回に設定されると共に、小当たり残回数が1回に設定される乱舞モードに移行する。

また、第2特別図柄に係る大当たり判定で小当たり（第2結果）と判定されて小当たり特別図柄14が停止表示されると、小当たり残回数が0に減算されて通常遊技状態となって10回のラウンド遊技からなる第2V大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が95回に設定されると共に、小当たり残回数が1回に設定される乱舞モードに移行する。

10

また、第2特別図柄に係る大当たり判定で小当たり（第2結果）と判定されて小当たり特別図柄15が停止表示されると、小当たり残回数が0に減算されて通常遊技状態となって3回のラウンド遊技からなる第3V大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が55回に設定されると共に、小当たり残回数が1回に設定される乱舞モードに移行する。

【1555】

図102（c）に示すように、小当たり残回数が2回となっている超乱舞モード又は無限モード（通常時短遊技状態）においては、第1特別に係る大当たり判定で大当たり（第1結果）と判定されて大当たり特別図柄01が停止表示されると、小当たり残回数が減算されずに（2回のままで）3回のラウンド遊技からなる第1大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が95回に設定されると共に、小当たり残回数（Z）が2回に設定される超乱舞モードに移行する。

20

また、第1特別図柄に係る大当たり判定で大当たり（第1結果）と判定されて大当たり特別図柄02が停止表示されると、小当たり残回数が減算されずに（2回のままで）3回のラウンド遊技からなる第2大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が95回に設定されると共に、小当たり残回数（Z）が2回に設定される超乱舞モードに移行する。

また、第1特別図柄に係る大当たり判定で大当たり（第1結果）と判定されて大当たり特別図柄03が停止表示されると、小当たり残回数が減算されずに（2回のままで）3回のラウンド遊技からなる第3大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が95回に設定されると共に、小当たり残回数（Z）が2回に設定される超乱舞モードに移行する。

30

【1556】

また、第2特別図柄に係る大当たり判定で大当たり（第1結果）と判定されて大当たり特別図柄11が停止表示されると、小当たり残回数が減算されずに（2回のままで）10回のラウンド遊技からなる第4大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が496回に設定されると共に、小当たり残回数が2回に設定される無限モードに移行する。

また、第2特別図柄に係る大当たり判定で大当たり（第1結果）と判定されて大当たり特別図柄12が停止表示されると、小当たり残回数が減算されずに（2回のままで）10回のラウンド遊技からなる第5大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が496回に設定されると共に、小当たり残回数が2回に設定される無限モードに移行する。

40

【1557】

さらに、第2特別図柄に係る大当たり判定で小当たり（第2結果）と判定されて小当たり特別図柄13が停止表示されると、小当たり残回数が1に減算されるが通常時短遊技状態が維持されて3回のラウンド遊技からなる第1V大当たり遊技が実行され、その後に第2時短回数（J2）が95回に設定されると共に、小当たり残回数が2回に設定される超乱舞モードに移行する。

また、第2特別図柄に係る大当たり判定で小当たり（第2結果）と判定されて小当たり

50

特別図柄 1 4 が停止表示されると、小当たり残回数が 1 に減算されるが通常時短遊技状態が維持されて 10 回のラウンド遊技からなる第 2 V 大当たり遊技が実行され、その後に第 2 時短回数 (J 2) が 95 回に設定されると共に、小当たり残回数が 2 回に設定される超乱舞モードに移行する。

また、第 2 特別図柄に係る大当たり判定で小当たり (第 2 結果) と判定されて小当たり特別図柄 1 5 が停止表示されると、小当たり残回数が 1 に減算されるが通常時短遊技状態が維持されて 3 回のラウンド遊技からなる第 3 V 大当たり遊技が実行され、その後に第 2 時短回数 (J 2) が 95 回に設定されると共に、小当たり残回数が 2 回に設定される超乱舞モードに移行する。

【1558】

このように、通常遊技状態における第 1 特別図柄に係る大当たり判定の結果として、第 3 大当たり遊技 (第 1 特別遊技に相当) が実行された場合には、第 2 時短回数 (J 2) が 7 回に設定される通常時短遊技状態 (第 1 特定遊技状態に相当) に制御され、第 3 大当たり遊技よりも遊技者に有利な第 1 大当たり遊技又は第 2 大当たり遊技 (第 2 特別遊技に相当) が実行された場合には、第 2 時短回数 (J 2) が 7 回よりも多い 55 回又は 95 回に設定される通常時短遊技状態 (第 2 特定遊技状態に相当) に制御されるようになっている。そのため、実行された大当たり遊技 (停止表示された大当たり特別図柄) の種類によって遊技者への有利度合いを異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1559】

また、第 1 特別図柄に係る大当たり判定の結果が大当たり (第 1 結果) である場合に、第 3 大当たり遊技 (第 1 特別遊技に相当) を実行可能であり、第 1 特別図柄に係る大当たり判定の結果が小当たり (第 2 結果) である場合に、第 3 大当たり遊技よりも遊技者に有利な第 2 V 大当たり遊技 (第 2 特別遊技に相当) を実行可能であり、第 2 特別図柄に係る大当たり判定の結果が大当たり (第 1 結果) である場合に、第 2 V 大当たり遊技よりも遊技者に有利な第 4 大当たり遊技又は第 5 大当たり遊技 (第 3 特別遊技に相当) を実行可能となっている。そのため、特別図柄の種別や判定結果の種別によって大当たり遊技の種類を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1560】

また、第 3 大当たり遊技 (第 1 特別遊技に相当) よりも遊技者に有利な第 2 V 大当たり遊技 (第 2 特別遊技に相当) が実行された後に制御された乱舞モード又は超乱舞モード (特定遊技状態: 通常時短遊技状態) において、第 2 特別図柄に係る大当たり判定の結果として大当たり (第 1 結果) と判定された場合に、第 2 V 大当たり遊技よりも遊技者に有利な第 4 大当たり遊技又は第 5 大当たり遊技 (第 3 特別遊技に相当) を実行可能であり、第 2 特別図柄に係る大当たり判定の結果として小当たり (第 2 結果) と判定された場合に、第 2 V 大当たり遊技 (第 2 特別遊技に相当) を実行可能となっている。そのため、同じ第 2 特別図柄に係る大当たり判定が行われた場合であっても、判定結果の種別によって実行される大当たり遊技の種類を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1561】

また、第 3 大当たり遊技 (第 1 特別遊技に相当) よりも遊技者に有利な第 2 V 大当たり遊技 (第 2 特別遊技に相当) よりも遊技者に有利な第 4 大当たり遊技又は第 5 大当たり遊技 (第 3 特別遊技に相当) が実行された後に制御された無限モード (特定遊技状態: 通常時短遊技状態) において、第 2 特別図柄に係る大当たり判定の結果として大当たり (第 1 結果) と判定された場合に、第 4 大当たり遊技又は第 5 大当たり遊技 (第 3 特別遊技に相当) を実行可能であり、第 2 特別図柄に係る大当たり判定の結果として小当たり (第 2 結果) と判定された場合に、第 2 V 大当たり遊技 (第 2 特別遊技に相当) を実行可能となっている。そのため、同じ第 2 特別図柄に係る大当たり判定が行われた場合であっても、判定結果の種別によって実行される大当たり遊技の種類を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【1562】

また、突入バトルモード又は乱舞モード（通常時短遊技状態）となっている状態において、第1特別図柄として大当たり特別図柄が停止表示されて大当たり遊技が実行された場合には、遊技条件（第2時短回数、小当たり残回数、演出モード等）がランクアップ（良化）するようになっている。そのため、通常時短遊技状態における大当たり遊技の価値性を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1563】

また、突入バトルモード（通常時短遊技状態）となっている状態において、第2特別図柄として小当たり特別図柄が停止表示されて小当たり遊技中の特定領域53への遊技球の通過を条件とする大当たり遊技が実行された場合には、遊技条件（第2時短回数、小当たり残回数、演出モード等）がランクアップ（良化）するようになっている。そのため、通常時短遊技状態における小当たり遊技の価値性を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1564】

また、超乱舞モード（通常時短遊技状態）となっている状態において、第1特別図柄として大当たり特別図柄が停止表示されて大当たり遊技が実行された場合、及び、第2特別図柄として小当たり特別図柄が停止表示されて小当たり遊技中の特定領域53への遊技球の通過を条件とする大当たり遊技が実行された場合には、遊技条件（第2時短回数、小当たり残回数、演出モード等）がランクダウンされずに維持されるようになっている。そのため、通常時短遊技状態における大当たりや小当たりによって遊技者が落胆するような不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1565】

また、何れの遊技モード（通常遊技状態、通常時短遊技状態）であっても、第2特別図柄として大当たり特別図柄が停止表示されて大当たり遊技が実行された場合には、遊技条件（第2時短回数、小当たり残回数、演出モード等）が通常時短遊技状態における最上位のランクになるようになっている。そのため、第2特別図柄での大当たりの価値性を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1566】

なお、第2特別図柄として大当たり特別図柄が停止表示されて大当たり遊技が実行される場合に、大当たり遊技の種類に拘わらず遊技条件（第2時短回数、小当たり残回数、演出モード等）を最上位のランクにするのではなく、例えば第4大当たり特別遊技が実行された場合には、超乱舞モードの遊技条件とし、第5大当たり特別遊技が実行された場合には、無限モードの遊技条件とするようにしてもよい。この場合、第4大当たり特別遊技が実行される割合よりも、第5大当たり特別遊技が実行される割合を高くしてもよいし、その逆としてもよい。

30

【1567】

（主制御基板の普図普電制御処理）

図103を用いて、主制御基板110の普図普電制御処理（遊技用プログラム）を説明する。図103は、主制御基板110における普図普電制御処理を示すフローチャートである。

40

【1568】

まず、メインCPU110aは、ステップS401において、普図普電処理データの値をロードし、ステップS402において、ロードした普図普電処理データから分岐先アドレスを参照し、分岐先アドレスに対応する処理を実行し、今回の普図普電制御処理を終了する。

【1569】

具体的には、普図普電処理データ=0であれば、保留記憶（普図判定情報）に基づいて普通図柄の変動表示を実行するための処理や普図普電処理データを「1」に変更する処理等を行うための普通図柄変動処理（ステップS410）を実行する。なお、普通図柄変動処理の詳細は後述する。

50

【1570】

普図普電処理データ＝1であれば、第2始動口47を所定態様で開放する補助遊技を実行するための処理や普図普電処理データを「0」に変更する処理等を行うための補助遊技処理（ステップS420）を実行する。

【1571】

（主制御基板の普通図柄変動処理）

図104を用いて、主制御基板110の普通図柄変動処理を説明する。図104は、主制御基板110における普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【1572】

メインCPU110aは、ステップS410-1において、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定する。普通図柄の変動表示中である場合には、ステップS410-12に処理を移し、普通図柄の変動表示中でない場合には、ステップS410-2に処理を移す。

10

【1573】

メインCPU110aは、ステップS410-2において、普通図柄保留数（G）が1以上であるかを判定する。普通図柄保留数（G）が1以上である場合には、ステップS410-3に処理を移し、普通図柄保留数（G）が1以上でない場合には、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【1574】

メインCPU110aは、ステップS410-3において、普通図柄保留数（G）を「1」減算して更新し、ステップS410-4において、普通図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第1記憶部～第4記憶部に記憶されている普図判定情報を1つ前の記憶部にシフトさせる。

20

【1575】

例えば、普図判定情報保留記憶領域の第4記憶部に記憶されている特図判定情報は、普図判定情報保留記憶領域の第3記憶部にシフトされる。また、普図判定情報保留記憶領域の第1記憶部に記憶されている普図判定情報は、普図判定情報実行記憶領域である第0記憶部にシフトされ、第0記憶部に記憶されていた前回の遊技で用いられた普図判定情報は消去される。

【1576】

メインCPU110aは、ステップS410-5において、当たり判定処理を行う。具体的には、普通図柄用の当たり判定テーブル（図105（a）参照）を用いて、遊技状態及び普図実行記憶領域に記憶されている当たり判定用乱数値に基づいて当たりか否かを決定する。なお、普通図柄判定用の当たり判定テーブルの詳細は後述する。

30

【1577】

メインCPU110aは、ステップS410-6において、普通図柄決定処理を行う。具体的には、普通図柄判定テーブル（図105（b）参照）を用いて、遊技状態と、当たり判定結果と、普通図柄判定用乱数値に基づいて、変動表示の結果として停止表示される普通図柄の停止普図データを決定する。なお、普通図柄判定テーブルの詳細は後述する。

【1578】

メインCPU110aは、ステップS410-7において、普通図柄決定処理において決定された普通図柄の種類に対応する普通図柄指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、普通図柄指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130において停止普図データを把握することが可能となる。

40

【1579】

メインCPU110aは、ステップS410-8において、普図変動パターン判定処理を行う。具体的には、普図変動パターン判定テーブル（図105（c）参照）を用いて、遊技状態と、当たり判定結果と、普図変動パターン乱数値に基づいて、普通図柄を変動表示させるための変動パターン（変動時間）を決定する。なお、普図変動パターン判定テ

50

ブルの詳細は後述する。

【1580】

メインCPU110aは、ステップS410-9において、普図変動パターン判定処理において決定された普図変動パターンに対応する普図変動パターン指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、普図変動パターン指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130において普図変動パターンを把握することが可能となる。

【1581】

メインCPU110aは、ステップS410-10において、普図変動パターン判定処理において決定された普図変動パターンに対応する普通図柄の変動時間をメインRAM110cの所定の領域にセットし、ステップS410-11において、普通図柄の変動表示を開始し、今回の普通図柄変動処理を終了する。これにより、上記ステップS700のデータ作成処理で普通図柄の変動表示を実行するためのLEDの点灯データが作成され、上記ステップS800の出力制御処理で出力されることで普通図柄表示器62において普通図柄の変動表示が行われることになる。

【1582】

メインCPU110aは、ステップS410-12において、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間が経過していない場合には、今回の普通図柄変動処理を終了し、変動時間が経過した場合には、ステップS410-13において、普通図柄の変動表示を停止し、ステップS410-14において、普通図柄確定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、普通図柄確定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130において普通図柄が停止表示したことを把握することが可能となる。

【1583】

メインCPU110aは、ステップS410-15において、停止表示された普通図柄が当たり普通図柄（当たり当選）であるか否かを判定する。当たり普通図柄でない場合には、今回の普通図柄変動処理を終了し、当たり普通図柄である場合には、ステップS410-16において、補助遊技制御テーブル（図105（d）参照）から補助遊技を制御するための補助遊技制御データを取得する。なお、補助遊技制御テーブルの詳細は後述する。

【1584】

メインCPU110aは、ステップS410-17において、補助遊技の種類に応じたオープニング指定コマンドをメインRAMの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、オープニング指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130において補助遊技のオープニングが開始されたことを把握することが可能となる。

【1585】

メインCPU110aは、ステップS410-18において、補助遊技の410-16で取得した補助遊技制御データに対応するオープニング時間をメインRAM110cの所定の領域にセットし、ステップS410-19において、普図普電処理データに「1」をセットし、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【1586】

（普通図柄用の当たり判定テーブル）

図105（a）は、普図ゲート44への遊技球の通過に基づき取得した普図判定情報に基づいて当たり判定する際に参照される普通図柄用の当たり判定テーブルである。

【1587】

図105（a）に示すように、普通図柄用の当たり判定テーブルには、当たり判定を行うときの遊技状態と、当たり判定用乱数値と、当たり判定の判定結果（当たり、ハズレ）とが対応付けられており、参考として最右欄におおよその当選確率が記載されている。

【1588】

「当たり」とは、補助遊技が実行されることになる判定結果であり、「ハズレ」とは、

10

20

30

40

50

補助遊技が実行されない判定結果となっている。なお、当たり判定には、ハズレのみで特殊ハズレ（時短）は設定されていない。

【1589】

図105（a）に示す普通図柄用の当たり判定テーブルの第1の特徴としては、遊技状態が非時短状態（通常遊技状態）であるか、時短状態（時短遊技状態（通常時短遊技状態、特殊時短遊技状態）であるかに拘らず、当たりと判定される確率（割合）が同一である点が挙げられる。このようにしたことで、遊技状態に拘らず補助遊技が実行されることを期待させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1590】

図105（a）に示す普通図柄用の当たり判定テーブルの第2の特徴としては、設定値によって当たり確率が変化せずに一定である点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の有利度合いが設定値によって極端に変わってしまうことがなくなり、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

【1591】

なお、非時短状態（通常遊技状態）よりも通常時短遊技状態や特殊時短遊技状態の方が当たりと判定される確率（割合）が高くなる（普図確変を発生させる）ようにしてもよく、この場合には、通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態の当たりと判定される確率（割合）が同一となるようにしてもよいし、通常時短遊技状態よりも特殊時短遊技状態の方が当たりと判定される確率（割合）が高くなるようにしてもよいし、特殊時短遊技状態よりも通常時短遊技状態の方が当たりと判定される確率（割合）が高くなるようにしてもよい。

【1592】

（普通図柄判定テーブル）

図105（b）は、普図ゲート44への遊技球の通過に基づき取得した普図判定情報に基づいて普通図柄の停止図柄を決定する際に参照される普通図柄判定テーブルである。

【1593】

図105（b）に示すように、普通図柄判定テーブルには、判定を行うときの遊技状態と、当たり判定の判定結果（当たり、ハズレ）と、当たり図柄判定用乱数値と、普通図柄判定の判定結果と、この判定結果を示す停止普図データと、普通図柄判定の結果を示す普通図柄指定コマンドとが対応付けられている。

【1594】

普通図柄「0」は、補助遊技が実行されないハズレ普通図柄となっている。

普通図柄「1」は、第2始動口47が1回開放する補助遊技が実行される当たり普通図柄となっている。

普通図柄「2」は、第2始動口47が2回開放する補助遊技が実行される当たり普通図柄となっている。

【1595】

図105（b）に示す普通図柄判定テーブルの第1の特徴としては、第2始動口47の開放回数がことなる補助遊技を実行することになる普通図柄が2種類設定されている点が挙げられる。このようにすることで、補助遊技の遊技性を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1596】

図105（b）に示す普通図柄判定テーブルの第2の特徴としては、普通図柄の選択割合が設定値によって変化せずに一定である点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の有利度合いが設定値によって極端に変わってしまうことがなくなり、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

【1597】

（普図変動パターン判定テーブル）

図105（c）は、普図ゲート44への遊技球の通過に基づき取得した普図判定情報に基づいて普通図柄の変動パターンを決定する際に参照される普図変動パターン判定テーブルである。

【1598】

図105(c)に示すように、普図変動パターン判定テーブルには、判定を行うときの遊技状態と、当たり判定の判定結果と、普図変動パターン乱数値と、普図変動パターン判定の判定結果となる変動時間と、この判定結果を示す普図変動パターン指定コマンドとが対応付けられている。

【1599】

図105(c)に示す普図変動パターン判定テーブルの第1の特徴としては、非時短状態（通常遊技状態）では相対的に長い変動時間が決定されるのに対し、各種時短遊技状態（通常時短遊技状態、特殊時短遊技状態）では相対的に短い変動時間が決定される、つまり、非時短状態よりも時短状態の方が短い変動時間が決定され易い点が挙げられる。このようにすることで、非時短状態よりも各種時短遊技状態の方が第2始動口47に遊技球が入賞し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1600】

図105(c)に示す普図変動パターン判定テーブルの第2の特徴としては、各普図変動パターンの選択割合が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、普図変動パターンから設定値を見破ることが難しくなり、公平な遊技を提供することが可能となる。

【1601】

（補助遊技制御テーブル）

図105(d)は、当たり普通図柄の種類に基づいて補助遊技を制御するために用いられる補助遊技制御テーブルである。

20

【1602】

図105(d)に示すように、補助遊技制御テーブルには、補助遊技が発生する際の遊技状態と、停止普図データと、第2始動口47の開放回数と、補助遊技のオープニング時間と、第2始動口47の1回目の開放時間と、開放間のインターバル時間と、第2始動口47の2回目の開放時間と、補助遊技のエンディング時間とが対応付けられている。

【1603】

図105(d)に示す補助遊技制御テーブルの第1の特徴としては、非時短遊技状態（通常遊技状態）において補助遊技が実行される場合よりも、各種時短遊技状態（通常時短遊技状態、特殊時短遊技状態）において補助遊技が実行される場合の方が、第2始動口47の開放時間が長くなる点が挙げられる。このようにすることで、非時短遊技状態よりも各種時短遊技状態の方が第2始動口47に遊技球が入賞し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【1604】

図105(d)に示す補助遊技制御テーブルの第2の特徴としては、通常時短遊技状態、特殊時短遊技状態における補助遊技の性能（オープニング時間、第2始動口47が開放する回数、第2始動口47が開放する時間値）に差がない点が挙げられる。このようにすることで、どの時短遊技状態であっても遊技者が有利となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、通常時短遊技状態中に特殊時短遊技状態を発生させるように設定した場合に、前後の時短状態の性能が同じことから複雑な制御を行わずに済むと共に、純粹な時短回数の上乗せを実現することが可能となる。

40

【1605】

図105(d)に示す補助遊技制御テーブルの第3の特徴としては、補助遊技における補助遊技の性能（オープニング時間、第2始動口47が開放する回数、第2始動口47が開放する時間値）が設定値によって変化せずに一定である点が挙げられる。このようにすることで、補助遊技の進行から設定値を見破ることが難しくなり、公平な遊技を提供することが可能となる。

【1606】

なお、通常時短遊技状態であるか、特殊時短遊技状態であるかによって、補助遊技の性能（オープニング時間、第2始動口47が開放する回数、第2始動口47が開放する時間

50

値の少なくとも一つ)を異ならせるようにしてもよい。

【1607】

また、通常時短遊技状態であるか、特殊時短遊技状態であるかによって、補助遊技の性能(オープニング時間、第2始動口47が開放する回数、第2始動口47が開放する時間の少なくとも一つ)を異ならせた場合、通常時短遊技状態中に特殊時短遊技状態が重なって発生するときには、特殊時短遊技状態において通常時短遊技状態の補助遊技の性能を引き継ぐようにしてもよい。

【1608】

(主制御基板の外部情報データ作成処理)

図106を用いて、主制御基板110の外部情報データ作成処理(遊技用プログラム)を説明する。図106は、主制御基板110における外部情報データ作成処理を示すフローチャートである。

10

【1609】

まず、メインCPU110aは、ステップS720-1において、第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞があったか否かを判定する。入賞がない場合には、ステップS720-3に処理を移し、入賞があった場合には、ステップS720-2において、始動口に遊技球が入賞したことを示す始動口入賞信号の外部情報データをメインRAM110cの外部情報データ出力領域にセットする。

【1610】

メインCPU110aは、ステップS720-3において、特別図柄の変動表示が停止したか否かを判定する。変動表示が停止していない(変動表示中、客待ち状態中、大当たり遊技中の何れかである)場合には、ステップS720-5に処理を移し、変動表示が停止した場合には、ステップS720-4において、特別図柄の変動表示が停止したことを示す図柄確定信号の外部情報データをメインRAM110cの外部情報データ出力領域にセットする。

20

【1611】

メインCPU110aは、ステップS720-5において、大当たり遊技が開始されたか否かを判定する。大当たり遊技が開始されていない場合には、ステップS720-7に処理を移し、大当たり遊技が開始された場合には、ステップS720-6において、大当たり遊技状態中であることを示す特別遊技信号の外部情報データをメインRAM110cの外部情報データ出力領域にセットする。

30

【1612】

メインCPU110aは、ステップS720-7において、大当たり遊技が終了したか否かを判定する。大当たり遊技が終了していない場合には、ステップS720-9に処理を移し、大当たり遊技が終了した場合には、ステップS720-8において、メインRAM110cの外部情報データ出力領域にセットされている特別遊技信号の外部情報データをクリアする。

【1613】

メインCPU110aは、ステップS720-9において、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利となる有利状態(大当たり遊技、時短遊技状態が含まれる)が開始されたか否かを判定する。有利状態が開始されていない場合には、ステップS720-11に処理を移し、有利状態が開始された場合には、ステップS720-10において、有利状態中であることを示す有利状態信号をメインRAM110cの外部情報データ出力領域にセットする。

40

【1614】

メインCPU110aは、ステップS720-11において、有利状態が終了したか否かを判定する。有利状態が終了していない場合には、ステップS720-13に処理を移し、有利状態が終了した場合には、ステップS720-12において、メインRAM110cの外部情報データ出力領域にセットされている有利状態信号の外部情報データをクリアする。

50

【1615】

メインCPU110aは、ステップS720-13において、遊技盤取付枠3又はガラス枠4が開放する枠開放が開始されたか否かを判定する。枠開放が開始されていない場合には、ステップS720-15に処理を移し、枠開放が開始された場合には、ステップS720-14において、枠開放中であることを示す枠開放信号の外部情報データをメインRAM110cの外部情報データ出力領域にセットする。

【1616】

メインCPU110aは、ステップS720-15において、枠開放が終了（遊技盤取付枠3及びガラス枠4が閉止）したか否かを判定する。枠開放が終了していない場合には、ステップS720-17に処理を移し、枠開放が終了した場合には、ステップS720-16において、メインRAM110cの外部情報データ出力領域にセットされている枠開放信号の外部情報データをクリアする。

【1617】

メインCPU110aは、ステップS720-17において、RWMクリア又はセキュリティエラー（各種異常）が発生したか否かを判定する。RWMクリア又はセキュリティエラーが発生していない場合には、ステップS720-19に処理を移し、RWMクリア又はセキュリティエラーが発生した場合には、ステップS720-18において、RWMクリア又はセキュリティエラーが発生したことを示すセキュリティ信号の外部情報データをメインRAM110cの外部情報データ出力領域にセットする。

【1618】

メインCPU110aは、ステップS720-19において、所定単位（ここでは10個）の賞球の払出条件が成立したか否かを判定する。払出条件が成立していない場合には、ステップS720-21に処理を移し、払出条件が成立していない場合には、ステップS720-20において、所定単位の賞球の払出条件が成立したことを示す賞球予定信号の外部情報データをメインRAM110cの外部情報データ出力領域にセットする。

【1619】

メインCPU110aは、ステップS720-21において、所定単位（ここでは10個）の賞球の払出が完了したか否かを判定する。賞球の払出が完了していない場合には、今回の外部情報データ作成処理を終了し、賞球の払出が完了した場合には、ステップS720-22において、所定単位の賞球の払出が完了したことを示す賞球払出信号の外部情報データをメインRAM110cの外部情報データ出力領域にセットし、今回の外部情報データ作成処理を終了する。

【1620】

なお、外部情報データ出力領域にセットされた各種の外部情報データは、上述したステップS750の出力制御処理によって遊技情報出力端子板の各種端子から遊技情報として遊技機1の外部に出力されることになる。

【1621】

（遊技情報として出力される各種信号の説明）

図107は、遊技情報出力端子板90の各種出力端子から遊技情報として出力される各種信号の種別と、各種信号の出力タイミングと、各種信号の出力期間を示す図である。

【1622】

第1端子からは、第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞時に100msにわたって始動口入賞信号が出力されるようになっている。

第2端子からは、特別図柄の停止表示時に500msにわたって図柄確定信号が出力されるようになっている。

第3端子からは、大当たり遊技の開始時から大当たり遊技の継続中にわたって特別遊技信号が出力されるようになっている。

第4端子からは、有利状態の開始時から有利状態の継続中にわたって有利状態信号が出力されるようになっている。

【1623】

第 5 端子からは、遊技盤取付枠 3 又はガラス枠 4 の開放検出時から開放の継続中にわたって枠開放信号が出力されるようになっている。

第 6 端子からは、各種異常（RWM クリア、不正入賞、異常入賞、磁気異常、電波異常、払出異常）の発生時から 200ms にわたってセキュリティ信号が出力されるようになっている。

第 7 端子からは、所定数の遊技球の払出の決定時から 100ms にわたって払出予定信号が出力されるようになっている。

第 8 端子からは、所定数の遊技球の払出の完了時から 100ms にわたって払出完了信号が出力されるようになっている。

【1624】

このように、遊技情報出力端子板 90 を介して遊技情報が遊技機 1 の外部に出力されるようになっているため、ホールコンピュータ等の情報収集装置によって遊技機 1 の動作状態の監視や性能分析などを行うことが可能となる。

【1625】

（主制御基板の性能表示データ設定処理）

図 108 を用いて、主制御基板 110 の性能表示データ設定処理（遊技用プログラム）を説明する。図 108 は、主制御基板 110 における性能表示データ設定処理を示すフローチャートである。

【1626】

まず、メイン CPU 110a は、ステップ S850-1 において、情報表示器 113 に表示される性能情報を切り替えるか否かを判定するためにメイン RAM 110c の情報用 RWM 領域にセーブされている表示切替時間カウンタが表示切替値「0」であるか否かを判定する。表示切替値「0」である場合には、情報表示器 113 に表示される性能情報（通常ベース値）を切り替えるものとしてステップ S850-2 に処理を移し、表示切替値「0」でない場合には、情報表示器 113 に表示される性能情報を切り替えないものとしてステップ S850-6 に処理を移す。なお、遊技機 1 への電源投入後に本処理が最初に行われる場合には、表示切替時間カウンタの値が表示切替値である「0」となっている。

【1627】

メイン CPU 110a は、ステップ S850-2 において、情報用 RWM 領域に情報表示器 113 の点灯確認が済んでいるか否かを判定するための点灯確認済フラグがセーブされているか否かを判定する。点灯確認済フラグがセーブされている場合には、情報表示器 113 に通常ベース値を表示するものとしてステップ S850-4 に処理を移し、点灯確認済フラグがセーブされていない場合には、情報表示器 113 の点灯確認を行うものとしてステップ S850-3 に処理を移す。なお、遊技機 1 への電源投入後に本処理が最初に行われる場合には、点灯確認済フラグがセーブされていない状態となっている。

【1628】

メイン CPU 110a は、ステップ S850-3 において、情報表示器 113 を構成している 4 つの 7 セグメント表示器（113a～113d）の全てのセグメント（デシマルポイントを含む）を点灯させるための点灯確認用の表示データを決定する。

【1629】

メイン CPU 110a は、ステップ S850-4 において、メイン RAM 110c の情報用 RWM 領域に設けられたベース記憶領域からデータ選択カウンタ値に応じた（情報表示器 113 に表示するための）通常ベース値を取得する。具体的には、データ選択カウンタ値が「0」であれば、ベース記憶領域の第 1 領域にセーブしてある通常ベース値を取得し、データ選択カウンタ値が「1」であれば、ベース記憶領域の第 2 領域にセーブしてある通常ベース値を取得し、データ選択カウンタ値が「2」であれば、ベース記憶領域の第 3 領域にセーブしてある通常ベース値を取得し、データ選択カウンタ値が「3」であれば、ベース記憶領域の第 4 領域にセーブしてある通常ベース値を取得する。

【1630】

10

20

30

40

50

メインCPU110aは、ステップS850-5において、図示しない表示データ決定テーブルを参照して、区間カウンタ値、通常中アウト数カウンタが示す通常中アウト数、及び、取得した通常ベース値に基づいて、情報表示器113に表示させる通常ベース値の表示データを決定する。

【1631】

メインCPU110aは、ステップS850-6において、決定した表示データを情報表示器113の表示情報として情報用RWM領域の出力データ領域にセットする。これにより、上述したステップS880の出力制御処理で情報用RWM領域の出力データ領域にセットされた表示データが参照され、該表示データに応じた通常ベース値（性能情報）が情報表示器113に表示されることになる。なお、各遊技区間における情報表示器113の表示情報については後述する。

10

【1632】

メインCPU110aは、ステップS850-7において、上述した表示切替時間カウンタに1を加算し、ステップS850-8において、表示切替時間カウンタが上限値（例えば5秒）よりも大きいか否かを判定する。上限値よりも大きくない場合には、情報表示器113の表示を切り替える時間が経過していないものとして、ステップS850-15に処理を移し、上限値よりも大きい場合には、情報表示器113に表示される性能情報を切り替える時間が経過したものとして、ステップS850-9において、表示切替時間カウンタを0クリア（初期化）する。

【1633】

メインCPU110aは、ステップS850-10において、メインRAM110cの情報用RWM領域に上述した点灯確認済フラグがあるか否かを判定する。点灯確認済フラグがある場合には、ステップS850-12に処理を移し、点灯確認済フラグがない場合には、ステップS850-11において、メインRAM110cの情報用RWM領域に点灯確認済フラグをセーブする。

20

【1634】

メインCPU110aは、ステップS850-12において、上述したデータ選択カウンタに1を加算し、ステップS850-13において、データ選択カウンタが上限値（例えば3）よりも大きいか否かを判定する。上限値よりも大きくない場合には、ステップS850-15に処理を移し、上限値よりも大きい場合には、ステップS850-14において、データ選択カウンタを0クリア（初期化）する。

30

【1635】

メインCPU110aは、ステップS850-15において、上述した遊技球計数処理でメインRAM110cの情報用RWM領域に退避したレジスタを復帰し、ステップS850-16において、上述した遊技球計数処理でメインRAM110cの情報用RWM領域に退避した遊技用スタックポインタを復帰し、今回の性能表示データ設定処理を終了する。

【1636】

このように、遊技機1の電源ON後であって性能情報（通常ベース値）を表示する前に、情報表示器113の4つの7セグメント表示器の全てのセグメントが点灯する（点灯確認が行われる）ため、情報表示器113が故障していないかや、どのセグメントが故障しているか等の確認を行うことが可能となる。

40

【1637】

また、表示切替時間（5秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の3つの遊技区間からなる4つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されるため、直近の4つの遊技区間における性能情報（通常ベース値）を比較することができ、遊技機の実性能の確認や不正行為が行われた可能性を把握することが可能となる。

【1638】

（各遊技区間における情報表示器の表示情報）

次に、図109を用いて、各遊技区間における情報表示器113の表示情報について説

50

明する。図 109 の表示情報の表には、区間カウンタ値（遊技区間の種類）と、通常中アウト数と、データ選択カウンタ値と、情報表示器 113 の表示内容とが対応付けられている。

【1639】

情報表示器 113 の識別セグに表示される識別情報としては、現在の遊技区間の通常ベース値であることを示す「b L.」、1 回前の遊技区間の通常ベース値であることを示す「b 1.」、2 回前の遊技区間の通常ベース値であることを示す「b 2.」、及び、3 回前の遊技区間の通常ベース値であることを示す「b 3.」がある。

【1640】

情報表示器 113 の数値セグに表示される数値情報としては、算出された通常ベース値がないことを示す「—」、通常ベース値が「0」又は通常中アウト数が「0」であることを示す「00」、通常中アウト数が「1」以上であって通常ベース値が「1」～「99」であることをそれぞれ示す「01」～「99」、及び、通常ベース値が「100」以上であることを示す「99.」がある。なお、通常ベース値が「10」未満の場合には、数値情報の十の位が必ず「0」となって 2 桁で表示されるようになっている。

10

【1641】

そして、数値セグに表示される数値情報については、遊技区間や通常中アウト数に拘らず表示態様が変わらない（点灯表示される）が、識別セグに表示される識別情報については、遊技区間や通常中アウト数等（算出された通常ベース値の有無や算出された通常ベース値の信憑性の有無）によって表示態様が変わる（点滅表示又は点灯表示される）ようになっている。

20

【1642】

具体的には、第 1～第 4 遊技区間では、算出された通常ベース値がない遊技区間の識別情報を表示する場合には、識別情報が点滅表示されることになる。また、第 2 遊技区間以降の遊技区間では、現在の遊技区間の識別情報（「b L.」）を表示する場合には、算出された通常ベース値の信憑性が低い期間（通常中アウト数が 0～5999 個）だと、識別情報が点滅表示されることになる。それ以外の場合には、識別情報が点灯表示される。

【1643】

ここで、情報表示器 113 の表示について一例を示すと、区間カウンタ値が「1」であって、通常中アウト数が 0～5999 個の範囲内であって、データ選択カウンタ値が「0」であって、ベース記憶領域の第 1 領域に記憶された通常ベース値が「35」の場合、情報表示器 113 の識別セグには、「b L.」が点滅表示され、数値セグには「35」が点灯表示されることになる。

30

【1644】

このように、通常ベース値が「99」以下の場合には、数値セグに「00」～「99」という 7 セグメント表示器のデシマルポイント DP を用いていない性能情報が表示される一方、通常ベース値が「100」以上の場合には、数値セグに「99.」という 7 セグメント表示器のデシマルポイント DP を用いた性能情報が表示されるため、異常な通常ベース値であること把握し易くなる。

【1645】

また、通常ベース値が「10」未満の場合には、数値セグの十の位に必ず「0」が表示されて 2 桁（例えば「01」等）で表示されるため、数値セグとしての 2 つの 7 セグメント表示器を有効に使用して分かり易い表示とすることが可能となる。

40

【1646】

また、現在の遊技区間の通常ベース値を表示する場合であって、現在の遊技区間の通常中アウト数が通常ベース値を算出するために十分な数量に達していない 0～5999 個である場合には、識別セグに表示される識別情報「b L.」が点滅表示されるため、現在表示されている通常ベース値が信憑性の低い情報であることを把握し易くなる。

【1647】

また、算出された通常ベース値がない場合には、数値セグに数値ではない「—」が表

50

示されるため、識別セグに表示される識別情報に対応する遊技区間では通常ベース値が算出されていないことが把握し易くなる。

【1648】

なお、遊技球計数処理、性能情報算出処理、及び、性能表示データ設定処理を情報用プログラムとして実行するのではなく、何れか1つ又は2つを遊技用プログラムとして実行する（例えば、遊技球計数処理を各種スイッチ類からの信号入力の有無を監視している入力制御処理内で実行する）一方、残りを情報用プログラムとして実行するようにしてもよい。

【1649】

また、情報表示器113に性能情報を表示するための表示データを出力する処理を、遊技用プログラムである出力制御処理において実行するのではなく、性能用プログラムで実行するようにしてもよい。

【1650】

また、アウト球検出スイッチ39aによって、一般入賞口43、第1始動口45、第2始動口47、第1大入賞口50及び第2大入賞口56に入賞した遊技球、及び、アウト口39に流入した遊技球からなるアウト球を検出するのではなく、アウト球検出スイッチ39aによってアウト口に流入した遊技球のみを検出するようにしてもよい。その場合には、アウト球検出スイッチ39a、一般入賞口検出スイッチ43a、第1始動口検出スイッチ45a、第2始動口検出スイッチ47a、第1大入賞口検出スイッチ50a、第2大入賞口検出スイッチ56aで遊技球を検出する毎にアウト数（総アウト数、通常中アウト数）を1ずつ加算するとよい。

【1651】

（設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図110を用いて、設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図110は、設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【1652】

まず、T0のタイミングにおいて、遊技機1の電源がOFFとなっている。このとき、所定領域（第2始動口47、第1大入賞口50、特定領域53、第2大入賞口56）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（第2始動口開閉部材48、第1大入賞口開閉部材51、特定領域開閉部材52、第2大入賞口開閉部材57）を動作させるための各種駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）が停止した状態となっている。

【1653】

また、ラウンド遊技中において大入賞口（第1大入賞口50、第2大入賞口56）を所定態様で発光させることになる大入賞口LEDが消灯しており、メイン情報表示器69（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61、普通図柄表示器62、第1特別図柄保留表示器63、第2特別図柄保留表示器64、普通図柄保留表示器65、ラウンド数表示器66、右打ち表示器67、状態確認表示器68）、第1画像表示装置70、及び、情報表示器113が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【1654】

T1のタイミングにおいて、遊技機1の電源がONしたときに設定変更操作（設定キースイッチ112aがON、RWMクリアスイッチ111aがON）が行われると、主制御基板110では設定変更モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器68に設定変更中であることを示す状態確認表示が表示され、上述した設定変更報知が開始される。また、情報表示器113のうちの右端の7セグメント表示器113dに現在の設定値（ここでは「6」）が表示される。

【1655】

T2のタイミングにおいて、設定値確定操作（設定キースイッチ112aがOFF）が

行われると、設定変更モード及び設定変更報知が終了して各種駆動源の初期動作が開始され、情報表示器 113 の右端の 7 セグメント表示器 113 d に表示されていた設定値が消去されて非表示となる。このとき、状態確認表示器 68 での状態確認表示が終了し、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知（初期動作中画面の表示、初期動作確認音声「ソレノイドの動作を確認して下さい」の出力）が開始される。

【1656】

T3 のタイミングにおいて、初期動作報知が開始されてから作動待機時間（ここでは 7 秒）が経過すると、各種駆動源の 1 回目の作動（駆動源＝ON）が開始され、T4 のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは 0.512 秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

10

【1657】

T5 のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは 0.512 秒）が経過すると、各種駆動源の 2 回目の作動が開始され、T6 のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは 0.512 秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

【1658】

T7 のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは 0.512 秒）が経過すると、各種駆動源の 3 回目の作動が開始され、T8 のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは 0.512 秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

20

【1659】

T9 のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは 0.512 秒）が経過すると、各種駆動源の初期動作及び初期動作報知が終了し、主制御基板 110 では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。

【1660】

このとき、メイン情報表示器 69 での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御基板 130 によって制御される可動演出装置 73（第 1 可動部材 73 a、第 2 可動部材 73 b）の初期動作が開始されると共に、情報表示器 113 において全ての 7 セグメント表示器 113 a～113 d が全点灯して点灯確認が開始される。なお、所定期間が経過すると可動演出装置 73 の初期動作が終了する。

30

【1661】

T10 のタイミングにおいて、情報表示器 113 の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは 5 秒）が経過すると、7 セグメント表示器 113 a～113 d の全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（5 秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の 3 つの遊技区間からなる 4 つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【1662】

（設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図 111 を用いて、設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図 111 は、設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

40

【1663】

まず、T0 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源が OFF となっている。このとき、所定領域（第 2 始動口 47、第 1 大入賞口 50、特定領域 53、第 2 大入賞口 56）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（第 2 始動口開閉部材 48、第 1 大入賞口開閉部材 51、特定領域開閉部材 52、第 2 大入賞口開閉部材 57）を動作させるための各種駆動源（第 2 始動口開閉ソレノイド 48 b、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 51 b、流路切替ソレノイド 52 b、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 57 b）が停止した状態となっている。

50

【1664】

また、ラウンド遊技中において大入賞口（第1大入賞口50、第2大入賞口56）を所定態様で発光させることになる大入賞口LEDが消灯しており、メイン情報表示器69（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61、普通図柄表示器62、第1特別図柄保留表示器63、第2特別図柄保留表示器64、普通図柄保留表示器65、ラウンド数表示器66、右打ち表示器67、状態確認表示器68）、第1画像表示装置70、及び、情報表示器113が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【1665】

T1のタイミングにおいて、遊技機1の電源がONしたときに設定確認操作（設定キースイッチ112aがON）が行われると、主制御基板110では設定確認モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器68に設定確認中であることを示す状態確認表示が表示され、上述した設定確認報知が開始される。また、情報表示器113のうちの右端の7セグメント表示器113dに現在の設定値（ここでは「6」）が表示される。

10

【1666】

T2のタイミングにおいて、確認終了操作（設定キースイッチ112aがOFF）が行われると、設定確認モード及び設定確認報知が終了して各種駆動源の初期動作が開始され、情報表示器113の右端の7セグメント表示器113dに表示されていた設定値が消去されて非表示となる。このとき、状態確認表示器68での状態確認表示が終了し、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知（初期動作中画面の表示、初期動作確認音声「ソレノイドの動作を確認して下さい」の出力）が開始される。

20

【1667】

なお、T3のタイミング～T10のタイミングまでの具体例は、図115に示した設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例のT3のタイミング～T10のタイミングまでの具体例と同一であるため、ここでの説明は省略する。

【1668】

このように、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において、遊技の結果に影響を与える可動体（第2始動口開閉部材48、第1大入賞口開閉部材51、特定領域開閉部材52、第2大入賞口開閉部材57）を動作させるための各種駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）を初期動作させるようになっているため、遊技機1（遊技盤5のみ、盤面ユニット500のみの場合も含む）の工場出荷時や遊技店での入れ替え（遊技盤5のみ、盤面ユニット500のみの交換を含む）時において、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

30

【1669】

また、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているとき（開始前状態中）には、状態確認表示器68を除くメイン情報表示器69（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61、普通図柄表示器62、第1特別図柄保留表示器63、第2特別図柄保留表示器64、普通図柄保留表示器65、ラウンド数表示器66、右打ち表示器67）を非表示（非作動）の状態としているため、余計な処理負担を主制御基板110に与えないようにすることができると共に、各種駆動源の動作確認に集中させることが可能となる。

40

【1670】

また、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときに、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知を行うようになっているため、各種駆動源の動作確認を行うタイミングであることを遊技機1の動作確認を行う作業員（工員、遊技店員）に知らしめることができ、適切に動作確認を行わせることが可能となる。

【1671】

また、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態であっても、設定変更モード（設定

50

確認モード）が終了した後に遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させるようになっているため、設定変更（設定確認）を行いながら各種駆動源の動作確認を行うといった複雑なことせずに済み、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【1672】

また、設定変更モード（設定確認モード）が終了した後に作動待機時間を経てから遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の作動が開始されるようになっているため、設定変更（設定確認）が終了してから各種駆動源の動作確認を行うまでの時間的余裕を持たせることができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【1673】

また、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作が設定変更モードの終了後であるか設定確認モードの終了後であるかに拘らず、同一の初期動作報知を行うようになっているため、初期動作報知の制御を簡便なものにすることができ、遊技機1の開発コストの低減（開発期間の短縮等）を図ることが可能となる。

【1674】

また、第1大入賞口開閉部材51や第2大入賞口開閉部材57を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、大入賞口LEDを消灯したままとしているため、大入賞口LEDからの光によって第1大入賞口開閉部材51や第2大入賞口開閉部材57の動作確認を行いにくくなるといった不都合を回避することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【1675】

また、遊技の進行制御が行われる前の開始前状態において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作を行い、遊技の進行制御が行われる遊技可能状態において遊技の結果に影響を与えない可動演出装置73の初期動作を行うようになっているため、2種類の初期動作を順番に確認することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【1676】

また、第1大入賞口開閉部材51や第2大入賞口開閉部材57を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、第1大入賞口50や第2大入賞口が開放しているにも拘らず開放中信号を出力しないようになっているため、余計な処理負担を主制御基板110に与えないようにできると共に、遊技機1から出力される情報を収集するホールコンピュータ等の情報収集装置が遊技の進行に応じない情報を収集してしまう等の不都合を回避することが可能となる。

【1677】

また、遊技機の電源ONから遊技の進行制御が開始されるまでは、情報表示器113に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示されない（性能情報の表示が規制される）ようになっているため、余計な処理負担を主制御基板110に与えないようにすることが可能となる。

【1678】

また、遊技の進行制御が開始された後に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示される（性能情報の表示が許容される）ようになっているため、遊技の進行制御が開始されているか否かの確認を行うことができると共に、性能情報が遊技に関するものであることを知らしめることが可能となる。

【1679】

また、設定変更モード中や設定確認モード中において、現在の設定値が表示されている7セグメント表示器113d以外の7セグメント表示器113a～113cにも性能情報を表示しないことで、現在の設定値を適切に報知することができ、遊技店側の利便性を確保することが可能となる。

【1680】

また、各種駆動源の初期動作中において、情報表示器113に設定値や遊技機の性能情

10

20

30

40

50

報を表示しないようになっているため、各種駆動源の初期動作の確認に対して遊技店の従業員の意識を集中させることができ、各種駆動源の故障を的確に判断することが可能となる。

【1681】

なお、遊技の進行制御が開始された後に情報表示器113の全ての7セグメント表示器113a～113dを全点灯させて点灯確認を行うようになっているが、設定変更モードや設定確認モードの後においては点灯確認を行わないようにしてもよい。

【1682】

(動作比較表)

図112を用いて、盤面ユニット500に設けられる各種駆動源(第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b)の各種動作タイミング(初期動作、大当たり遊技動作、小当たり遊技動作、通常遊技状態における補助遊技動作、時短遊技状態における補助遊技動作)における動作を比較する。

【1683】

第2始動口開閉ソレノイド48bの駆動回数は、時短遊技状態中の補助遊技動作時と初期動作時とは同じとなっている。そのため、第2始動口開閉ソレノイド48bが時短遊技状態中の補助遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1684】

第2始動口開閉ソレノイド48bの1回の駆動時間は、通常遊技状態中の補助遊技動作時よりも初期動作時の方が長くなっている。そのため、通常遊技状態中の補助遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1685】

また、第2始動口開閉ソレノイド48bの総駆動時間は、時短遊技状態中の補助遊技動作時よりも初期動作時の方が短くなっている。そのため、第2始動口開閉ソレノイド48bの初期動作時における確認時間を短縮することが可能となる。

【1686】

第1大入賞口開閉ソレノイド51bの1回の駆動時間は、小当たり遊技動作時よりも初期動作時の方が長くなっている。そのため、第1大入賞口開閉ソレノイド51bが小当たり遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1687】

また、第1大入賞口開閉ソレノイド51bの総駆動時間は、小当たり遊技動作時よりも初期動作時の方が短くなっている。そのため、第1大入賞口開閉ソレノイド51bの初期動作時における確認時間を短縮することが可能となる。

【1688】

流路切替ソレノイド52bの駆動回数は、小当たり遊技動作時よりも初期動作時の方が多くなっている。そのため、流路切替ソレノイド52bが小当たり遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1689】

また、流路切替ソレノイド52bの総駆動時間は、小当たり遊技動作時よりも初期動作時の方が短くなっている。そのため、流路切替ソレノイド52bの初期動作時における確認時間を短縮することが可能となる。

【1690】

第2大入賞口開閉ソレノイド57bの総駆動時間は、大当たり遊技動作時よりも初期動作時の方が短くなっている。そのため、第2大入賞口開閉ソレノイド57bの初期動作時における確認時間を短縮することが可能となる。

【1691】

なお、初期動作時における第2始動口開閉ソレノイド48bの駆動回数、1回の駆動時間、総駆動時間の少なくとも1つを、通常遊技状態中の補助遊技動作時における駆動回数、1回の駆動時間、総駆動時間と同じ値又はほぼ同じ（類似）値にしてもよい。このようにすると、第2始動口開閉ソレノイド48bが通常遊技状態中の補助遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1692】

また、初期動作時における第2始動口開閉ソレノイド48bの駆動回数、1回の駆動時間、総駆動時間の少なくとも1つを、通常遊技状態中の補助遊技動作時における駆動回数、1回の駆動時間、総駆動時間よりも小さな値にしてもよい。このようにすると、第2大入賞口開閉ソレノイド57bの初期動作時における確認時間を短縮することが可能となる。

10

【1693】

また、初期動作時における第2始動口開閉ソレノイド48bの駆動回数、1回の駆動時間、総駆動時間の少なくとも1つを、時短遊技状態中の補助遊技動作時における駆動回数、1回の駆動時間、総駆動時間と同じ値又はほぼ同じ（類似）値にしてもよい。このようにすると、第2始動口開閉ソレノイド48bが時短遊技状態中の補助遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

20

【1694】

また、初期動作時における第2始動口開閉ソレノイド48bの駆動回数、1回の駆動時間、総駆動時間の少なくとも1つを、時短遊技状態中の補助遊技動作時における駆動回数、1回の駆動時間、総駆動時間よりも大きな値にしてもよい。このようにすると、第2始動口開閉ソレノイド48bが時短遊技状態中の補助遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1695】

また、初期動作時における第2始動口開閉ソレノイド48bの駆動回数、1回の駆動時間、総駆動時間の少なくとも1つを、時短遊技状態中の補助遊技動作時における駆動回数、1回の駆動時間、総駆動時間よりも小さな値としてもよい。このようにすると、第2始動口開閉ソレノイド48bの初期動作時における確認時間を短縮することが可能となる。

30

【1696】

また、初期動作時における第1大入賞口開閉ソレノイド51bの駆動回数、1回の駆動時間、総駆動時間の少なくとも1つを、小当たり遊技動作時における第1大入賞口開閉ソレノイド51bの駆動回数、1回の駆動時間、総駆動時間と同じ値又はほぼ同じ（類似）値にしてもよい。このようにすると、第1大入賞口開閉ソレノイド51bが小当たり遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1697】

また、初期動作時における第1大入賞口開閉ソレノイド51bの駆動回数、総駆動時間の少なくとも1つを、小当たり遊技動作時における第1大入賞口開閉ソレノイド51bの駆動回数、総駆動時間よりも大きな値にしてもよい。このようにすると、第1大入賞口開閉ソレノイド51bが小当たり遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

40

【1698】

また、初期動作時における第1大入賞口開閉ソレノイド51bの駆動回数、総駆動時間の少なくとも1つを、小当たり遊技動作時における第1大入賞口開閉ソレノイド51bの1回の駆動時間よりも小さな値にしてもよい。このようにすると、第1大入賞口開閉ソレノイド51bの初期動作時における確認時間を短縮することが可能となる。

【1699】

50

また、初期動作時における流路切替ソレノイド 5 2 b の駆動回数、1 回の駆動時間、総駆動時間の少なくとも 1 つを、小当たり遊技動作時における流路切替ソレノイド 5 2 b の駆動回数、1 回の駆動時間、総駆動時間と同じ値又はほぼ同じ（類似）値にしてもよい。このようにすると、流路切替ソレノイド 5 2 b が小当たり遊技動作を行うことができるかを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1700】

また、初期動作時における流路切替ソレノイド 5 2 b の 1 回の駆動時間、総駆動時間の少なくとも 1 つを、小当たり遊技動作時における流路切替ソレノイド 5 2 b の 1 回の駆動時間、総駆動時間よりも大きな値にしてもよい。このようにすると、流路切替ソレノイド 5 2 b が小当たり遊技動作を行うことができるかを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1701】

また、初期動作時における流路切替ソレノイド 5 2 b の駆動回数を、小当たり遊技動作時における流路切替ソレノイド 5 2 b の駆動回数よりも小さな値にしてもよい。このようにすると、流路切替ソレノイド 5 2 b の初期動作時における確認時間を短縮することが可能となる。

【1702】

また、初期動作時における第 2 大入賞口開閉ソレノイド 5 7 b の駆動回数、1 回の駆動時間、総駆動時間の少なくとも 1 つを、大当たり遊技動作（4 R 又は 1 0 R）時における 1 回の駆動時間、総駆動時間と同じ値又はほぼ同じ（類似）値にしてもよい。このようにすると、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 5 7 b が大当たり遊技動作を行うことができるかを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1703】

また、初期動作時における第 2 大入賞口開閉ソレノイド 5 7 b の駆動回数、1 回の駆動時間、総駆動時間の少なくとも 1 つを、大当たり遊技動作時における 1 回の駆動時間、総駆動時間よりも大きな値としてもよい。このようにすると、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 5 7 b が大当たり遊技動作を行うことができるかを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1704】

（第 1 変形例）

以下、第 5 実施形態の第 1 変形例について、図 1 1 3 ～図 1 1 6 を用いて具体的に説明する。なお、第 1 変形例では、RWM クリアスイッチ 1 1 1 a を再び操作するまで RWM クリア処理が継続する点、設定変更処理や設定確認処理や RWM クリア処理の実行中に駆動源初期動作処理を行う点、設定変更処理の実行中に RWM クリアが行われる点で第 5 実施形態と相違するため、ここでは、第 5 実施形態との相違点のみ説明する。

【1705】

（主制御基板の初期設定処理）

図 1 1 3 を用いて、第 1 変形例における主制御基板 1 1 0 の初期設定処理（遊技用プログラム）を説明する。図 1 1 3 は、主制御基板 1 1 0 の初期設定処理を示すフローチャートである。

ここでは、図 8 に示した第 5 実施形態の主制御基板の初期設定処理と一致する箇所については同一の符号を付して説明を省略し、異なる箇所周辺についてのみ説明する。

【1706】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 9 において、設定変更処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、RWM クリアスイッチ 1 1 1 a の操作に基づいて、遊技の有利度合いの段階である（大当たり判定で大当たりと判定される確率の）設定値を変更（更新）するための処理、及び、上述した駆動源初期動作処理（遊技用プログラム）を行い、ステップ S 2 6 に処理を移す。

【1707】

メインCPU110aは、ステップS24において、RWMクリア処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、RWMクリアスイッチ111aの操作に基づいて、遊技の制御状態を初期化（遊技用RWM領域の設定値領域以外を初期化）するための処理、及び、上述した駆動源初期動作処理（遊技用プログラム）を行い、ステップS26に処理を移す。なお、RWMクリア処理の詳細は後述する。

【1708】

メインCPU110aは、ステップS28において、設定確認処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、遊技用RWM領域の設定値（遊技中）領域にセーブされている設定値を情報表示器113に表示させるための処理、及び、上述した駆動源初期動作処理を行い、ステップS30に処理を移す。

【1709】

（主制御基板のRWMクリア処理）

図114を用いて、第1変形例における主制御基板110のRWMクリア処理（遊技用プログラム）を説明する。図114は、主制御基板110のRWMクリア処理を示すフローチャートである。

【1710】

まず、メインCPU110aは、ステップS24-1において、RWMクリア準備指定コマンドを演出制御基板130に送信し、RWMクリア準備モードに移行する。これにより、演出制御基板ではRWMクリア準備報知を行うための処理が行われることになる。

【1711】

「RWMクリア準備報知」とは、画像表示装置にRWMクリア準備中であることを認識させるためのクリア準備画面を表示したり、音声出力装置9から「再度RWMクリアスイッチを押して下さい」との報知音声を所定期間に亘って出力したりすることである。

【1712】

メインCPU110aは、ステップS24-2において、駆動源初期動作処理（遊技用プログラム）を実行する。具体的には、盤面ユニット500に設けられるとともに遊技の進行に応じて主制御基板110が作動させることになる各種駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）をRWMクリア準備モードが終了するまで初期動作させるための処理を行う。なお、RWMクリア準備モード中における各種駆動源の初期動作についての詳細は後述する。

【1713】

メインCPU110aは、ステップS24-3において、RWMクリア承認操作があったか否かを判定する。具体的には、RWMクリアスイッチ111aがON状態であるか否かを判定する。RWMクリア承認操作があった場合には、RWMクリア準備モードを終了させてRWMクリアを行うものとしてステップS24-4に処理を移し、RWMクリア承認操作がなかった場合には、ステップS24-2に処理を移す。

【1714】

メインCPU110aは、ステップS24-4において、メインRAM110cの遊技用RWM領域の設定値領域以外を初期化（0クリア）する。これにより、遊技の進行状態が初期状態（遊技機1の出荷時の状態）に初期化されることになり、RWMクリア前の遊技用RWM領域のデータが引き継がれないことになる。

【1715】

メインCPU110aは、ステップS24-5において、RWMクリア信号（セキュリティ信号）の出力処理を行う。具体的には、遊技情報出力端子板90のセキュリティ信号端子からRWMクリアが行われたことを示すRWMクリア信号（セキュリティ信号）を出力するための処理を行う。

【1716】

メインCPU110aは、ステップS24-6において、遊技の制御状態が初期化されたことを示すRWMクリア指定コマンドを払出制御基板120及び演出制御基板130に

10

20

30

40

50

送信する。これにより、演出制御基板 130 では、上述した RWM クリア準備報知を終了させるための処理が行われることになる。

【1717】

メイン CPU 110a は、ステップ S24-7 において、RWM クリア承認操作によって RWM クリア準備モードが終了することに伴い、各種駆動源の初期動作を停止させるための処理を行い、今回の RWM クリア処理を終了する。

【1718】

(RWM クリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例)

図 115 を用いて、RWM クリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図 115 は、RWM クリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

10

【1719】

まず、T0 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源が OFF となっている。このとき、所定領域（第 2 始動口 47、第 1 大入賞口 50、特定領域 53、第 2 大入賞口 56）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（第 2 始動口開閉部材 48、第 1 大入賞口開閉部材 51、特定領域開閉部材 52、第 2 大入賞口開閉部材 57）を動作させるための各種駆動源（第 2 始動口開閉ソレノイド 48b、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 51b、流路切替ソレノイド 52b、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 57b）が停止した状態となっている。

【1720】

20

また、ラウンド遊技中において大入賞口（第 1 大入賞口 50、第 2 大入賞口 56）を所定態様で発光させることになる大入賞口 LED が消灯しており、メイン情報表示器 69（第 1 特別図柄表示器 60、第 2 特別図柄表示器 61、普通図柄表示器 62、第 1 特別図柄保留表示器 63、第 2 特別図柄保留表示器 64、普通図柄保留表示器 65、ラウンド数表示器 66、右打ち表示器 67、状態確認表示器 68）、第 1 画像表示装置 70、及び、情報表示器 113 が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【1721】

T1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源が ON したときに RWM クリア操作（RWM クリアスイッチ 111a が ON）が行われると、主制御基板 110 では RWM クリア準備モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。

30

【1722】

このとき、状態確認表示器 68 に RWM クリア準備中であることを示す状態確認表示が表示されると共に、各種駆動源の初期動作として作動（駆動源 = ON）が開始される。また、RWM クリア準備中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための RWM クリア準備報知（クリア準備画面の表示、「再度 RWM クリアスイッチを押してください」の報知音声と「ソレノイドの動作を確認して下さい」の初期動作確認音声の交互出力）が開始される。

【1723】

T2 のタイミングにおいて、各種駆動源の作動開始から作動時間（ここでは 0.512 秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源 = OFF）し、以降は T3 のタイミング～T10 のタイミングまで各種駆動源の作動と停止が繰り返される。

40

【1724】

T10 のタイミングにおいて、T9 のタイミングから開始された各種駆動源の作動時間が経過していない状態で RWM クリア承認操作（RWM クリアスイッチ 111a が ON）が行われると、RWM クリア準備モード及び RWM クリア準備報知が終了すると共に、即座に各種駆動源の作動が停止（駆動源 = OFF）して各種駆動源の初期動作が終了し、主制御基板 110 では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。

【1725】

このとき、メイン情報表示器 69 での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開

50

始される。また、演出制御基板 130 によって制御される可動演出装置 73（第 1 可動部材 73 a、第 2 可動部材 73 b）の初期動作が開始されると共に、情報表示器 113 において全ての 7 セグメント表示器 113 a～113 d が全点灯して点灯確認が開始される。なお、可動演出装置 73 の初期動作は所定期間経過後に終了する。

【1726】

T11 のタイミングにおいて、情報表示器 113 の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは 5 秒）が経過すると、7 セグメント表示器 113 a～113 d の全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（5 秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の 3 つの遊技区間からなる 4 つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

10

【1727】

このように、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において、遊技の結果に影響を与える可動体（第 2 始動口開閉部材 48、第 1 大入賞口開閉部材 51、特定領域開閉部材 52、第 2 大入賞口開閉部材 57）を動作させるための各種駆動源（第 2 始動口開閉ソレノイド 48 b、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 51 b、流路切替ソレノイド 52 b、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 57 b）を初期動作させるようになっているため、遊技機 1（遊技盤 5 のみ、盤面ユニット 500 のみの場合も含む）の工場出荷時や遊技店での入れ替え（遊技盤 5 のみ、盤面ユニット 500 のみの交換を含む）時において、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

【1728】

20

また、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているとき（開始前状態中）には、状態確認表示器 68 を除くメイン情報表示器 69（第 1 特別図柄表示器 60、第 2 特別図柄表示器 61、普通図柄表示器 62、第 1 特別図柄保留表示器 63、第 2 特別図柄保留表示器 64、普通図柄保留表示器 65、ラウンド数表示器 66、右打ち表示器 67）を非表示（非作動）の状態としているため、余計な処理負担を主制御基板 110 に与えないようにすることができると共に、各種駆動源の動作確認に集中させることが可能となる。

【1729】

また、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときに、設定変更中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための設定変更報知（設定確認中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための設定確認報知）を行うようになっているため、各種駆動源の動作確認を行うタイミングであることを遊技機 1 の動作確認を行う作業員（工員、遊技店員）に知らしめることができ、適切に動作確認を行わせることが可能となる。

30

【1730】

また、設定変更モード（設定確認モード）において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させるようになっているため、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において複数の状態を創設せずに済み、遊技機 1 の開発コストの低減（開発期間の短縮等）を図ることが可能となる。

【1731】

40

また、設定値確定操作（確認終了操作）があつて開始前状態が終了するときには、各種駆動源の作動時間が経過する前であっても即座に各種駆動源の作動を終了させるようになっているため、各種駆動源の初期動作が遊技可能状態に行われることがなくなり、遊技の進行に応じた各種駆動源の作動と混同してしまうような不都合を回避することが可能となる。

【1732】

また、遊技の進行制御が行われる前の開始前状態において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作を行い、遊技の進行制御が行われる遊技可能状態において遊技の結果に影響を与えない可動演出装置 73 の初期動作を行うようになっているため、2 種類の初期動作を順番に確認することができ、動作確認を適切に行うこ

50

とが可能となる。

【1733】

また、第1大入賞口開閉部材51や第2大入賞口開閉部材57を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、大入賞口LEDを消灯したままとしているため、大入賞口LEDからの光によって第1大入賞口開閉部材51や第2大入賞口開閉部材57の動作確認を行いにくくなるといった不都合を回避することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【1734】

また、第1大入賞口開閉部材51や第2大入賞口開閉部材57を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、第1大入賞口50や第2大入賞口が開放しているにも拘らず開放中信号を出力しないようになっていたため、余計な処理負担を主制御基板110に与えないようにすることができると共に、遊技機1から出力される情報を収集するホールコンピュータ等の情報収集装置が遊技の進行に応じない情報を収集してしまう等の不都合を回避することが可能となる。

【1735】

また、遊技機の電源ONから遊技の進行制御が開始されるまでは、情報表示器113に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示されない（性能情報の表示が規制される）ようになっているため、余計な処理負担を主制御基板110に与えないようにすることが可能となる。

【1736】

また、遊技の進行制御が開始された後に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示される（性能情報の表示が許容される）ようになっているため、遊技の進行制御が開始されているか否かの確認を行うことができると共に、性能情報が遊技に関するものであることを知らしめることが可能となる。

【1737】

また、設定変更モード中や設定確認モード中において、現在の設定値が表示されている7セグメント表示器113d以外の7セグメント表示器113a～113cにも性能情報を表示しないことで、現在の設定値を適切に報知することができ、遊技店側の利便性を確保することが可能となる。

【1738】

なお、設定変更モードにおける設定変更報知において、「設定変更中」の文字が表示される設定変更中画面を表示するようになっていたが、「設定変更中」の文字に加えて、各種駆動源の初期動作の目視確認を促す「駆動源初期動作中」又は「ソレノイドの動作を確認して下さい」の文字が表示される設定変更中画面を表示するようにしてもよい。

【1739】

（動作比較表）

図116を用いて、盤面ユニット500に設けられる各種駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）の各種動作タイミング（初期動作、大当たり遊技動作、小当たり遊技動作、通常遊技状態における補助遊技動作、時短遊技状態における補助遊技動作）における動作を比較する。

【1740】

第2始動口開閉ソレノイド48bの1回の駆動時間は、通常遊技状態中の補助遊技動作時よりも初期動作時の方が長くなっている。そのため、通常遊技状態中の補助遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1741】

第1大入賞口開閉ソレノイド51bの1回の駆動時間は、小当たり遊技動作時よりも初期動作時の方が長くなっている。そのため、第1大入賞口開閉ソレノイド51bが小当たり遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精

10

20

30

40

50

度を向上させることが可能となる。

【1742】

なお、初期動作時における第2始動口開閉ソレノイド48bの1回の駆動時間を、通常遊技状態中の補助遊技動作時における1回の駆動時間と同じ値又はほぼ同じ（類似）値にしてもよい。このようにすると、第2始動口開閉ソレノイド48bが通常遊技状態中の補助遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1743】

また、初期動作時における第2始動口開閉ソレノイド48bの1回の駆動時間を、通常遊技状態中の補助遊技動作時における1回の駆動時間よりも小さな値としてもよい。このようにすると、第2始動口開閉ソレノイド48bの初期動作時における確認時間を短縮することが可能となる。

【1744】

また、初期動作時における第2始動口開閉ソレノイド48bの1回の駆動時間を、時短遊技状態中の補助遊技動作時における1回の駆動時間と同じ値又はほぼ同じ（類似）値にしてもよい。このようにすると、第2始動口開閉ソレノイド48bが時短遊技状態中の補助遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1745】

また、初期動作時における第2始動口開閉ソレノイド48bの1回の駆動時間を、時短遊技状態中の補助遊技動作時における1回の駆動時間よりも大きな値としてもよい。このようにすると、第2始動口開閉ソレノイド48bが時短遊技状態中の補助遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1746】

また、初期動作時における第1大入賞口開閉ソレノイド51bの1回の駆動時間を、小当たり遊技動作時における第1大入賞口開閉ソレノイド51bの1回の駆動時間、総駆動時間と同じ値又はほぼ同じ（類似）値にしてもよい。このようにすると、第1大入賞口開閉ソレノイド51bが小当たり遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1747】

また、初期動作時における第1大入賞口開閉ソレノイド51bの1回の駆動時間を、小当たり遊技動作時における第1大入賞口開閉ソレノイド51bの1回の駆動時間よりも小さな値にしてもよい。このようにすると、第1大入賞口開閉ソレノイド51bの初期動作時における確認時間を短縮することが可能となる。

【1748】

また、初期動作時における流路切替ソレノイド52bの1回の駆動時間を、小当たり遊技動作時における流路切替ソレノイド52bの1回の駆動時間と同じ値又はほぼ同じ（類似）値にしてもよい。このようにすると、流路切替ソレノイド52bが小当たり遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1749】

また、初期動作時における流路切替ソレノイド52bの1回の駆動時間を、小当たり遊技動作時における流路切替ソレノイド52bの1回の駆動時間よりも大きな値にしてもよい。このようにすると、流路切替ソレノイド52bが小当たり遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1750】

また、初期動作時における第2大入賞口開閉ソレノイド57bの1回の駆動時間を、大当たり遊技動作（4R又は10R）時における1回の駆動時間と同じ値又はほぼ同じ（類

10

20

30

40

50

似) 値にしてもよい。このようにすると、第2大入賞口開閉ソレノイド57bが大当たり遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1751】

また、初期動作時における第2大入賞口開閉ソレノイド57bの1回の駆動時間を、大当たり遊技動作時における1回の駆動時間よりも大きな値としてもよい。このようにすると、第2大入賞口開閉ソレノイド57bが大当たり遊技動作を行うことができるか否かを初期動作時に確認することができ、動作確認の精度を向上させることが可能となる。

【1752】

(第2変形例)

以下、第5実施形態の第2変形例について、図117～図118を用いて具体的に説明する。なお、第2変形例では、設定変更機能や設定確認機能を搭載していない点、状態確認表示器68を有していない点、及び、RWMクリアスイッチ111aを再び操作するまでRWMクリア処理が継続する点で第5実施形態と相違するため、ここでは、第5実施形態との相違点のみ説明する。

【1753】

(主制御基板の初期設定処理)

図117を用いて、第2変形例における主制御基板110の初期設定処理(遊技用プログラム)を説明する。図117は、主制御基板110の初期設定処理を示すフローチャートである。

【1754】

メインCPU110aは、ステップS11において、全割込を禁止し、ステップS12において、内蔵レジスタの設定などのCPUの初期設定を行い、ステップS13において、他の制御基板の起動待ち処理を行う。具体的には、主制御基板110からのコマンドの取りこぼしが無いように、払出制御基板120や演出制御基板130が起動するのを1秒間に亘って待機する。

【1755】

メインCPU110aは、ステップS14において、メインRAM110cのRWM領域へのアクセスを許可し、ステップS15において、発射許可指定コマンドを払出制御基板120に送信する。これにより、払出制御部121によって発射装置26による遊技球の発射を許可するための処理が行われることになる。

【1756】

メインCPU110aは、ステップS16において、RWMクリア操作があったか否かを判定する。具体的には、RWMクリアスイッチ111aがON状態であるか否かを判定する。RWMクリア操作があった場合には、RWMクリア準備モードに移行するものとしてステップS23に処理を移し、RWMクリア操作がなかった場合には、ステップS17に処理を移す。

【1757】

メインCPU110aは、ステップS17において、メインRAM110cの遊技用RWM領域に電源復旧であることを示すバックアップフラグがセーブされているか否かを判定する。バックアップフラグがセーブされている場合には、電源復旧であるものとしてステップS18に処理を移し、バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電源投入であるものとしてステップS23に処理を移す。

【1758】

メインCPU110aは、ステップS18において、メインRAM110cの遊技用RWM領域のチェックサム(異常判定データ)を算出し、ステップS19において、チェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、メインRAM110cの遊技用RWM領域にセーブされているチェックサムと、ステップS18で算出したチェックサムが一致するか否かを判定する。チェックサムが正常である(RWM領域のデータに異常がない)場合には、ステップS20に処理を移し、チェックサムが正常でない(RWM領域のデ

10

20

30

40

50

ータに異常がある) 場合には、RWMクリア準備モードに移行するものとしてステップ S 2 3 に処理を移す。

【1759】

メインCPU110aは、ステップS20において、メインRAM110cの遊技用RWM領域にセーブされているバックアップフラグ及びチェックサムをクリア(0クリア)し、電源復旧時のRWM領域の設定を行う。これにより、遊技の進行状態(制御状態)が電源断前の状態に復帰(復旧)するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる。

【1760】

メインCPU110aは、ステップS21において、遊技の制御状態が復旧したこと及び停電発生前の遊技状態を示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板130に送信する。これにより、演出制御基板130では、遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを示す電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。

10

【1761】

メインCPU110aは、ステップS22において、その他のコマンド(後述する特別図柄記憶指定コマンド、普通図柄記憶指定コマンド等)を演出制御基板130に送信する。これにより、演出制御基板130では特図保留数を把握することが可能となると共に、画像表示装置に第1保留アイコンや第2保留アイコンを表示させるための処理が行われることになる。本処理を終了すると、ステップS30に処理を移す。

【1762】

20

メインCPU110aは、ステップS23において、RWMクリア準備指定コマンドを演出制御基板130に送信し、RWMクリア準備モードに移行する。これにより、演出制御基板130ではRWMクリア準備報知を行うための処理が行われることになる。

【1763】

「RWMクリア準備報知」とは、画像表示装置にRWMクリア準備中であることを認識させるためのクリア準備画面を表示したり、音声出力装置9から「再度RWMクリアスイッチを押して下さい」との報知音声を所定期間に亘って出力したりすることである。

【1764】

メインCPU110aは、ステップS24において、RWMクリア承認操作があったか否かを判定する。具体的には、RWMクリアスイッチ111aがON状態であるか否かを判定する。RWMクリア承認操作があった場合には、RWMクリア準備モードを終了させてRWMクリアを行うものとしてステップS25に処理を移し、RWMクリア承認操作がなかった場合には、ステップS24の処理を繰り返し行う。

30

【1765】

メインCPU110aは、ステップS25において、メインRAM110cの遊技用RWM領域を初期化(0クリア)する。これにより、遊技の進行状態が初期状態(遊技機1の出荷時の状態)に初期化されることになり、RWMクリア前の遊技用RWM領域のデータが引き継がれないことになる。

【1766】

メインCPU110aは、ステップS26において、RWMクリア信号(セキュリティ信号)の出力処理を行う。具体的には、遊技情報出力端子板90のセキュリティ信号端子からRWMクリアが行われたことを示すRWMクリア信号(セキュリティ信号)を出力するための処理を行う。

40

【1767】

メインCPU110aは、ステップS27において、駆動源初期動作処理(遊技用プログラム)を行う。具体的には、盤面ユニット500に設けられる各種駆動源(第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b)を初期動作させるための処理を行う。なお、各種駆動源の初期動作についての詳細は後述する。

【1768】

50

メインCPU110aは、ステップS28において、遊技の制御状態が初期化されたこと及び現在の遊技状態（ここでは通常遊技状態としての非時短遊技状態）を示す電源投入指定コマンドを払出制御基板120及び演出制御基板130に送信し、ステップS30に処理を移す。これにより、演出制御基板130では、遊技の制御状態が初期化されたこと示す電源投入報知を実行するための処理が行われることになる。

【1769】

メインCPU110aは、ステップS30において、タイマ割込（4ミリ秒）を発生させるためのCTC（カウンタタイマサーキット）を起動し、ステップS31において、全割込を許可することで遊技の進行制御を開始し、今回の初期設定処理を終了する。

【1770】

（RWMクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図118を用いて、RWMクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図118は、RWMクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【1771】

まず、T0のタイミングにおいて、遊技機1の電源がOFFとなっている。このとき、所定領域（第2始動口47、第1大入賞口50、特定領域53、第2大入賞口56）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（第2始動口開閉部材48、第1大入賞口開閉部材51、特定領域開閉部材52、第2大入賞口開閉部材57）を動作させるための各種駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）が停止した状態となっている。

【1772】

また、ラウンド遊技中において大入賞口（第1大入賞口50、第2大入賞口56）を所定態様で発光させることになる大入賞口LEDが消灯しており、メイン情報表示器69（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61、普通図柄表示器62、第1特別図柄保留表示器63、第2特別図柄保留表示器64、普通図柄保留表示器65、ラウンド数表示器66、右打ち表示器67）、第1画像表示装置70、及び、情報表示器113が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【1773】

T1のタイミングにおいて、遊技機1の電源がONしたときにRWMクリア操作（RWMクリアスイッチ111aがON）が行われると、主制御基板110ではRWMクリア準備モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、上述したRWMクリア準備報知が開始される。

【1774】

T2のタイミングにおいて、RWMクリア承認操作（RWMクリアスイッチ111aがON）が行われると、RWMクリア準備モードが終了して各種駆動源の初期動作が開始される。このとき、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知（初期動作中画面の表示、「ソレノイドの動作を確認して下さい」の初期動作確認音声の出力）が開始される。

【1775】

T3のタイミングにおいて、初期動作報知が開始されてから作動待機時間（ここでは7秒）が経過すると、各種駆動源の1回目の作動（駆動源＝ON）が開始され、T4のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

【1776】

T5のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の2回目の作動が開始され、T6のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

【1777】

10

20

30

40

50

T 7 のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは 0.512 秒）が経過すると、各種駆動源の 3 回目の作動が開始され、T 8 のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは 0.512 秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

【1778】

T 9 のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは 0.512 秒）が経過すると、各種駆動源の初期動作及び初期動作報知が終了し、主制御基板 110 では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。

【1779】

このとき、メイン情報表示器 69 での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御基板 130 によって制御される可動演出装置 73（第 1 可動部材 73a、第 2 可動部材 73b）の初期動作が開始されると共に、情報表示器 113 において全ての 7 セグメント表示器 113a～113d が全点灯して点灯確認が開始される。なお、可動演出装置 73 の初期動作は所定期間経過後に終了する。

【1780】

T 10 のタイミングにおいて、情報表示器 113 の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは 5 秒）が経過すると、7 セグメント表示器 113a～113d の全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（5 秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の 3 つの遊技区間からなる 4 つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【1781】

このように、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において、遊技の結果に影響を与える可動体（第 2 始動口開閉部材 48、第 1 大入賞口開閉部材 51、特定領域開閉部材 52、第 2 大入賞口開閉部材 57）を動作させるための各種駆動源（第 2 始動口開閉ソレノイド 48b、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 51b、流路切替ソレノイド 52b、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 57b）を初期動作させるようになっているため、遊技機 1（遊技盤 5 のみ、盤面ユニット 500 のみの場合も含む）の工場出荷時や遊技店での入れ替え（遊技盤 5 のみ、盤面ユニット 500 のみの交換を含む）時において、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

【1782】

また、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているとき（開始前状態中）には、メイン情報表示器 69（第 1 特別図柄表示器 60、第 2 特別図柄表示器 61、普通図柄表示器 62、第 1 特別図柄保留表示器 63、第 2 特別図柄保留表示器 64、普通図柄保留表示器 65、ラウンド数表示器 66、右打ち表示器 67）を非表示（非作動）の状態としているため、余計な処理負担を主制御基板 110 に与えないようにできると共に、各種駆動源の動作確認に集中させることが可能となる。

【1783】

また、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときに、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知を行うようになっているため、各種駆動源の動作確認を行うタイミングであることを遊技機 1 の動作確認を行う作業員（工員、遊技店員）に知らしめることができ、適切に動作確認を行わせることが可能となる。

【1784】

また、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態であっても、RWM クリア準備モードが終了した後に遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させるようになっているため、RWM クリア承認操作を行いながら各種駆動源の動作確認を行うといった複雑なことせずに済み、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【1785】

また、RWMクリア準備モードが終了した後に作動待機時間を経ってから遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の作動が開始されるようになっているため、RWMクリア承認操作が終了してから各種駆動源の動作確認を行うまでの時間的余裕を持たせることができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【1786】

また、第1大入賞口開閉部材51や第2大入賞口開閉部材57を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、大入賞口LEDを消灯したままとしているため、大入賞口LEDからの光によって第1大入賞口開閉部材51や第2大入賞口開閉部材57の動作確認を行いにくくなるといった不都合を回避することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【1787】

また、遊技の進行制御が行われる前の開始前状態において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作を行い、遊技の進行制御が行われる遊技可能状態において遊技の結果に影響を与えない可動演出装置73の初期動作を行うようになっているため、2種類の初期動作を順番に確認することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【1788】

また、第1大入賞口開閉部材51や第2大入賞口開閉部材57を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、第1大入賞口50や第2大入賞口が開放しているにも拘らず開放中信号を出力しないようになっているため、余計な処理負担を主制御基板110に与えないようにすることができると共に、遊技機1から出力される情報を収集するホールコンピュータ等の情報収集装置が遊技の進行に応じない情報を収集してしまう等の不都合を回避することが可能となる。

【1789】

また、遊技機の電源ONから遊技の進行制御が開始されるまでは、情報表示器113に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示されない（性能情報の表示が規制される）ようになっているため、余計な処理負担を主制御基板110に与えないようにすることが可能となる。

【1790】

また、遊技の進行制御が開始された後に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示される（性能情報の表示が許容される）ようになっているため、遊技の進行制御が開始されているか否かの確認を行うことができると共に、性能情報が遊技に関するものであることを知らしめることが可能となる。

【1791】

なお、第2変形例における盤面ユニット500に設けられる各種駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）の各種動作タイミング（初期動作、大当たり遊技動作、小当たり遊技動作、通常遊技状態における補助遊技動作、時短遊技状態における補助遊技動作）における動作比較については、図112に示した動作比較表と同じであるため、ここでの説明は省略する。

【1792】

（第3変形例）

以下、第5実施形態の第3変形例について、図119～図120を用いて具体的に説明する。なお、第3変形例では、設定変更機能や設定確認機能を搭載していない点、及び、RWMクリアスイッチ111aを再び操作するまでRWMクリア処理が継続する点で第5実施形態と相違し、RWMクリア準備モード中に駆動源初期動作処理を行う点で第2変形例とする。

【1793】

（主制御基板の初期設定処理）

図119を用いて、第3変形例における主制御基板110の初期設定処理（遊技用プロ

10

20

30

40

50

グラム)を説明する。図119は、主制御基板110の初期設定処理を示すフローチャートである。

ここでは、図117に示した第2変形例における主制御基板の初期設定処理と一致する箇所については同一の符号を付して説明を省略し、異なる箇所周辺についてのみ説明する。

【1794】

メインCPU110aは、ステップS24において、駆動源初期動作処理(遊技用プログラム)を実行する。具体的には、盤面ユニット500に設けられるとともに遊技の進行に応じて主制御基板110が作動させることになる各種駆動源(第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b)をRWMクリア準備モードが終了するまで初期動作させるための処理を行う。なお、RWMクリア準備モード中における各種駆動源の初期動作についての詳細は後述する。本処理を終了すると、ステップS25に処理を移す。

10

【1795】

メインCPU110aは、ステップS25において、RWMクリア承認操作があったか否かを判定する。具体的には、RWMクリアスイッチ111aがON状態であるか否かを判定する。RWMクリア承認操作があった場合には、RWMクリア準備モードを終了させてRWMクリアを行うものとしてステップS26に処理を移し、RWMクリア承認操作がなかった場合には、ステップS24に処理を移す。

【1796】

メインCPU110aは、ステップS26において、各種駆動源の初期動作を停止させるための処理を行い、ステップS27において、メインRAM110cの遊技用RWM領域を初期化(0クリア)する。これにより、遊技の進行状態が初期状態(遊技機1の出荷時の状態)に初期化されることになり、RWMクリア前の遊技用RWM領域のデータが引き継がれないことになる。

20

【1797】

メインCPU110aは、ステップS28において、RWMクリア信号(セキュリティ信号)の出力処理を行う。具体的には、遊技情報出力端子板90のセキュリティ信号端子からRWMクリアが行われたことを示すRWMクリア信号(セキュリティ信号)を出力するための処理を行う。

30

【1798】

メインCPU110aは、ステップS29において、遊技の制御状態が初期化されたこと及び現在の遊技状態(ここでは通常遊技状態としての非時短遊技状態)を示す電源投入指定コマンドを払出制御基板120及び演出制御基板130に送信し、ステップS30に処理を移す。これにより、演出制御基板130では、遊技の制御状態が初期化されたこと示す電源投入報知を実行するための処理が行われることになる。

【1799】

(RWMクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例)

図120を用いて、RWMクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図120は、RWMクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

40

【1800】

まず、T0のタイミングにおいて、遊技機1の電源がOFFとなっている。このとき、所定領域(第2始動口47、第1大入賞口50、特定領域53、第2大入賞口56)に遊技球が入球するか否か(入球難易度)を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体(第2始動口開閉部材48、第1大入賞口開閉部材51、特定領域開閉部材52、第2大入賞口開閉部材57)を動作させるための各種駆動源(第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b)が停止した状態となっている。

【1801】

50

また、ラウンド遊技中において大入賞口（第1大入賞口50、第2大入賞口56）を所定態様で発光させることになる大入賞口LEDが消灯しており、メイン情報表示器69（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61、普通図柄表示器62、第1特別図柄保留表示器63、第2特別図柄保留表示器64、普通図柄保留表示器65、ラウンド数表示器66、右打ち表示器67）、第1画像表示装置70、及び、情報表示器113が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【1802】

T1のタイミングにおいて、遊技機1の電源がONしたときにRWMクリア操作（RWMクリアスイッチ111aがON）が行われると、主制御基板110ではRWMクリア準備モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。

10

【1803】

このとき、各種駆動源の初期動作として作動（駆動源＝ON）が開始される。また、RWMクリア準備中であること及び各種駆動源の動作確認を促すためのRWMクリア準備報知（クリア準備画面の表示、「再度RWMクリアスイッチを押してください」の報知音声と「ソレノイドの動作を確認して下さい」の初期動作確認音声の交互出力）が開始される。

【1804】

T2のタイミングにおいて、各種駆動源の作動開始から作動時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）し、以降はT3のタイミング～T10のタイミングまで各種駆動源の作動と停止が繰り返される。

20

【1805】

T10のタイミングにおいて、T9のタイミングから開始された各種駆動源の作動時間が経過していない状態でRWMクリア承認操作（RWMクリアスイッチ111aがON）が行われると、RWMクリア準備モード及びRWMクリア準備報知が終了すると共に、即座に各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）して各種駆動源の初期動作が終了し、主制御基板110では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。

【1806】

このとき、メイン情報表示器69での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御基板130によって制御される可動演出装置73（第1可動部材73a、第2可動部材73b）の初期動作が開始されると共に、情報表示器113において全ての7セグメント表示器113a～113dが全点灯して点灯確認が開始される。なお、可動演出装置73の初期動作は所定期間経過後に終了する。

30

【1807】

T11のタイミングにおいて、情報表示器113の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは5秒）が経過すると、7セグメント表示器113a～113dの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（5秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の3つの遊技区間からなる4つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【1808】

このように、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において、遊技の結果に影響を与える可動体（第2始動口開閉部材48、第1大入賞口開閉部材51、特定領域開閉部材52、第2大入賞口開閉部材57）を動作させるための各種駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）を初期動作させるようになっているため、遊技機1（遊技盤5のみ、盤面ユニット500のみの場合も含む）の工場出荷時や遊技店での入れ替え（遊技盤5のみ、盤面ユニット500のみの交換を含む）時において、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

40

【1809】

また、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させ

50

ているとき（開始前状態中）には、メイン情報表示器 6 9（第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1、普通図柄表示器 6 2、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、第 2 特別図柄保留表示器 6 4、普通図柄保留表示器 6 5、ラウンド数表示器 6 6、右打ち表示器 6 7）を非表示（非作動）の状態としているため、余計な処理負担を主制御基板 1 1 0 に与えないようにすることができると共に、各種駆動源の動作確認に集中させることが可能となる。

【1 8 1 0】

また、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときに、RWM クリア準備中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための RWM クリア準備報知を行うようになっていたため、各種駆動源の動作確認を行うタイミングであることを遊技機 1 の動作確認を行う作業員（工員、遊技店員）に知らしめることができ、適切に動作確認を行わせることが可能となる。

10

【1 8 1 1】

また、RWM クリア準備モードにおいて遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させるようになっていたため、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において複数の状態を創設せずに済み、遊技機 1 の開発コストの低減（開発期間の短縮等）を図ることが可能となる。

【1 8 1 2】

また、RWM クリア承認操作があつて開始前状態が終了するときには、各種駆動源の作動時間が経過する前であっても即座に各種駆動源の作動を終了させるようになっていたため、各種駆動源の初期動作が遊技可能状態に行われることがなくなり、遊技の進行に応じた各種駆動源の作動と混同してしまうような不都合を回避することが可能となる。

20

【1 8 1 3】

また、遊技の進行制御が行われる前の開始前状態において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作を行い、遊技の進行制御が行われる遊技可能状態において遊技の結果に影響を与えない可動演出装置 7 3 の初期動作を行うようになっていたため、2 種類の初期動作を順番に確認することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【1 8 1 4】

また、本変形例によれば、第 1 大入賞口開閉部材 5 1 や第 2 大入賞口開閉部材 5 7 を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、大入賞口 LED を消灯したままとしているため、大入賞口 LED からの光によって第 1 大入賞口開閉部材 5 1 や第 2 大入賞口開閉部材 5 7 の動作確認を行いにくくなるといった不都合を回避することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

30

【1 8 1 5】

また、第 1 大入賞口開閉部材 5 1 や第 2 大入賞口開閉部材 5 7 を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、第 1 大入賞口 5 0 や第 2 大入賞口が開放しているにも拘らず開放中信号を出力しないようになっていたため、余計な処理負担を主制御基板 1 1 0 に与えないようにすることができると共に、遊技機 1 から出力される情報を収集するホールコンピュータ等の情報収集装置が遊技の進行に応じない情報を収集してしまう等の不都合を回避することが可能となる。

40

【1 8 1 6】

また、遊技機の電源 ON から遊技の進行制御が開始されるまでは、情報表示器 1 1 3 に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示されない（性能情報の表示が規制される）ようになっているため、余計な処理負担を主制御基板 1 1 0 に与えないようにすることが可能となる。

【1 8 1 7】

また、遊技の進行制御が開始された後に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示される（性能情報の表示が許容される）ようになっているため、遊技の進行制御が開始されているか否かの確認を行うことができると共に、性能情報が遊技に関するものであることを

50

知らしめることが可能となる。

【1818】

なお、RWMクリア準備モードにおけるRWMクリア準備報知において、「RWMクリア準備中」の文字が表示されるクリア準備画面を表示するようになっていたが、「RWMクリア準備中」の文字に加えて、各種駆動源の初期動作の目視確認を促す「駆動源初期動作中」又は「ソレノイドの動作を確認して下さい」の文字が表示されるクリア準備画面を表示するようにしてもよい。

【1819】

なお、盤面ユニット500に設けられる各種駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）の各種動作タイミング（初期動作、大当たり遊技動作、小当たり遊技動作、通常遊技状態における補助遊技動作、時短遊技状態における補助遊技動作）における動作比較については、図116に示した動作比較表と同じであるため、ここでの説明は省略する。

【1820】

（第4変形例）

以下、第5実施形態の第4変形例について、図121～図122を用いて具体的に説明する。なお、第4変形例では、設定変更機能や設定確認機能を搭載していない点で第5実施形態と相違し、RWMクリア準備モードを経ずにRWMクリアが行われる点で第2変形例と相違するため、ここでは、第5実施形態及び第2変形例との相違点のみ説明する。

【1821】

（主制御基板の初期設定処理）

図121を用いて、第4変形例における主制御基板110の初期設定処理（遊技用プログラム）を説明する。図121は、主制御基板110の初期設定処理を示すフローチャートである。

ここでは、図117に示した第2変形例における主制御基板の初期設定処理と一致する箇所については同一の符号を付して説明を省略し、異なる箇所周辺についてのみ説明する。

【1822】

メインCPU110aは、ステップS23において、メインRAM110cの遊技用RWM領域を初期化（0クリア）する。これにより、遊技の進行状態が初期状態（遊技機1の出荷時の状態）に初期化されることになり、RWMクリア前の遊技用RWM領域のデータが引き継がれないことになる。

【1823】

メインCPU110aは、ステップS24において、RWMクリア信号（セキュリティ信号）の出力処理を行う。具体的には、遊技情報出力端子板90のセキュリティ信号端子からRWMクリアが行われたことを示すRWMクリア信号（セキュリティ信号）を出力するための処理を行う。

【1824】

メインCPU110aは、ステップS25において、駆動源初期動作処理（遊技用プログラム）を実行する。具体的には、盤面ユニット500に設けられるとともに遊技の進行に応じて主制御基板110が作動させることになる各種駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）を所定期間に亘って初期動作させるための処理を行う。なお、各種駆動源の初期動作についての詳細は後述する。

【1825】

メインCPU110aは、ステップS26において、遊技の制御状態が初期化されたこと及び現在の遊技状態（ここでは通常遊技状態としての非時短遊技状態）を示す電源投入指定コマンドを払出制御基板120及び演出制御基板130に送信し、ステップS30に処理を移す。これにより、演出制御基板130では、遊技の制御状態が初期化されたこと

示す電源投入報知を実行するための処理が行われることになる。

【1826】

(RWMクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例)

図122を用いて、RWMクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図122は、RWMクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【1827】

まず、T0のタイミングにおいて、遊技機1の電源がOFFとなっている。このとき、所定領域(第2始動口47、第1大入賞口50、特定領域53、第2大入賞口56)に遊技球が入球するか否か(入球難易度)を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体(第2始動口開閉部材48、第1大入賞口開閉部材51、特定領域開閉部材52、第2大入賞口開閉部材57)を動作させるための各種駆動源(第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b)が停止した状態となっている。

10

【1828】

また、ラウンド遊技中において大入賞口(第1大入賞口50、第2大入賞口56)を所定態様で発光させることになる大入賞口LEDが消灯しており、メイン情報表示器69(第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61、普通図柄表示器62、第1特別図柄保留表示器63、第2特別図柄保留表示器64、普通図柄保留表示器65、ラウンド数表示器66、右打ち表示器67)、第1画像表示装置70、及び、情報表示器113が非表示(非作動、消灯、消去)の状態となっている。

20

【1829】

T1のタイミングにおいて、遊技機1の電源がONしたときにRWMクリア操作(RWMクリアスイッチ111aがON)が行われると、主制御基板110ではRWMクリアが行われて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知(初期動作中画面の表示、「ソレノイドの動作を確認して下さい」の初期動作確認音声の出力)が開始される。

【1830】

T2のタイミングにおいて、初期動作報知が開始されてから作動待機時間(ここでは7秒)が経過すると、各種駆動源の1回目の作動(駆動源=ON)が開始され、T3のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間(ここでは0.512秒)が経過すると、各種駆動源の作動が停止(駆動源=OFF)する。

30

【1831】

T4のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間(ここでは0.512秒)が経過すると、各種駆動源の2回目の作動が開始され、T5のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間(ここでは0.512秒)が経過すると、各種駆動源の作動が停止(駆動源=OFF)する。

【1832】

T6のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間(ここでは0.512秒)が経過すると、各種駆動源の3回目の作動が開始され、T7のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間(ここでは0.512秒)が経過すると、各種駆動源の作動が停止(駆動源=OFF)する。

40

【1833】

T8のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間(ここでは0.512秒)が経過すると、各種駆動源の初期動作及び初期動作報知が終了し、主制御基板110では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。

【1834】

このとき、メイン情報表示器69での各種表示(特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等)が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御基板130によって制御される可動演出装置73(第1可動部

50

材 7 3 a、第 2 可動部材 7 3 b) の初期動作が開始されると共に、情報表示器 1 1 3 において全ての 7 セグメント表示器 1 1 3 a ~ 1 1 3 d が全点灯して点灯確認が開始される。なお、可動演出装置 7 3 の初期動作は所定期間経過後に終了する。

【 1 8 3 5 】

T 9 のタイミングにおいて、情報表示器 1 1 3 の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは 5 秒）が経過すると、7 セグメント表示器 1 1 3 a ~ 1 1 3 d の全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（5 秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の 3 つの遊技区間からなる 4 つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【 1 8 3 6 】

このように、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において、遊技の結果に影響を与える可動体（第 2 始動口開閉部材 4 8、第 1 大入賞口開閉部材 5 1、特定領域開閉部材 5 2、第 2 大入賞口開閉部材 5 7）を動作させるための各種駆動源（第 2 始動口開閉ソレノイド 4 8 b、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b、流路切替ソレノイド 5 2 b、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 5 7 b）を初期動作させるようになっているため、遊技機 1（遊技盤 5 のみ、盤面ユニット 5 0 0 のみの場合も含む）の工場出荷時や遊技店での入れ替え（遊技盤 5 のみ、盤面ユニット 5 0 0 のみの交換を含む）時において、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

【 1 8 3 7 】

また、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているとき（開始前状態中）には、メイン情報表示器 6 9（第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1、普通図柄表示器 6 2、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、第 2 特別図柄保留表示器 6 4、普通図柄保留表示器 6 5、ラウンド数表示器 6 6、右打ち表示器 6 7）を非表示（非作動）の状態としているため、余計な処理負担を主制御基板 1 1 0 に与えないようにすることができると共に、各種駆動源の動作確認に集中させることが可能となる。

【 1 8 3 8 】

また、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときに、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知を行うようになっているため、各種駆動源の動作確認を行うタイミングであることを遊技機 1 の動作確認を行う作業者（工員、遊技店員）に知らしめることができ、適切に動作確認を行わせることが可能となる。

【 1 8 3 9 】

また、本変形例によれば、RWM クリア操作が行われた後に作動待機時間を経ってから遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の作動が開始されるようになっているため、RWM クリア操作が終了してから各種駆動源の動作確認を行うまでの時間的余裕を持たせることができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【 1 8 4 0 】

また、第 1 大入賞口開閉部材 5 1 や第 2 大入賞口開閉部材 5 7 を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、大入賞口 LED を消灯したままとしているため、大入賞口 LED からの光によって第 1 大入賞口開閉部材 5 1 や第 2 大入賞口開閉部材 5 7 の動作確認を行いくるるといった不都合を回避することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【 1 8 4 1 】

また、遊技の進行制御が行われる前の開始前状態において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作を行い、遊技の進行制御が行われる遊技可能状態において遊技の結果に影響を与えない可動演出装置 7 3 の初期動作を行うようになっているため、2 種類の初期動作を順番に確認することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【 1 8 4 2 】

10

20

30

40

50

また、第1大入賞口開閉部材51や第2大入賞口開閉部材57を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、第1大入賞口50や第2大入賞口が開放しているにも拘らず上述した開放中信号を出力しないようになっているため、余計な処理負担を主制御基板110に与えないようにすることができると共に、遊技機1から出力される情報を収集するホールコンピュータ等の情報収集装置が遊技の進行に応じない情報を収集してしまう等の不都合を回避することが可能となる。

【1843】

また、遊技機の電源ONから遊技の進行制御が開始されるまでは、情報表示器113に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示されない（性能情報の表示が規制される）ようになっているため、余計な処理負担を主制御基板110に与えないようにすることが可能となる。

10

【1844】

また、遊技の進行制御が開始された後に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示される（性能情報の表示が許容される）ようになっているため、遊技の進行制御が開始されているか否かの確認を行うことができると共に、性能情報が遊技に関するものであることを知らしめることが可能となる。

【1845】

なお、盤面ユニット500に設けられる各種駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）の各種動作タイミング（初期動作、大当たり遊技動作、小当たり遊技動作、通常遊技状態における補助遊技動作、時短遊技状態における補助遊技動作）における動作比較については、図112に示した動作比較表と同じであるため、ここでの説明は省略する。

20

【1846】

（通常時短遊技状態が発生する場合のタイミングチャート）

図123は、通常時短遊技状態が発生する場合のタイミングチャートである。

【1847】

まず、T1のタイミングにおいて、大当たりとなる特別図柄の変動表示が開始される。このとき、通常遊技状態となっているため、通常ベース値を算出するための通常中払出数及び通常中アウト数や、遊技区間を設定するための総アウト数といった全ての情報集計（計数）が実行されている。

30

【1848】

次に、T2のタイミングにおいて、当たりとなる普通図柄の変動表示が開始される。この変動表示では、非時短状態用の比較的長い普通図柄変動パターン（変動時間が60秒または80秒）による変動表示が行われる。

【1849】

その後、T3のタイミングにおいて、特別図柄の停止表示が開始され、T4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間N（大当たり用の0.5秒）が経過すると、大当たり遊技（オープニング）が開始され、右打ち表示器67が点灯すると共に、大当たり遊技中であることを示す特別遊技信号及び通常遊技状態よりも遊技者にとって有利となる有利状態であることを示す有利状態信号の出力が開始される。また、通常ベース値を算出するための通常中払出数や通常中アウト数の集計（計数）が停止し、遊技区間を設定するための総アウト数の集計（計数）が継続する（通常ベース値の算出や通常ベース値の表示も継続する）。

40

【1850】

そして、T5のタイミングにおいて、普通図柄の停止表示が開始され、T6のタイミングにおいて、普通図柄の停止時間が経過すると、補助遊技が開始されるが、普通図柄の変動表示が通常遊技状態中に開始されたため、非時短状態用の短い開放時間で第2始動口47が開放することになる。

【1851】

50

また、T 7 のタイミングにおいて、補助遊技が終了して当たりとなる普通図柄の変動表示が開始される。この変動表示は、大当たり遊技（低確非時短遊技状態）中に開始されたため、非時短状態用の比較的長い普図変動パターン（変動時間が60秒または80秒）による変動表示が行われる。

【1852】

次に、T 8 のタイミングにおいて、普通図柄の停止表示が開始され、T 9 のタイミングにおいて、普通図柄の停止時間が経過すると、補助遊技が開始されるが、普通図柄の変動表示が大当たり遊技中に開始されたため、非時短状態用の短い開放時間で第2始動口47が開放することになる。

【1853】

その後、T 10 のタイミングにおいて、補助遊技が終了して普通図柄の変動表示が開始される。この変動表示、大当たり遊技中に開始されたため、非時短状態用の比較的長い普図変動パターンで行われる。そして、T 11 のタイミングにおいて、大当たり遊技（エンディング）が終了すると、通常時短遊技状態が開始され、特別遊技信号の出力が停止される。

【1854】

また、T 12 のタイミングにおいて、普通図柄の停止表示が開始され、T 13 のタイミングにおいて、普通図柄の停止時間が経過すると、補助遊技が開始されるが、普通図柄の変動表示が大当たり遊技中（低確非時短遊技状態）中に開始されたため、非時短状態用の短い開放時間で第2始動口47が開放することになる。

【1855】

次に、T 14 のタイミングにおいて、補助遊技が終了して当たりとなる普通図柄の変動表示が開始される。この変動表示は、通常時短遊技状態中に開始されたため、時短状態用の比較的短い普図変動パターンで行われる。

【1856】

その後、T 15 のタイミングにおいて、普通図柄の停止表示が開始され、T 16 のタイミングにおいて、普通図柄の停止時間が経過すると、補助遊技が開始されるが、普通図柄の変動表示が通常時短遊技状態中に開始されたため、時短状態用の長い開放時間で第2始動口47が開放することになる。そして、T 16 のタイミングにおいて、補助遊技が終了すると、当たりとなる普通図柄の変動表示が開始される。

【1857】

ここでは、普通図柄の変動表示中に通常時短遊技状態が発生する例を示したが、普通図柄の停止表示中や補助遊技中に通常時短遊技状態が発生した場合であっても、次の普通図柄の変動表示から時短状態用の比較的短い普図変動パターンによる変動表示が行われることになる。

【1858】

このように、通常時短遊技状態が発生する場合には、大当たりとなる特別図柄の停止表示が終了してから所定期間経過後（大当たり遊技の終了後）に通常時短遊技状態が発生するようになっている。そのため、大当たり遊技中に遊技者が過度に有利となることを抑制でき、遊技店側と遊技者側の利益バランスを確保することが可能となる。

【1859】

また、通常時短遊技状態（低確時短遊技状態）が発生する場合には、通常時短遊技状態が発生する所定期間前（ハズレ特別図柄の停止時間が経過して低確時短遊技状態である大当たり遊技が開始されるとき）から右打ち表示器67を点灯させるようになっている。そのため、通常時短遊技状態が発生することに関連して遊技者が不利益を被ることを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1860】

また、通常時短遊技状態（低確時短遊技状態）が発生する場合には、通常時短遊技状態が発生する所定期間前（ハズレ特別図柄の停止時間が経過して低確時短遊技状態である大当たり遊技が開始されるとき）から、通常ベース値を算出するための通常中払出数及び通

10

20

30

40

50

常中アウト数の集計（計数）を停止（中断）するようになっている。そのため、適正な通常ベース値を算出することができ、表示される通常ベース値から遊技機の性能を正確に把握することが可能となる。

【1861】

また、通常ベース値を算出するための通常中払出数及び通常中アウト数の集計（計数）を停止（中断）している間であっても、通常ベース値の算出や通常ベース値の表示が継続されるため、表示される通常ベース値から遊技機の性能を正確に把握することが可能となる。

【1862】

また、通常時短遊技状態（低確時短遊技状態）が発生する場合には、通常時短遊技状態が発生する所定期間前（低確時短遊技状態である大当たり遊技の開始時）から、有利状態信号を出力するようになっている。そのため、有利状態となっている期間にわたって正確に有利状態信号を出力することができ、外部で遊技機の状態を正確に把握することが可能となる。

10

【1863】

また、普通図柄の変動表示中に通常時短遊技状態が発生する場合には、補助遊技が実行されるか否かに拘らず、次の普通図柄の変動表示から時短状態用の比較的短い普図変動パターンによる変動表示が行われるようになっている。そのため、通常時短遊技状態が発生したことによって普通図柄の変動表示の制御を途中で変更するといった複雑な処理を行わずに済み、処理負担を軽減することが可能となる。

20

【1864】

また、補助遊技の実行中に通常時短遊技状態が発生する場合には、次の普通図柄の変動表示から時短状態用の比較的短い普図変動パターンによる変動表示が行われ、次の補助遊技から時短状態用の長い開放時間で第2始動口47が開放することになる。そのため、通常時短遊技状態が発生したことによって普通図柄の変動表示の制御や補助遊技の制御を途中で変更するといった複雑な処理を行わずに済み、処理負担を軽減することが可能となる。

【1865】

（通常時短遊技状態が終了する場合のタイミングチャート）

図124は、通常時短遊技状態が終了する場合のタイミングチャートである。

30

【1866】

まず、T1のタイミングにおいて、通常時短遊技状態での最終回となる特別図柄の変動表示、つまり、ハズレとなる特別図柄の変動表示が開始される。このとき、通常時短遊技状態となっているため、右打ち表示器67が点灯しており、有利状態信号が出力されている。また、通常時短遊技状態となっているため、通常ベース値を算出するための通常中払出数及び通常中アウト数の情報集計（計数）が停止（中断）している一方、遊技区間を設定するための総アウト数の情報集計（計数）が実行されている。

【1867】

次に、T2のタイミングにおいて、当たりとなる普通図柄の変動表示が開始される。この変動表示は、通常時短遊技状態中に開始されたため、時短状態用の比較的短い普図変動パターンで行われる。

40

【1868】

そして、T3のタイミングにおいて、普通図柄の停止表示が開始され、T4のタイミングにおいて、普通図柄の停止時間が経過すると、補助遊技が開始されるが、普通図柄の変動表示が通常時短遊技状態中に開始されたため、時短状態用の長い開放時間で第2始動口47が開放することになる。

【1869】

その後、T5のタイミングにおいて、補助遊技が終了すると、当たりとなる普通図柄の変動表示が開始される。この変動表示は、時短状態中に開始されたため、時短状態用の比較的短い普図変動パターンで行われる。

50

【1870】

また、T6のタイミングにおいて、普通図柄の停止表示が開始され、T7のタイミングにおいて、普通図柄の停止時間が経過すると、補助遊技が開始されるが、普通図柄の変動表示が通常時短遊技状態中に開始されたため、時短状態用の長い開放時間で第2始動口47が開放することになる。

【1871】

次に、T8のタイミングにおいて、補助遊技が終了すると、当たりとなる普通図柄の変動表示が開始される。この変動表示は、通常時短遊技状態中に開始されたため、時短状態用の比較的短い普図変動パターンで行われる。そして、T9のタイミングにおいて、特別図柄の停止表示が開始されると、通常時短遊技状態が終了して通常遊技状態が開始され、右打ち表示器67が消灯すると共に、有利状態信号の出力が停止される。また、通常遊技状態となったため、通常ベース値を算出するための通常中払出数及び通常中アウト数の集計（計数）が再開する。また、普通図柄の停止表示が開始される。

10

【1872】

その後、T10のタイミングにおいて、普通図柄の停止時間が経過して補助遊技が開始されるが、普通図柄の変動表示が通常時短遊技状態中に開始されたため、時短状態用の長い開放時間で第2始動口47が開放することになる。

【1873】

そして、T11のタイミングにおいて、補助遊技が終了すると、当たりとなる普通図柄の変動表示が開始される。この変動表示は、通常遊技状態中に開始されたため、非時短状態用の比較的長い普図変動パターン（変動時間が60秒または80秒）による変動表示が行われる。

20

【1874】

その後、T12のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間M（時短終了時の8.0秒）が経過すると、次のハズレとなる特別図柄の変動表示が開始される。そして、T13のタイミングにおいて、普通図柄の停止表示が開示され、T14のタイミングにおいて、普通図柄の停止時間が経過すると、補助遊技が開始されるが、普通図柄の変動表示が通常遊技状態中に開始されたため、非時短状態用の長い開放時間で第2始動口47が開放することになる。そして、T15のタイミングにおいて、補助遊技が終了すると、当たりとなる普通図柄の変動表示が開始される。

30

【1875】

ここでは、普通図柄の停止表示中に通常時短遊技状態が終了する例を示したが、普通図柄の変動表示中や補助遊技中に通常時短遊技状態が終了する場合であっても、次の普通図柄の変動表示から非時短状態用の比較的長い普図変動パターン（変動時間が60秒または80秒）による変動表示が行われる。

【1876】

また、通常時短遊技状態の開始から規定回数目の特別図柄の変動表示においてハズレ特別図柄が停止表示されて通常時短遊技状態が終了することになるため、右打ち表示器67が消灯して有利状態信号の出力が停止されると共に、通常ベース値を算出するための通常中払出数や通常中アウト数の集計（計数）が再開される。

40

【1877】

このように、通常時短遊技状態の開始から規定回数目の特別図柄の変動表示の結果として、ハズレ特別図柄が停止表示されると、遊技者に有利な通常時短遊技状態が終了するようになっている。そのため、遊技店側と遊技者側の利益バランスを確保して通常時短遊技状態という従来にない遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1878】

また、通常時短遊技状態の開始から規定回数目の特別図柄の変動表示の結果として、ハズレ特別図柄が停止表示されると、通常時短遊技状態が終了して右打ち表示器67が消灯するようになっている。そのため、通常時短遊技状態が終了することに関連して遊技者が

50

不利益を被ることを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1879】

また、通常時短遊技状態の開始から規定回数目の特別図柄の変動表示の結果として、ハズレ特別図柄が停止表示されると、通常時短遊技状態が終了して通常ベース値を算出するための通常中払出数及び通常中アウト数の集計（計数）を再開が再開されるようになっている。そのため、適正な通常ベース値を算出することができ、表示される通常ベース値から遊技機の性能を正確に把握することが可能となる。

【1880】

また、通常時短遊技状態の開始から規定回数目の特別図柄の変動表示の結果として、ハズレ特別図柄が停止表示されると、通常時短遊技状態が終了して有利状態信号の出力を停止するようになっている。そのため、有利状態となっている期間にわたって正確に有利状態信号を出力することができ、外部で遊技機の状態を正確に把握することが可能となる。

【1881】

また、普通図柄の変動表示中に通常時短遊技状態が終了する場合には、補助遊技が実行されるか否かに拘らず、次の普通図柄の変動表示から非時短状態用の比較的長い普図変動パターンによる変動表示が行われるようになっている。そのため、通常時短遊技状態が終了したことによって普通図柄の変動表示の制御を途中で変更するといった複雑な処理を行わずに済み、処理負担を軽減することが可能となる。

【1882】

また、補助遊技の実行中に通常時短遊技状態が発生する場合には、次の普通図柄の変動表示から時短状態用の比較的長い普図変動パターンによる変動表示が行われ、次の補助遊技から非時短状態用の短い開放時間で第2始動口47が開放することになる。そのため、通常時短遊技状態が発生したことによって普通図柄の変動表示の制御や補助遊技の制御を途中で変更するといった複雑な処理を行わずに済み、処理負担を軽減することが可能となる。

【1883】

（特殊時短遊技状態の開始前から終了後にかけてのタイミングチャート）

図125は、特別図柄の変動表示が規定回数（500回）に到達したことによる特殊時短遊技状態の開始前から終了後にかけてのタイミングチャートである。

【1884】

まず、T1のタイミングにおいて、所定条件の成立（RWMクリアを実行、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の0クリア）から規定回数（500回）目となるハズレとなる特別図柄の変動表示が開始される。また、T2のタイミングにおいて、当たりとなる普通図柄の変動表示が開始される。この変動表示では、非時短状態用の比較的長い普図変動パターン（変動時間が60秒または80秒）による変動表示が行われる。

【1885】

その後、T3のタイミングにおいて、特別図柄の停止表示が開始されると、客待ち状態であるか否かに拘らず特殊時短遊技状態が開始され、右打ち表示器67が点灯すると共に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利となる有利状態信号の出力が開始される。また、特殊時短遊技状態となったため、通常ベース値を算出するための通常中払出数及び通常中アウト数の集計（計数）が停止（中断）し、遊技区間を設定するための総アウト数の集計（計数）が継続される（通常ベース値の算出や通常ベース値の表示も継続する）。

【1886】

そして、T4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間N（通常の0.5秒）が経過すると、ハズレとなる特別図柄の変動表示が開始される。

【1887】

また、T5のタイミングにおいて、普通図柄の停止表示が開始され、T6のタイミングにおいて、普通図柄の停止時間が経過すると、補助遊技が開始されるが、普通図柄の変動表示が通常遊技状態中に開始されたため、非時短状態用の短い開放時間で第2始動口47が開放することになる。

【1888】

次に、T7のタイミングにおいて、補助遊技が終了して当たりとなる普通図柄の変動表示が開始される。この変動表示は、特殊時短遊技状態中に開始されたため、時短状態用の比較的短い普図変動パターンで行われる。

【1889】

そして、T8のタイミングにおいて、普通図柄の停止表示が開始され、T9のタイミングにおいて、普通図柄の停止時間が経過すると、補助遊技が開始されるが、普通図柄の変動表示が特殊時短遊技状態中に開始されたため、時短状態用の長い開放時間で第2始動口47が開放することになる。また、ハズレ特別図柄の停止表示が開始される。

【1890】

また、T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間N（ハズレ用の0.5秒）が経過すると、次のハズレとなる特別図柄の変動表示が開始される。また、T11のタイミングにおいて、補助遊技が終了して当たりとなる普通図柄の変動表示が開示される。この変動表示は、特殊時短遊技状態中に開始されたため、時短状態用の比較的短い普図変動パターンで行われる。

【1891】

その後、T12のタイミングにおいて、特殊時短遊技状態での最終回となる特別図柄の変動表示、つまり、ハズレとなる特別図柄の変動表示が開始される。また、普通図柄の停止時間が経過すると、補助遊技が開示されるが、普通図柄の変動表示が特殊時短遊技状態中に開始されたため、時短状態用の長い開放時間で第2始動口47が開放することになる。

【1892】

次に、T13のタイミングにおいて、補助遊技が終了して当たりとなる普通図柄の変動表示が開始される。この変動表示は、特殊時短遊技状態中に開始されたため、時短状態用の比較的短い普図変動パターンで行われる。

【1893】

そして、T14のタイミングにおいて、普通図柄の停止表示が開始され、T15のタイミングにおいて、普通図柄の停止時間が経過すると、補助遊技が開始されるが、普通図柄の変動表示が特殊時短遊技状態中に開始されたため、時短状態用の長い開放時間で第2始動口47が開放することになる。

【1894】

また、T16のタイミングにおいて、ハズレ特別図柄の停止表示（時短最終変動用のM）が開始されると、特殊時短遊技状態が終了して通常遊技状態が開始され、右打ち表示器67が消灯すると共に、有利状態信号の出力が停止される。また、通常遊技状態となったため、通常ベース値を算出するための通常中払出数及び通常中アウト数の集計が再開する。

【1895】

さらに、T17のタイミングにおいて、補助遊技が終了して当たりとなる普通図柄の変動表示が開始される。この変動表示は、通常遊技状態（非時短状態）中に開始されたため、非時短状態用の比較的長い普図変動パターンで行われる。

【1896】

また、T18のタイミングにおいて、ハズレ特別図柄の停止時間M（時短最終変動用の8.0秒）が経過すると、ハズレとなる特別図柄の変動表示が開始され、T19のタイミングにおいて、ハズレ特別図柄の停止表示が開始される。

【1897】

そして、T20のタイミングにおいて、ハズレとなる特別図柄の変動表示が開始される。また、補助遊技が終了して当たりとなる普通図柄の変動表示が開始される。この変動表示は、通常遊技状態（非時短状態）中に開始されたため、非時短状態用の比較的長い普図変動パターンで行われる。

【1898】

そして、T21のタイミングにおいて、普通図柄の停止時間が経過すると、補助遊技が開始されるが、普通図柄の変動表示が通常遊技状態中に開始されたため、非時短状態用の短い開放時間で第2始動口47が開放することになる。

【1899】

ここでは、普通図柄の変動表示中に特殊時短遊技状態が開始される例を示したが、普通図柄の停止表示中や補助遊技中に特殊時短遊技状態が発生した場合であっても、次の普通図柄の変動表示から時短状態用の比較的短い普図変動パターンによる変動表示が行われることになる。

【1900】

また、補助遊技の実行中に特殊時短遊技状態が終了する例を示したが、普通図柄の変動表示中や普通図柄の停止表示中に特殊時短遊技状態が終了した場合であっても、次に実行される普通図柄の変動表示から非時短状態用の比較的長い普図変動パターンによる変動表示が行われることになる。

【1901】

なお、特殊時短遊技状態での最終回となる特別図柄の変動表示がハズレとなる例を示したが、小当たりとなる場合であっても、次に実行される普通図柄の変動表示から非時短状態用の比較的長い普図変動パターンによる変動表示が行われることになる。

【1902】

このように、所定条件の成立（RWMクリアを実行、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の0クリア）から規定回数（500回）目となる特別図柄の変動表示の結果として、ハズレ特別図柄が停止表示されると、客待ち状態であるか否かに拘らず、遊技者に有利な特殊時短遊技状態が発生（開始）するようになっている。そのため、ハズレなのに時短状態が発生するという従来にない遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1903】

また、所定条件の成立（RWMクリアを実行、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の0クリア）から規定回数（500回）目の特別図柄の変動表示の結果として、ハズレ特別図柄が停止表示される（停止時間が開始される）と、特殊時短遊技状態が発生（開始）して右打ち表示器67が点灯するようになっている。そのため、特殊時短遊技状態が発生することに関連して遊技者が不利益を被ることを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1904】

また、所定条件の成立（RWMクリアを実行、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の0クリア）から規定回数（500回）目の特別図柄の変動表示の結果として、ハズレ特別図柄が停止表示される（停止時間が開始される）と、特殊時短遊技状態が発生（開始）して通常ベース値を算出するための通常中払出数及び通常中アウト数の集計を停止する、つまり、特殊時短遊技状態が発生する直前まで通常中払出数及び通常中アウト数の算出を継続するようになっている。そのため、適正な通常ベース値を算出することができ、表示される通常ベース値から遊技機の性能を正確に把握することが可能となる。

【1905】

また、通常ベース値を算出するための通常中払出数及び通常中アウト数の集計を停止している間であっても、通常ベース値の算出や通常ベース値の表示が継続されるため、表示される通常ベース値から遊技機の性能を正確に把握することが可能となる。

【1906】

また、所定条件の成立（RWMクリアを実行、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の0クリア）から規定回数（500回）目の特別図柄の変動表示の結果として、ハズレ特別図柄が停止表示される（停止時間が開始される）と、特殊時短遊技状態が発生（開始）して有利状態信号を出力するようになっている。そのため、有利状態となっている期間にわたって正確に有利状態信号を出力することができ、外部で遊技機の状態を正確に把握することが可能となる。

10

20

30

40

50

【1907】

また、普通図柄の変動表示中に特殊時短遊技状態が発生する場合には、補助遊技が実行されるか否かに拘らず、次の普通図柄の変動表示から時短状態用の比較的短い普図変動パターンによる変動表示が行われるようになっていく。そのため、特殊時短遊技状態が発生したことによって普通図柄の変動表示の制御を途中で変更するといった複雑な処理を行わずに済み、処理負担を軽減することが可能となる。

【1908】

また、補助遊技の実行中に特殊時短遊技状態が発生する場合には、次の普通図柄の変動表示から時短状態用の比較的短い普図変動パターンによる変動表示が行われ、次の補助遊技から時短状態用の長い開放時間で第2始動口47が開放することになる。そのため、特殊時短遊技状態が発生したことによって普通図柄の変動表示の制御や補助遊技の制御を途中で変更するといった複雑な処理を行わずに済み、処理負担を軽減することが可能となる。

10

【1909】

また、特殊時短遊技状態での最終回(750回目)となる特別図柄の変動表示の結果として、ハズレ特別図柄が停止表示されると、遊技者に有利な特殊時短遊技状態が終了するようになっていく。そのため、遊技店側と遊技者側の利益バランスを確保して特殊時短遊技状態という従来にない遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1910】

また、特殊時短遊技状態での最終回(750回目)となる特別図柄の変動表示の結果として、ハズレ特別図柄が停止表示されると、特殊時短遊技状態が終了して右打ち表示器67が消灯するようになっていく。そのため、特殊時短遊技状態が終了することに関連して遊技者が不利益を被ることを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1911】

また、特殊時短遊技状態での最終回(750回目)となる特別図柄の変動表示の結果として、ハズレ特別図柄が停止表示されると、特殊時短遊技状態が終了して通常ベース値を算出するための通常中払出数及び通常中アウト数の集計を再開する、つまり、特殊時短遊技状態の終了時点から通常中払出数及び通常中アウト数の算出を再開するようになっていく。そのため、適正な通常ベース値を算出することができ、表示される通常ベース値から遊技機の性能を正確に把握することが可能となる。

30

【1912】

また、特殊時短遊技状態での最終回(750回目)となる特別図柄の変動表示の結果として、ハズレ特別図柄が停止表示されると、特殊時短遊技状態が終了して有利状態信号の出力を停止するようになっていく。そのため、有利状態となっている期間にわたって正確に有利状態信号を出力することができ、外部で遊技機の状態を正確に把握することが可能となる。

【1913】

また、普通図柄の変動表示中に特殊時短遊技状態が終了する場合には、補助遊技が実行されるか否かに拘らず、次の普通図柄の変動表示から非時短状態用の比較的長い普図変動パターンによる変動表示が行われるようになっていく。そのため、特殊時短遊技状態が終了したことによって普通図柄の変動表示の制御を途中で変更するといった複雑な処理を行わずに済み、処理負担を軽減することが可能となる。

40

【1914】

また、補助遊技の実行中に特殊時短遊技状態が発生する場合には、次の普通図柄の変動表示から時短状態用の比較的長い普図変動パターンによる変動表示が行われ、次の補助遊技から非時短状態用の短い開放時間で第2始動口47が開放することになる。そのため、特殊時短遊技状態が発生したことによって普通図柄の変動表示の制御や補助遊技の制御を途中で変更するといった複雑な処理を行わずに済み、処理負担を軽減することが可能となる。

50

る。

【1915】

なお、所定条件の成立（RWMクリアを実行、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の0クリア）から規定回数（500回）目の特別図柄の変動表示の結果として停止表示されるハズレ特別図柄を、通常の停止時間（0.5秒）よりも長い時間に亘って停止表示するようにしてもよい。このようにすると、停止時間の長さから特殊時短遊技状態が発生することを遊技者に気付かせることができ、また、特殊時短遊技状態が発生することを演出するための時間を確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1916】

また、規定回数（500回）目の特別図柄の変動表示の結果として停止表示されるハズレ特別図柄を、通常の停止時間よりも長い時間に亘って停止表示する場合、停止時間中に特殊時短遊技状態が発生することを示唆する演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、特殊時短遊技状態の発生を遊技者にすぐに知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1917】

（演出制御部のメイン処理）

図126を用いて、演出制御部130mのメイン処理を説明する。図126は、演出制御部130mにおけるメイン処理のフローチャートである。

【1918】

まず、サブCPU130aは、ステップE1において、全割込を禁止し、ステップE2において、内蔵レジスタの設定などのCPUの初期設定を行い、ステップE3において、サブRAM130cのRWM領域へのアクセスを許可する。

【1919】

サブCPU130aは、ステップE4において、サブRAM130cの全RWM領域（ワーク領域、スタック領域、未使用領域）を初期化（0クリア）し、ステップE5において、タイマ割込（4ミリ秒）を発生させるためのCTC（カウンタタイマサーキット）を起動し、ステップE6において、全割込を許可する。

【1920】

サブCPU130aは、ステップE7において、サブ乱数更新処理を行う。具体的には、サブRAM130cのRWM領域に記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、ステップE7の処理を繰り返し行う。

【1921】

（演出制御部のタイマ割込処理）

図127を用いて、演出制御部130mのタイマ割込処理を説明する。図127は、演出制御部130mにおけるタイマ割込処理のフローチャートである。このタイマ割込処理は、演出制御部130mに設けられたリセット用クロックパルス発生回路から所定の周期（4ミリ秒）毎にクロックパルスが入力されることで実行される。

【1922】

まず、サブCPU130aは、ステップE100において、レジスタに格納されている情報をサブRAM130cのRWM領域のスタック領域に退避させ、ステップE200において、タイマ更新処理を行う。具体的には、演出の実行に必要な各種タイマカウンタを更新する処理を行う。

【1923】

サブCPU130aは、ステップE300において、コマンド解析処理を行う。具体的には、サブRAM130cのRWM領域の受信バッファに格納されている（主制御基板110や払出制御部121から送信された）コマンドを解析する処理を行う。なお、コマンド解析処理の詳細は後述する。

【1924】

サブCPU130aは、ステップE400において、客待ち制御処理を行う。具体的には、特別図柄の変動表示や特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されていない

10

20

30

40

50

客待ち状態において客待ち時間（例えば60秒）が経過したか否かの判定を行い、客待ち時間が経過したことに基づいて遊技者の遊技意欲を掻き立てるための客待ちデモ演出を実行するための処理を行う。

【1925】

サブCPU130aは、ステップE500において、操作系演出実行処理を行う。具体的には、変動演出中に発生する有効期間において演出ボタン17の操作を促す促進演出を実行し、この有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて、大当たり遊技が実行される期待度を示唆する（大当たり遊技が実行されることを期待させる）操作系の大当たり予告演出を実行するための処理を行う。

【1926】

「操作系の大当たり予告演出」としては、画像表示装置に表示されるセリフの種類や表示態様によって大当たり遊技が実行される期待度を示唆するセリフ予告演出、画像表示装置で実行されるルーレットの結果によって大当たり遊技が実行される期待度を示唆するルーレット予告演出、画像表示装置に表示されるカットイン画像の種類や表示態様によって大当たり遊技が実行される期待度を示唆するカットイン予告演出、大当たり遊技が実行される期待度が100%の成功演出又は大当たり遊技が実行される期待度が0%の失敗演出によって特別遊技が実行されるか否かを示唆する当落決め演出の4種類が挙げられる。

【1927】

サブCPU130aは、ステップE600において、ランプ発光演出実行処理を行う。具体的には、画像表示装置に表示される保留アイコンや当該アイコンの表示態様の变化に応じて始動口ランプ75の発光態様を変化させることで大当たり遊技が実行される期待度を示唆するランプ発光演出を実行するための処理を行う。

【1928】

サブCPU130aは、ステップE700において、演出モード更新処理を行う。具体的には、音声出力装置9、第1画像表示装置70、第2画像表示装置71等における演出要素（背景画像、演出画像、演出音等）が規定される演出モード（演出ステージ）の更新条件（遊技状態の変化、モード更新抽選の当選、結果がハズレとなるSP/SPSPリーチ演出の実行等）が成立したか否かを判定し、更新条件が成立した場合に演出モードを複数の演出モードの何れかに更新するための処理を行う。

【1929】

「演出モード」は、通常遊技状態（非時短遊技状態）において設定される演出モードA～C、カウントダウンモードと、通常時短遊技状態において設定される突入バトルモード、乱舞モード、超乱舞モード、無限モード等が設けられている。なお、電源ON時において通常遊技状態に制御される場合（例えば、設定変更後、RWMクリア後、設定確認後等）に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードAとなっており、電源ON時において時短遊技状態に制御される場合に最初に設定される演出モードは、突入バトルモード、乱舞モード、超乱舞モード、無限モードの何れかとなる。

【1930】

「演出モードA～C」は、図86に示した通常用の特図変動パターン判定テーブル1が選択されるとき（大当たり履歴なし又は大当たり履歴があつて特殊時短遊技状態が開始されるまでの変動回数が51回以上のとき）に設定される演出モードとなっている。

「カウントダウンモード」は、図86（b）に示した通常用の特図変動パターン判定テーブル2が選択されるとき（大当たり履歴があつて特殊時短遊技状態が開始されるまでの変動回数が50回以下のとき）に設定される演出モードとなっている。

【1931】

「突入バトルモード」は、図87に示した通常時短用の特図変動パターン判定テーブル1又は2が選択されるとき（第2時短回数として7回が選択された通常時短遊技状態であるとき）に設定される演出モードとなっている。

「乱舞モード」は、図88に示した通常時短用の特図変動パターン判定テーブル3又は4が選択されるとき（第2時短回数として55回又は95回又は496回が選択された通

10

20

30

40

50

常時短遊技状態であって小当たり残回数が1回（減算されて1回となった場合も含む）となっているとき）、又は、図91に示した特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル3が選択されるとき（第2時短回数として750回が選択された特殊時短遊技状態であって小当たり残回数が1回に減算されたとき）に設定される演出モードとなっている。

【1932】

「超乱舞モード」は、図89に示した通常時短用の特図変動パターン判定テーブル5又は6が選択されるとき（第2時短回数として95回が選択された通常時短遊技状態であって小当たり残回数が2回となっているとき）に設定される演出モードとなっている。

「無限モード」は、図90に示した通常時短用の特図変動パターン判定テーブル7又は8が選択されるとき（第2時短回数として496回が選択された通常時短遊技状態であって小当たり残回数が2回となっているとき）、又は、図91に示した特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル1又は2が選択されるとき（第2時短回数として750回が選択された特殊時短遊技状態であって小当たり残回数が2回となっているとき）に設定される演出モードとなっている。

【1933】

サブCPU130aは、ステップE750において、特殊時短系演出処理を行う。具体的には、特殊時短遊技状態の発生に係る情報を示唆するための特殊時短系演出（後述するRWMクリアが行われていない（据え置きである）ことを示唆するRWMクリア否定演出、特殊時短遊技状態に移行するまでの変動回数を示唆する発動カウンタ表示等）を実行するか否かの判定等の処理を行う。なお、特殊時短系演出処理の詳細は後述する。

【1934】

サブCPU130aは、ステップE800において、出力制御処理を行う。具体的には、サブRAM130cの送信バッファにセットされている各種コマンドを統括制御部141やランプ制御部150に送信するための処理を行う。

【1935】

サブCPU130aは、ステップE900において、上述したステップE100でサブRAM130cのRWM領域に退避したレジスタを復帰し、今回のタイマ割込処理を終了する。

【1936】

（演出制御部のコマンド解析処理）

図128を用いて、演出制御部130mのコマンド解析処理を説明する。図128は、演出制御部130mにおけるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【1937】

まず、サブCPU130aは、ステップE301において、サブRAM130cの受信バッファを参照して、コマンドを受信したか否かを判定する。コマンドを受信した場合には、ステップE302に処理を移し、コマンドを受信していない場合には、今回のコマンド解析処理を終了する。

【1938】

サブCPU130aは、ステップE302において、受信したコマンドが設定変更指定コマンドであるか否かを判定する。設定変更指定コマンドである場合には、ステップE303に処理を移し、設定変更指定コマンドでない場合には、ステップE304に処理を移す。

【1939】

サブCPU130aは、ステップE303において、設定変更報知処理を行う。具体的には、上述した設定変更報知を開始させるための報知指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、報知指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、設定変更報知を実行するための処理が行われることになる。

【1940】

サブCPU130aは、ステップE304において、受信したコマンドが設定確認指定

10

20

30

40

50

コマンドであるか否かを判定する。設定確認指定コマンドである場合には、ステップ E 3 0 5 に処理を移し、設定確認指定コマンドでない場合には、ステップ E 3 0 6 に処理を移す。

【1941】

サブ CPU 130a は、ステップ E 3 0 5 において、設定確認報知処理を行う。具体的には、上述した設定確認報知を開始させるための報知指示コマンドをサブ RAM 130c の送信バッファにセットする処理を行う。これにより、報知指示コマンドが表示制御部 140 及びランプ制御部 150 に送信され、設定確認報知を実行するための処理が行われることになる。

【1942】

サブ CPU 130a は、ステップ E 3 0 6 において、受信したコマンドが電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドであるか否かを判定する。電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドである場合には、ステップ E 3 0 7 に処理を移し、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドでない場合には、ステップ E 3 0 8 に処理を移す。

【1943】

サブ CPU 130a は、ステップ E 3 0 7 において、電源 ON 報知処理を行う。具体的には、受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合には、上述した電源投入報知を実行するための報知指示コマンドをサブ RAM 130c の送信バッファにセットし、受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合には、上述した電源復旧報知を実行するための報知指示コマンドをサブ RAM 130c の送信バッファにセットする処理を行う。これにより、報知指示コマンドが表示制御部 140 及びランプ制御部 150 に送信され、電源投入報知又は電源復旧報知を実行するための処理、及び、可動演出装置 73（第 1 可動部材 73a、第 2 可動部材 73b）を所定の態様で動作させる初期動作や盤用照明装置 74 を所定の態様で発光させる初期発光等を実行するための処理が行われることになる。

【1944】

サブ CPU 130a は、ステップ E 3 0 8 において、受信したコマンドがエラー系指定コマンドであるか否かを判定する。エラー系指定コマンドである場合には、ステップ E 3 0 9 に処理を移し、エラー系指定コマンドでない場合には、ステップ E 3 1 0 に処理を移す。

【1945】

「エラー系指定コマンド」には、復帰不可能エラー指定コマンド、不正入賞エラー指定コマンド、異常入賞エラー指定コマンド、磁気エラー指定コマンド、電波エラー指定コマンド、扉開放エラー開始指定コマンド、扉開放エラー終了指定コマンド、操作エラー指定コマンド等が含まれる。

【1946】

サブ CPU 130a は、ステップ E 3 0 9 において、エラー報知処理を行う。具体的には、受信したエラー指定コマンドの種類に応じたエラー報知（復帰不可能エラー報知、不正入賞エラー報知、異常入賞エラー報知、磁気エラー報知、電波エラー報知、扉開放エラー報知、操作エラー報知等）を実行するため報知指示コマンドをサブ RAM 130c の送信バッファにセットする処理を行う。これにより、報知指示コマンドが表示制御部 140 及びランプ制御部 150 に送信され、各種のエラー報知を実行するための処理が行われることになる。

【1947】

サブ CPU 130a は、ステップ E 3 1 0 において、受信したコマンドが遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。遊技状態指定コマンドである場合には、ステップ E 3 1 1 に処理を移し、遊技状態指定コマンドでない場合には、ステップ E 3 1 2 に処理を移す。

【1948】

サブ CPU 130a は、ステップ E 3 1 1 において、遊技状態設定処理を行う。具体的

10

20

30

40

50

には、サブRAM130cに記憶されている遊技状態を遊技状態指定コマンドに応じた遊技状態に更新する処理を行う。

【1949】

サブCPU130aは、ステップE312において、受信したコマンドが特別図柄記憶指定コマンドであるか否かを判定する。特別図柄記憶指定コマンドである場合には、ステップE313に処理を移し、特別図柄記憶指定コマンドでない場合には、ステップE314に処理を移す。

【1950】

サブCPU130aは、ステップE313において、保留数更新処理を行う。具体的には、サブRAM130cに記憶されている特図保留数を更新して画像表示装置に表示される保留アイコンを増加又は減少させるための演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、画像表示装置に表示される保留アイコンを増加又は減少させるための処理が行われることになる。

【1951】

サブCPU130aは、ステップE314において、受信したコマンドが先読み指定コマンドであるか否かを判定する。先読み指定コマンドである場合には、受信した先読み指定コマンド（特図予定変動パターン）をサブRAM130cの後述する先読み記憶領域にセットしてからステップE315に処理を移し、先読み指定コマンドでない場合には、ステップE318に処理を移す。

【1952】

「先読み記憶領域」は、第1先読み指定コマンドに基づく先読み情報（特図予定変動パターン等）を順次記憶するための第1先読み記憶部と、第2先読み指定コマンドに基づく保留情報を順次記憶するための第2先読み記憶部と、実行中の変動表示（変動演出）に対応する先読み情報を記憶するための当該記憶部（第0記憶部）とに分かれており、第1先読み記憶部及び第2先読み記憶部は、それぞれ第1～第4記憶部に分かれている。

【1953】

第1先読み記憶部の第1～第4記憶部は、上述した第1特図判定情報保留記憶領域の第1～第4記憶部にそれぞれ対応しており、第1先読み指定コマンドを受信すると第1保留数に対応する記憶部に先読み情報が記憶される。各記憶部に記憶された先読み情報は、第1特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される毎に1つ番号が若い記憶部に移動（シフト）するようになっている。

【1954】

第2先読み記憶部の第1～第4記憶部は、上述した第2特図判定情報保留記憶領域の第1～第4記憶部にそれぞれ対応しており、第2先読み指定コマンドを受信すると第2保留数に対応する記憶部に先読み情報が記憶される。各記憶部に記憶された先読み情報は、第2特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される毎に1つ番号が若い記憶部に移動（シフト）するようになっている。

【1955】

当該記憶部（第0記憶部）は、上述した特図判定情報実行記憶領域に対応しており、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に、第1先読み記憶部の第1記憶部から移動（シフト）してくる先読み情報が記憶され、第2特別図柄の変動表示が実行される場合に、第2先読み部の第1記憶部から移動（シフト）してくる先読み情報が記憶される。

【1956】

サブCPU130aは、ステップE315において、アイコン変化演出決定処理を行う。具体的には、画像表示装置に表示される保留アイコンや当該アイコンを通常表示態様（通常アイコン）とは異なる特別表示態様（特別アイコン、特定アイコン）で表示することで特別遊技が実行される期待度（可能性）を示唆するアイコン変化演出を実行するか否かや、実行するアイコン変化演出の演出態様等を決定するための処理を行う。なお、アイコン変化演出決定処理の詳細は後述する。

【1957】

サブCPU130aは、ステップE316において、入賞時発光演出決定処理を行う。具体的には、始動口への遊技球の入賞時に枠用照明装置10のうちのガラス枠4の上部中央にあるトップランプ10bを通常発光態様とは異なる特別発光態様で発光させることで特別遊技が実行される期待度を示唆する入賞時発光演出を実行するか否かや、実行する入賞時発光演出の演出態様などを決定するための処理を行う。

【1958】

サブCPU130aは、ステップE317において、先読み連続演出決定処理を行う。具体的には、1又は複数の特別図柄の変動表示（変動演出）にわたって所定の演出を実行することで大当たり遊技が実行されることを期待させる（大当たり遊技が実行される可能性を示唆する）先読み連続演出を実行するか否かや、実行する先読み連続演出の種類を決定し、先読み連続演出を実行するため演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、先読み連続演出を実行するための処理が行われることになる。なお、先読み連続演出決定処理の詳細は後述する。

10

【1959】

サブCPU130aは、ステップE318において、受信したコマンドが特別図柄指定コマンドであるか否かを判定する。特別図柄指定コマンドである場合には、ステップE319に処理を移し、特別図柄指定コマンドでない場合には、ステップE320に処理を移す。

20

【1960】

サブCPU130aは、ステップE319において、図柄データ決定処理を行う。具体的には、変動演出の結果として画像表示装置に停止表示させる演出図柄、すなわち、所定の有効ライン上に停止される演出図柄の配列（組み合わせ）等を決定する処理を行う。

【1961】

サブCPU130aは、ステップE320において、受信したコマンドが特図変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する。特図変動パターン指定コマンドである場合には、ステップE321に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドでない場合には、ステップE325に処理を移す。

【1962】

サブCPU130aは、ステップE321において、変動演出パターン判定処理を行う。具体的には、受信した特図変動パターン指定コマンドの内容に基づいて、画像表示装置を含む演出装置で実行される変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定し、変動演出パターンを示す演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、変動演出を実行するための処理が行われることになる。なお、変動演出パターン判定処理の詳細は後述する。

30

【1963】

サブCPU130aは、ステップE322において、大当たり予告演出決定処理を行う。具体的には、ステップE321で決定された変動演出パターンに基づいて、特別遊技が実行される期待度を示唆する（大当たり遊技が実行されることを期待させる）大当たり予告演出を実行するか否かや、実行する大当たり予告演出の演出態様（パターン）を決定し、大当たり予告演出の実行情報をサブRAM130cの所定領域にセットする処理を行う。

40

【1964】

サブCPU130aは、ステップE323において、アイコン表示態様更新処理を行う。具体的には、ステップE315のアイコン変化演出決定処理で決定されたアイコン変化演出を開始したり、既に表示されている保留アイコンや当該アイコンの表示態様を変化させたりするための処理を行う。

【1965】

50

サブCPU130aは、ステップE324において、先読み連続演出実行処理を行う。具体的には、ステップE317の先読み連続演出決定処理で決定された先読み連続演出を開始したり、演出態様を変化させたりするための演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、先読み連続演出を実行するための処理が行われることになる。

【1966】

サブCPU130aは、ステップE325において、受信したコマンドが図柄確定コマンドであるか否かを判定する。図柄確定コマンドである場合には、ステップE326に処理を移し、図柄確定コマンドでない場合には、ステップE327に処理を移す。

10

【1967】

サブCPU130aは、ステップE326において、演出図柄停止処理を行う。具体的には、仮停止状態となっている演出図柄を停止表示させて変動演出を終了させるための演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、変動演出を終了させるための処理が行われることになる。

【1968】

サブCPU130aは、ステップE327において、受信したコマンドが特別遊技系指定コマンドであるか否かを判定する。特別遊技系指定コマンドである場合には、ステップE328に処理を移し、特別遊技系指定コマンドでない場合には、今回のコマンド解析処理を終了する。

20

【1969】

「特別遊技系指定コマンド」には、大当たりオープニング指定コマンド、大当たりラウンド指定コマンド、大当たりエンディング指定コマンド、小当たりオープニング指定コマンド、小当たりエンディング指定コマンド等が含まれる。

【1970】

サブCPU130aは、ステップE328において、特別遊技演出決定処理を行う。具体的には、オープニング指定コマンドの場合には、大当たり遊技又は小当たり遊技のオープニング演出を決定してオープニング演出を実行するための演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行い、ラウンド指定コマンドの場合には、ラウンド遊技のラウンド演出を決定してラウンド演出を実行するための演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行い、エンディング指定コマンドの場合には、大当たり遊技又は小当たり遊技のエンディング演出を決定してエンディング演出を実行するための演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行い、今回のコマンド解析処理を終了する。これにより、演出指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、オープニング演出やラウンド演出やエンディング演出を実行するための処理が行われることになる。

30

【1971】

(演出制御部のアイコン変化演出決定処理)

図129を用いて、演出制御部130mのアイコン変化演出決定処理を説明する。図129は、演出制御部130mにおけるアイコン変化演出決定処理を示すフローチャートである。

40

【1972】

サブCPU130aは、ステップE315-1において、主制御基板110から受信した先読み指定コマンドを参照し、ステップE315-2において、現在がアイコン変化演出の実行可能期間であるか否かを判定する。アイコン変化演出の実行可能期間である場合には、ステップE315-3に処理を移し、アイコン変化演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づくアイコン変化演出を実行しないものとしてステップE315-7に処理を移す。

【1973】

50

「アイコン変化演出の実行可能期間」とは、大当たり遊技の実行中でないこと、第1始動口45への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した場合には通常遊技状態であること、第2始動口47への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した場合には時短遊技状態（特定遊技状態）であること等が挙げられる。

【1974】

サブCPU130aは、ステップE315-3において、先行保留（先に受信した先読み指定コマンドに対応する保留記憶）に変化シナリオがあるか否か、つまり、先読み情報記憶領域に変化シナリオがセットされているか否かを判定する。変化シナリオがある場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づくアイコン変化演出を実行しないものとしてステップE315-7に処理を移し、変化シナリオがない場合には、ステップE315-4に処理を移す。

10

【1975】

サブCPU130aは、ステップE315-4において、第1画像表示装置70（メイン液晶）に追加表示するアイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン表示態様決定用乱数値を取得し、ステップE315-5において、アイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン最終表示態様決定テーブル（図130参照）を選択する。なお、アイコン最終表示態様決定テーブルの詳細は後述する。

【1976】

サブCPU130aは、ステップE315-6において、アイコン最終表示態様を決定する。具体的には、図106に示すアイコン最終表示態様決定テーブルを参照し、始動口入賞指定コマンドの種類、及び、各アイコン最終表示態様の選択率（％）に基づいて、複数のアイコン最終表示態様の中から1つのアイコン最終表示態様を決定する。

20

【1977】

サブCPU130aは、ステップE315-7において、アイコン最終表示態様として、通常表示態様である通常アイコン（白アイコン）を決定する。

【1978】

サブCPU130aは、ステップE315-8において、決定されたアイコン最終表示態様がアイコン変化演出を実行する特別アイコン（青アイコン、赤アイコン、虹アイコンの何れか）であるか否かを判定する。アイコン変化演出を実行する特別アイコンである場合には、ステップE315-9に処理を移し、アイコン変化演出を実行する表示態様でない場合には、ステップE315-12に処理を移す。

30

【1979】

サブCPU130aは、ステップE315-9において、アイコン変化演出の変化シナリオを決定するための変化シナリオ決定テーブル（図131参照）を選択する。なお、変化シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。この変化シナリオとは、保留アイコンが出現してから消滅するまでの表示態様の推移を示すものである。

【1980】

サブCPU130aは、ステップE315-10において、変化シナリオを決定してサブRAM130cの保留記憶数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。具体的には、図107に示す変化シナリオ決定テーブルを参照し、アイコン最終表示態様、始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の保留記憶数、及び、各変化シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の変化シナリオの中から1つの変化シナリオを決定する。

40

【1981】

サブCPU130aは、ステップE315-11において、決定された変化シナリオから第1画像表示装置70（メイン液晶）に最初に表示されるアイコンの表示態様である入賞時アイコンを特定し、当該入賞時アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。

【1982】

これにより、アイコン表示コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、入賞時アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第1画

50

像表示装置 70（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音（通常アイコンで表示される場合には第 1 入賞音、特別アイコンや特定アイコンで表示される場合には第 2 入賞音）が出力されたりすることになる。

【1983】

サブ CPU 130a は、ステップ E315-12 において、アイコン変化演出が実行されない非変化シナリオを決定してサブ RAM 130c の保留記憶数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。

【1984】

サブ CPU 130a は、ステップ E315-13 において、通常アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンドが表示制御部 140 やランプ制御部 150 に送信され、通常アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音（第 1 入賞音）が出力されたりすることになる。

【1985】

なお、本実施形態のアイコン変化演出決定処理では、先行保留に変化シナリオがない場合にアイコン変化演出（保留アイコン変化演出、当該アイコン変化演出）が実行されるようにしたが、先行保留がリーチ演出を行わないものである場合にはアイコン変化演出が実行されるようにし、リーチ演出を行うものである場合にはアイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。このようにすると、リーチ演出が実行される先行保留に対応する変動演出中には保留アイコンの表示態様の発生が無く、リーチ演出が実行されない先行保留に対応する変動演出中に保留アイコンの表示態様の発生がなくなるようになり、アイコン変化演出によってリーチ演出を阻害することがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1986】

また、先行保留にリーチ演出を行うものを含む場合であっても、アイコン変化演出が実行されるようにしてもよいが、先行保留にリーチ演出を行うものを含まない場合の方が、リーチ演出を行うものを含む場合よりもアイコン変化演出が実行され易い（高い割合で実行される）ようにしてもよい。

【1987】

また、時短遊技状態中において第 2 特別図柄に係る先読み指定コマンドを受信するとアイコン変化演出を実行するようになっていたが、時短遊技状態において第 2 特別図柄に係る先読み指定コマンドを受信してもアイコン変化演出を実行しないようにしてもよい。この場合、アイコンは表示するがアイコン変化演出を実行しないようにしてもよいし、アイコンそのものを表示せずにアイコン変化演出を実行しないようにしてもよい。

【1988】

（アイコン最終表示態様決定テーブル）

図 130 は、アイコン最終表示態様を決定する場合に参照されるアイコン最終表示態様決定テーブルを示す図である。

【1989】

アイコン最終表示態様決定テーブルには、先読み指定コマンドの種類、各アイコン最終表示態様の選択率（％）、及び、選択されるアイコン最終表示態様が対応付けられており、参考として先読み指定コマンドに対応する予定変動パターンの演出内容が記載されている。

【1990】

アイコン最終表示態様には、大当たり又は小当たりとなる期待度を示唆しない通常アイコン（白アイコン）と、大当たり又は小当たりとなる期待度を示唆する特別アイコン（青アイコン、赤アイコン、虹アイコン）が設定されている。また、特別アイコンに係る大当たり又は小当たりとなる期待度は、（白アイコン＜）青アイコン＜赤アイコン＜虹アイコン（大当たり確定）の順で高くなっている。

【1991】

図130に示すアイコン最終表示態様決定テーブルの第1の特徴としては、先読み指定コマンドが大当たりを示すものである場合には、アイコン最終表示態様として虹アイコンが決定されることがあるのに対し、先読み指定コマンドが小当たりを示すものである場合には、アイコン最終表示態様として虹アイコンが決定されない点が挙げられる。このようにしたことで、大当たり遊技が実行されることが確定していない小当たりとなった時点で遊技者をぬか喜びさせることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1992】

図130に示すアイコン最終表示態様決定テーブルの第2の特徴としては、時短遊技状態中に限って送信される第2特別図柄の係る先読み指定コマンドが、小当たりを示すものである場合に赤アイコンが決定される割合よりも、大当たりを示すものである場合に赤アイコンが決定される割合の方が高くなっている点が挙げられる。このようにしたことで、大当たりと大当たり遊技が実行されることが確定していない小当たりとの差別化を図ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1993】

なお、先読み指定コマンドが小当たりを示すものである場合には、アイコン最終表示態様として虹アイコンが決定されないようになっているが、本実施形態の小当たり遊技は、遊技球を右打ちしている限りはほぼ100%の確率で特定領域53を遊技球が通過して大当たり遊技が実行されることになるため、アイコン最終表示態様として虹アイコンが決定されるようにしてもよい。このようにすると、小当たり遊技に対する遊技者の意識を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1994】

また、時短遊技状態中に限って送信される第2特別図柄の係る先読み指定コマンドが小当たりを示すときに虹アイコンが決定されるようにした場合、小当たりを示すものであって虹アイコンが決定される割合よりも、大当たりを示すものであって虹アイコンが決定される割合の方が高くなるようにするとよい。

【1995】

(変化シナリオ決定テーブル)

図131は、変化シナリオを決定する場合に参照される変化シナリオ決定テーブルを示す図である。

【1996】

変化シナリオ決定テーブルには、アイコン最終表示態様、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、各変化シナリオの選択率(%)、及び、選択される変化シナリオが対応付けられており、参考として各変化シナリオにおける事前変動、及び、当該変動におけるアイコンの更新態様が記載されている。

【1997】

「事前変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報よりも以前に記憶された特図判定情報に基づいて実行される変動表示(変動演出)のことであり、「当該変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報に基づいて実行される変動表示(変動演出)のことである。

【1998】

変化シナリオには、アイコンの表示態様が事前変動の実行中には変化せず(保留アイコン変化演出が実行されず)に当該変動の実行中には変化する(当該アイコン変化演出が実行される)シナリオ(例えば、シナリオ01等)や、アイコンの表示態様が事前変動の実行中には変化する(保留アイコン変化演出が実行される)が当該変動の実行中には変化しない(当該アイコン変化演出が実行されない)シナリオ(例えば、シナリオ04等)や、アイコンの表示態様が事前変動の実行中、及び、当該変動の実行中に変化する(保留アイコン変化演出、及び、当該アイコン変化演出が実行される)シナリオ(例えば、シナリオ15等)が設定されている。

【1999】

なお、通常遊技状態（第１特別図柄のアイコン）であるか、特定遊技状態（第２特別図柄のアイコン）であるかに拘らず変化シナリオを決定するようになっているが、例えば、特定遊技状態（第２特別図柄のアイコン）である場合には、事前変動でアイコンが変化する割合よりも当該変動でアイコンが変化する割合が高くなる（例えば、２０：８０や０：１００等）ようにしてもよい。また、通常遊技状態（第１特別図柄のアイコン）である場合よりも、特定遊技状態（第２特別図柄のアイコン）である場合の方が、当該変動でアイコンが変化する割合が高くなるようにしてもよい。

【２０００】

（演出制御部の入賞時発光演出決定処理）

図１３２を用いて、演出制御部１３０ｍの入賞時発光演出決定処理を説明する。図１３２は、演出制御部１３０ｍにおける入賞時発光演出決定処理を示すフローチャートである。

10

【２００１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１６－１において、主制御基板１１０から受信した先読み指定コマンドを参照し、ステップＥ３１６－２において、現在が入賞時発光演出の実行可能期間であるか否かを判定する。入賞時発光演出の実行可能期間である場合には、ステップＥ３１６－３に処理を移し、入賞時発光演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく入賞時発光演出を実行しないものとして今回の入賞時発光演出決定処理を終了する。

【２００２】

「入賞時発光演出の実行可能期間」とは、大当たり遊技の実行中でないこと、第１始動口４５への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した場合には通常遊技状態であること、第２始動口４７への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した場合には時短遊技状態であること等が挙げられる。

20

【２００３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１６－３において、枠用照明装置１０のトップランプ１０ｂにおいて実行する入賞時発光演出の演出パターンを決定するための入賞時発光演出パターン決定用乱数値を取得し、ステップＥ３１６－４において、入賞時発光演出パターンを決定するための入賞時発光演出パターン決定テーブル（図１３３参照）を選択する。なお、入賞時発光演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

30

【２００４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１６－５において、入賞時発光演出パターンを決定する。具体的には、図１３３に示す入賞時発光演出パターン決定テーブルを参照し、特別図柄の種別、先読み指定コマンドの種類、及び、各入賞時発光演出パターンの選択率（％）に基づいて、複数の入賞時発光演出パターンの中から１つの入賞時発光演出パターンを決定する。

【２００５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１６－６において、決定された入賞時発光演出パターンが入賞時発光演出を実行するパターンであるか否かを判定する。入賞時発光演出を実行するパターンである場合には、ステップＥ３１６－７に処理を移し、入賞時発光演出を実行しないパターンである場合には、今回の入賞時発光演出決定処理を終了する。

40

【２００６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１６－７において、決定された入賞時発光演出パターンに対応する入賞時発光演出実行コマンドを送信バッファにセットし、今回の入賞時発光演出決定処理を終了する。これにより、入賞時発光演出実行コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、入賞時発光演出実行コマンドに対応する演出態様で入賞時発光演出が実行されることになる。

【２００７】

（入賞時発光演出パターン決定テーブル）

図１３３は、入賞時発光演出パターンを決定する場合に参照される入賞時発光演出パタ

50

ーン決定テーブルを示す図である。

【2008】

入賞時発光演出パターン決定テーブルには、特別図柄の種別、先読み指定コマンド（予定変動パターン）の種類、各入賞時発光演出パターンの選択率（%）、及び、選択される入賞時発光演出パターンが対応付けられており、参考として、入賞時発光演出パターン毎の演出態様が記載されている。

【2009】

入賞時発光演出パターンには、入賞時発光演出を実行しないことになる入賞時発光演出パターン00と、入賞時発光演出を実行することになる入賞時発光演出パターン01及び02が設定されており、入賞時発光演出パターン01及び02では、枠用照明装置10のトッランプ10bが白色又は黄色で発光すると共に、音声出力装置9から所定の効果音

10

【2010】

図133に示す入賞時発光演出パターン決定テーブルの第1の特徴としては、大当たり期待度が低い先読み指定コマンド（予定変動パターン）よりも、大当たり期待度が高い先読み指定コマンド（予定変動パターン）の方が、入賞時発光演出が実行され易くなっている点が挙げられる。このようにすることで、大当たり期待度が高い変動演出が実行されることに対する遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2011】

図133に示す入賞時発光演出パターン決定テーブルの第2の特徴としては、ハズレの場合よりも大当たりの場合の方が、入賞時発光演出が実行され易くなっている点が挙げられる。このようにすることで、大当たりとなることに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【2012】

図133に示す入賞時発光パターン決定テーブルの第3の特徴としては、図130に示したアイコン最終表示態様と違って大当たり確定（当確）となる入賞時発光演出パターン（演出態様）がない点が挙げられる。このようにすることで、始動口への遊技球の入賞時から変動演出の結果が導出されるまで遊技者の期待感を持続させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【2013】

なお、大当たり確定となる入賞時発光演出パターン（例えば、トッランプ10bを虹色で発光すると共に、音声出力装置9から確定報知音を出力）を設けてもよく、この場合には、全回転リーチが実行される場合の最も低い割合で大当たり確定となる入賞時発光演出パターンが決定されるようにするとよい。

【2014】

（演出制御部の先読み連続演出決定処理）

図134を用いて、演出制御部130mにおける先読み連続演出決定処理を説明する。図134は、演出制御部130mにおける先読み連続演出決定処理を示すフローチャートである。

40

【2015】

サブCPU130aは、ステップE317-1において、主制御基板110から先読み指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み指定コマンドを受信した場合には、ステップE530-2に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回の先読み連続演出決定処理を終了する。

【2016】

サブCPU130aは、ステップE317-2において、受信した先読み指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容（予定変動パターン）を把握する。

【2017】

50

ステップ E 3 1 7 - 3 において、現在が先読みゾーン演出の実行可能期間であるか否かを判定する。先読みゾーン演出の実行可能期間である場合には、ステップ E 3 1 7 - 4 に処理を移し、先読みゾーン演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく先読みゾーン演出を実行しないものとしてステップ E 3 1 7 - 6 に処理を移す。

【 2 0 1 8 】

「先読みゾーン演出」とは、1 又は複数の変動演出にわたってゾーン中演出（先読みゾーン背景画像の表示、青色のゾーン画像又は赤色の熱ゾーン画像の表示、ゾーン B G M 又は熱ゾーン B G M の出力）を行うことで特別遊技が実行される期待度を背景画像や文字情報や色情報（期待値情報）によって継続的に示唆する演出であり、先読み連続演出の一種となっている。

10

【 2 0 1 9 】

「先読みゾーン演出の実行可能期間」とは、先行保留に先読みゾーン演出を実行するものがないこと、大当たり遊技中でないこと、通常遊技状態中であること等が挙げられる。そのため、通常遊技状態では先読みゾーン演出が実行可能であるが、時短遊技状態では先読みゾーン演出が実行されることがない。

【 2 0 2 0 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 3 1 7 - 4 において、先読みゾーン演出のシナリオを決定するための先読みゾーン演出シナリオ決定テーブル（図 1 3 5 参照）を選択する。なお、先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。

20

【 2 0 2 1 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 3 1 7 - 5 において、先読みゾーン演出シナリオを決定する。具体的には、図 1 3 5 に示す先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルを参照し、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターンの種類、及び、各予告シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の先読みゾーン演出シナリオの中から 1 つの先読みゾーン演出シナリオを決定する。

【 2 0 2 2 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 3 1 7 - 6 において、先読みゾーン演出を実行しない演出シナリオとして先読みゾーン演出の非実行シナリオを決定する。

【 2 0 2 3 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 3 1 7 - 7 において、決定された先読みゾーン演出シナリオをサブ R A M 1 3 0 c の保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。これにより、上述したステップ E 3 2 4 の先読み連続演出実行処理で先読みゾーン演出シナリオが参照され、先読みゾーン演出を実行するための処理が行われることになる。

30

【 2 0 2 4 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 3 1 7 - 8 において、現在が先読みカウントダウン演出の実行可能期間であるか否かを判定する。先読みカウントダウン演出の実行可能期間である場合には、ステップ E 3 1 7 - 9 に処理を移し、先読みカウントダウン演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく先読みカウントダウン演出を実行しないものとしてステップ E 3 1 7 - 1 1 に処理を移す。

40

【 2 0 2 5 】

「先読みカウントダウン演出」とは、1 又は複数の変動演出にわたってカウントダウン演出（カウント画像の表示、カウント音の出力）を行うことで特別遊技が実行される期待度を文字情報や音情報によって断続的に示唆する演出であり、先読み連続演出の一種となっている。

【 2 0 2 6 】

「先読みカウントダウン演出の実行可能期間」とは、先行保留に先読みカウントダウン演出を実行するものがないこと、大当たり遊技の実行中でないこと、時短遊技状態であること等が挙げられる。そのため、通常遊技状態では先読みカウントダウン演出が実行され

50

ないが、時短遊技状態では先読みカウントダウン演出が実行可能となっている。

【2027】

サブCPU130aは、ステップE317-9において、先読みカウントダウン演出のシナリオを決定するための先読みカウントダウン演出シナリオ決定テーブル（図136参照）を選択する。なお、先読みカウントダウン演出シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。

【2028】

サブCPU130aは、ステップE317-10において、先読みカウントダウン演出シナリオを決定する。具体的には、図136に示す先読みカウントダウン演出シナリオ決定テーブルを参照し、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターンの種類、及び、各演出シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の先読みカウントダウン演出シナリオの中から1つの先読みカウントダウン演出シナリオを決定する。

【2029】

サブCPU130aは、ステップE317-11において、先読みカウントダウン演出を実行しない演出シナリオとして先読みカウントダウン演出の非実行シナリオを決定する。

【2030】

サブCPU130aは、ステップE317-12において、決定された先読みカウントダウン演出シナリオをサブRAM130cの保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。これにより、上述したステップE324の先読み連続演出実行処理で先読みカウントダウン演出シナリオが参照され、先読みカウントダウン演出を実行するための処理が行われることになる。本処理を終了すると今回の先読み連続演出決定処理を終了する。

【2031】

このように、通常遊技状態と時短遊技状態とで実行される先読み連続演出の種類を異ならせるようにしている。そのため、通常遊技状態と時短遊技状態との差別化を図ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2032】

また、通常遊技状態よりも保留数が増加し易いことで短い変動時間が決定され易い時短遊技状態では、1又は複数の変動演出にわたって継続的に実行される先読みゾーン演出は実行しないようになっている。そのため、1回の変動演出における演出時間を長く確保したい先読みゾーン演出の演出効果が低下するといった不都合が発生することがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2033】

また、通常遊技状態よりも保留数が増加し易いことで短い変動時間が決定され易い時短遊技状態では、1又は複数の変動演出にわたって断続的に実行される先読みカウントダウン演出を実行するようになっている。そのため、1回の変動演出における演出時間が短くて済む先読みカウントダウン演出によって遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2034】

なお、先読みゾーン演出を時短遊技状態においても実行するようにしてもよいし、先読みカウントダウン演出を通常遊技状態においても実行するようにしてもよい。

【2035】

（先読みゾーン演出シナリオ決定テーブル）

図135は、先読みゾーン演出シナリオを決定する場合に参照される先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルを示す図である。

【2036】

先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルには、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、各先読みゾーン演出の演出シナ

10

20

30

40

50

リオの選択率（％）、及び、選択される先読みゾーン演出の演出シナリオが対応付けられており、参考として各演出シナリオにおける事前変動、及び、当該変動における先読みゾーン演出の演出態様が記載されている。

【2037】

「事前変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報よりも以前に記憶された特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことであり、「当該変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことである。

【2038】

「ゾーン」とは、通常のゾーン中演出（先読みゾーン背景画像の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）が実行されることであり、「熱ゾーン」とは、通常のゾーン中演出よりも大当たり期待度が高い熱ゾーン中演出（先読みゾーン背景画像の表示、赤色の熱ゾーン画像の表示、熱ゾーンBGMの出力）が実行されることである。

10

【2039】

先読みゾーン演出シナリオには、先読みゾーン演出が実行されない非実行シナリオ（例えば、シナリオ00）や、事前変動中にはゾーン中演出が実行されずに当該変動中にゾーン中演出が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ01）や、事前変動中及び当該変動中にゾーン中演出が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ02）が設定されている。

【2040】

図135に示す先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの第1の特徴としては、ゾーン中演出の演出態様が特別遊技の実行期待度が高い演出態様に進展（変化）しない演出シナリオと、ゾーン中演出の演出態様が特別遊技の実行期待度が高い演出態様に進展（変化）する演出シナリオとが設定されている点が挙げられる。このようにすることで、ゾーン中演出の演出態様が進展（変化）するか否かに対して遊技者を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【2041】

図135に示す先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの第2の特徴としては、事前変動よりも当該変動の方が先読みゾーン演出の演出態様が進展（変化）し易くなっている点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の期待感を長きにわたって維持し易くなると共に、当該変動において遊技者の期待感を最高潮にすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【2042】

（先読みカウントダウン演出シナリオ決定テーブル）

図136は、先読みカウントダウン演出シナリオを決定する場合に参照される先読みカウントダウン演出シナリオ決定テーブルを示す図である。

【2043】

先読みカウントダウン演出シナリオ決定テーブルには、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、各先読みカウントダウン演出の演出シナリオの選択率（％）、及び、選択される先読みカウントダウン演出の演出シナリオが対応付けられており、参考として各演出シナリオにおける事前変動、及び、当該変動における先読みカウントダウン演出の演出態様が記載されている。

40

【2044】

「事前変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報よりも以前に記憶された特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことであり、「当該変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことである。

【2045】

「カウント3」とは、「3」を示すカウント画像の表示とカウント音の出力が行われることであり、「カウント2」とは、「2」を示すカウント画像の表示とカウント音の出力が行われることであり、「カウント1」とは、「1」を示すカウント画像の表示とカウ

50

ト音の出力が行われることであり、「カウント0」とは、「0」を示すカウント画像の表示とカウント音の出力が行われることである。

【2046】

図136に示す先読みカウントダウン演出シナリオ決定テーブルの第1の特徴としては、大当たりとなる場合だけでなく、小当たりとなる（小当たりを期待させる予定変動パターンである）場合にも先読みカウントダウン演出を実行可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、特定領域53への遊技球の入球によって大当たり遊技が実行される小当たり遊技が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2047】

図136に示す先読みカウントダウン演出シナリオ決定テーブルの第2の特徴としては、大当たりであるか小当たりであるかに拘らず、カウントの最大値が「3」となっている点が挙げられる。このようにすることで、大当たりであるか小当たりであるかを遊技者が意識することなく期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2048】

図136に示す先読みカウントダウン演出シナリオ決定テーブルの第3の特徴としては、大当たりであるか小当たりであるかに拘らず、先読みカウントダウン演出の演出態様が同じとなっている点が挙げられる。このようにすることで、大当たりであるか小当たりであるかを遊技者が意識することなく期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2049】

なお、予定変動パターンが小当たりとなる場合において、小当たり遊技中に特定領域53に遊技球が入球した場合に移行する大当たり遊技のラウンド数や時短回数を特定又は予測不能な態様でカウントダウン演出を実行するようになっているが、小当たり遊技中に特定領域53に遊技球が入球した場合に移行する大当たり遊技のラウンド数や時短回数を特定又は予測可能な態様でカウントダウン演出を実行するようにしてもよい。例えば、ラウンド数や時短回数が相対的に少ない場合と、ラウンド数や時短回数が相対的に多い場合とでカウント画像のフォントやサイズを異ならせたり、カウント音の種類や音量を異ならせたりしてもよい。

【2050】

（演出制御部の変動演出パターン判定処理）

図137を用いて、演出制御部130mの変動演出パターン判定処理を説明する。図137は、演出制御部130mにおける変動演出パターン判定処理のフローチャートである。

【2051】

まず、サブCPU130aは、ステップE321-1において、受信した変動パターン指定コマンドを参照し、ステップE321-2において、現在が通常遊技状態であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合には、ステップE321-3に処理を移し、通常遊技状態でない（時短遊技状態）である場合には、ステップE321-7に処理を移す。

【2052】

サブCPU130aは、ステップE321-3において、今回の変動演出が通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留分であるか否かを判定する。第2特別図柄の残保留分である場合には、ステップE321-4に処理を移し、第2特別図柄の残保留分でない（第1特別図柄の変動表示）である場合には、ステップE321-6に処理を移す。

【2053】

サブCPU130aは、ステップE321-4において、第2特別図柄の残保留分が通常時短遊技状態中のものであるか否かを判定する。通常時短遊技状態中のものでない（特殊時短遊技状態中のものである）場合には、ステップE321-6に処理を移し、通常時短遊技状態中のものである場合には、ステップE321-5において、残保留用の変動演出パターン判定テーブル（図138（c）参照）を選択してステップE321-14に処

10

20

30

40

50

理を移す。なお、残保留用の変動演出パターン判定テーブルの詳細は後述する。

【2054】

サブCPU130aは、ステップE321-6において、通常用の変動演出パターン判定テーブル（図時省略）を選択してステップE321-14に処理を移す。

【2055】

サブCPU130aは、ステップE321-7において、現在が通常時短遊技状態であるか否かを判定する。通常時短遊技状態でない（特殊時短遊技状態である）場合には、ステップE321-13に処理を移し、通常時短遊技状態である場合には、ステップE321-8において、今回の変動演出が通常時短遊技状態における最終前の変動演出（残り時短回数が1以上）であるか否かを判定する。最終前の変動演出でない（最終回の変動演出である）場合には、ステップE321-10に処理を移し、最終前の変動演出である場合には、ステップE321-9において、通常時短最終前変動用の変動演出パターン判定テーブル（図時省略）を選択してステップE321-14に処理を移す。

10

【2056】

サブCPU130aは、ステップE321-10において、現在が突入バトルモードであるか否かを判定する。突入バトルモードである場合には、ステップE321-11において、通常時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブル1（図138（a）参照）を選択してステップE321-14に処理を移し、突入バトルモードでない場合には、ステップE321-12において、通常時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブル2（図138（b）参照）を選択してステップE321-14に処理を移す。なお、通常時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブルの詳細は後述する。

20

【2057】

サブCPU130aは、ステップE321-13において、特殊時短用の変動演出パターン判定テーブル（図時省略）を選択してステップE321-14に処理を移す。

【2058】

サブCPU130aは、ステップE321-14において、選択された変動演出パターン判定テーブルを参照して複数の変動演出パターンの中から1つの変動演出パターンを決定し、サブRAM130cの所定領域にセットする。

【2059】

サブCPU130aは、ステップE321-15において、決定した変動演出パターンに対応する変動演出パターン指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットし、今回の変動演出パターン判定処理を終了する。これにより、変動演出パターン指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、変動演出を実行するための処理が行われることになる。

30

【2060】

（時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブル）

図138（a）は、通常時短遊技状態（突入バトルモード）における最終の変動演出における変動演出パターンを決定する際に参照される時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブル1を示す図であり、図138（b）は、通常時短遊技状態（突入バトルモード以外）における最終の変動演出における変動演出パターンを決定する際に参照される時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブル2を示す図である。

40

【2061】

図138（a）及び図138（b）に示すように、時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブルには、特図変動パターン指定コマンドに対応する特図変動パターンの種類、現在の第2特別図柄の残保留の先読み結果、各変動演出パターンの選択率（%）、選択される変動演出パターンが対応付けられており、参考として各変動演出パターンにおける演出構成が記載されている。

【2062】

「最終バトル導入演出」とは、時短遊技状態が終了する変動演出において大当たりや小当たりをかけて敵キャラクタと対決する最終バトル演出への導入演出となっている。

50

「最終バトルSPリーチ」とは、上述した最終バトル演出を行う特殊SPリーチ演出となっており、リーチ状態を形成している2つの演出図柄70aが縮小して画像表示装置の上側の両隅部に移動し、敵キャラクターと対決するバトル演出を行うようになっている。

「勝利確定の最終バトルSPリーチ」とは、上述した最終バトル演出を行う特殊SPリーチ演出となっており、リーチ状態を形成している2つの演出図柄70aが縮小して画像表示装置の上側の両隅部に移動し、敵キャラクターに勝利することが確定しているバトル演出を行うようになっている。

【2063】

「敗北演出」とは、最終バトル演出において敵キャラクターに敗北したことを示唆する演出となっている。

「勝利演出」とは、最終バトル演出において敵キャラクターに勝利したことを示唆する演出となっている。

【2064】

「リザルト表示」とは、所謂初当たりと呼ばれる通常遊技状態からの大当たり遊技を契機として時短遊技状態が継続している一連有利期間における遊技の結果を表示する演出となっている。

「特殊リザルト表示」とは、基本的には上述したリザルト表示と同じであるが、通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留に係る変動演出で大当たり又は小当たりとなることを示唆する先読み演出の一種としてのリザルト表示となっている。

【2065】

「終了示唆演出」とは、通常時短遊技状態が終了することを示唆する演出であり、具体的には、シャッター画像が閉じることによって背景画像等の演出画像が遮蔽されることでハズレであるかのように遊技者に見せる演出となっている。

「復活演出」とは、ハズレであったところから大当たり又は小当たりであることを報知（示唆）する演出であり、具体的には、シャッター画像をぶち破ることで大当たり演出図柄の組み合わせが出現する演出となっている。

【2066】

図138(a)に示す時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブル1の第1の特徴としては、必ず最終バトル演出が実行される変動演出パターンが選択される点が挙げられる。このようにしたことで、時短遊技状態における最終の変動演出において遊技者の期待感を効率的に向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2067】

図138(a)に示す時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブル1の第2の特徴としては、時短遊技状態の最終の変動演出が小当たり又は大当たりとなる場合に、勝利確定のバトル演出が実行されることがある点が挙げられる。このようにしたことで、バトル演出（最終バトルSPリーチ）の開始時から遊技者に安心感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2068】

図138(a)に示す時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブル1の第3の特徴としては、通常遊技状態移行時における第2特別図柄の残保留に係る変動演出が小当たり又は大当たりとなる場合に、時短遊技状態の最終の変動演出がハズレとなる場合であっても、先読み演出の一種としての勝利確定のバトル演出が実行されることがある点が挙げられる。このようにしたことで、意外性のある変動演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2069】

図138(a)に示す時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブル1の第4の特徴としては、通常遊技状態移行時における第2特別図柄の残保留に係る変動演出で大当たり又は小当たりとなることを示唆する先読み演出の一種としての特殊リザルト表示が実行されることがある点が挙げられる。このようにしたことで、時短遊技状態が終了すると見せかけて遊技者の歓喜を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【2070】

図138(b)に示す時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブル2の第1の特徴としては、必ず終了示唆演出からのリザルト表示が実行される変動演出パターンが選択される点が挙げられる。このようにしたことで、一連有利期間における遊技の結果を遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2071】

図138(b)に示す時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブル2の第2の特徴としては、時短遊技状態の最終の変動演出が小当たり又は大当たりとなる場合に、復活演出が実行される点が挙げられる。このようにしたことで、通常時短遊技状態が終了したと思わせておいて遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2072】

図138(b)に示す時短最終変動用の変動演出パターン判定テーブル2の第3の特徴としては、通常遊技状態移行時における第2特別図柄の残保留に係る変動演出で大当たり又は小当たりとなることを示唆する先読み演出の一種としての特殊リザルト表示が実行されることがある点が挙げられる。このようにしたことで、時短遊技状態が終了すると見せかけて遊技者の歓喜を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2073】

(残保留用の変動演出パターン判定テーブル)

図138(c)は、通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留に係る変動演出における変動演出パターンを決定する際に参照される残保留用の変動演出パターン判定テーブルを示す図である。

20

【2074】

図138(c)に示すように、残保留用の変動演出パターン判定テーブルには、特図変動パターン指定コマンドに対応する特図変動パターンの種類、各変動演出パターンの選択率(%)、選択される変動演出パターンが対応付けられており、参考として各変動演出パターンにおける演出構成が記載されている。

【2075】

「リザルト継続」とは、時短遊技状態の最終の変動演出でのリザルト表示を継続する演出となっている。

30

「復活演出」とは、時短遊技状態の最終の変動演出でのリザルト表示から復活して大当たり又は小当たりとなることを示唆する演出となっている。

「復活ロング演出」とは、時短遊技状態の最終の変動演出でのリザルト表示から復活して大当たり又は小当たりとなることを示唆する演出を上述した復活演出よりも長い期間にわたって行う演出となっている。

【2076】

図138(b)に示す残保留用の変動演出パターン判定テーブルの第1の特徴としては、時短遊技状態の最終の変動演出におけるリザルト表示を引き継いでリザルト表示を継続することがある点が挙げられる。このようにしたことで、時短遊技状態の最終の変動演出から一連の演出を行うことができ、時短遊技状態の終了前後における演出効果を向上させることが可能となる。

40

【2077】

図138(b)に示す残保留用の変動演出パターン判定テーブルの第2の特徴としては、時短遊技状態の最終の変動演出における演出内容(リザルト表示)を引き継いで復活演出又は復活ロング演出を実行する点が挙げられる。このようにしたことで、時短遊技状態の最終の変動演出から一連の演出を行うことができ、時短遊技状態の終了前後における演出効果を向上させることが可能となる。

【2078】

(演出制御部の特殊時短系演出処理)

図139を用いて、演出制御部130mの特殊時短系演出処理を説明する。図139は

50

、演出制御部 130m における特殊時短系演出処理のフローチャートである。

【2079】

まず、サブCPU130aは、ステップE750-1において、現在が時短遊技状態中であるか否かを判定する。時短遊技状態中でない場合には、ステップE750-2に処理を移し、時短遊技状態中である場合には、特殊時短系演出（後述するRWMクリアが行われていない（据え置きである）ことを示唆するRWMクリア否定演出、特殊時短遊技状態に移行するまでの変動回数をカウントダウンすることで示唆する発動カウンタ表示）を実行しないものとして今回の特殊時短系演出処理を終了する。

【2080】

サブCPU130aは、ステップE750-2において、変動演出が開始されたか否かを判定する。変動演出が開始されていない場合には、ステップE750-16に処理を移し、変動演出が開始された場合には、ステップE750-3において、電源ON時にRWMクリアが行われたか（電源投入指定コマンドを受信していたか）否かを判定する。RWMクリアが行われていた場合には、RWMクリア否定演出を実行しないものとしてステップE750-13に処理を移し、RWMクリアが行われていた場合には、ステップE750-4に処理を移す。

【2081】

サブCPU130aは、ステップE750-4において、電源ONから現在に至るまでに大当たり遊技が実行された履歴がないか否かを判定する。大当たり履歴がある場合には、RWMクリア否定演出を実行しないものとしてステップE750-13に処理を移し、大当たり履歴がない場合には、ステップE750-5に処理を移す。

【2082】

サブCPU130aは、ステップE750-5において、特殊時短遊技状態に移行するまでの変動回数が所定数（ここでは100回）以内であるか否かを判定する。所定数以内でない場合には、特殊時短系演出（RWMクリア否定演出、発動カウンタ表示）を実行しないものとしてステップE750-16に処理を移し、所定数以内である場合には、ステップE750-6に処理を移す。

【2083】

サブCPU130aは、ステップE750-6において、電源復旧（電源復旧指定コマンドの受信）からの変動回数が第1回数（ここでは50回）であるか否かを判定する。変動回数が第1回数でない場合には、ステップE750-10に処理を移し、変動回数が第1回数である場合には、ステップE750-7において、RWMクリア否定演出の実行の有無、及び、発動カウンタの表示の有無をそれぞれ抽選（例えば、1/2の割合）によって決定する。

【2084】

サブCPU130aは、ステップE750-8において、RWMクリア否定演出又は発動カウンタ表示を実行すると決定されたか否かを判定する。RWMクリア否定演出又は発動カウンタ表示を実行しないと決定された場合には、ステップE750-16に処理を移し、RWMクリア否定演出又は発動カウンタ表示を実行すると決定された場合には、ステップE750-9において、決定結果に応じた演出実行コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、演出実行コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、特殊時短系演出（RWMクリア否定演出及び／又は発動カウンタの表示）を実行するための処理が行われることになる。

【2085】

サブCPU130aは、ステップE750-10において、電源復旧（電源復旧指定コマンドの受信）からの変動回数が第2回数（ここでは100回）であるか否かを判定する。変動回数が第2回数でない場合には、ステップE750-16に処理を移し、変動回数が第2回数である場合には、RWMクリア否定演出の実行の有無、及び、発動カウンタの表示の有無を決定する。具体的には、RWMクリア否定演出が実行済みでない場合には、RWMクリア否定演出を実行すると決定し、発動カウンタの表示が実行済みでない場合に

は、発動カウンタの表示を実行すると決定する。

【2086】

サブCPU130aは、決定結果に応じた演出実行コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、演出実行コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、特殊時短系演出（RWMクリア否定演出及び／又は発動カウンタの表示）を実行するための処理が行われることになる。

【2087】

サブCPU130aは、ステップE750-13において、電源ONからの変動回数が第2回数（ここでは100回）であるか否かを判定する。変動回数が第2回数である場合には、ステップE750-15に処理を移し、変動回数が第2回数でない場合には、ステップE750-14において、通常時短遊技状態から演出モードAに移行したか（第2特別図柄の残保留に応じた変動演出が全て終了したか）否かを判定する。通常時短遊技状態から演出モードAに移行した場合には、ステップE750-15に処理を移し、通常時短遊技状態から演出モードAに移行していない場合には、ステップE750-16に処理を移す。

10

【2088】

サブCPU130aは、ステップE750-15において、発動カウンタ表示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、演出実行コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、特殊時短系演出（ここでは発動カウンタの表示）を実行するための処理が行われることになる。

20

【2089】

サブCPU130aは、ステップE750-16において、演出図柄が停止表示された（図柄確定コマンドを受信したか）否かを判定する。演出図柄が停止表示された場合には、ステップE750-17に処理を移し、演出図柄が停止表示されていない場合には、今回の特殊時短系演出処理を終了する。

【2090】

サブCPU130aは、ステップE750-17において、現在が発動カウンタの表示中であるか否かを判定する。発動カウンタの表示中でない場合には、今回の特殊時短系演出処理を終了し、発動カウンタの表示中である場合には、ステップE750-18において、発動カウンタ減算コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、発動カウンタ減算コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、発動カウンタの値を減算するための処理が行われることになる。本処理を終えると、今回の特殊時短系演出処理を終了する。

30

【2091】

このように、電源ON時から予め定められた回数（特殊時短遊技状態が発動する所定回数前）の変動演出の実行中において、電源ON時にRWMクリア（変動回数のクリア）が実行されていない（据え置き）であることを示唆するRWMクリア否定演出を実行可能となっている。そのため、前日の変動回数を参考として特殊時短遊技状態が発生するまでの期間を予測することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2092】

また、RWMクリア否定演出の実行タイミングが複数設定されており、何れかのタイミングで実行されるとその他のタイミングでは再び実行されないようになっている。そのため、どのタイミングでRWMクリア否定演出が実行されるかに対して遊技者の期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【2093】

また、特殊時短遊技状態に移行するまでの変動回数をカウントダウンすることで示唆する発動カウンタを表示可能（発動カウントダウン演出を実行可能）となっている。そのため、特殊時短遊技状態が発生する時期を遊技者が把握することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、遊技続行のための動機付けを持たせることができ、遊技機の稼働を向上させることも可能となる。

50

【2094】

また、時短遊技状態中においては、発動カウンタが表示されないようになっている。そのため、通常時短遊技状態中であるにも拘わらず、特殊時短遊技状態に対して遊技者の意識が向いてしまうという不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2095】

また、大当たり予告演出や先読み演出が実行（開始）され易い変動演出の開始時ではなく、変動開始時よりも大当たり予告演出や先読み演出が実行（開始）されにくい演出図柄の停止時に発動カウンタの減算（カウントダウン）を行うようになっているため、遊技者が発動カウンタの減算を認識し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2096】

なお、演出図柄の停止時に発動カウンタの減算（カウントダウン）を行うのではなく、変動演出の開始時に発動カウンタの減算（カウントダウン）を行うようにしてもよい。この場合、演出図柄70aが変動を開始して高速変動に完全に移行する（定速になる）までに発動カウンタの減算を行うようにしてもよいし、変動演出において演出図柄に浮き上がり等の変動前動作を行わせてからスクロール（変動）させるようにし、その変動前動作が終了するまでに発動カウンタの減算を行うようにしてもよい。

【2097】

（通常遊技状態中に先読み演出が実行される場合の演出例）

図140を用いて、通常遊技状態中に先読み演出が実行される場合の演出例について説明する。ここでは、アイコン変化演出及び先読みゾーン演出が実行されるものとする。

20

【2098】

図140（a）に示すように、ハズレとなる第1特別図柄の変動表示（変動演出の実行）中に第1始動口45に遊技球が入賞して第1保留数が「1」から「2」に増加すると、第1保留数表示領域70Eの数字が「1」から「2」に増加し、第1保留アイコン表示領域70Bの第2表示部70B2に先読み演出（ここではアイコン変化演出、先読みゾーン演出）の予告対象となる白アイコン（保留アイコンHI）が追加表示される。なお、第1画像表示装置70の画面左下隅には、電源ON後又は大当たり遊技の終了後から実行された変動表示（変動演出）の回数であるゲーム回数GKが表示されている。

【2099】

30

次に、変動時間が経過すると、図140（b）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目（「814」）で停止表示し、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。

【2100】

その後、停止時間が経過してハズレとなる第1特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図140（c）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第1保留数表示領域70Eの数字が「2」から「1」に減少し、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた2つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示し、最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、ゲーム回数GKが1加算される。

40

【2101】

このとき、アイコン変化演出が開始されて第1表示部70B1にシフト表示された保留アイコンが青アイコン（特別アイコン）に変化する。また、先読みゾーン演出が開始されて背景画像が先読みゾーン背景に変化すると共に、青色のゾーン画像ZGが表示される。次に、変動時間が経過すると、図140（d）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目（「531」）で停止表示し、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。

【2102】

その後、停止時間が経過して大当たりとなる第1特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図140（e）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が

50

開始され、第1保留数表示領域70Eが「1」から「0」に減少し、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた1つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示して当該アイコンTIとして表示され、赤アイコン（特別アイコン）に変化する。また、ゲーム回数GKが1加算される。

【2103】

その後、所定時間が経過すると、図140（f）に示すように、左右の演出図柄70aがリーチを形成した状態で仮停止してノーマルリーチ演出が実行される。さらに、所定時間が経過すると発展演出が実行され、図140（g）に示すように、味方キャラクタC2と敵キャラクタC3がバトルを行うSPリーチ演出が開始され、第1保留アイコン表示領域70B及び当該アイコン表示領域70Cが非表示（消去）となると共に、先読みゾーン演出が中断される。

10

【2104】

そして、SPリーチ演出の最終局面（ハズレか否かの決め演出の実行タイミング）になると、決め成功演出が開始されて味方キャラクタC2が敵キャラクタC3に最終攻撃を繰り出す演出が行われる。その後、図140（h）に示すように、第1可動部材73aが待機位置から演出位置まで移動すると共に、音声出力装置9から「キュインキュイン」の告知音出力される（ここでは大当たりとなることが報知される）。

【2105】

次に、第1可動部材73aが演出位置から待機位置に復帰して決め成功演出が終了すると、図140（i）に示すように、演出図柄70aが小当たりと大当たり共通する特別出目（「555」）で仮停止し、先読みゾーン演出が再開されると共に、第1保留アイコン表示領域70B及び当該アイコン表示領域70Cが再表示される。その後、仮停止時間（例えば0.5秒）が経過すると、演出図柄70aが小当たりと大当たり共通する特別出目（「555」）で停止表示すると共に、特殊図柄TZが小当たりを示す「V」を含まない大当たり出目（「555」）で停止表示する。また、先読みゾーン演出が終了すると共に、当該アイコンTIが消去されてアイコン変化演出が終了する。

20

【2106】

一方、ハズレとなる第1特別図柄の変動表示の場合には、SPリーチ演出の最終局面（ハズレか否かの決め演出の実行タイミング）になると決め失敗演出が開始されて味方キャラクタC2が敵キャラクタC3に負ける演出が行われる。その後、「敗北」との文字画面が表示されてハズレであることが報知されて決め失敗演出が終了すると、演出図柄70a及び特殊図柄TZがリーチハズレ出目（例えば「565」）で停止表示することになる。

30

【2107】

このように、通常遊技状態において大当たりとなる場合に先読み演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出等）が実行可能となっている。そのため、大当たり遊技が実行される場合の遊技者の期待感を効果的に盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2108】

（突入バトルモードに移行した後に変動演出が実行される場合の演出例）

図141を用いて、突入バトルモードに移行した後に変動演出が実行される場合の演出例について説明する。

40

【2109】

第3大当たり遊技のエンディングが開始されると、図130（a）に示すように、時短遊技状態となることを示唆する時短突入演出が実行されると共に、遊技者の注意を喚起するための注意喚起報知が実行される。具体的には、遊技機1との間で遊技球の貸出通信を行う貸出装置から有価価値の残高を特定可能なカード（記憶媒体）の取り忘れを注意する取り忘れ注意画像TGが表示される。

【2110】

その後、取り忘れ注意画像の表示期間が経過すると、図141（b）に示すように、遊技に対する過度なめり込みのめり込み注意画像NGが表示される。そして

50

、第3大当たり遊技のエンディング時間が経過すると、第2時短回数（J2）として7回がセットされ、第1保留数（U1）が「2」であって第2保留数（U2）が「0」の状態
で通常時短遊技状態が開始され、突入バトルモード背景画像、遊技領域5aの右側に遊技
球を発射することを促す第1右打ち画像MG1、及び、第2時短回数（J2）の残り回数
を示す時短残回数画像KGが「残り7回」と表示される。また、ゲーム回数GKが「0」
と表示される。つまり、第1時短回数（J1）や第3時短回数（J3）や小当たり残回数
（Z）は表示されない状態となっている。

【2111】

そして、第1特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図141（c）に示す
ように、演出図柄70aの変動表示及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第1保留数
表示領域70Eの数字が「2」から「1」に減少し、当該アイコン表示領域70Cに当該
アイコンが瞬時に表示される。しかしながら、第1特別図柄の変動表示ということで、第
2時短回数（J2）の残り回数（残り7回）の状態を維持する。ただし、第1特別図柄の変動表示（変動演出）ということで、突入バトルリーチ演出
が実行されることはない。

【2112】

このとき、第2始動口47に3個の遊技球が入賞して第2保留数が「0」から「3」に
増加すると、図141（d）に示すように、第2保留数表示領域70Fの数字が「0」か
ら「3」に増加し、第2保留アイコン表示領域70Dに3つの白アイコン（保留アイコン
HI）が追加表示される。

【2113】

そして、変動時間が経過して第1特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図14
1（e）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目（「513」）で
停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが
消去される。

【2114】

その後、第2特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図141（f）に示す
ように、演出図柄70aの変動表示及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第2保留数
表示領域70Fの数字が「3」から「2」に減少し、第2保留アイコン表示領域70Dに
表示されていた3つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表
示して1つが当該アイコンTIとして表示される。また、時短残回数画像KGが「残り7
回」から「6回」に変化する。また、ゲーム回数GKが1加算されて「1」になる。

【2115】

そして、所定時間が経過すると、図141（g）に示すように、左右の演出図柄70a
がリーチを形成した状態で仮停止してノーマルリーチ演出が実行される。さらに、所定時
間（約10秒）が経過すると、図141（h）に示すように、味方キャラクターC2と敵キャラクターC3
がバトルを行う突入バトルリーチ演出が開始され、第2保留アイコン表示領域70D及び
当該アイコン表示領域70Cが非表示（消去）となる。このとき、突入バトルリーチ演出
の実行回数を示す「第1バトル」との文字画像が表示される。

【2116】

このとき、第2始動口47に2個の遊技球が入賞して第2保留数が「2」から「4」に
増加するが、第2保留アイコン表示領域70Dが非表示（消去）となっているため、保留
アイコンの追加表示は行われない。

【2117】

その後、突入バトルリーチ演出の最終局面（ハズレか否かの決め演出の実行タイミング）
になると、決め失敗演出が開始されて味方キャラクターC2が敵キャラクターC3に負ける
演出が行われ、その後、図141（i）に示すように、「敗北」との文字画面が表示され
てハズレであることが報知される。

【2118】

その後、変動時間が経過して第2特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図14

10

20

30

40

50

1 (j) に示すように、演出図柄 70 a 及び特殊図柄 T Z がハズレ出目 (「5 6 5」) で停止表示する。また、第 2 保留アイコン表示領域 70 D 及び当該アイコン表示領域 70 C が再表示されると共に、当該アイコン表示領域 70 C に表示されていた当該アイコン T I が消去される。

【2 1 1 9】

その後は、第 2 特別図柄の変動表示 (変動演出) が開始される毎に、図 1 4 1 (f) ~ 図 1 4 1 (j) のような演出が繰り返し行われ、繰り返し毎に時短残回数画像 K G が減算されると共に、突入バトルリーチ演出の実行回数を示す文字画像の数字も更新されていくことになる。

【2 1 2 0】

このように、通常時短遊技状態を発生させる場合に、大当たり遊技のエンディング中に通常時短突入演出を実行するようになっている。そのため、通常時短遊技状態が発生することを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2 1 2 1】

また、通常時短遊技状態を発生させる場合に、通常時短遊技状態が発生する前 (大当たり遊技中) から右打ち報知を行うようになっている。そのため、通常時短遊技状態が発生する際に左打ちをしてしまって遊技者が不利益を被ることを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2 1 2 2】

また、通常時短遊技状態を発生させる場合に、保留記憶があるか否かに拘らず大当たり遊技のエンディング終了に伴って時短状態に応じた演出モード (ここでは突入バトルモード) を設定し、その演出モードに対応する背景画像を表示するようになっている。そのため、通常時短遊技状態が発生したことを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2 1 2 3】

また、通常時短遊技状態を発生させる場合に、演出図柄 70 a 及び特殊図柄 T Z を非表示にした状態で通常時短突入演出を実行するようになっている。そのため、前回の変動演出の結果を気にすることなく新たな気分で時短状態を消化することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2 1 2 4】

また、通常時短遊技状態を発生させる場合に、遊技者への注意喚起を行う注意喚起演出 (取り忘れ注意画像 T G の表示、のめり込み注意画像 N G の表示) を行ってから時短状態に応じた演出 (背景画像の変化、時短残回数画像 K G の表示、右打ち報知、時短状態に応じた変動演出、突入バトルモードに対応する B G M の出力等) を行うようになっている。そのため、遊技者に対して効果的に注意喚起を行うことが可能となる。

【2 1 2 5】

また、通常時短遊技状態の開始時において、保留記憶がない客待ち状態である場合であっても、時短状態用の演出モードに対応する B G M が可聴出力されるが、所定期間が経過するとミュート (可聴出力が停止) されるようになっている。そのため、保留記憶がない客待ち状態であっても即座に演出効果が激減するという不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2 1 2 6】

また、大当たり後に制御される有利遊技状態 (時短遊技状態) は、複数の終了条件 (特 1 時短残回数、特 2 時短残回数、合計残回数、小当たり残回数) の何れかが成立した場合に終了 (通常遊技状態に移行) させることが可能であり、有利遊技状態における所定の終了条件 (小当たり回数) を報知しないが、モード演出 (背景画像の変化、時短残回数画像 K G の表示) によって所定の終了条件を示唆する。そのため、有利遊技状態が終了するかどうかのドキドキ感を付与することができると共に、モード演出によって終了条件を推測する楽しみを付与することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2 1 2 7】

10

20

30

40

50

また、大当たり後に制御される有利遊技状態（時短遊技状態）は、第1終了条件（時短残回数、特2時短残回数）が成立した場合、又は、第2終了条件（小当たり残回数、特1時短残回数、合計残回数）が成立した場合に終了（通常遊技状態に移行）させることが可能であり、有利遊技状態中においては、第1終了条件に係る情報（時短残回数、特2時短残回数）を報知可能である一方、第2終了条件に係る情報（小当たり残回数、特1時短残回数、合計残回数）を報知しない。そのため、有利遊技状態が終了するか否かのドキドキ感を付与することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2128】

また、特1の時短残回数は報知しないが、特2の時短残回数は報知する。また、小当たり残回数は報知しないが、特2の時短残回数は報知する。また、報知される終了条件の種類（特2の時短残回数）よりも、報知されない終了条件の種類（特1の時短残回数、小当たり残回数）の方が多い。また、モード演出によって示唆されない終了条件がある。

10

【2129】

なお、大当たり遊技から移行した通常時短遊技状態の開始時に客待ち状態であった場合には、通常時短遊技状態の演出モードに対応するBGMを可聴出力せずにミュートされた状態となるようにしてもよい。この場合には、客待ち状態から始動口に遊技球が入賞することで保留記憶が発生して変動演出が開始されるときに、通常時短遊技状態の演出モードに対応するBGMを可聴出力すればよい。

【2130】

また、大当たり遊技のエンディング中に注意喚起演出を行うようになっているが、大当たり遊技のエンディング中から通常時短遊技状態中にかけて注意喚起演出を行うようにしてもよいし、通常時短状態の開始直後（最初の変動演出中）に注意喚起演出を行うようにしてもよいし、注意喚起演出において取り忘れ注意画像TGの表示とのめり込み注意画像NGの表示を順番に表示するようにしてもよい（どちらを先に表示してもよい）。

20

【2131】

また、通常時短遊技状態の開始時に第2保留記憶がなく第1保留記憶がある場合に実行される第1特別図柄の変動演出において、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示を行うようになっているが、演出図柄70aの変動表示を実行せずに特殊図柄TZの変動表示のみを実行するようにしてもよい。このようにすると、第2時短回数（J2）が減算されないことに対する違和感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【2132】

また、通常時短遊技状態の開始時に第2保留記憶がなく第1保留記憶がある場合に実行される第1特別図柄の変動演出において、演出図柄70aの変動表示を実行せずに特殊図柄TZの変動表示のみを実行する場合には、ハズレであれば比較的短い変動時間（例えば短縮変動や超短縮変動など）によって変動演出を実行し、当たりであればハズレの場合よりも長い変動時間によって特殊な演出を行うようにしてもよい。

【2133】

また、時短突入演出中において右打ち報知を行わないようになっているが、第1右打ち画像MG1を表示することで、大当たり遊技中から通常時短遊技状態にかけて常に右打ち報知が行われるようにしてもよい。

40

【2134】

（突入バトルモードの最終回の変動演出で大当たりとなる場合の演出例）

図142を用いて、突入バトルモードの最終回の変動演出で大当たりとなる場合の演出例について説明する。

【2135】

図142（a）に示すように、突入バトルモードにおける最終回の1つ前の第2特別図柄の変動表示（変動演出）における変動時間が経過して、第2特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図142（a）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目（「676」）で停止表示する。また、第2保留アイコン表示領域70D及び当

50

該アイコン表示領域 70C が再表示されると共に、当該アイコン表示領域 70C に表示されていた当該アイコン T I が消去される。

【2136】

その後、突入バトルモードの最終回となる第2特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図142（b）に示すように、演出図柄 70a 及び特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、第2保留数表示領域 70F の数字が「2」から「1」に減少し、第2保留アイコン表示領域 70D に表示されていた2つの保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示して1つが当該アイコン T I として表示される。

【2137】

また、時短最終変動ということで時短残回数画像 K G が「残り1回」から「ラスト」に変化すると共に、右打ちで第2保留記憶を貯める（第2保留数を増加させる）ことを促す貯留促進画像 S G が表示される。この貯留促進画像 S G は、演出図柄 70a の変動表示の視認を出来るだけ妨げないように表示される画像となっており、リーチ演出が開始されるまでの時間よりも短いカウント画像（ここでは「09:99」）が表示され、時間経過に合わせてカウントダウンする表示が行われる。また、ゲーム回数 G K が1加算される。

【2138】

その後、第2始動口 47 に遊技球が1個入賞すると、図142（c）に示すように、第2保留数表示領域 70F の数字が「1」から「2」に増加し、第2保留アイコン表示領域 70D の第2表示部 70D2 に白アイコン（保留アイコン H I）が追加表示される。このとき記憶された第2保留記憶（特図判定情報）の先読み結果が大当たりであるため、入賞時発光演出が開始されてトッランプ 10b が黄点灯すると共に、音声出力装置 9 から効果音「ピコン♪」が出力される。

【2139】

また、第2始動口 47 に遊技球が2個入賞すると、図142（d）に示すように、第2保留数表示領域 70F の数字が「2」から「4」に増加し、第2保留アイコン表示領域 70D の第3表示部 70D3 及び第4表示部 70D4 に白アイコン（保留アイコン H I）がそれぞれ追加表示される。また、第2貯留促進画像 S G 2 の「右打ちで貯める」との文字が第2保留数（U2）の上限（「4」）となったことを示す「MAX!!」に変化する。その後、所定時間が経過すると、図142（e）に示すように、貯留促進画像 S G のカウント画像が「00:00」となってカウントダウンが終了し、その後に貯留促進画像 S G が消去される。

【2140】

そして、所定時間が経過すると、図142（f）に示すように、左右の演出図柄 70a がリーチを形成した状態で仮停止してノーマルリーチ演出が実行される。さらに、所定時間が経過すると発展演出が実行され、図142（g）に示すように、味方キャラクタ C2 と敵キャラクタ C3 が最終決戦を行う最終バトルリーチ演出が開始され、第2保留アイコン表示領域 70D 及び当該アイコン表示領域 70C が非表示（消去）となる。このとき、バトルリーチ演出の実行回数を示す「最終バトル」との文字画像が表示される。また、発展演出の実行に伴ってゲーム回数 G K が非表示となる。

【2141】

その後、特殊 S P リーチ演出の最終局面（ハズレか否かの決め演出の実行タイミング）になると、決め成功演出が開始されて味方キャラクタ C2 が敵キャラクタ C3 に最終攻撃を繰り出す演出が行われる。その後、図142（h）に示すように、第1可動部材 73a が待機位置から演出位置まで移動すると共に、音声出力装置 9 から「キューンキューン」の告知音が出力され、最終攻撃が敵キャラクタにヒットしたことが報知される。

【2142】

次に、第1可動部材 73a が演出位置から待機位置に復帰して決め成功演出が終了すると、図142（i）に示すように、「勝利」との文字画像が表示されて大当たり（小当たりの場合もある）となることが報知される。そして、変動時間が経過して第2特別図柄が大当たり特別図柄で停止表示すると、図142（j）に示すように、演出図柄 70a 及び

10

20

30

40

50

特殊図柄 T Z が大当たり出目（「5 5 5」）で停止表示する。また、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D 及び当該アイコン表示領域 7 0 C が再表示されると共に、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T I が消去される。

【2 1 4 3】

このように、通常時短遊技状態における最後の変動演出において、右打ちで第 2 保留記憶を貯める（第 2 保留数を増加させる）ことを促す貯留促進演出（貯留促進画像 S G の表示、カウントダウン表示）が実行されるようになっていく。そのため、時短遊技状態が終了する前に第 2 保留記憶を確実に貯めさせるようにすることができ、遊技者が損失を被ることを抑制することが可能となる。

【2 1 4 4】

また、貯留促進演出において、カウントダウン表示が行われることで、右打ちで第 2 保留記憶を貯める（第 2 保留数を増加させる）ことを遊技者に強く意識づけさせることができ、遊技者が損失を被ることを抑制することが可能となる。

【2 1 4 5】

また、貯留促進演出において第 2 保留数（U 2）が上限に到達すると、「右打ちで貯める」との文字が、第 2 保留数（U 2）が上限となったことを示す表示態様（「MAX！！」）に変化するようになっていく。そのため、遊技者が無駄に遊技球を発射することを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2 1 4 6】

また、通常時短遊技状態である突入バトルモードにおいて、通常時短遊技状態を終了させる最後の第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、必ず最終バトルリーチ演出が実行されるようになっていく。そのため、ハズレとなって通常時短遊技状態が終了する場合であっても、遊技者を十分に楽しませることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2 1 4 7】

また、第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞が容易な時短遊技状態中において、第 2 始動口 4 7 への入賞に基づく第 2 保留記憶（特図判定情報）の先読み結果が小当たりである場合に、当該小当たりとなる保留記憶を対象とする入賞時発光演出（先読み演出）を実行可能となっている。そのため、特定遊技状態において大当たり遊技へと繋がる可能性がある小当たり遊技が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2 1 4 8】

なお、貯留促進演出においてカウントダウン表示を実行するようになっていくが、リーチ演出が開始されるまでの時間よりも短い期間にわたってゲージ画像を表示すると共に、時間経過に応じてゲージの長さを短くしていくような表示演出を実行するようにしてもよい。また、リーチ演出が開始されるまでの時間よりも短い期間にわたって特定の発光手段を点灯させると共に、時間経過に応じて発光色を変化させていく（例えば、青点灯→黄点灯→赤点灯）ような発光演出を実行するようにしてもよい。

【2 1 4 9】

（通常時短遊技状態が終了する場合の演出例）

図 1 4 3 を用いて、時短回数（J 1 ～ J 3 の何れか）が「0」となって通常時短遊技状態が終了する場合の演出例について説明する。

【2 1 5 0】

ここでは、時短最終変動となる第 2 特別図柄のハズレ変動表示の開始と共に、複数回の変動表示にわたって 1 つの変動演出が実行されているかのように見せる一連演出が開始されており、図 1 4 3（a）に示すように、ハズレとなる最終バトルリーチ演出が実行されているものとする。

【2 1 5 1】

その後、最終バトルリーチ演出の最終局面（ハズレか否かの決め演出の実行タイミング）になると、決め失敗演出が開始されて味方キャラクター C 2 が敵キャラクター C 3 に負ける

10

20

30

40

50

演出が行われ、その後、図 1 4 3 (b) に示すように、「敗北」との文字画面が表示されてハズレであることが報知される。

【2 1 5 2】

そして、所定時間が経過すると決め失敗演出が終了し、図 1 4 3 (c) に示すように、最初の大当たり遊技から時短遊技状態が継続している一連有利期間における遊技の結果を示すリザルト表示が行われる。具体的には、対戦結果として大当たり遊技の実行回数（ここでは「1 勝」）と総払出球数（ここでは 4 5 0 p t）が表示される。また、特殊図柄 T Z がリーチハズレ出目（「5 6 5」）で停止表示し、停止時間が経過すると第 2 保留記憶が 4 つ残ったまま時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行して第 1 右打ち画像 M G 1 が消去される。

10

【2 1 5 3】

その後、通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）に基づく 1 回目の第 2 特別図柄の変動表示（ハズレの変動演出）が開始されると、図 1 4 3 (d) に示すように、リザルト表示が継続した状態で特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、第 2 保留数表示領域 7 0 F の数字が「4」から「3」に減少する。そして、変動時間が経過すると、図 1 3 5 (e) に示すように、特殊図柄 T Z がハズレ出目（「7 4 9」）で停止表示する。なお、リザルト表示が行われている期間にわたってゲーム回数 G K は非表示の状態を維持し、変動演出が実行されてもゲーム回数の加算は内部的に行われるだけで、見た目では把握することができない状態となっている。

【2 1 5 4】

20

そして、停止時間が経過して通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）に基づく 2 回目の第 2 特別図柄の変動表示（ハズレの変動演出）が開始されると、図 1 4 3 (f) に示すように、リザルト表示が継続した状態で特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、第 2 保留数表示領域 7 0 F の数字が「3」から「2」に減少する。そして、変動時間が経過すると、図 1 4 3 (g) に示すように、特殊図柄 T Z がハズレ出目（「3 4 9」）で停止表示する。

【2 1 5 5】

さらに、停止時間が経過して通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）に基づく 3 回目の第 2 特別図柄の変動表示（ハズレの変動演出）が開始されると、リザルト表示が継続した状態で特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、第 2 保留数表示領域 7 0 F の数字が「2」から「1」に減少する。そして、変動時間が経過すると、特殊図柄 T Z がハズレ出目で停止表示する。

30

【2 1 5 6】

その後、通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）に基づく 4 回目（最後）の第 2 特別図柄の変動表示（ハズレの変動演出）が開始されると、リザルト表示が継続した状態で特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、第 2 保留数表示領域 7 0 F の数字が「1」から「0」に減少する。そして、変動時間が経過すると、図 1 4 3 (h) に示すように、特殊図柄 T Z がハズレ出目（「7 4 9」）で停止表示し、停止時間が経過するとリザルト表示が終了して上述した一連演出が終了する。

【2 1 5 7】

40

その後、第 1 特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図 1 4 3 (i) に示すように、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、第 1 保留数表示領域 7 0 E の数字が「1」から「0」に減少し、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されていた 1 つの保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示して当該アイコン T I として表示される。このとき、通常遊技状態に応じた演出モード A 背景画像が表示されると共に、遊技領域 5 a の左側に遊技球を発射することを促す左打ち画像 H G が表示される。また、ゲーム回数 G K が加算後の状態で再表示される。

【2 1 5 8】

なお、ここでは突入バトルモードであるときに通常時短遊技状態が終了する例を示したが、演出モードが乱舞モード、超乱舞モード及び無限モードの何れの状態から通常時短遊

50

技状態が終了する場合であっても、基本的には、図 1 4 3 (a) ~ 図 1 4 3 (i) のような進行となる。

【2 1 5 9】

このように、時短最終変動となる第 2 特別図柄の変動表示から通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）に基づく第 2 特別図柄の変動表示にわたって 1 つの変動演出が実行されているかのように見せる一連演出が実行されるようになっている。そのため、第 2 特別図柄の残保留数を強く意識させない斬新な演出を遊技者に体感させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2 1 6 0】

また、一連演出において第 2 特別図柄の残保留に基づく第 2 特別図柄の変動表示中にある演出図柄 7 0 a の変動表示を行わずに特殊図柄 T Z の変動表示だけを行うようになっている。そのため、複数回の変動演出を一連演出として認識させ易くなり、一連演出の演出効果を向上させることが可能となる。

【2 1 6 1】

また、時短最終変動となる第 2 特別図柄の変動表示から通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）に基づく第 2 特別図柄の変動表示にわたってリザルト表示を行うことで、複数回の変動演出を一連演出として認識させ易くなり、一連演出の演出効果を向上させることが可能となる。

【2 1 6 2】

また、通常遊技状態移行時に遊技領域 5 a の左側に遊技球を発射することを促す左打ち画像 H G を表示するのではなく、一連演出の終了時に左打ち画像 H G を表示するようになっている。そのため、遊技者に無駄な遊技球の発射をさせずに済み、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2 1 6 3】

また、特 2 保留（第 2 保留記憶）数によって終了示唆画面の表示態様が変化する。一方で、特 1 保留（第 1 保留記憶）があっても終了示唆画面の表示期間は変化しない。

【2 1 6 4】

なお、時短最終変動となる第 2 特別図柄の変動表示から通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）に基づく第 2 特別図柄の変動表示にわたって一連演出を実行するようになっているが、時短最終変動となる第 2 特別図柄の変動表示では一連演出を開始せずに通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）に基づく第 2 特別図柄の変動表示にわたって一連演出を実行するようにしてもよい。この場合、通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）に基づく最初の第 2 特別図柄の変動表示において特殊 S P リーチ演出やリザルト表示を行うとよい。

【2 1 6 5】

（通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留で小当たりする場合の演出例 1）

図 1 4 4 を用いて、通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）で小当たりする場合の演出例 1 を説明する。

【2 1 6 6】

ここでは、時短最終変動となる第 2 特別図柄の変動表示の開始と共に、複数回の変動表示にわたって 1 つの変動演出が実行されているかのように見せる一連演出が開始されており、図 1 4 4 (a) に示すように、ハズレとなる最終バトルリーチ演出が実行されているものとする。このとき、2 番目となる第 2 保留記憶（小当たり）を予告対象とする入賞時発光演出が継続しており、トッランプ 1 0 b が黄発光した状態となっている。

【2 1 6 7】

その後、最終バトルリーチ演出の最終局面（ハズレか否かの決め演出の実行タイミング）になると、決め失敗演出が開始されて味方キャラクタ C 2 が敵キャラクタ C 3 に負ける演出が行われ、その後、図 1 4 4 (b) に示すように、「敗北」との文字画面が表示されてハズレであることが報知される。

【2 1 6 8】

10

20

30

40

50

そして、所定時間が経過すると決め失敗演出が終了し、図 1 4 4 (c) に示すように、最初の小当たり遊技又は大当たり遊技から時短遊技状態が継続している一連有利期間における遊技の結果を示すリザルト表示が行われる。具体的には、対戦結果として大当たり遊技の実行回数（ここでは「1 勝」）と総払出球数（ここでは 4 5 0 p t）が表示される。また、特殊図柄 T Z がリーチハズレ出目（「5 6 5」）で停止表示する。

【2 1 6 9】

ただし、通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）の中に小当たりとなるものが含まれているため、ここで実行されるリザルト表示は、通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）の中に小当たりとなるものが含まれていることを示唆する特殊リザルト表示（先読み演出の一種）となっている。具体的には、リザルト表示の文字画像を避けた位置に複数の星画像 Y G が表示される。そして、停止時間が経過すると第 2 保留記憶が 4 つ残ったまま通常時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行して第 1 右打ち画像 M G 1 が消去される。

【2 1 7 0】

その後、通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）に基づく 1 回目の第 2 特別図柄の変動表示（ハズレの変動演出）が開始されると、図 1 4 4 (d) に示すように、リザルト表示が継続した状態で特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、第 2 保留数表示領域 7 0 F の数字が「4」から「3」に減少する。そして、変動時間が経過すると、図 1 4 4 (e) に示すように、特殊図柄 T Z がハズレ出目（「7 4 9」）で停止表示する。なお、リザルト表示が行われている期間にわたってゲーム回数 G K は非表示の状態を維持し、変動演出が実行されてもゲーム回数の加算は内部的に行われるだけで、見た目では把握することができない状態となっている。

【2 1 7 1】

そして、通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）に基づく 2 回目の第 2 特別図柄の変動表示（小当たりの変動演出）が開始されると、図 1 4 4 (f) に示すように、特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、第 2 保留数表示領域 7 0 F の数字が「3」から「2」に減少する。このとき復活演出が開始されて「まだまだ～！」との文字画像が表示され、その後に味方キャラクタ C 2 が敵キャラクタ C 3 に反撃する演出が行われる。

【2 1 7 2】

そして、味方キャラクタ C 2 が最終攻撃を繰り出すと、図 1 4 4 (g) に示すように、第 1 可動部材 7 3 a が待機位置から演出位置まで移動すると共に、音声出力装置 9 から「キュインキュイン」の告知音が出力される（ここでは、今回の第 2 特別図柄の変動表示が小当たりとなることが報知される）。このとき、トッランプ 1 0 b が消灯して入賞時発光演出が終了する。

【2 1 7 3】

次に、第 1 可動部材 7 3 a が演出位置から待機位置に復帰して復活演出が終了すると、演出図柄 7 0 a が小当たりと大当たりに共通する特別出目（「5 5 5」）で仮停止し、仮停止時間が経過すると、図 1 4 4 (h) に示すように、演出図柄 7 0 a が小当たりと大当たりに共通する特別出目（「5 5 5」）で停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が小当たりを示す「V」を含む小当たり出目（「5 V 5」）で停止表示する。また、ゲーム回数 G K が加算後の状態で再表示される。

【2 1 7 4】

そして、停止時間が経過すると上述した一連演出が終了し、小当たり遊技のオープニングが開始され、図 1 4 4 (i) に示すように、小当たり遊技が実行されることを示す「B O N U S」画像が表示されると共に、遊技領域 5 a の右側に遊技球を発射することを促す第 1 右打ち画像 M G 1 が表示される。

【2 1 7 5】

その後、所定時間が経過すると、図 1 4 4 (j) に示すように、「B O N U S」画像に替えて遊技領域 5 a の右側に遊技球を発射することを促す第 2 右打ち画像 M G 2 が表示さ

10

20

30

40

50

れる。

【2176】

一方、大当たり遊技が実行される場合には、大当たり遊技のオープニングにおいて、大当たり遊技が実行されることを示す「大当たり」画像が表示されると共に、遊技領域5aの右側に遊技球を発射することを促す第1右打ち画像MG1が表示される。その後、所定時間が経過すると、「大当たり」画像に替えて遊技領域5aの右側に遊技球を発射することを促す第2右打ち画像MG2が表示される。

【2177】

このように、通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留（特定遊技状態中に記憶された第2保留記憶）の中に先読み結果が小当たりとなるものが含まれている場合に、小当たりとなることが確定する特殊リザルト表示（先読み演出）を実行可能となっている。そのため、リザルト表示によって遊技者に喪失感を与えつつも、遊技者に安心感を与えることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2178】

また、通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留（特定遊技状態中に記憶された第2保留記憶）に基づく第2特別図柄の変動表示において小当たりとなる場合には、大当たりとなる場合と同じ態様で第1可動部材73aが動作するようになっている。そのため、小当たり遊技が実行されることを効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2179】

また、通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留（特定遊技状態中に記憶された第2保留記憶）に基づく第2特別図柄の変動表示において小当たりとなる場合には、大当たりとなる場合と同じ告知音（「キューンキューン」）が音声出力装置9から出力されるようになっている。そのため、小当たり遊技が実行されることを効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【2180】

また、通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留（特定遊技状態中に記憶された第2保留記憶）に基づく第2特別図柄の変動表示において小当たりとなる場合には、演出図柄70aとして大当たりとなる場合と同じ出目（同じ数字が3つ並ぶ特別出目）が表示されるようになっている。そのため、小当たり遊技が大当たり遊技に繋がることを意識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【2181】

また、時短最終変動となる変動演出において停止した特殊図柄TZの停止時間よりも、第2特別図柄の残保留に基づく変動演出の変動時間を短くしてもよい。すなわち、有利状態における最終回となる変動演出の実行中に終了示唆画面（リザルト表示、シャッター画像SY表示）を表示可能であると共に、有利状態の終了後に所定回数（第2特別図柄の残保留数分）の変動演出が実行されるまで終了示唆画面の表示を継続することが可能であり、有利状態における最終回の変動演出の図柄停止時間よりも、終了示唆画面の表示継続中に行われる変動演出の変動時間を短くすることが可能である。この場合、有利状態終了から終了示唆画面の表示が終了するまでに実行される変動演出において復活演出を実行するような場合に、復活演出までが間延びすることを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

また、終了示唆の表示中に行われる変動演出は、通常遊技状態では実行されない特殊な変動パターン（特殊図柄TZのみの変動）で実行する。

【2182】

また、終了示唆画面（リザルト表示）の表示中に実行される変動演出で大当たりとなる場合には、終了示唆画面の非表示中に大当たりとなる場合よりも、リーチ演出の実行割合が低い。なお、「終了示唆画面の表示中に実行される変動演出で大当たりとなる場合には、終了示唆画面の非表示中に大当たりとなる場合よりも、リーチ演出の実行割合が低い」ことには、終了示唆画面の表示中に実行される変動演出で大当たりとなる場合にはリーチ

50

演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、終了示唆画面の表示中に実行される変動演出で大当たりとなる場合には、終了示唆画面の非表示中に大当たりとなる場合、大当たりの報知は、終了示唆画面の表示中に実行される。

【２１８３】

なお、通常遊技状態移行時の第２特別図柄の残保留（特定遊技状態中に記憶された第２保留記憶）の中に小当たりとなるものが含まれている場合に、特殊リザルト表示が実行されるようになっていくが、通常遊技状態移行時の第２特別図柄の残保留の中に大当たりとなるものが含まれている場合にも、小当たりの場合と同じ表示態様の特殊リザルト表示を実行するようにしてもよい。また、小当たりの場合と大当たりの場合とで異なる表示態様の特殊リザルト表示を実行するようにしてもよい。

10

【２１８４】

また、通常遊技状態移行時の第２特別図柄の残保留（特定遊技状態中に記憶された第２保留記憶）に基づく第２特別図柄の変動表示において小当たりとなる場合には、演出図柄７０aとして大当たりとなる場合と同じ出目（同じ数字が３つ並ぶ特別出目）が表示されるようになっていくが、同じ出目でも数字の色を異なせたり、数字に特定画像（特定の文字や装飾画像）を付加させるか否かを異なせたりしてもよい。

【２１８５】

また、通常遊技状態移行時の第２特別図柄の残保留（特定遊技状態中に記憶された第２保留記憶）の中に小当たりとなるものが含まれている場合に、小当たり遊技（＝停止特図データ）の種類に拘らず同じ特殊リザルト表示を行うようになっていくが、小当たり遊技の種類に応じて異なる態様の特殊リザルト表示を行うようにしてもよい。

20

【２１８６】

（通常遊技状態移行時の第２特別図柄の残保留で小当たりする場合の演出例２）

図１４５を用いて、通常遊技状態移行時の第２特別図柄の残保留（第２保留記憶）で小当たりする場合の演出例２を説明する。

【２１８７】

ここでは、時短最終変動となる第２特別図柄の変動表示の開始と共に、複数回の変動表示にわたって１つの変動演出が実行されているかのように見せる一連演出が開始されており、図１４５（a）に示すように、ハズレとなる最終バトルリーチ演出が実行されているものとする。このとき、２番目となる第２保留記憶（小当たり）を予告対象とする入賞時発光演出が継続しており、トップランプ１０bが黄発光した状態となっている。

30

【２１８８】

その後、最終バトルリーチ演出の最終局面（ハズレか否かの決め演出の実行タイミング）になると、先読み決め成功演出が開始されて味方キャラクタＣ２が敵キャラクタＣ３に最終攻撃を繰り出す演出が行われる。その後、図１４５（b）に示すように、第１可動部材７３aが待機位置から演出位置まで移動すると共に、音声出力装置９から「キューンキューン」の告知音出力される（ここでは、この後の２番目に実行される第２特別図柄の変動表示が小当たりとなることが報知される）。

【２１８９】

次に、第１可動部材７３aが演出位置から待機位置に復帰して決め成功演出が終了すると、図１４５（c）に示すように、「勝利」との文字画像が表示されて小当たり又は大当たりとなることが報知される。そして、変動時間が経過すると、図１４５（d）に示すように、「勝利」との文字画像の表示が継続した状態で、特殊図柄ＴＺがリーチハズレ出目（「５６５」）で停止表示する。そして、停止時間が経過すると第２保留記憶が４つ残ったまま時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行して第１右打ち画像ＭＧ１が消去される。

40

【２１９０】

その後、通常遊技状態移行時の第２特別図柄の残保留（第２保留記憶）に基づく１回目の第２特別図柄の変動表示（ハズレの変動表示）が開始されると、図１４５（e）に示すように、「勝利」との文字画像の表示が継続した状態で、特殊図柄ＴＺの変動表示が開始

50

されて第2保留数表示領域70Fの数字が「4」から「3」に減少する。

【2191】

次に、変動時間が経過すると、図145(f)に示すように、「勝利」との文字画像の表示が継続した状態で、特殊図柄TZがハズレ出目(「938」)で停止表示する。その後、停止時間が経過すると、通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留(第2保留記憶)に基づく2回目の第2特別図柄の変動表示(小当たりの変動表示)が開始され、図145(g)に示すように、「勝利」との文字画像の表示が継続した状態で特殊図柄TZの変動表示が開始され、第2保留数表示領域70Fの数字が「3」から「2」に減少する。

【2192】

その後、変動時間が経過すると、演出図柄70aが小当たりと大当たりに共通する特別出目(「555」)で仮停止し、仮停止時間が経過すると、図145(h)に示すように、演出図柄70aが小当たりと大当たりに共通する特別出目(「555」)で停止表示すると共に、特殊図柄TZが小当たりを示す「V」を含む小当たり出目(「5V5」)で停止表示する。また、ゲーム回数GKが再表示される。

【2193】

そして、停止時間が経過すると上述した一連演出が終了し、小当たり遊技のオープニングが開始され、図145(i)に示すように、小当たり遊技が実行されることを示す「BONUS」画像が表示されると共に、遊技領域5aの右側に遊技球を発射することを促す第1右打ち画像MG1が表示される。その後、所定時間が経過すると、図145(j)に示すように、「BONUS」画像に替えて遊技領域5aの右側に遊技球を発射することを促す第2右打ち画像MG2が表示される。

【2194】

一方、大当たり遊技が実行される場合には、大当たり遊技のオープニングにおいて、大当たり遊技が実行されることを示す「大当たり」画像が表示されると共に、遊技領域5aの右側に遊技球を発射することを促す第1右打ち画像MG1が表示される。その後、所定時間が経過すると、「大当たり」画像に替えて遊技領域5aの右側に遊技球を発射することを促す第2右打ち画像MG2が表示される。

【2195】

このように、通常遊技状態移行時における第2特別図柄の残保留に係る変動演出が小当たり又は大当たりとなる場合に、時短遊技状態の最終の変動演出がハズレとなる場合であっても、先読み演出の一種としての勝利確定のバトル演出(先読み決め成功演出)が実行されるようになっている。そのため、意外性のある変動演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2196】

また、小当たり遊技が実行される場合のオープニング演出の演出態様と、大当たり遊技が実行される場合のオープニング演出の演出態様とを異ならせている。そのため、オープニング演出から小当たり遊技であるのか大当たり遊技であるのかを把握することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2197】

なお、図144及び図145においては、小当たり遊技が実行される場合と大当たり遊技が実行される場合の変動演出の演出内容を同じにしているが、小当たり遊技が実行される場合と大当たり遊技が実行される場合の変動演出の演出内容を異ならせてもよい。この場合、小当たり遊技が実行される場合と大当たり遊技が実行される場合とで第1可動部材73aが演出に位置にある時間を異ならせてもよいし、第1可動部材73aの発光態様を異ならせてもよい。

【2198】

(超乱舞モードで小当たり遊技が実行される場合の演出例)

図146を用いて、超乱舞モードで小当たり遊技が実行される場合の演出例について説明する。

【2199】

ここでは、超乱舞モードで実行された第2特別図柄の変動表示（変動演出）の結果として小当たり特別図柄が停止表示され、第1小当たり遊技が開始されると共に、第1小当たり遊技のオープニングが開始されたものとする。

【2200】

第1小当たり遊技のオープニングが終了して、第1大入賞口開閉部材51及び特定領域開閉部材52を状態変換する開閉遊技が開始されると、図146(a)に示すように、特定領域53を狙って遊技球を発射することを促す第3右打ち画像MG3が表示されると共に、開閉遊技の残り期間（特定領域53を遊技球が通過可能な残り時間）に応じたリミット報知演出が開始される。具体的には、第1画像表示装置70の左上の隅部にカウント画像CG（ここでは「09:99」）が表示され、時間経過に合わせてカウントダウンすると共に、表示サイズが拡大していく表示が行われる。このとき、小当たり遊技が開始されたことに対応してゲーム回数GKが非表示となる。

10

【2201】

その直後のタイミングで特定領域53を遊技球が通過（入球）すると、図146(b)に示すように、特定領域53を遊技球が通過（入球）したことを示す通過報知演出が開始される。具体的には、「V」の文字からなる通過報知画像THが表示されると共に、音声出力装置9から通過報知音「バキューン♪」が出力される。

【2202】

その後、図146(c)に示すように、開閉遊技（第1大入賞口開閉部材51及び特定領域開閉部材52の状態変換）の終了タイミング、つまり、小当たり遊技（変換遊技）が終了するまで通過報知演出（ここでは入賞報知画像NHの表示）が継続する。その後、第1小当たり遊技が終了して大当たり遊技（第1V大当たり遊技）のオープニングが開始されると、図146(d)に示すように、大当たり遊技（第1V大当たり遊技）が実行されることを示す「V-BONUS」画像が表示される。そして、所定時間が経過すると、図146(e)に示すように、ラウンド遊技が開始されて大当たり中演出が実行される。また、小当たり遊技中に払い出された遊技媒体の総数に応じた総払出球数「660pt」が表示され、第1V大当たり遊技中に第2大入賞口56に遊技球が入賞する毎に総払出球数が更新される。

20

【2203】

一方、小当たり遊技の開始後に特定領域53を遊技球が通過（入賞）せずに所定時間（ここでは8秒）が経過すると、図146(f)に示すように、カウント画像CGが「01:99」になると共に、図146(a)よりも大きなサイズで表示される。その直後のタイミングで特定領域53を遊技球が通過（入球）すると、図146(b)に示すように、上述した通過報知演出が開始され、通過報知画像THが表示されると共に、音声出力装置9から通過報知音「バキューン♪」が出力される。

30

【2204】

その後、図146(c)に示すように、開閉遊技（第1大入賞口開閉部材51及び特定領域開閉部材52の状態変換）の終了タイミング、つまり、小当たり遊技（変換遊技）が終了するまで通過報知演出（ここでは入賞報知画像NHの表示）が継続する。その後、第1小当たり遊技が終了して大当たり遊技（第1V大当たり遊技）のオープニングが開始されると、図146(d)に示すように、大当たり遊技（第1V大当たり遊技）が実行されることを示す「V-BONUS」画像が表示される。そして、所定時間が経過すると、図146(e)に示すように、ラウンド遊技が開始されて大当たり中演出が実行される。また、小当たり遊技中に払い出された遊技媒体の総数に応じた総払出球数「660pt」が表示され、第1V大当たり遊技中に第2大入賞口56に遊技球が入賞する毎に総払出球数が更新される。

40

【2205】

また、特定領域53を遊技球が通過（入賞）せずに開閉遊技の残り時間が「0」になると、図146(g)に示すように、図146(f)よりも大きなサイズで表示されているカウント画像CGが「00:00」になる。また、第1小当たり遊技のエンディングにお

50

いて小当たり遊技中（より具体的には開閉遊技中）に遊技球が特定領域 53 を通過しなかったことを報知する残念報知演出が実行され、「残念」文字画像と失神したキャラクタが表示されると共に、音声出力装置 9 から残念効果音「ち～ん」が出力される。

【2206】

その後、第 1 小当たり遊技のエンディングが終了すると、図 146 (h) に示すように、小当たり残回数 (Z) が 1 回に減算されたことを受けて、演出モードが超乱舞モード又は無限モードから乱舞モードにランクダウンする。そして、乱舞モードに対応する乱舞モード背景が表示されると共に、演出図柄 70a 及び特殊図柄 TZ が再表示される。また、第 2 保留アイコン表示領域 70D 及び当該アイコン表示領域 70C が再表示されると共に、時短残回数画像 KG も再表示される。また、ゲーム回数 GK が再表示される。

10

【2207】

そして、第 2 特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図 146 (i) に示すように、演出図柄 70a の変動表示及び特殊図柄 TZ の変動表示が開始され、第 2 保留数表示領域 70F の数字が「4」から「3」に減少し、第 2 保留アイコン表示領域 70D に表示されていた 4 つの保留アイコン HI が当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示して 1 つが当該アイコン TI として表示される。また、時短残回数画像 KG が「残り 80 回」から「79 回」に変化する。また、ゲーム回数 GK が 1 加算される。

【2208】

このように、小当たり遊技（より具体的には開閉遊技）において特定領域 53 を遊技球が通過すると、特定領域 53 に遊技球が通過したことを示す通過報知演出が実行されるようになっていく。そのため、第 1 大入賞口 50 内（特定領域 53 周辺）が視認しにくい場合であっても、特定領域 53 を遊技球が通過したこと（大当たり遊技が実行されること）を遊技者が確実に把握することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【2209】

また、小当たり遊技（より具体的には開閉遊技）において特定領域 53 を遊技球が通過すると、この特定領域 53 を通過したタイミングに拘らず、小当たり遊技（より具体的には開閉遊技）が終了するまで通過報知演出が継続するようになっていく。そのため、通過報知演出を遊技者が察知できないといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2210】

また、小当たり遊技（変換遊技）において、開閉遊技の残り時間（特定領域 53 を遊技球が通過可能な残り時間）に応じたリミット報知演出が実行されるようになっていく。そのため、特定領域 53 を通過するように遊技球を発射することを遊技者に的確に促すことができ、大当たり遊技を獲得するチャンスを逸してしまうといった不都合を回避することが可能となる。

30

【2211】

また、開閉遊技の残り時間（特定領域 53 を遊技球が通過可能な残り時間）に応じてリミット報知演出の報知態様（カウントの数字、カウント画像のサイズ）が（遊技者への訴求力が高くなるように）変化するようになっていく。そのため、時間経過に応じて遊技者への訴求力を高めることができ、大当たり遊技を獲得するチャンスを逸してしまうといった不都合を回避することが可能となる。

40

【2212】

また、リミット報知演出において、開閉遊技の残り時間を特定可能とするカウントダウン表示が行われることで、大当たり遊技を獲得できるチャンスがある時間を遊技者が正確に把握することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2213】

また、小当たり遊技（変換遊技）において、特定領域 53 を遊技球が通過せずに開閉遊技の実行期間が経過すると、小当たり遊技中（より具体的には開閉遊技中）に遊技球が特定領域 53 を通過しなかったことを報知する残念報知演出が実行されるようになっていく。そのため、大当たり遊技を獲得できなかったことを遊技者に的確に知らしめることがで

50

き、小当たり遊技の結果が不明となって遊技者が不満を感じるといった不都合を回避することが可能となる。

【2214】

また、超乱舞モード（無限モードの場合も同様）において実行された変動演出（特別図柄の変動表示）の結果として実行された小当たり遊技（開閉遊技）において、特定領域53を遊技球が通過せずに開閉遊技の実行期間が経過して小当たり遊技が終了すると、小当たり特別図柄の停止時に小当たり残回数が1回に減算されたことを受けて、小当たり残回数が1回であることに対応する乱舞モードにランクダウンするようになっている。そのため、小当たり残回数に応じた演出モードとなることで、その後大当たり遊技や小当たり遊技が実行された場合に遊技者の認識と齟齬がない遊技条件が設定されることになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2215】

また、時短遊技状態中に実行された小当たり遊技において特定領域53を遊技球が通過しなかった場合であっても、小当たり残回数（Z）が「0」でない（時短回数も「0」でない）場合には、時短遊技状態が継続するようになっている。そのため、発射装置の不具合や球詰まり等によって小当たり遊技中に遊技球の発射が出来なかった場合であっても、遊技者が極端な不利益を被ることがなくなり、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2216】

なお、リミット報知演出を開閉遊技の残り期間に応じた演出としたが、第1大入賞口開閉部材51が最後に閉状態となるまでの残り時間に応じた演出としてもよいし、小当たり遊技の残り時間に応じた演出としてもよい。

20

【2217】

また、リミット報知演出としてカウントダウン表示を実行するようになっているが、開閉遊技の残り期間にわたってゲージ画像を表示すると共に、時間経過に応じてゲージの長さを短くしていくような表示演出を実行するようにしてもよい。また、開閉遊技の残り期間にわたって特定の発光手段を点灯させると共に、時間経過に応じて発光色を変化させていく（例えば、青点灯→黄点灯→赤点灯）ような発光演出を実行するようにしてもよい。

【2218】

また、時短遊技状態中に実行された小当たり遊技において特定領域53を遊技球が通過しなかったが時短遊技状態が継続される場合に、時短残回数画像KGが残り回数を把握可能な状態（残り80回等）で表示されるようになっているが、「???回」のように、残り回数を把握できない（不明となる）ように表示してもよい。

30

【2219】

また、時短遊技状態中に実行された小当たり遊技において特定領域53を遊技球が通過しなかったが時短遊技状態が継続される場合に、「乱舞モードになるかも」といった文字画像を表示することで超乱舞モード又は無限モードが継続しないことを示唆する示唆演出を実行するようにしてもよい。

【2220】

（乱舞モードでの小当たり遊技の結果として時短遊技状態が途切れる場合の演出例）

40

図147を用いて、乱舞モードでの小当たり遊技の結果として時短遊技状態が途切れる場合の演出例について説明する。

【2221】

ここでは、乱舞モードで実行された第2特別図柄の変動表示（変動演出）の結果として小当たり特別図柄が停止表示され、第1小当たり遊技が開始されると共に、第1小当たり遊技のオープニングが開始されたものとする。このとき、小当たり遊技が開始されたことに対応してゲーム回数GKが非表示となる。

【2222】

第1小当たり遊技のオープニングが終了して、第1大入賞口開閉部材51及び特定領域開閉部材52を状態変換する開閉遊技が開始されると、図147（a）に示すように、特

50

定領域 5 3 を狙って遊技球を発射することを促す第 3 右打ち画像 M G 3 が表示されると共に、開閉遊技の残り期間（特定領域 5 3 を遊技球が通過可能な残り時間）に応じたリミット報知演出が開始される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 の左上の隅部にカウント画像 C G（ここでは「0 9 : 9 9」）が表示され、時間経過に合わせてカウントダウンすると共に、表示サイズが拡大していく表示が行われる。

【 2 2 2 3 】

その後、特定領域 5 3 を遊技球が通過（入賞）せずに開閉遊技の残り時間が「0」になると、図 1 4 7（c）に示すように、図 1 4 7（a）よりも大きなサイズで表示されているカウント画像 C G が「0 0 : 0 0」になる。また、第 1 小当たり遊技のエンディングにおいて小当たり遊技中（より具体的には開閉遊技中）に遊技球が特定領域 5 3 を通過しな

10

かったことを報知する残念報知演出が実行され、「残念」文字画像と失神したキャラクタが表示されると共に、音声出力装置 9 から残念効果音「ち～ん」が出力される。

【 2 2 2 4 】

そして、所定時間が経過すると、図 1 4 7（c）に示すように、時短遊技状態が終了することを示唆する終了示唆演出が実行される。具体的には、背景画像や「残念」文字画像及び失神したキャラクタを遮蔽するようにシャッター画像 S Y が閉じる演出が行われ、エンディング期間が終了すると、図 1 4 7（d）に示すように、小当たり態様の特殊図柄 T Z「5 V 5」が再表示されると共に、第 1 保留数表示領域 7 0 E 及び第 2 保留数表示領域 7 0 F が再表示される。

【 2 2 2 5 】

20

その後、通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）に基づく 1 回目の第 2 特別図柄の変動表示（ハズレの変動表示）が開始されると、図 1 4 7（e）に示すように、シャッター画像 S Y（遮蔽画像）が表示された継続した状態で、特殊図柄 T Z の変動表示が開始されて第 2 保留数表示領域 7 0 F の数字が「4」から「3」に減少する。なお、シャッター画像 S Y の表示が行われている期間にわたってゲーム回数 G K は非表示の状態を維持し、変動演出が実行されてもゲーム回数の加算は内部的に行われるだけで、見た目では把握することができない状態となっている。

【 2 2 2 6 】

なお、通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）に基づく変動表示が実行されている期間、つまり、シャッター画像 S Y が表示されている期間は、大当たり

30

予告演出や先読み演出が実行されない状態となっている。

【 2 2 2 7 】

また、変動時間が経過すると、図 1 4 7（f）に示すように、シャッター画像 S Y（遮蔽画像）が表示された継続した状態で、特殊図柄 T Z がハズレ出目（「3 4 6」）で停止表示する。その後は、通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）が 0 になるまで、シャッター画像 S Y（遮蔽画像）が表示された状態での特殊図柄 T Z の変動表示と停止表示が繰り返し行われる。

【 2 2 2 8 】

そして、通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）が 0 になったときの特殊図柄 T Z の変動時間が経過すると、図 1 4 7（g）に示すように、シャッター画像 S Y（遮蔽画像）が表示された継続した状態で、特殊図柄 T Z がハズレ出目（「5 5 9」）で停止表示する。

40

【 2 2 2 9 】

その後、特殊図柄 T Z の停止時間が経過すると、図 1 4 7（h）に示すように、シャッター画像 S Y（遮蔽画像）が消滅し、演出モード A 背景画像が表示されると共に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 及び当該アイコン表示領域 7 0 C が表示され、遊技領域 5 a の左側に遊技球を発射することを促す左打ち画像 H G が表示される。また、ゲーム回数 G K が加算後の状態で再表示される。

【 2 2 3 0 】

そして、第 1 特別図柄の残保留（第 1 保留記憶）に基づく第 1 特別図柄の変動表示が開

50

始されると、演出図柄 70 a 及び特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、第 1 保留数表示領域 70 E の数字が「1」から「0」に減少し、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されていた 1 つの保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示して当該アイコン T I として表示される。

【2231】

このように、乱舞モード（突入バトルモードの場合も含む）において実行された変動演出（特別図柄の変動表示）の結果として実行された小当たり遊技（開閉遊技）において、特定領域 53 を遊技球が通過せずに開閉遊技の実行期間が経過して小当たり遊技が終了すると、小当たり特別図柄の停止時に小当たり残回数が 0 回に減算されて時短遊技状態が終了したことを受けて、通常遊技状態に対応する演出モード A にランクダウンする（通常遊技状態であることが報知される）ようになっている。そのため、遊技者の認識と齟齬がない遊技状態に設定されることになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2232】

また、小当たり遊技において特定領域 53 を遊技球が通過せずに開閉遊技の実行期間が経過して小当たり遊技が終了する（時短遊技状態が継続しないことになった）場合、通常遊技状態であることが報知（演出モード A に対応する各種演出画像が表示）される前にリザルト表示が実行されないようになっている。そのため、大当たり遊技及び時短遊技状態を逃したという喪失感を与える間もなく遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2233】

20

また、時短最終変動となる第 2 特別図柄の変動表示から通常遊技状態移行時の第 2 特別図柄の残保留（第 2 保留記憶）に基づく第 2 特別図柄の変動表示にわたって 1 つの変動演出が実行されているかのように見せる一連演出が実行されるようになっている。そのため、第 2 特別図柄の残保留数を強く意識させない斬新な演出を遊技者に体感させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2234】

また、一連演出において第 2 特別図柄の残保留に基づく第 2 特別図柄の変動表示中にあるのは演出図柄 70 a の変動表示を行わずに特殊図柄 T Z の変動表示だけを行うようになっている。そのため、複数回の変動演出を一連演出として認識させ易くなり、一連演出の演出効果を向上させることが可能となる。

30

【2235】

また、通常遊技状態移行時に遊技領域 5 a の左側に遊技球を発射することを促す左打ち画像 H G を表示するのではなく、一連演出の終了時に左打ち画像 H G を表示するようになっている。そのため、遊技者に無駄な遊技球の発射をさせずに済み、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2236】

また、大当たり後に制御される有利遊技状態（時短遊技状態）は、小当たり回数が規定回数に到達した場合に終了させることが可能であり、規定回数目となる小当たりとなって実行された小当たり遊技中に遊技媒体が特定領域を通過しなかった場合、有利遊技状態の終了示唆画面（リザルト表示、シャッター画像 S Y）を表示させ、小当たり遊技の終了したときに特 2 保留（第 2 保留記憶）がある場合と特 2 保留がない場合とで終了示唆画面の表示期間が変化する。そのため、小当たり遊技中に遊技媒体が特定領域を通過しなかった場合において、有利遊技状態が終了することを遊技者に知らしめることができ、遊技の進行が不明となるような不都合を回避して遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特 2 保留の有無によって終了示唆画面の表示期間が変化することで、遊技の進行を反映させた態様で終了示唆演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【2237】

有利状態中に第 1 終了条件（時短回数）又は第 2 終了条件（小当たり回数）が成立すると有利状態を終了することが可能であり、有利状態（時短遊技状態）が第 1 終了条件の成

50

立（時短回数の消化）によって終了する場合には、リザルト表示を実行し、有利状態が第2終了条件の成立（小当たり回数の消化）によって終了する場合には、リザルト表示を実行しない。そのため、有利状態中が終了する場合の遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2238】

なお、通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留（第2保留記憶）に基づく変動表示が実行されている期間、つまり、シャッター画像SYが表示されている期間は、大当たり予告演出や先読み演出が実行されない状態とするのではなく、大当たり予告演出の実行が許容されて先読み演出の実行が規制されるようにしてもよいし、その逆にしてもよい。また、大当たり予告演出のうちの特定予告演出（例えば、当落決め演出や大当たり確定演出等）の実行が許容されて、その他の予告演出（例えば、セリフ予告演出、ルーレット予告演出、カットイン予告演出等）の実行が規制されるようにしてもよいし、先読み演出のうちの特定演出の実行（例えば、入賞時発光演出等）が許容されて、その他の演出（例えば、先読みゾーン演出や先読みカウントダウン演出等）の実行が規制されるようにしてもよい。

10

【2239】

（特殊時短系演出が実行される場合の演出例）

図148を用いて、電源供給の開始時にRWMクリアが行われていないことに起因して特殊時短系演出が実行される場合の演出例について説明する。なお、特殊時短系演出とは、RWMクリアが行われていない（据え置きである）ことを示唆するRWMクリア否定演出、特殊時短遊技状態に移行するまでの変動回数を示唆する発動カウンタ表示などが挙げられる。

20

【2240】

ここでは、大当たり遊技の終了後から395回の特別図柄の変動表示（変動演出）が実行されている状態であって通常遊技状態中に電源供給が停止（電源OFF）し、電源供給の再開（電源ON）時に遊技の制御状態が復旧された後に48回の特別図柄の変動表示（変動演出）が実行されたものとする。

【2241】

そして、図148（a）に示すように、電源供給の再開（遊技の制御状態の復旧）後から49回目となる特別図柄の変動表示として通常遊技状態（演出モードA）において第1特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されており、第1保留数表示領域70Eに「2」が表示されると共に、第2保留数表示領域70Fに「0」が表示され、第1保留アイコン表示領域70Bに2つの保留アイコンHIが表示されると共に、当該アイコン表示領域70Cに当該アイコンTIが表示されている。また、ゲーム回数GKとして49回が表示されている。

30

【2242】

その後、第1特別図柄の変動時間が経過して第1特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図148（b）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目（「814」）で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。

40

【2243】

その後、電源供給の再開後から50回目であって特殊時短遊技状態まで残り100回以内となる特別図柄の変動表示として第1特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図148（c）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第1保留数表示領域70Eの数字が「2」から「1」に減少し、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた2つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示して1つが当該アイコンTIとして表示される。このとき、ゲーム回数GKが49回から50回に増加される。

【2244】

このとき、RWMクリア否定演出及び発動カウンタ表示を行うと決定されると、図14

50

8 (d) に示すように、RWMクリア否定演出として据え置き報知キャラクタSCが表示されると共に、発動カウンタ表示として特殊時短遊技状態を意味する「お助けタイム」との文字を含む報知ロゴLGと残り変動回数を示す「残り66」との文字画像とが表示される。また、第1始動口45に遊技球が入賞して第1保留数表示領域70Eが「1」から「2」に増加し、第1保留アイコン表示領域70Bに保留アイコンHIが追加表示される。

【2245】

そして、所定時間（例えば2秒）が経過すると、図148 (e) に示すように、演出図柄70aの視認を阻害しないように据え置き報知キャラクタSC及び発動カウンタ表示とが画面右下に縮小表示される。

【2246】

その後、第1特別図柄の変動時間が経過して第1特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図148 (f) に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目（「624」）で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去されると共に、発動カウンタ表示の文字画像が「残り65」に更新される。

【2247】

また、電源供給の再開後から51回目となる特別図柄の変動表示として第1特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図148 (g) に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第1保留数表示領域70Eの数字が「2」から「1」に減少し、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた2つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示して1つが当該アイコンTIとして表示される。このとき、ゲーム回数GKが50回から51回に増加される。

【2248】

そして、第1特別図柄の変動表示（変動演出）と停止表示とが繰り返し行われ、電源供給の再開後から60回目であってRWMクリア否定演出の開始から10回目となる特別図柄の変動表示の結果としてハズレ特別図柄で停止表示すると、図148 (h) に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目（「294」）で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去され、発動カウンタ表示の文字画像が「残り55」に更新されると共に、10回の変動表示にわたって実行される据え置き報知キャラクタSCが消去されてRWMクリア否定演出の実行が終了する。

【2249】

なお、電源供給の再開（遊技の制御状態の復旧）後から50回目であって特殊時短遊技状態まで残り100回以内となる特別図柄の変動表示が行われるときに、RWMクリア否定演出の実行が決定されなかった場合には、電源供給の再開後から100回目の特別図柄の変動表示が行われるときに、特殊時短遊技状態でない（通常遊技状態である）ことを条件としてRWMクリア否定演出の実行が決定されることになる。

【2250】

また、電源供給の再開（遊技の制御状態の復旧）後から50回目であって特殊時短遊技状態まで残り100回以内となる特別図柄の変動表示が行われるときに、発動カウンタ表示の実行が決定されなかった場合には、電源供給の再開後から100回目の特別図柄の変動表示が行われるときに、特殊時短遊技状態でない（通常遊技状態である）ことを条件として発動カウンタ表示の実行が決定されることになる。

【2251】

このように、電源供給の開始時にRWMクリアが行われなかった場合に、電源供給の再開から所定回数（50回目又は100回目）となる特別図柄の変動表示（変動演出）中にRWMクリア否定演出（据え置き報知キャラクタSCの表示）が実行されるようになっている。そのため、RWMクリアが行われていない据え置き状態であることを遊技者が視覚的に把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2252】

10

20

30

40

50

また、RWMクリア否定演出の開始から複数回（ここでは10回）の特別図柄の変動表示（変動演出）が実行されるまでRWMクリア否定演出が実行されるようになっている。そのため、RWMクリア否定演出が開始されたことを見逃したとしても、RWMクリア否定演出が実行されていることを遊技者に確実に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2253】

また、電源供給の開始時にRWMクリアが行われなかった場合に、電源供給の再開から所定回数（50回目又は100回目）となる特別図柄の変動表示（変動演出）中に発動カウンタ表示（特殊時短遊技状態を意味する「お助けタイム」との文字を含む報知ロゴLGと残り変動回数を示す「残り66」との文字画像の表示）が実行されるようになっている。そのため、特殊時短遊技状態に移行するまでの特別図柄の変動表示（変動演出）の回数を遊技者が把握することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2254】

また、発動カウンタ表示としての残り変動回数を示す文字画像が数字のみで回や回数といった単位表示を含まないようになっている。そのため、この数字が何を意味するのかを遊技者が調べる可能性が高まることになり、機種情報を目にする機会を増やすことで遊技機に対する理解度を深めさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2255】

また、発動カウンタ表示としての残り変動回数を示す文字画像が、大当たり予告演出や先読み演出が実行（開始）され易い変動演出の開始時ではなく、変動開始時よりも大当たり予告演出や先読み演出が実行（開始）されにくい演出図柄の停止表示時に更新されるようになっている。そのため、遊技者が発動カウンタの減算を認識し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2256】

また、RWMクリア否定演出の実行タイミングと発動カウンタ表示の実行タイミングと同じ時期（電源供給の再開から50回目又は100回目）に設定されている。そのため、特殊時短遊技状態への移行時期を効果的に遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2257】

また、通常時短遊技状態終了後の通常遊技状態中に電断してから復帰した場合、RAMクリアの有無に係る特定報知（RWMクリア否定演出等）を実行可能であり、特殊時短遊技状態終了後の通常遊技状態中に電断してから復帰した場合、RAMクリアの有無に係る特定報知を実行しない。そのため、遊技者に有用な情報を報知することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2258】

また、複数変動にわたって特定報知（RWMクリア否定演出等）を実行可能である

また、特殊時短遊技状態までの変動回数が所定値（大当たり確率分母）以上である場合には特定報知を実行しない。

また、特殊時短遊技状態までの変動回数の表示と同時に特定報知を実行する。

また、特殊時短遊技状態までの変動回数の表示と同時に特定報知を実行する場合と、特定報知だけ実行する場合とがある。

【2259】

なお、RWMクリア否定演出や発動カウンタ表示の実行タイミングが電源供給の再開（遊技の制御状態の復旧）後から所定回数（50回目又は100回目）の特別図柄の変動表示（変動演出）中となっているが、特殊時短遊技状態に移行する所定回数前（例えば、50回前又は100回前）の特別図柄の変動表示（変動演出）中にRWMクリア否定演出や発動カウンタ表示を実行するようにしてもよいし、RWMクリア否定演出と発動カウンタ表示の一方を電源供給の再開（遊技の制御状態の復旧）後から所定回数（50回目又は100回目）の特別図柄の変動表示（変動演出）中とし、他方を特殊時短遊技状態に移行する所定回数前（例えば、50回前又は100回前）の特別図柄の変動表示（変動演出

10

20

30

40

50

）中としてもよい。このような場合には、特殊時短遊技状態に移行する５０回前に所定割合で実行し、５０回前に未実行であれば１００回前に必ず実行するようにしてもよい。

【２２６０】

（特殊時短遊技状態に移行したときに客待ち状態となる場合の演出例）

図１４９を用いて、特殊時短遊技状態に移行したときに客待ち状態となる場合の演出例について説明する。

【２２６１】

ここでは、大当たり遊技の終了から４９６回目の特別図柄の変動表示（変動演出）が終了しており、既に発動カウンタ表示が実行されているものとする。

【２２６２】

そして、図１４９（ａ）に示すように、大当たり遊技の終了から４９７回目の特別図柄の変動表示として第１特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されており、第１保留数表示領域７０Ｅに「３」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに３つの保留アイコンＨＩが表示されると共に、当該アイコン表示領域７０Ｃに当該アイコンＴＩが表示されている。また、ゲーム回数ＧＫとして１１２回が表示されており、発動カウンタ表示が「残り４」となっている。

【２２６３】

このとき、図１４９（ａ）に示すように、変動演出が開始されたことに応じて特殊時短遊技状態となるまでの残り変動回数が３回になるとカウントダウン演出が開始され、残り３回を示す「３」の数字画像が表示される。

【２２６４】

その後、第１特別図柄の変動時間が経過して第１特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図１４９（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺがハズレ出目（「８１４」）で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＩが消去されと共に、発動カウンタ表示の文字画像が「残り３」に更新される。

【２２６５】

また、大当たり遊技の終了から４９８回目の特別図柄の変動表示として第１特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図１４９（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動表示が開始され、第１保留数表示領域７０Ｅの数字が「３」から「２」に減少し、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた３つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示して１つが当該アイコンＴＩとして表示される。このとき、ゲーム回数ＧＫが１１２回から１１３回に増加され、カウントダウン演出として残り２回を示す「２」の数字画像が表示される。

【２２６６】

そして、第１特別図柄の変動時間が経過して第１特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図１４９（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺがハズレ出目（「５９４」）で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＩが消去されると共に、発動カウンタ表示の文字画像が「残り２」に更新される。

【２２６７】

その後、大当たり遊技の終了から４９９回目の特別図柄の変動表示として第１特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図１４９（ｅ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動表示が開始され、第１保留数表示領域７０Ｅの数字が「２」から「１」に減少し、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた２つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示して１つが当該アイコンＴＩとして表示される。このとき、ゲーム回数ＧＫが１１３回から１１４回に増加され、カウントダウン演出として残り１回を示す「１」の数字画像が表示される。

【２２６８】

また、第１特別図柄の変動時間が経過して第１特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示す

10

20

30

40

50

ると、図149(f)に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目(「634」)で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去されると共に、発動カウンタ表示の文字画像が「残り1」に更新される。

【2269】

そして、大当たり遊技の終了から規定回数となる500回目の特別図柄の変動表示として第1特別図柄の変動表示(変動演出)が開始されると、図149(g)に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第1保留数表示領域70Eの数字が「1」から「0」に減少し、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた1つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示して当該アイコンTIとして表示される。このとき、ゲーム回数GKが114回から115回に増加され、カウントダウン演出として残り0回を示す「0」の数字画像が表示される。

【2270】

その後、第1特別図柄の変動時間が経過して第1特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図149(h)に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目(「234」)で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去されると共に、発動カウンタ表示の文字画像が「残り0」に更新される。また、ハズレ特別図柄の停止表示によって特殊時短遊技状態が開始されたため、画面右上隅部に遊技領域5aの右側に遊技球を発射することを促す第1右打ち画像MG1が表示される。

【2271】

また、第1特別図柄の停止時間が経過すると、図149(i)に示すように、保留記憶が「0」となっていることで客待ち状態が開始されるが、通常遊技状態に対応するモードA背景画像や発動カウンタ表示の表示が維持され、特殊時短遊技状態に対応する無限モードへの移行が待機される。

【2272】

その後、客待ち状態の開始から所定時間(例えば90秒)が経過すると、図149(j)に示すように、客待ちデモ演出が開始され、特殊時短遊技状態の呼称であるお助けタイムを搭載していることを示す「お助けタイム搭載」との案内画像ANが表示される。その後は、客待ちデモ演出の実行期間が経過すると、図149(i)に示す状態に復帰し、特別図柄の変動表示(変動演出)が開始されるまで、図149(i)の状態と図149(j)の状態とに繰り返し移行することになる。

【2273】

このように、特殊時短遊技状態に移行する所定回数(ここでは3回)前の特別図柄の変動表示(変動演出)から特殊時短遊技状態に移行することを示唆するカウントダウン演出が実行されるようになっている。そのため、特殊時短遊技状態の発生時期を明確に把握することができると共に、特殊時短遊技状態が発生することに対する遊技者の期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2274】

また、大当たり遊技の終了から規定回数となる500回目の特別図柄の変動表示の変動時間が経過して特別図柄が停止表示したことで特殊時短遊技状態となった時点、つまり、特別図柄の停止時間中から第1右打ち画像MG1による右打ち報知を行うようになっている。そのため、いち早く遊技者に右打ちを促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2275】

また、大当たり遊技の終了から規定回数となる500回目の特別図柄の変動表示の変動時間が経過して特別図柄が停止表示したことで特殊時短遊技状態となった時点では、演出モードが特殊時短遊技状態に対応する無限モードに移行することが待機されるようになっている。そのため、演出図柄の停止表示を視認し難くなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 2 7 6 】

また、特殊時短遊技状態となったとしても客待ち状態である場合には、発動カウンタ表示の表示が維持された状態となるため、例えば、離席して戻ってきたような場合に遊技の進行がどのような状態であるのかを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 2 7 7 】

また、客待ちデモ演出の実行中に特殊時短遊技状態の呼称であるお助けタイムを搭載していることを示す「お助けタイム搭載」との案内画像 A N が表示されるようになっている。そのため、特殊時短遊技状態によって過度な投資が抑えられて救済を受けられることを遊技者が把握することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【 2 2 7 8 】

なお、客待ちデモ演出中のすべての期間にわたって「お助けタイム搭載」との案内画像 A N を表示するのではなく、例えば、機種案内（各種演出、キャラクター紹介等）のデモ表示が行われている間は案内画像 A N を表示せずに、機種名の表示が行われている間に案内画像 A N を表示してもよいし、その逆としてもよい。この場合であっても、メーカー名の表示が行われている間は案内画像 A N を表示しないようにするとよい。

【 2 2 7 9 】

また、画像表示装置に「お助けタイム搭載」との案内画像 A N を表示するのではなく、遊技盤の表面（遊技領域内であっても遊技領域外であってもよい）やガラス枠 4 の一部等に「お助けタイム搭載」と表記してもよいし、画像表示装置に「お助けタイム搭載」との案内画像 A N を表示すると共に、遊技盤の表面やガラス枠 4 の一部などに「お助けタイム搭載」と表記してもよい。

20

【 2 2 8 0 】

（特殊時短遊技状態への移行後に変動演出が実行される場合の演出例）

図 1 5 0 を用いて、演出モード A からの特殊時短遊技状態への移行後に変動演出が実行される場合の演出例について説明する。

【 2 2 8 1 】

ここでは、大当たり遊技の終了から 5 0 0 回目の特別図柄の変動表示の結果としてハズレ特別図柄の停止表示が行われて特殊時短遊技状態が発生しており、第 1 右打ち画像 M G 1 による右打ち報知が行われているものとする。

30

【 2 2 8 2 】

その状態で第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞して特殊時短遊技状態での初回の変動表示として第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、図 1 5 0（a）に示すように、変動演出が開始されて演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動表示が開始されると共に、当該アイコン表示領域 7 0 C に当該アイコンが表示される。また、ゲーム回数 G K が 1 1 5 回から 1 1 6 回に増加される。

【 2 2 8 3 】

その後、第 2 特別図柄の変動表示がハズレとなる場合には、図 1 5 0（b）に示すように、突入演出に専用の変動演出パターンが決定されて特殊時短遊技状態の突入演出（ここではロング突入演出）が実行される。具体的には、画面右下に表示されていた発動カウンタ表示の報知口 G L が画面中央に移動して拡大表示されると共に、特殊時短遊技状態の開始を示す「S T A R T」との文字画像が表示され、第 1 右打ち画像 M G 1 よりも大きなサイズの第 4 右打ち画像 M G 4 が表示される。

40

【 2 2 8 4 】

そして、所定時間（例えば 2 秒）が経過すると、図 1 5 0（c）に示すように、画面が暗色画像によって遮蔽されるブラックアウト演出が実行され、そこから所定時間（例えば 2 秒）が経過すると、図 1 5 0（d）に示すように、特殊時短遊技状態に対応する無限モードに突入することを示唆する無限モード突入表示が行われる。

【 2 2 8 5 】

その後、無限モード突入表示の表示時間が経過して特殊時短遊技状態の突入演出が終了

50

すると、特殊時短遊技状態の突入演出図が終了し、無限モード背景画像、及び、第2時短回数（J2）の残り回数を示す時短残回数画像KGが「残り749回」と表示される。また、ゲーム回数GKが再表示される。

【2286】

また、第2特別図柄の変動時間が経過して第2特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図150（e）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目（「234」）で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。

【2287】

一方、第2特別図柄の変動表示が大当たりとなる場合には、図150（f）に示すように、発動カウンタ表示が消去されて特殊時短遊技状態の突入演出が実行されることなく、通常遊技状態に対応する演出モードAの演出（モードA背景画像の表示等）が継続して演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が継続する。

【2288】

その後、所定時間が経過して左の演出図柄70aが「3」が仮停止すると、図150（g）に示すように、右の演出図柄70aも「3」が停止するか否かを煽るリーチ煽り演出が行われ、リーチ煽り演出期間が経過すると、図150（h）に示すように、リーチ状態が形成されると共に、リーチ状態が完成したことを示す「完遂」との文字画像が表示された後に、即座に中図柄が「3」で仮停止する。

【2289】

そして、第2特別図柄の変動時間が経過して第2特別図柄が大当たり特別図柄で停止表示すると、図150（i）に示すように、演出図柄70aが小当たりと大当たり共通する特別出目（「333」）で停止表示すると共に、特殊図柄TZが大当たりを示す大当たり出目（「333」）で停止表示し、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。

【2290】

なお、特殊時短遊技状態での初回の変動表示として第2特別図柄の変動表示が小当たりとなる場合には、基本的には、図150（f）～図150（i）のように演出が推移するが、特殊図柄TZとして停止表示される出目が小当たり出目（「3V3」）となる。

【2291】

また、特殊時短遊技状態での初回の変動表示として第1特別図柄の変動表示が実行される場合についても、基本的には、図150（a）～図150（i）のように演出が推移することになる。

【2292】

このように、大当たり遊技の終了後から規定回数（500回）目の特別図柄の変動表示において特別図柄が停止表示したことで特殊時短遊技状態に移行した場合には、突入演出に専用の変動演出パターンが決定されて特殊時短遊技状態の突入演出（ロング突入演出）を実行可能となっている。そのため、特殊時短遊技状態になったことを遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2293】

また、特殊時短遊技状態の突入演出として画面が暗色画像（遮蔽画像）によって遮蔽されるブラックアウト演出を実行した後に無限モード突入演出が実行されるようになっていく。そのため、通常遊技状態から特殊時短遊技状態に対応する無限モードへの移行を違和感なく行うことができると共に、特殊時短遊技状態に移行したことを遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2294】

また、特殊時短遊技状態における初回の特別図柄の変動表示が開始されたことに伴って第4右打ち画像MG4による右打ち報知が（ブラックアウト演出中、無限モード突入演出中）行われるようになっていく。そのため、特殊時短遊技状態についての知識がない遊技者であっても右打ちを行うことを把握することができ、遊技の興趣を向上させることが可

10

20

30

40

50

能となる。

【2295】

また、通常時短遊技状態に移行する場合とは異なる演出態様で特殊時短遊技状態の突入演出が実行されるようになっている。そのため、通常時短遊技状態とは異なる時短遊技状態が発生したことを遊技者に知らしめると共に、斬新な態様で特殊時短遊技状態が発生したことを遊技者に報知することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2296】

また、特殊時短遊技状態に移行した後の初回の特別図柄の変動表示が大当たりとなる場合には、特殊時短遊技状態の突入演出が実行されないようになっている。そのため、特殊時短遊技状態に移行したのに速攻で当たりとなってしまったことで、遊技者が損した気分になることを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2297】

なお、特殊時短遊技状態に移行した後の初回の特別図柄の変動表示が大当たりや小当たりとなる場合には、特殊時短遊技状態の突入演出を実行しないようにしたが、ハズレとなる場合と同様に、特殊時短遊技状態の突入演出を実行するようにしてもよい。

【2298】

また、特殊時短遊技状態に移行した後の初回の特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示である場合には、特殊時短遊技状態の突入演出を実行し、第2特別図柄の変動表示である場合には、特殊時短遊技状態の突入演出を実行しないようにしてもよいし、その逆としてもよい。

20

【2299】

また、特殊時短遊技状態の突入演出を特殊時短遊技状態に移行した後の初回の特別図柄の変動表示の実行中に行うのではなく、大当たり遊技の終了から規定回数目となる通常遊技状態での特別図柄の変動表示における特別図柄の停止表示期間を通常の停止表示期間よりも長く設定し、その停止表示期間において特殊時短遊技状態の突入演出を実行するようにしてもよい。この場合、突入演出の終了によって演出モードを無限モードにするのではなく、次の特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されたことで演出モードを無限モードにしてもよい。

【2300】

（カウントダウンモードが実行される場合の演出例）

30

図151及び図152を用いて、電源供給の開始時にRWMクリアが行われたことに起因してカウントダウンモードが実行される場合の演出例について説明する。なお、カウントダウンモードとは、通常遊技状態であって特殊時短遊技状態に移行するまでの変動回数が所定数（ここでは50回）となったことによって設定され、特殊時短遊技状態に移行することを期待させるためにカウントダウン表示を行う演出モードである。

【2301】

ここでは、図151（a）に示すように、電源供給の開始時に行われたRWMクリア後から450回目の特別図柄の変動表示として通常遊技状態（演出モードA）において第1特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されており、第1保留数表示領域70Eに「4」が表示されると共に、第2保留数表示領域に「0」が表示され、第1保留アイコン表示領域70Bに4つの保留アイコンHIが表示されると共に、当該アイコン表示領域70Cに当該アイコンTIが表示されている。また、ゲーム回数GKとして450回が表示されている。

40

【2302】

その後、第1特別図柄の変動時間が経過して第1特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図151（b）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目（「814」）で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。

【2303】

その後、電源供給の開始時に行われたRWMクリア後から450回目の特別図柄の変動

50

表示として第1特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図151（c）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第1保留数表示領域70Eの数字が「4」から「3」に減少し、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた4つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示して1つが当該アイコンTIとして表示される。このとき、ゲーム回数GKが450回から451回に増加される。

【2304】

このとき、特殊時短遊技状態まで50回というカウントダウンモードの発動条件を満たしたことから、図151（d）に示すように、カウントダウンモードの導入演出が実行される。具体的には、背景画像や各種アイコン等を遮蔽するように扉画像TO（遮蔽画像）が閉じる演出が行われ、図151（e）に示すように、「カウントダウンモード突入 カウント0まで耐えれば無限モード突入」との文字画像が表示される。

10

【2305】

そして、カウントダウンモードに移行すると、図151（f）に示すように、扉画像TOが消滅し、カウントダウンモード背景画像が表示されると共に、画面右下にカウントダウンモードであることを示唆（報知）するカウントダウンモードアイコンICが表示され、画面左上には、カウントダウン表示CDとして残り49回を示す「残り49」の文字画像が表示される。また、演出図柄70aがキャラクタと数字を含む表示態様から数字のみの表示態様に化する。

【2306】

その後、第1特別図柄の変動時間が経過して第1特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図151（g）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目（「673」）で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。

20

【2307】

その後、第1特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図151（h）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第1保留数表示領域70Eの数字が「3」から「2」に減少し、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた3つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示して1つが当該アイコンTIとして表示される。このとき、ゲーム回数GKが451回から452回に増加されると共に、カウントダウン表示CDが残り48回を示す「残り48」に減算される。

30

【2308】

そして、第1特別図柄の変動表示（変動演出）と停止表示とが繰り返し行われ、RWMクリア後から496回目となる第1特別図柄の変動時間が経過して第1特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図151（i）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目（「175」）で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。このとき、ゲーム回数GKが「496回」と表示されると共に、カウントダウン表示CDが残り4回を示す「残り4」と表示されている。

40

【2309】

その後、RWMクリア後から497回目の特別図柄の変動表示として第1特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図152（j）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第1保留数表示領域70Eの数字が「4」から「3」に減少し、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた4つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示して1つが当該アイコンTIとして表示される。このとき、ゲーム回数GKが496回から497回に増加され、カウントダウン表示CDが「残り3」に減算されると共に、変動演出が開始されたことに応じて特殊時短遊技状態となるまでの残り変動回数が3回になるとカウントダウン演出が開始され、残り3回を示す「3」の文字画像が表示される。

50

【2310】

その後、第1特別図柄の変動時間が経過して第1特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図152(k)に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目(「763」)で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。

【2311】

また、RWMクリア後から498回目の特別図柄の変動表示として第1特別図柄の変動表示(変動演出)が開始されると、図152(l)に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第1保留数表示領域70Eの数字が「3」から「2」に減少し、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた3つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示して1つが当該アイコンTIとして表示される。このとき、ゲーム回数GKが497回から498回に増加され、カウントダウン表示CDが「残り2」に減算されると共に、カウントダウン演出として残り2回を示す「2」の文字画像が表示される。

10

【2312】

そして、第1特別図柄の変動時間が経過して第1特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図152(m)に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目(「813」)で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。

【2313】

その後、RWMクリア後から499回目の特別図柄の変動表示として第1特別図柄の変動表示(変動演出)が開始されると、図152(n)に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第1保留数表示領域70Eの数字が「2」から「1」に減少し、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた2つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示して1つが当該アイコンTIとして表示される。このとき、ゲーム回数GKが498回から499回に増加され、カウントダウン表示CDが「残り1」に減算されると共に、カウントダウン演出として残り1回を示す「1」の文字画像が表示される。

20

【2314】

そして、第1特別図柄の変動時間が経過して第1特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図152(o)に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目(「273」)で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。

30

【2315】

また、RWMクリア後から規定回数となる500回目の特別図柄の変動表示として第1特別図柄の変動表示(変動演出)が開始されると、図152(p)に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第1保留数表示領域70Eの数字が「1」から「0」に減少し、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた1つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示して当該アイコンTIとして表示される。このとき、ゲーム回数GKが499回から500回に増加され、カウントダウン表示CDが「残り0」に減算されると共に、カウントダウン演出として残り0回を示す「0」の数字画像が表示される。

40

【2316】

その後、第1特別図柄の変動時間が経過して第1特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図152(q)に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目(「134」)で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。ハズレ特別図柄の停止表示によって特殊時短遊技状態が開始されたため、画面右打ち隅部に遊技領域5aの右側に遊技球を発射することを促す第1右打ち画像MG1が表示される。

【2317】

50

また、第1特別図柄の停止時間が経過すると、図152(r)に示すように、保留記憶が「0」となっていることで客待ち状態が開始されるが、通常遊技状態に対応するモードA背景画像やカウントダウン表示が維持され、特殊時短遊技状態に対応する無限モードへの移行が待機される。

【2318】

その後、客待ち状態の開始から所定時間（例えば90秒）が経過すると、図152(s)に示すように、客待ちデモ演出が開始され、特殊時短遊技状態の呼称であるお助けタイムを搭載していることを示す「お助けタイム搭載」との案内画像ANが表示される。その後は、客待ちデモ演出の実行期間が経過すると、図152(r)に示す状態に復帰し、特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されるまで、図152(r)の状態と図152(s)の状態とに繰り返し移行することになる。

10

【2319】

このように、特殊時短遊技状態に移行する所定回数（ここでは50回）前の特別図柄の変動表示が実行されると、通常遊技状態に対応する演出モードA～Cの何れかからカウントダウンモードに移行させるようになっている。そのため、特殊時短遊技状態に移行するチャンスであることを遊技者に認識させ易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2320】

また、カウントダウンモードにおいても、特殊時短遊技状態に移行する所定回数（ここでは3回）前の特別図柄の変動表示（変動演出）から特殊時短遊技状態に移行することを示唆するカウントダウン演出が実行されるようになっている。そのため、特殊時短遊技状態の発生時期を明確に把握することができると共に、特殊時短遊技状態が発生することに対する遊技者の期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【2321】

また、RWMクリア後から規定回数となる500回目の特別図柄の変動表示の変動時間が経過して特別図柄が停止表示したことで特殊時短遊技状態となった時点、つまり、特別図柄の停止時間中から第1右打ち画像MG1による右打ち報知を行うようになっている。そのため、いち早く遊技者に右打ちを促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【2322】

また、RWMクリア後から規定回数となる500回目の特別図柄の変動表示の変動時間が経過して特別図柄が停止表示したことで特殊時短遊技状態となった時点では、演出モードが特殊時短遊技状態に対応する無限モードに移行することが待機されるようになっている。そのため、演出図柄の停止表示を視認し難くなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2323】

また、特殊時短遊技状態となったとしても客待ち状態である場合には、カウントダウン表示が維持された状態となるため、例えば、離席して戻ってきたような場合に遊技の進行がどのような状態であるのかを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【2324】

また、カウントダウン表示を特別図柄の変動表示（変動演出）の開始時に減算するようになっているが、特別図柄の停止表示時に減算するようにしてもよい。

【2325】

（特殊時短遊技状態への移行後に変動演出が実行される場合の演出例）

図153を用いて、カウントダウンモードからの特殊時短遊技状態への移行後に変動演出が実行される場合の演出例について説明する。

【2326】

ここでは、RWMクリア後から500回目の特別図柄の変動表示の結果としてハズレ特

50

別図柄の停止表示が行われて特殊時短遊技状態が発生しており、第1右打ち画像MG1による右打ち報知が行われているものとする。

【2327】

その状態で第2始動口47に遊技球が入賞して特殊時短遊技状態での初回の変動表示として第2特別図柄の変動表示が開始されると、図153(a)に示すように、変動演出が開始されて演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始されると共に、当該アイコン表示領域70Cに当該アイコンが表示される。また、ゲーム回数GKが500回から501回に増加される。

【2328】

その後、第2特別図柄の変動表示がハズレとなる場合には、図153(b)に示すように、突入演出に専用でない変動演出パターンが決定されて特殊時短遊技状態の突入演出(ここではショート突入演出)が実行される。具体的には、背景画像等が遮蔽されるサイズのエフェクト画像(遮蔽画像)と共に「達成」との文字画像が表示され、第1右打ち画像MG1よりも大きなサイズの第4右打ち画像MG4が表示される。

【2329】

そして、所定時間(例えば1秒)が経過すると、図153(c)に示すように、特殊時短遊技状態に対応する無限モードに突入することを示唆する無限モード突入表示が行われる。さらに、無限モード突入表示の表示時間が経過して特殊時短遊技状態の突入演出が終了すると、特殊時短遊技状態の突入演出図が終了し、無限モード背景画像、及び、第2時短回数(J2)の残り回数を示す時短残回数画像KGが「残り749回」と表示される。また、ゲーム回数GKが再表示される。

【2330】

また、第2特別図柄の変動時間が経過して第2特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図153(d)に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目(「234」)で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。

【2331】

一方、第2特別図柄の変動表示が大当たりとなる場合には、図153(e)に示すように、特殊時短遊技状態の突入演出が実行されることなく、通常遊技状態に対応するカウントダウンモードの演出(カウントダウンモード背景画像の表示等)が継続して演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が継続する。

【2332】

その後、所定時間が経過して左の演出図柄70aが「3」が仮停止すると、図153(f)に示すように、右の演出図柄70aも「3」で仮停止してリーチ状態が形成され、図153(g)に示すように、リーチ演出(突入演出なしリーチ変動)が実行される。

【2333】

そして、第2特別図柄の変動時間が経過して第2特別図柄が大当たり特別図柄で停止表示すると、図153(h)に示すように、演出図柄70aが小当たりと大当たりに共通する特別出目(「333」)で停止表示すると共に、特殊図柄TZが大当たりを示す大当たり出目(「333」)で停止表示し、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。

【2334】

なお、特殊時短遊技状態での初回の変動表示として第2特別図柄の変動表示が小当たりとなる場合には、基本的には、図153(e)～図153(h)のように演出が推移するが、特殊図柄TZとして停止表示される出目が小当たり出目(「3V3」)となる。

【2335】

また、特殊時短遊技状態での初回の変動表示として第1特別図柄の変動表示が実行される場合についても、基本的には、図153(a)～図153(i)のように演出が推移することになる。

【2336】

10

20

30

40

50

このように、RWMクリア後から規定回数（500回）目の特別図柄の変動表示において特別図柄が停止表示したことで特殊時短遊技状態に移行した場合には、突入演出に専用でない変動演出パターンが決定されて特殊時短遊技状態の突入演出（ショート突入演出）を実行可能となっている。そのため、特殊時短遊技状態になったことを遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2337】

また、ショート突入演出は、RWMクリア後から規定回数（500回）目の特別図柄の変動表示において決定される可能性がある複数の特図変動パターンのうちの最短の特図変動パターンの変動時間よりも短い時間に設定されている。そのため、どのような特図変動パターンが決定された場合であっても、突入演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2338】

また、特殊時短遊技状態に移行した後の初回の特別図柄の変動表示が大当たりとなる場合には、特殊時短遊技状態の突入演出が実行されないようになっている。そのため、特殊時短遊技状態に移行したのに速攻で当たりとなってしまったことで、遊技者が損した気分になることを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2339】

なお、特殊時短遊技状態に移行した後の初回の特別図柄の変動表示が大当たりや小当たりとなる場合には、特殊時短遊技状態の突入演出を実行しないようにしたが、ハズレとなる場合と同様に、特殊時短遊技状態の突入演出を実行するようにしてもよい。

20

【2340】

また、特殊時短遊技状態に移行した後の初回の特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示である場合には、特殊時短遊技状態の突入演出を実行し、第2特別図柄の変動表示である場合には、特殊時短遊技状態の突入演出を実行しないようにしてもよいし、その逆としてもよい。

【2341】

また、特殊時短遊技状態の突入演出を特殊時短遊技状態に移行した後の初回の特別図柄の変動表示の実行中に行うのではなく、大当たり遊技の終了から規定回数目となる通常遊技状態での特別図柄の変動表示における特別図柄の停止表示期間を通常の停止表示期間よりも長く設定し、その停止表示期間において特殊時短遊技状態の突入演出を実行するようにしてもよい。この場合、突入演出の終了によって演出モードを無限モードにするのではなく、次の特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されたことで演出モードを無限モードにしてもよい。

30

【2342】

また、カウントダウンモードにおいて、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うような演出を実行するようにしてもよい。この場合には、カウントダウンモードの導入演出において「カウントダウンモード突入 カウント0になるまで味方キャラクタが敵キャラクタの攻撃に耐えられれば無限モード突入」といった文字画像を表示してもよい。そして、特殊時短遊技状態に移行する場合には、通常遊技状態での最終回の特別図柄の変動表示（変動演出）まで味方キャラクタが敵キャラクタの攻撃に耐える演出を行い、特殊時短遊技状態に移行しない（大当たり特別図柄が停止表示して大当たり遊技が実行される）場合には、味方キャラクタが敵キャラクタの攻撃に耐えられずに負ける演出（カウントダウンモードでないときに大当たり遊技が実行される場合のリーチ演出として実行される味方キャラクタが敵キャラクタに勝つ演出とは逆になる演出）を行うようにしてもよい。

40

【2343】

（特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例）

図154を用いて、時短回数（J1～J3の何れか）が「0」となって特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例について説明する。

【2344】

ここでは、特殊時短遊技状態が終了する3回前の特別図柄の変動表示（変動演出）から

50

特殊時短遊技状態が終了することを示唆するカウントダウン演出が実行されているものとする。具体的には、特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される毎に「3」→「2」→「1」の数字画像が表示されていたものとする。

【2345】

図154（a）に示すように、特殊時短遊技状態が終了する1回前の第2特別図柄の変動表示において変動時間が経過して第2特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目（「234」）で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。また、通常時短遊技状態と同じ位置に同じ表示態様で表示される時短残回数画像KGが「残り1回」となっており、ゲーム回数GKが特殊時短遊技状態の発生前からの変動表示の回数を引き継いだ「1249回」となっている。

10

【2346】

そして、特殊時短遊技状態が終了することになる第2特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、図154（b）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第2保留数表示領域70Fの数字が「4」から「3」に減少し、第2保留アイコン表示領域70Dに表示されていた3つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示して1つが当該アイコンTIとして表示される。このとき、時短残回数画像KGが「残り1回」から「残り0回」に変化し、ゲーム回数GKが1249回から1250回に増加され、カウントダウン演出として残り0回を示す「0」の数字画像が表示される。

20

【2347】

その後、第2特別図柄の変動時間が経過して第2特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図154（c）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目（「134」）で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去されると共に、ハズレ特別図柄の停止表示によって通常遊技状態が開始されたため、第1右打ち画像MG1が消去される。

【2348】

その後、所定時間が経過すると、時短遊技状態が終了することを示唆する終了示唆演出が実行される。具体的には、背景画像や各種アイコン等を遮蔽するようにシャッター画像SYが閉じる演出が行われる。

30

【2349】

そして、通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留（第2保留記憶）に基づく1回目の第2特別図柄の変動表示（ハズレの変動表示）が開始されると、図154（d）に示すように、シャッター画像SY（遮蔽画像）が表示された継続した状態で、特殊図柄TZの変動表示が開始されて第2保留数表示領域70Fの数字が「3」から「2」に減少する。なお、シャッター画像SYの表示が行われている期間にわたってゲーム回数GKは非表示の状態を維持し、変動演出が実行されてもゲーム回数の加算は内部的に行われるだけで、見た目では把握することができない状態となっている。

【2350】

なお、通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留（第2保留記憶）に基づく変動表示が実行されている期間、つまり、シャッター画像SYが表示されている期間は、大当たり予告演出や先読み演出が実行されない状態となっている。

40

【2351】

また、第2特別図柄の変動時間が経過すると、図154（e）に示すように、シャッター画像SY（遮蔽画像）が表示された継続した状態で、特殊図柄TZがハズレ出目（「326」）で停止表示する。

【2352】

さらに、通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留（第2保留記憶）に基づく1回目の第2特別図柄の変動表示（ハズレの変動表示）が開始されると、図154（f）に示すように、シャッター画像SY（遮蔽画像）が表示された継続した状態で、特殊図柄TZの

50

変動表示が開始されて第2保留数表示領域70Fの数字が「2」から「1」に減少する。

【2353】

その後は、通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留（第2保留記憶）が0になるまで、シャッター画像SY（遮蔽画像）が表示された状態での特殊図柄TZの変動表示と停止表示が繰り返し行われる。

【2354】

そして、通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留（第2保留記憶）が0になったときの第2特別図柄の変動時間が経過すると、図154（g）に示すように、シャッター画像SY（遮蔽画像）が表示された継続した状態で、特殊図柄TZがハズレ出目（「559」）で停止表示する。

【2355】

その後、特殊図柄TZの停止時間が経過すると、図154（h）に示すように、シャッター画像SY（遮蔽画像）が消滅し、演出モードA背景画像が表示されると共に、第1保留アイコン表示領域70B及び当該アイコン表示領域70Cが表示され、遊技領域5aの左側に遊技球を発射することを促す左打ち画像HGが表示される。また、ゲーム回数GKが再表示される。

【2356】

そして、第1特別図柄の残保留（第1保留記憶）に基づく第1特別図柄の変動表示が開始されると、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第1保留数表示領域70Eの数字が「1」から「0」に減少し、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた1つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示して当該アイコンTIとして表示される。

【2357】

このように、時短回数（J1～J3の何れか）が「0」となって特殊時短遊技状態が終了する場合、通常遊技状態であることが報知（演出モードAに対応する各種演出画像が表示）される前にリザルト表示が実行されないようになっている。そのため、大当たり遊技及び時短遊技状態を逃したという喪失感を与える間もなく遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2358】

また、時短最終変動となる第2特別図柄の変動表示から通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留（第2保留記憶）に基づく第2特別図柄の変動表示にわたってシャッター画像SYが表示された状態で特殊図柄TZのみの変動表示を行うようになっている。そのため、第2特別図柄の残保留数を強く意識させない斬新な演出を遊技者に体感させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2359】

また、通常遊技状態移行時に遊技領域5aの左側に遊技球を発射することを促す左打ち画像HGを表示するのではなく、一連演出の終了時に左打ち画像HGを表示するようになっている。そのため、遊技者に無駄な遊技球の発射をさせずに済み、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2360】

また、特殊時短遊技状態において通常時短遊技状態と同じ位置及び同じ表示態様で時短残回数画像KGを表示するようになっている。そのため、時短遊技状態であること及び時短残回数を遊技者が認識し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2361】

なお、通常遊技状態移行時の第2特別図柄の残保留（第2保留記憶）に基づく変動表示が実行されている期間、つまり、シャッター画像SYが表示されている期間は、大当たり予告演出や先読み演出が実行されない状態とするのではなく、大当たり予告演出の実行が許容されて先読み演出の実行が規制されるようにしてもよいし、その逆にしてもよい。また、大当たり予告演出のうちの特定予告演出（例えば、当落決め演出や大当たり確定演出等）の実行が許容されて、その他の予告演出（例えば、セリフ予告演出、ルーレット予告

10

20

30

40

50

演出、カットイン予告演出等)の実行が規制されるようにしてもよいし、先読み演出のうちの特定演出の実行(例えば、入賞時発光演出等)が許容されて、その他の演出(例えば、先読みゾーン演出や先読みカウントダウン演出等)の実行が規制されるようにしてもよい。

【2362】

また、特殊時短遊技状態において通常時短遊技状態と同じ位置及び同じ表示態様で時短残回数画像KGを表示するのではなく、通常時短遊技状態とは異なる位置及び／又は異なる表示態様で時短残回数画像KGを表示するようにしてもよい。このようにすると、通常時短遊技状態であるのか特殊時短遊技状態であるのかを認識し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2363】

また、時短回数(J1~J3の何れか)が「0」となって特殊時短遊技状態が終了した後においては再び特殊時短遊技状態に移行することがないことから、特殊時短遊技状態が終了した後に停止した電源供給が再開されて遊技の制御状態が復旧した場合には、ゲーム回数GKを「???」といった特殊時短遊技状態に移行するまでの変動回数が不明な表示態様としてもよい。このようにすると、特殊時短遊技状態の終了後であることを遊技者が認識することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2364】

また、時短回数(J1~J3の何れか)が「0」となって特殊時短遊技状態が終了した後に停止した電源供給が再開されて遊技の制御状態が復旧した場合には、特定の発光部(例えば、トップランプ10b)をエラー時の発光態様(例えば、250ms周期で赤点滅)とは異なる特定の発光態様(例えば、750msで赤点滅)で発光させるようにしてもよい。このようにすると、特殊時短遊技状態の終了後であることを遊技者が認識することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【2365】

また、特定の発光部(例えば、トップランプ10b)をエラー時の発光態様とは異なる特定の発光態様で発光させるようにした場合、エラー時の発光態様における点滅周期よりも特定の発光態様における点滅周期が早くなるようにしてもよい、同じになるようにしてもよい。

【2366】

30

(第6実施形態)

以下、本発明の第6実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

なお、第6実施形態では、特定の小当たり特別図柄が停止表示することで小当たり残回数が残っていたとしても通常時短遊技状態が終了する点、大当たり遊技毎に設定される小当たり残回数が異なる点で第5実施形態と相違するため、ここでは、第5実施形態との相違点のみ説明する。

【2367】

(遊技状態設定テーブル)

図155(a)は、小当たり遊技を経由しない大当たり遊技の終了後の遊技状態を設定するための第1遊技状態設定テーブルを示す図であり、図155(b)は、小当たり遊技を経由した大当たり遊技の終了後の遊技状態を設定するための第2遊技状態設定テーブルを示す図である。

40

【2368】

図155(a)に示すように、第1遊技状態設定テーブルには、大当たり特別図柄の停止特図データと、大当たり当選時の遊技状態を示す大当たり当選時遊技状態情報と、設定される遊技状態フラグ(時短遊技状態であることを示す時短フラグ)と、時短遊技状態を終了させる第1特別図柄の変動表示の回数である第1時短回数(J1)と、時短遊技状態を終了させる第2特別図柄の変動表示の回数である第2時短回数(J2)と、時短遊技状態を終了させる第1特別図柄及び第2特別図柄の合算の変動表示の回数である第3時短回数(J3)と、時短遊技状態を終了させる小当たり変動表示の回数である小当たり残回数

50

(Z1)と、時短遊技状態を終了させる特定の小当たり変動表示の回数である第3小当たり残回数と、が対応付けられている。

【2369】

図155(b)に示すように、第2遊技状態設定テーブルには、小当たり特別図柄の停止特図データと、遊技球の特定領域53の通過時の遊技状態を示す特定領域通過時遊技状態情報と、設定される遊技状態フラグ(時短遊技状態であることを示す時短フラグ)と、時短遊技状態を終了させる第1特別図柄の変動表示の回数である第1時短回数(J1)と、時短遊技状態を終了させる第2特別図柄の変動表示の回数である第2時短回数(J2)と、時短遊技状態を終了させる第1特別図柄及び第2特別図柄の合算の変動表示の回数である第3時短回数(J3)と、時短遊技状態を終了させる小当たり変動表示の回数である小当たり残回数(Z1)と、時短遊技状態を終了させる特定の小当たり変動表示の回数である第3小当たり残回数と、が対応付けられている。

10

【2370】

図155に示す遊技状態設定テーブルの第1の特徴としては、全ての種類の小当たり変動表示の回数である小当たり残回数(Z1)の他に、特定の小当たり変動(第3小当たり遊技が実行されることになる変動表示)の回数である第3小当たり残回数(Z2)が設定されている点が挙げられる。このようにすることで、小当たり変動の種類についても遊技者に興味を持たすことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2371】

図155に示す遊技状態設定テーブルの第2の特徴としては、小当たり残回数(Z1)と第3小当たり残回数(Z2)とが同じ回数に設定される場合と、小当たり残回数(Z1)と第3小当たり残回数(Z2)とが異なる回数に設定される場合とがある点が挙げられる。このようにすることで、何れの種類の小当たり変動であっても時短遊技状態が終了する場合と、特定の小当たり変動だけで時短遊技状態が終了する場合とを創出することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【2372】

(主制御基板の特別図柄変動処理)

図156を用いて、主制御基板110の特別図柄変動処理(遊技用プログラム)を説明する。図156は、主制御基板110における特別図柄変動処理を示すフローチャートである。なお、ここでは図93に示した第5実施形態における主制御基板110の特別図柄変動処理との相違点のみを説明し、一致する部分の説明は省略する。

30

【2373】

メインCPU110aは、ステップS320-9において、小当たり特別図柄が停止表示したか否かを判定する。小当たり特別図柄でない場合には、ステップS320-13に処理を移し、小当たり特別図柄である場合には、ステップS320-10において、遊技用RWM領域にセーブされている時短遊技状態を終了させるまでの小当たり残回数(Z1)を1減算する。

【2374】

メインCPU110aは、ステップS320-10Aにおいて、小当たり特別図柄が第3小当たり特別図柄(特別図柄15)であるか否かを判定する。第3小当たり特別図柄でない場合には、ステップS320-11に処理を移し、第3小当たり特別図柄である場合には、ステップS320-10Bにおいて、第2小当たり残回数(Z2)を1減算する。

40

【2375】

メインCPU110aは、ステップS320-11において、小当たり残回数(Z1)又は第3小当たり残回数(Z2)が「0」になったか否かを判定する。小当たり残回数(Z1)又は第3小当たり残回数(Z2)が「0」になった場合には、時短遊技状態を終了させるものとしてステップS320-12に処理を移し、小当たり残回数が「0」になっていない場合には、ステップS320-13に処理を移す。

【2376】

このように、第2始動口47への遊技球の入賞が容易な時短遊技状態中に小当たり図柄

50

が停止表示された（小当たり遊技が実行される）場合において、時短回数（Ｊ１、Ｊ２、Ｊ３）が残存している場合であっても、小当たり残回数（Ｚ１）又は第３小当たり残回数（Ｚ２）が「０」になることで時短遊技状態が終了するようになっている。そのため、先読み演出や停止表示された演出図柄７０ａの組み合わせを参考として遊技者が遊技を有利に進めようと（小当たり遊技で特定領域５３に遊技球を通過させて有利な大当たりを狙うか否か）しても、時短遊技状態中の遊技方法によって遊技者が過度に有利となることを抑制することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２３７７】

また、第２始動口４７への遊技球の入賞が容易な時短遊技状態中に小当たり図柄が停止表示された（小当たり遊技が実行される）場合において、小当たり残回数（Ｚ１）が残存している場合であっても、第３小当たり残回数（Ｚ２）が「０」になることで時短遊技状態が終了するようになっている。そのため、先読み演出や停止表示された演出図柄７０ａの組み合わせを参考として遊技者が遊技を有利に進めようと（小当たり遊技で特定領域５３に遊技球を通過させて有利な大当たりを狙うか否か）しても、時短遊技状態中の遊技方法によって遊技者が過度に有利となることを抑制することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

また、特定の小当たりの場合には、小当たり回数が規定回数に到達する前であっても有利遊技状態（時短遊技状態）が終了する。

【２３７８】

（本実施形態に記載された発明の内容１）

20

◆ここで、従来の遊技機では、始動領域への遊技媒体の入賞に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、主制御基板によって制御される駆動源（ソレノイド等）により動作する可動体（始動口開閉部材、大入賞口開閉部材、特定領域開閉部材等）を有し、遊技の進行に応じて駆動源を作動させて可動体を動作させるものがあった（例えば、特開２０１８－１１８１０９号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、遊技機１（遊技盤５のみ、盤面ユニット５００のみの場合も含む）の工場出荷時や遊技店での入れ替え（遊技盤５のみ、盤面ユニット５００のみの交換を含む）時等において、主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を行うことが難しいという問題があった。

30

【２３７９】

◆上記課題を解決するための第１の構成としては、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段によって制御される駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、流路切替ソレノイド５２ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）により動作する可動体（第２始動口開閉部材４８、第１大入賞口開閉部材５１、特定領域開閉部材５２、第２大入賞口開閉部材５７）と、を備え、前記主制御手段は、電源供給が開始されてから前記遊技の進行制御を開始するまでの開始前状態（初期設定処理中）において、前記駆動源を所定の態様で初期動作（ＯＮ⇔ＯＦＦ）させることが可能である。そのため、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

40

【２３８０】

◆上記課題を解決するための第２の構成としては、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段によって制御される駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、流路切替ソレノイド５２ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）により動作する可動体（第２始動口開閉部材４８、第１大入賞口開閉部材５１、特定領域開閉部材５２、第２大入賞口開閉部材５７）と、付与条件の成立（入賞口、始動口、大入賞口への遊技球の入賞）に基づき賞価値（賞球、賞球データ）を付与することが可能な価値付与手段（主制御基板１１０、払出制御基板１２０）と、を備え、前記主制御手段は、電源供給が開始さ

50

れてから前記遊技の進行制御を開始するまでの開始前状態（初期設定処理中）において、前記駆動源を所定の態様で初期動作（ON⇔OFF）させることが可能であり、前記開始前状態では、前記価値付与手段による前記賞価値の付与を無効とする。そのため、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

【2381】

◆上記課題を解決するための第3の構成としては、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段によって制御される駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）により動作する可動体（第2始動口開閉部材48、第1大入賞口開閉部材51、特定領域開閉部材52、第2大入賞口開閉部材57）と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口や普図ゲートへの遊技球の入球）に基づき表示手段（特別図柄表示器、普通図柄表示器）で図柄の変動表示を実行し、該変動表示の結果に応じて前記駆動源を動作させる有利遊技（特別遊技、補助遊技）を実行することが可能であり、電源供給が開始されてから前記遊技の進行制御を開始するまでの開始前状態（初期設定処理中）において、前記駆動源を所定の態様で初期動作（ON⇔OFF）させることが可能であり、前記開始前状態では、前記変動表示の実行及び前記有利遊技の実行が規制される。そのため、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

10

【2382】

◆上記課題を解決するための第4の構成としては、遊技の進行制御を行う主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段によって制御される駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）により動作する可動体（第2始動口開閉部材48、第1大入賞口開閉部材51、特定領域開閉部材52、第2大入賞口開閉部材57）と、を備え、前記主制御手段は、前記駆動源を所定の態様で初期動作（ON⇔OFF）させることが可能な初期動作手段と、遊技実績（通常中払出数、通常中アウト数）に基づいて特定情報（通常ベース値）を算出すると共に、当該特定情報を情報表示手段（性能表示モニタ）に表示させることが可能な情報表示手段と、を有し、電源供給が開始されてから前記遊技の進行制御が開始されるまでの開始前状態（初期設定処理中）において、前記初期動作手段による前記初期動作が実行され、前記初期動作の実行中において、前記情報表示手段による前記特定情報の表示が規制される。そのため、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

20

30

【2383】

◆上記課題を解決するための第5の構成としては、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段によって制御される駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）により動作する可動体（第2始動口開閉部材48、第1大入賞口開閉部材51、特定領域開閉部材52、第2大入賞口開閉部材57）と、付与条件の成立（入賞口、始動口、大入賞口への遊技球の入賞）に基づき賞価値（賞球、賞球データ）を付与することが可能な価値付与手段（主制御基板110、払出制御基板120）と、を備え、電源供給が開始されてから前記遊技の進行制御が開始されるまでの開始前状態（初期設定処理中）では、前記価値付与手段による前記賞価値の付与を無効とし、前記主制御手段は、前記駆動源を所定の態様で初期動作（ON⇔OFF）させることが可能な初期動作手段と、遊技実績（通常中払出数、通常中アウト数）に基づいて特定情報（通常ベース値）を算出すると共に、当該特定情報を情報表示手段（性能表示モニタ）に表示させることが可能な情報表示手段と、を有し、前記開始前状態において、前記初期動作手段による前記初期動作が実行され、前記初期動作の実行中において、前記情報表示手段による前記特定情報の表示が規制される。そのため、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが

40

50

可能となる。

【2384】

◆上記課題を解決するための第6の構成としては、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技の進行制御を行う主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段によって制御される駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、流路切替ソレノイド52b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）により動作する可動体（第2始動口開閉部材48、第1大入賞口開閉部材51、特定領域開閉部材52、第2大入賞口開閉部材57）と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口や普図ゲートへの遊技球の入球）に基づき表示手段（特別図柄表示器、普通図柄表示器）で図柄の変動表示を実行することが可能な変動表示手段と、前記変動表示の結果に応じて前記駆動源を動作させる有利遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）を実行することが可能な有利遊技手段と、前記駆動源を所定の態様で初期動作（ON⇔OFF）させることが可能な初期動作手段と、遊技実績（通常中払出数、通常中アウト数）に基づいて特定情報（通常ベース値）を算出すると共に、当該特定情報を情報表示手段（性能表示モニタ）に表示させることが可能な情報表示手段と、を有し、電源供給が開始されてから前記遊技の進行制御を開始するまでの開始前状態（初期設定処理中）において、前記初期動作手段による前記初期動作が実行され、前記初期動作の実行中において、前記変動表示手段による前記変動表示の実行、前記有利遊技手段による前記有利遊技の実行、及び、前記情報表示手段による前記特定情報の表示が規制される。そのため、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

10

20

【2385】

（本実施形態に記載された発明の内容2）

ここで、従来の遊技機では、始動条件の成立に基づき、遊技者に有利な特別遊技又は特定遊技を実行するか否かを判定する遊技機があった。このような遊技機の中には、特定遊技の実行中に入賞装置の内部に設けられた特定領域を遊技媒体が通過したことに基づき、特別遊技を実行するものがあった（例えば、特開2018-057968号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、遊技の興味が低いという問題があった。

【2386】

◆上記課題を解決するための第1の構成としては、始動条件の成立（始動口への遊技球の入賞）に基づき、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）又は特定遊技（小当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（時短遊技状態、ST状態）とに制御可能な遊技状態制御手段と、前記特定遊技の実行中に、遊技媒体が入賞困難な状態から遊技媒体が入賞容易な状態へと変化する入賞装置（大入賞口）と、前記特定遊技の実行中に、前記入賞装置の内部に設けられた特定領域（特定領域53）を遊技媒体が通過したことに基づき、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備え、前記特定遊技の実行中に遊技媒体が前記特定領域を通過したときの遊技状態に基づき、所定の処理（大当たり遊技後の遊技条件を設定する処理等）を行うことが可能である。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【2387】

◆上記課題を解決するための第2の構成としては、始動条件の成立（始動口への遊技球の入賞）に基づき、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（時短遊技状態、ST状態）とに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記判定手段は、第1始動条件の成立（第1始動口への入賞）に基づき判定を行う第1判定手段と、第2始動条件の成立（第2始動口への入賞）に基づき判定を行う第2判定手段とを有し、前記特別遊技には、第1の特別遊技（例えば、第1大当たり遊技、第3大当たり遊技）と、前記第1の特別遊技よりも有利な第2の特別遊技（例えば、第2大当たり遊技）とがあり、前記第1判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定された場合に、前記第1の特別遊技と前記第2の特別遊技の何れかを実行可能であり、前記特定遊技状態には、前記特別遊技を經由

40

50

して制御される特定遊技状態（通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を経由せずに制御される特定遊技状態（特殊時短遊技状態）とがある。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2388】

◆上記課題を解決するための第3の構成としては、始動条件の成立（始動口への遊技球の入賞）に基づき、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を実行する可否かを判定する判定手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（時短遊技状態、ST状態）とに制御可能な遊技状態制御手段と、前記特別遊技の実行中に、遊技媒体が入賞困難な状態から遊技媒体が入賞容易な状態へと変化する入賞装置（大入賞口）と、前記特別遊技の実行中に、前記入賞装置の内部に設けられた特定領域（特定領域53）を遊技媒体が通過したことに基づき、その後に制御される遊技状態を決定することが可能な遊技状態決定手段と、を備えている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2389】

◆上記課題を解決するための第4の構成としては、始動条件の成立（始動口への遊技球の入賞）に基づき、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を実行する可否かを判定する判定手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（時短遊技状態、ST状態）とに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記判定手段は、第1始動条件の成立（第1始動口への入賞）に基づき判定を行う第1判定手段と、第2始動条件の成立（第2始動口への入賞）に基づき判定を行う第2判定手段とを有し、前記特別遊技には、第1の特別遊技（例えば、第3大当たり遊技）と、前記第1の特別遊技よりも有利な第2の特別遊技（例えば、第1大当たり遊技、第2大当たり遊技）とがあり、前記判定手段の判定結果には、第1結果（大当たり）と、前記第1結果とは異なる第2結果（小当たり）とがあり、前記第1判定手段によって前記第1結果（大当たり）と判定された場合に、前記第1の特別遊技と前記第2の特別遊技の何れかを実行可能であり、前記特定遊技状態は、前記第1の特別遊技の終了後に制御される第1特定遊技状態（第2時短回数が7回に設定される通常時短遊技状態：突入バトルモード）と、前記第2の特別遊技の終了後に制御される第2特定遊技状態（第2時短回数が55回に設定される通常時短遊技状態：乱舞モード、第2時短回数が95回に設定される通常時短遊技状態：乱舞モード）と、を備えている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

【2390】

◆上記課題を解決するための第5の構成としては、始動条件の成立（始動口への遊技球の入賞）に基づき、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を実行する可否かを判定する判定手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（時短遊技状態、ST状態）とに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記判定手段は、第1始動条件の成立（第1始動口への入賞）に基づき判定を行う第1判定手段と、始動条件の成立（第2始動口への入賞）に基づき判定を行う第2判定手段とを有し、前記特別遊技には、第1の特別遊技（例えば、第3大当たり遊技）と、前記第1の特別遊技よりも有利な第2の特別遊技（例えば、第2V大当たり遊技）と、前記第2の特別遊技よりも有利な第3の特別遊技（例えば、第4大当たり遊技、第5大当たり遊技）とがあり、前記判定手段の判定結果には、第1結果（大当たり）と、前記第1結果とは異なる第2結果（小当たり）とがあり、前記第1判定手段によって前記第1結果（大当たり）と判定された場合に、前記第1の特別遊技と前記第2の特別遊技の何れかを実行可能であり、前記第2判定手段によって前記第2結果（小当たり）と判定された場合に、前記第2の特別遊技を実行可能であり、前記第2判定手段によって前記第1結果（大当たり）と判定された場合に、前記第3の特別遊技を実行可能である。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【2391】

◆上記課題を解決するための第6の構成としては、始動条件の成立（始動口への遊技球の

50

入賞)に基づき、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技、小当たり遊技)を実行するかどうかを判定する判定手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態(時短遊技状態、ST状態)とに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記判定手段は、第1始動条件の成立(第1始動口への入賞)に基づき判定を行う第1判定手段と、第2始動条件の成立(第2始動口への入賞)に基づき判定を行う第2判定手段とを有し、前記特別遊技には、第1の特別遊技(例えば、第3大当たり遊技)と、前記第1の特別遊技よりも有利な第2の特別遊技(例えば、第2V大当たり遊技)と、前記第2の特別遊技よりも有利な第3の特別遊技(例えば、第4大当たり遊技、第5大当たり遊技)とがあり、前記判定手段の判定結果には、第1結果(大当たり)と、前記第1結果とは異なる第2結果(小当たり)とがあり、前記第2の特別遊技が実行された後に制御された前記特定遊技状態(乱舞モード、超乱舞モード)において、前記第2判定手段によって前記第1結果(大当たり)と判定された場合に、前記第3の特別遊技を実行可能であり、前記第2判定手段によって前記第2結果(小当たり)と判定された場合に、前記第2の特別遊技を実行可能である。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2392】

◆上記課題を解決するための第7の構成としては、始動条件の成立(始動口への遊技球の入賞)に基づき、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技、小当たり遊技)を実行するかどうかを判定する判定手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態(時短遊技状態、ST状態)とに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記判定手段は、第1始動条件の成立(第1始動口への入賞)に基づき判定を行う第1判定手段と、第2始動条件の成立(第2始動口への入賞)に基づき判定を行う第2判定手段とを有し、前記特別遊技には、第1の特別遊技(例えば、第3大当たり遊技)と、前記第1の特別遊技よりも有利な第2の特別遊技(例えば、第2V大当たり遊技)と、前記第2の特別遊技よりも有利な第3の特別遊技(例えば、第4大当たり遊技、第5大当たり遊技)とがあり、前記判定手段の判定結果には、第1結果(大当たり)と、前記第1結果とは異なる第2結果(小当たり)とがあり、前記第3の特別遊技が実行された後に制御された前記特定遊技状態(無限モード)において、前記第2判定手段によって前記第1結果(大当たり)と判定された場合に、前記第3の特別遊技を実行可能であり、前記第2判定手段によって前記第2結果(小当たり)と判定された場合に、前記第2の特別遊技を実行可能である。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

【2393】

◆上記課題を解決するための第8の構成としては、始動条件の成立(始動口への遊技球の入賞)に基づき、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技、小当たり遊技)を実行するかどうかを判定する判定手段と、前記判定手段の判定に基づき、図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態(時短遊技状態、ST状態)とに制御可能な遊技状態制御手段と、第1の演出モード(演出モードA~C)と、前記第1の演出モードとは異なる第2の演出モード(カウントダウンモード)とに制御可能な演出制御手段と、を備え、前記判定手段は、第1始動条件の成立(第1始動口への入賞)に基づき判定を行う第1判定手段と、第2始動条件の成立(第2始動口への入賞)に基づき判定を行う第2判定手段とを有し、前記特別遊技には、第1の特別遊技(例えば、第3大当たり遊技)と、前記第1の特別遊技よりも有利な第2の特別遊技(例えば、第1大当たり遊技、第3大当たり遊技、第4大当たり遊技、第5大当たり遊技)とがあり、前記遊技状態制御手段は、前記特別遊技の終了後に所定回数の変動表示が実行されるまで前記特定遊技状態に制御することが可能であり、前記特定遊技状態には、前記特別遊技を経由して制御される第1特定遊技状態(通常時短遊技状態)と、前記特別遊技を経由せずに制御される第2特定遊技状態(特殊時短遊技状態)とがあり、前記演出制御手段は、前記第2特定遊技状態に制御される所定回数(50回)前の前記変動表示が実行されると、前記第1の演出モード(演出モードA~Cの何れか)から前記第2の演出モード(カウントダウンモード)に制御する。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

50

【産業上の利用可能性】

【2394】

なお、本実施形態の遊技機1は、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行されず、第2特別図柄の変動表示が優先して実行されるものとしたが、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行される遊技機としてもよいし、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが第1始動口45及び第2始動口47への遊技球の入賞順で実行されるようにしてもよい。

【2395】

また、本実施形態の遊技機1は、大当たり遊技の終了後に通常遊技状態よりも大当たり確率が向上する確変遊技状態を発生させないようにしているが、大当たり特別図柄の種類によっては確変遊技状態を発生させるようにしてもよく、この場合、大当たり遊技中の特定のラウンド遊技（例えば、2回目のラウンド遊技や最終のラウンド遊技）において、第1大入賞口50の内部に設けられる特定領域53を遊技球が通過したことを条件に確変遊技状態を発生させる処理を行うようにしてもよいし、特定領域53を遊技球が通過したときの遊技状態に基づいて、確変遊技状態となる変動表示の回数を決定する処理を行うようにしてもよい。

【2396】

また、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、メダル（遊技媒体）を使用した遊技によって有効ライン上に入賞図柄が停止表示される（付与条件を満たす）と、所定量の賞メダル（賞メダルデータ）を遊技者に付与することが可能な回胴式遊技機（いわゆるスロットマシン）にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

【2397】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【2398】

（第7実施形態）

以下、本発明の第7実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、以下においては、上述した各実施形態と相違する点を主に説明し、上述した各実施形態の何れかと一致する点については説明を省略することがある。

【2399】

また、第1実施形態乃至第6実施形態において上述した構成は、後述する構成に対応する場合がある。より具体的には、上述した保留画像GB、保留アイコンHIは、後述する保留画像702に対応する。また、上述した保留画像GB、当該アイコンTIは、後述する変動画像701に対応する。また、上述した保留数画像GD、第1保留数表示領域70E、第2保留数表示領域70Fは、後述する保留数表示703に対応する。また、上述した領域R11、領域R12、領域R13、領域R14、領域R21、領域R22、領域R23、領域R24、第1表示部70B1、第2表示部70B2、第3表示部70B3、第4表示部70B4、第1表示部70D1、第2表示部70D2、第3表示部70D3、第4表示部70D4は、後述する保留台座702Pに対応する。また、上述した領域R0、当該アイコン表示領域70Cは、後述する変動台座701Pに対応する。また、上述した小図柄Ga、特殊図柄TZは、後述する小図柄704に対応する。また、上述した開始報知画像Gn、突入画像GT、報知口GLG、「START」の文字画像は、後述する特殊時短開始画像733、モード開始画像736に対応する。また、上述した客待ち画面Mx、客待ち画面Mx1、客待ち画面Mx2、客待ちデモ背景は、後述する客待ち画像710に対応する。また、上述した背景画像GH、背景画像は、後述するステージ画像706に対応する。また、上述した右打ち画像GS1、右打ち画像GS2、右打ち画像GS3、右打ち画像GS4、右打ち画像Gsy、右打ち開始画像GR、第1右打ち画像MG1、第2

右打ち画像 M G 2、第 3 右打ち画像 M G 3、第 4 右打ち画像 M G 4 は、後述する第 1 右打ち画像 7 2 0、第 2 右打ち画像 7 2 5、第 3 右打ち画像 7 3 7 に対応する。また、上述した背景画像 G H f、電源投入報知は、後述する復帰中画像 7 4 2 に対応する。また、上述した防止画像 G Q 1、取り忘れ注意画像 T G は、後述するカード注意画像 7 3 9 に対応する。また、上述した警告画像 G Q 2、のめり込み注意画像 N G は、後述する遊技注意画像 7 4 0 に対応する。また、上述した終了時画像 G P 2、シャッター画像 S Y は、後述する第 1 移行画像 7 2 8 に対応する。また、上述した遮蔽画像 G F、暗色画像は、後述する第 1 移行画像 7 2 8 に対応する。また、上述した終了時画像 G P 1、リザルト画像 G P、リザルト表示は、後述する結果画像 7 2 9 に対応する。また、上述した強調画像 G Z、数字画像は、後述するカウントダウン画像 7 3 2 に対応する。また、上述した遊技回数画像 G E、ゲーム回数 G K は、後述する実行回数画像 7 0 5 に対応する。また、上述した据置報知画像 G I、据え置き報知キャラクタ S C、報知ロゴ L G は、後述するクリア否定画像 7 4 4 に対応する。また、上述した残り回数画像 G N、発動カウンタ表示の文字画像は、後述する到達残回数画像 7 0 8 に対応する。また、上述した残り時短画像 G J、時短残回数画像 K G は、後述する特殊時短残回数画像 7 3 8 に対応する。また、上述した左打ち画像 G L、左打ち開始画像 G L、左打ち画像 H G は、後述する左打ち画像 7 3 0 に対応する。

10

そして、一の実施形態と、他の実施形態とで、それぞれ対応する構成を入れ替えたり、一の実施形態に含まれる構成を、この構成に対応する他の実施形態の構成に付加したりしても良い。

20

【2 4 0 0】

〔演出画像〕

図 1 5 7 は、演出制御部 1 3 0 m が第 1 画像表示装置 7 0 などを用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、演出制御部 1 3 0 m が第 1 画像表示装置 7 0 に表示させる演出画像について説明する。

図 1 5 7 に示すように、演出制御部 1 3 0 m が制御することにより、演出画像が第 1 画像表示装置 7 0 に表示される。本実施形態においては、第 1 画像表示装置 7 0 に表示される演出画像として、装飾図柄 7 0 0、変動画像 7 0 1、変動台座 7 0 1 P、保留画像 7 0 2、保留台座 7 0 2 P、保留数表示 7 0 3、小図柄 7 0 4、実行回数画像 7 0 5、ステージ画像 7 0 6 が含まれる。また、第 1 画像表示装置 7 0 には、第 1 前面画像 7 0 7、到達残回数画像 7 0 8、第 2 前面画像 7 0 9、クリア否定画像 7 4 4、客待ち画像 7 1 0、第 1 強調画像 7 1 1、S P リーチ画像 7 1 2、S P S P リーチ画像 7 1 3、ボタン操作画像 7 1 4、第 1 アイキャッチ画像 7 1 5、調整画像 7 1 6、メニュー画像 7 1 7、第 2 強調画像 7 1 8、オープニング画像 7 1 9、第 1 右打ち画像 7 2 0、促進画像 7 2 1、ラウンド中画像 7 2 2、ラウンド数画像 7 2 3、通常時短選択画像 7 4 5、通常時短開始画像 7 2 4、カード注意画像 7 3 9、遊技注意画像 7 4 0、第 2 右打ち画像 7 2 5、通常時短残回数画像 7 2 6、切替画像 7 2 7、第 1 移行画像 7 2 8、結果画像 7 2 9、左打ち画像 7 3 0、第 2 アイキャッチ画像 7 3 1、カウントダウン画像 7 3 2、特殊時短開始画像 7 3 3、第 2 移行画像 7 3 4、特殊時短選択画像 7 3 5、モード開始画像 7 3 6、第 3 右打ち画像 7 3 7、特殊時短残回数画像 7 3 8、磁気エラー報知画像 7 4 1、復帰中画像 7 4 2、ゾーン報知画像 7 4 3 が表示されてもよい。

30

40

【2 4 0 1】

〔装飾図柄 7 0 0〕

図 1 5 7 (1) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 には 3 つの装飾図柄 7 0 0 が表示される。なお、装飾図柄 7 0 0 を構成する 3 つの図柄について、それぞれ個別に説明する場合は、左側に配置される図柄を「左装飾図柄 7 0 0」、中央に配置される図柄を「中装飾図柄 7 0 0」、右側に配置される図柄を「右装飾図柄 7 0 0」と称することがある。また、左装飾図柄 7 0 0 および右装飾図柄 7 0 0 をまとめて説明する場合は、「左右の装飾図柄 7 0 0」と称することがある。また、左装飾図柄 7 0 0、中装飾図柄 7 0 0、および右装飾図柄 7 0 0 をまとめて説明する場合には、「3 つの装飾図柄 7 0 0」と称すること

50

がある。さらに、数字が揃っている３つの装飾図柄 ７００のことを、「ゾロ目の装飾図柄 ７００」と称することがある。

【２４０２】

本実施形態においては、装飾図柄 ７００の表示態様として、数字などの文字に加えてキャラクタの画像などが表示された装飾性の高い表示態様（図１５７（１）参照）と、数字などの文字を主体として表示する装飾性の低い表示態様（図１６７（１０）、図１７２（２３）等参照）とが存在する。装飾性の高い装飾図柄 ７００に設けられているキャラクタなどの画像は、装飾図柄 ７００の文字ごとに異なっており、このキャラクタなどの画像によっても何れの図柄であるかを識別することができる。

ここで、装飾図柄 ７００の表示態様は、遊技状態の変化あるいは演出の進行などに応じて切り替えられる。詳細は後述するが、例えば、装飾性の低い装飾図柄 ７００は、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、通常時短遊技状態、および特殊時短遊技状態などにおいて表示され、装飾性の高い装飾図柄 ７００はこれら以外の場合などにおいて表示される。また、通常時短遊技状態と、特殊時短遊技状態とでは、装飾図柄 ７００の表示態様や表示サイズ等が異なってもよい。

なお、装飾性の低い装飾図柄 ７００にも、数字などの文字の他に、絵やキャラクタ等の画像などが表示されてもよい。すなわち、図１６７（１０）や図１７２（２３）等に示した「装飾性の低い装飾図柄 ７００」は、「装飾性の高い装飾図柄 ７００」に比べて、装飾図柄 ７００において文字の部分の領域が占める割合が高ければよい。また、装飾性の低い装飾図柄 ７００は、文字のみからなる図柄であってもよい。装飾図柄 ７００は、演出図柄の一例である。

【２４０３】

演出制御部 １３０ｍは、装飾図柄 ７００の変動演出において、３つの装飾図柄 ７００を例えば縦スクロール（下方向へのスクロール）にて変動表示させた後、先ず、左装飾図柄 ７００（例えば数字の「０」）を仮停止させ、次に右装飾図柄 ７００（例えば数字の「９」）を仮停止させ、次に中装飾図柄（例えば数字の「２」）を仮停止させる。このように全ての装飾図柄 ７００が仮停止した状態を経て、最後に特別図柄の停止表示に応じて全ての装飾図柄 ７００を確定停止させる。なお、図１５７（１）に示した、停止表示した装飾図柄 ７００の組み合わせ「０２９」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。

【２４０４】

（変動画像 ７０１）

図１５７（４）に示すように、第１画像表示装置 ７０には、主制御部 １１０ｍのメインＣＰＵ １１０ａにより特別図柄が変動表示中（装飾図柄 ７００が変動表示中）となっていることを示す変動画像 ７０１が表示される。つまり、変動画像 ７０１は、特別図柄の変動表示中に、特別図柄の変動表示に係わる画像として表示される。そして、変動画像 ７０１は、特別図柄の変動表示が開始されると表示され、その特別図柄が停止表示されると表示が消える。また、詳細は後述するが、変動画像 ７０１は、後述するステージや、遊技状態等に応じた表示態様により表示される。図示の例においては、変動画像 ７０１は、円状に形成されるとともに、十字状のマークを有する。

【２４０５】

また、変動画像 ７０１は、例えば表示色などの表示態様が変化し、大当たりの当選の期待度を報知または示唆する。さらに、特別図柄抽選の判定結果が大当たりの場合の方が、はずれの場合よりも、期待度が高い種別の色などが表示されるように設定されている。例えば、変動画像 ７０１の色としては、白、青、緑、赤、虹が設定される場合に、遅い順番ほど期待度がより高くなるように設定されてもよい。また、虹色の変動画像 ７０１の期待度は１００％であってもよい。

【２４０６】

（変動台座 ７０１Ｐ）

図１５７（１）に示すように、変動台座 ７０１Ｐは、変動画像 ７０１が表示される領域

である。図示の例における変動台座 701P は、第 1 画像表示装置 70 の表示領域における下側中央部に表示される。ただし、変動台座 701P は、第 1 画像表示装置 70 の表示領域における何れの位置に表示されてもよい。

なお、図示の例では、変動画像 701 が表示されているか否かに関わらず、変動台座 701P が表示されているが、これに限定されない。変動画像 701 が表示されるときに変動台座 701P が表示され、変動画像 701 が表示されないときには変動台座 701P が表示されなくてもよい。また、変動画像 701 が表示されているときであっても変動台座 701P が表示されなくてもよい。すなわち、変動台座 701P が用いられなくてもよい。

【2407】

10

(保留画像 702)

図 157 (3) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、メイン RAM 110c (サブ RAM 130c) における今回の保留情報に基づいて、保留画像 702 が表示される。つまり、保留画像 702 は、大当たり判定の権利が保留されていることを示す画像である。また、本実施形態では、画面における保留画像 702 の表示態様は、事前判定処理による事前判定結果に基づいて決定される。

保留画像 702 は、変動画像 701 よりも表示サイズが小さい。また、詳細は後述するが、保留画像 702 は、後述するステージや、遊技状態等に応じた表示態様により表示される。図示の例においては、保留画像 702 は、円状に形成されるとともに、十字状のマークを有する。また、保留画像 702 は、例えば表示色などの表示態様が変化し、大当たりの当選の期待度を報知または示唆する。さらに、特別図柄抽選の判定結果が大当たりの場合の方が、はずれの場合よりも、期待度が高い種別の色などが表示されるように設定されている。例えば、保留画像 702 の色としては、白、青、緑、赤、虹が設定される場合に、遅い順番ほど期待度がより高くなるように設定されてもよい。また、虹色の保留画像 702 の期待度は 100% であってもよい。なお、以下では、白色である変動画像 701 の表示態様のこと、および白色である保留画像 702 の表示態様のことを、通常表示態様と称することがある。また、以下では、白色とは異なる色、すなわち白色よりも期待度が高い色である変動画像 701 の表示態様のこと、および白色よりも期待度が高い色である保留画像 702 の表示態様のことを、期待色表示態様と称することがある。

20

【2408】

30

ここで、上述のように、第 1 始動口 45 への入賞によって、最大で 4 つの保留が生じる。そのため、第 1 始動口 45 への入賞により、第 1 画像表示装置 70 には、保留画像 702 が最大で 4 つ表示される。また、本実施形態では、第 1 始動口 45 への入賞により発生する複数の保留画像 702 は、変動画像 701 よりも左側の領域にて、変動画像 701 に近い位置から遠ざかる位置に向けて順に、すなわち右側から左側に向けて並べて表示される。

【2409】

なお、詳細な説明は省略するが、第 2 始動口 47 への遊技球の入賞によっても、最大で 4 つの保留が生じる。そのため、第 2 始動口 47 への入賞により、第 1 画像表示装置 70 には、保留画像 702 が最大で 4 つ表示される。本実施形態では、第 2 始動口 47 への入賞により発生する複数の保留画像 702 は、変動画像 701 よりも右側の領域にて、変動画像 701 に近い位置から遠ざかる位置に向けて順に、すなわち左側から右側に向けて並べて表示される。

40

また、本実施形態では、変動画像 701 および保留画像 702 は、基本的にそれぞれ同一または類似する表示態様 (表示サイズ、形態、透過度等) によって構成される。ただし、変動画像 701 および保留画像 702 は、それぞれ異なる表示態様によって構成されてもよい。また、第 1 始動口 45 への入賞により表示される変動画像 701 や保留画像 702 と、第 2 始動口 47 への入賞により表示される変動画像 701 や保留画像 702 とは、同じ表示態様であってもよいし、異なる表示態様であってもよい。

【2410】

50

また、以下の説明においては、最大で4つ表示される保留画像702について、変動画像701に近い順に、それぞれ「1番目の保留画像702」、「2番目の保留画像702」、「3番目の保留画像702」、「4番目の保留画像702」と称することがある。

【2411】

(保留台座702P)

図157(1)に示すように、保留台座702Pは、保留画像702が表示される領域を示すものである。保留台座702Pは、変動台座701Pとは異なる態様により表示される。ただし、保留台座702Pは、変動台座701Pと同一の態様により表示されてもよい。また、第1始動口45への入賞に基づく保留画像702に対応する保留台座702Pは、第1画像表示装置70の表示領域における下側であって、変動台座701Pに対して左側に表示される(図157(1)参照)。また、第2始動口47への入賞に基づく保留画像702に対応する保留台座702Pは、第1画像表示装置70の表示領域における下側であって、変動台座701Pに対して右側に表示される(図172(23)参照)。

10

なお、図示の例では、保留画像702が表示されているか否かに関わらず、保留台座702Pが表示されているが、これに限定されない。保留画像702が表示されるときに保留台座702Pが表示され、保留画像702が表示されないときには保留台座702Pが表示されなくてもよい。また、保留画像702が表示されるときであっても保留台座702Pが表示されなくてもよい。すなわち、保留台座702Pが用いられなくてもよい。

また、以下の説明においては、保留台座702Pについて、変動台座701Pに近い順に、それぞれ「1番目の保留台座702P」、「2番目の保留台座702P」、「3番目の保留台座702P」、「4番目の保留台座702P」と称することがある。

20

【2412】

(保留数表示703)

図157(1)に示すように、第1画像表示装置70には、メインRAM110c(サブRAM130c)における保留情報に基づいて、保留数表示703が表示される。この保留数表示703は、保留数を示す画像である。ここで、上記の保留画像702は、第1始動口45および第2始動口47それぞれへの入賞についての保留数に応じて、第1画像表示装置70に表示される数が増加する。保留数表示703において、左側には第1始動口45への入賞についての保留数が表示され、右側には第2始動口47への入賞についての保留数が表示される。

30

【2413】

(小図柄704)

図157(1)に示すように、第1画像表示装置70には、第1始動口45または第2始動口47への入賞に基づいて特別図柄が変動表示中(装飾図柄700が変動表示中)であることを示す、小図柄704が表示される。この小図柄704は、演出制御部130mに制御されて、特別図柄の変動表示に伴って変動表示し、特別図柄の停止表示に伴って停止表示する。

【2414】

図示の例においては、小図柄704は、各々上記装飾図柄700と対応する3つの画像であり、第1画像表示装置70の画像表示領域における右側に表示される。この小図柄704は、装飾図柄700よりもサイズが小さい画像として表示される。また、上記のように、装飾図柄700は装飾性の高い表示態様で表示される場合と装飾性の低い表示態様で表示される場合とがあるが、小図柄704は、文字を主体とする装飾性の低い表示態様でのみ表示される。ただし、文字に加えて絵やキャラクタ等の画像が表示される表示態様により小図柄704が表示されてもよい。また、小図柄704は、文字のみからなる図柄であってもよい。この小図柄704もまた、演出図柄として捉えられる。

40

【2415】

小図柄704は、第1始動口45または第2始動口47への入賞にともない特別図柄が変動表示中であることを示す態様で変動表示(例えば、縦スクロール)される。小図柄704においては、スクロール中に、数字画像が「1」から「9」まで1ずつ増加しながら

50

表示された後に再び「1」から1ずつ増加する表示が繰り返し行われる。そして、特別図柄が停止表示されると小図柄704が停止表示される。図示の例においては、停止表示した小図柄704が示す数字は、装飾図柄700が示す数字と一致する。さらに説明をすると、図157(1)の例においては、小図柄704として、装飾図柄700の「029」に対応する数字が表示される。

【2416】

(実行回数画像705)

図157(1)に示すように、第1画像表示装置70には、実行回数画像705が表示される。この実行回数画像705は、特別図柄の変動表示の回数がリセットされてから新たに行われた変動表示の回数(装飾図柄700の変動演出の回数)を示す画像である。実行回数画像705は、変動演出が行われるたびに、表示内容が更新される。図示の例では、実行回数画像705には、変動演出が行われた回数を含む「99GAME」のテキストが表示されている。なお、実行回数画像705に示される変動演出の回数は、変動演出として実行済の回数であってもよいし、実行済の回数のみならず実行中である変動演出を含めた変動演出の回数であってもよい。また、実行回数画像705の表示内容が更新されるタイミングは、変動演出の実行中であってもよいし、変動演出の終了後であってもよい。実行回数画像705は、装飾図柄700よりも後面のレイヤに表示される。ただし、装飾図柄700よりも前面のレイヤに実行回数画像705が表示されてもよい。

【2417】

(ステージ画像706)

図157(1)に示すように、第1画像表示装置70には、ステージ画像706が表示される。ステージ画像706は、実行中の演出において滞在しているステージを示唆または報知する画像である。また、ステージとは、遊技機1の演出における舞台である。本実施形態では、複数種類のステージが設けられており、滞在しているステージに応じた表示態様からなるステージ画像706が表示される。ステージ画像706は、第1画像表示装置70に設けられている複数のレイヤのうち、装飾図柄700、変動画像701、保留画像702、保留数表示703、小図柄704、実行回数画像705等よりも後面(下位)のレイヤに表示される。すなわち、ステージ画像706は、第1画像表示装置70における背景の画像として表示される。また、ステージ画像706は、動画像であってもよい。図示の例では、ステージ画像706として、宇宙をテーマにした動画像が表示されている。

ステージ画像706は、例えば、一のステージにおける変動演出が予め定められた回数行われた場合に切り替わる。また、ステージ画像706は、特定の変動演出が行われた場合に、この特定の変動演出の次の変動演出において切り替わってもよい。特定の変動演出としては、例えば、SPリーチ演出が実行される変動演出や、SPSPリーチ演出が実行される変動演出等が挙げられる。さらに、ステージ画像706は、遊技機1の遊技状態ごとに切り替わる。より具体的には、通常遊技状態と、通常時短遊技状態と、特殊時短遊技状態とで、ステージ画像706は、異なる表示態様により表示される。ステージ画像706の背景は、遊技機1の演出モードとしても捉えられる。

【2418】

(第1前面画像707)

図157(6)に示すように、第1画像表示装置70には、第1前面画像707が表示される。第1前面画像707は、第1画像表示装置70に設けられている複数のレイヤのうち、装飾図柄700が表示されるレイヤよりも前面(上位)のレイヤに表示される。第1前面画像707は、第1画像表示装置70の表示領域の全面に表示されてもよい。この場合、第1前面画像707は、装飾図柄700、実行回数画像705、ステージ画像706、後述する到達残回数画像708等よりも前面のレイヤであって、変動画像701、保留画像702、保留数表示703、小図柄704等よりも後面(下位)のレイヤに表示される。ただし、変動画像701および保留画像702よりも前面のレイヤに第1前面画像707が表示されてもよい。第1前面画像707は、変動演出の実行中に表示される。

【2419】

(到達残回数画像708)

図157(5)に示すように、第1画像表示装置70には、到達残回数画像708が表示される。この到達残回数画像708は、特殊時短遊技状態になるまでに必要な変動演出の回数を示す画像である。到達残回数画像708は、変動演出が行われるたびに、表示内容が更新される。図示の例では、到達残回数画像708として、特殊時短遊技状態になるまでに必要な変動演出の回数を含む「あと400」のテキストが示されている。なお、到達残回数画像708に示される変動演出の回数は、実行中である変動演出を含む回数であってもよいし、実行中である変動演出を除いた回数であってもよい。また、到達残回数画像708の表示内容が更新されるタイミングは、変動演出の実行中であってもよいし、変動演出の終了後であってもよい。到達残回数画像708は、装飾図柄700よりも後面のレイヤに表示される。ただし、装飾図柄700よりも前面のレイヤに到達残回数画像708が表示されてもよい。

10

【2420】

(第2前面画像709)

図162(4)に示すように、第1画像表示装置70には、第2前面画像709が表示される。第2前面画像709は、第1画像表示装置70に設けられている複数のレイヤのうち、装飾図柄700が表示されるレイヤよりも前面(上位)のレイヤに表示される。また、第2前面画像709は、第1前面画像707とは異なる表示態様により表示される。また、第2前面画像709は、第1画像表示装置70の表示領域の全面に表示されてもよい。この場合、第2前面画像709は、装飾図柄700、実行回数画像705、ステージ画像706、到達残回数画像708等よりも前面のレイヤであって、変動画像701、保留画像702、保留数表示703、小図柄704等よりも後面(下位)のレイヤに表示される。ただし、変動画像701および保留画像702よりも前面のレイヤに第2前面画像709が表示されてもよい。また、第2前面画像709は、第1前面画像707が実行されない変動演出パターンの変動演出において実行される。

20

【2421】

(クリア否定画像744)

図162(4)に示すように、第1画像表示装置70には、クリア否定画像744が表示される。クリア否定画像744は、RWMクリア否定演出が実行される場合に示される。クリア否定画像744が表示されることにより、RWMクリアが実行されていないことが遊技者に示唆される。図示の例では、クリア否定画像744として、遊技機1の題材となったコンテンツに登場するキャラクタが表示されている。

30

【2422】

(客待ち画像710)

図166(1)に示すように、第1画像表示装置70には、客待ち画像710が表示される。客待ち画像710は、客待ち状態であるときに遊技機1を宣伝するための画像である。客待ち画像710は、第1画像表示装置70の表示領域の全面に表示される。ただし、客待ち画像710は、第1画像表示装置70の表示領域のうちの一部に表示され、他の一部には表示されなくてもよい。図示の例では、客待ち画像710として、遊技機1の題材となったコンテンツに関する動画が表示されている。客待ち画像710は、装飾図柄700、変動画像701、保留画像702、小図柄704、実行回数画像705、ステージ画像706、到達残回数画像708等よりも前面のレイヤであって、保留数表示703等よりも後面(下位)のレイヤに表示される。ただし、変動画像701、保留画像702、小図柄704等よりも後面のレイヤに客待ち画像710が表示されてもよい。

40

【2423】

(第1強調画像711)

図167(9)に示すように、第1画像表示装置70には、第1強調画像711が表示される。第1強調画像711は、第1可動部材73aによる演出を強調する画像である。また、第1強調画像711は、第1画像表示装置70の表示領域の全面に表示される。図

50

示の例では、第1強調画像711は、放射状の画像である。より具体的には、第1強調画像711は、第1可動部材73aの位置を中心とした特定色の放射状の画像である。また、特定色としては、何れの色であってもよいが、例えば、赤色である。また、第1強調画像711は、装飾図柄700、変動台座701P、保留画像702、保留台座702P、実行回数画像705、ステージ画像706、到達残回数画像708等よりも前面のレイヤであって、保留数表示703や小図柄704等よりも後面のレイヤに表示される。

【2424】

(SPリーチ画像712)

図167(10)に示すように、第1画像表示装置70には、SPリーチ画像712が表示される。このSPリーチ画像712は、SPリーチ演出が実行されていることを示す画像である。SPリーチ画像712は、例えば、遊技機1の題材となったコンテンツに登場するキャラクターがミニゲームを行う動画像である。また、SPリーチ画像712においては、ステージ画像706とは異なる背景が表示される。また、SPリーチ画像712は、変動画像701、変動台座701P、保留画像702、保留台座702P、実行回数画像705、ステージ画像706、到達残回数画像708等よりも前面のレイヤであって、装飾図柄700、保留数表示703、小図柄704等よりも後面のレイヤに表示される。

10

【2425】

(SPSPリーチ画像713)

図167(11)に示すように、第1画像表示装置70には、SPSPリーチ画像713が表示される。このSPSPリーチ画像713は、SPSPリーチ演出が実行されていることを示す画像である。SPSPリーチ画像713は、例えば、遊技機1の題材となったコンテンツに登場するキャラクターが闘う動画像である。また、SPSPリーチ画像713においては、ステージ画像706およびSPリーチ画像712とは異なる背景が表示される。また、SPSPリーチ画像713は、変動画像701、変動台座701P、保留画像702、保留台座702P、実行回数画像705、ステージ画像706、到達残回数画像708等よりも前面のレイヤであって、装飾図柄700、保留数表示703、小図柄704等よりも後面のレイヤに表示される。

20

【2426】

(ボタン操作画像714)

図167(12)に示すように、第1画像表示装置70には、ボタン操作画像714が表示される。ボタン操作画像714は、促進演出が実行されているときに表示される画像である。このボタン操作画像714が表示されることにより、遊技者が演出ボタン17を操作するタイミングであることを認識できる。図示の例では、ボタン操作画像714として、演出ボタン17を模した画像が表示される。本実施形態では、ボタン操作画像714が所定期間表示され、ボタン操作画像714が表示されてからこの所定期間が経過するまでに演出ボタン17が操作されると、所定の演出が実行される。すなわち、促進演出においては、演出ボタン17の操作の有効期間が、ボタン操作画像714の表示期間として定められている。

30

【2427】

(第1アイキャッチ画像715)

図168(14)に示すように、第1画像表示装置70には、第1アイキャッチ画像715が表示される。第1アイキャッチ画像715は、遊技機1の題材となったコンテンツに登場するキャラクターが示された画像である。第1アイキャッチ画像715は、通常遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出または復活変動が行われる変動演出にて、SPSPリーチ演出が終了する際に表示される。また、SPリーチ演出が実行されSPSPリーチ演出が実行されない場合には、SPリーチ演出が終了する際に第1アイキャッチ画像715が表示されてもよい。第1アイキャッチ画像715は、第1画像表示装置70における表示領域の全面に表示される。また、第1アイキャッチ画像715は、装飾図柄700、変動画像701、変動台座701P、保留画像702、保留台座702P、実行回数画像705、ステージ画像706、到達残回数画像708等よりも前

40

50

面のレイヤであって、保留数表示 703、小図柄 704 等よりも後面のレイヤに表示される。

【2428】

(調整画像 716)

図 169 (1) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、調整画像 716 が表示される。調整画像 716 は、音声出力装置 9 から出力される音の音量や各種ランプの光量を調整するための画像である。調整画像 716 が表示されているときに遊技者が十字キー 19 を操作すると、音量や各種ランプの光量が調整される。図示の例では、調整画像 716 には、スピーカを模した画像、ランプを模した画像、および十字キー 19 を模した画像が表示されている。また、調整画像 716 は、装飾図柄 700 よりも前面のレイヤに表示される。

10

【2429】

(メニュー画像 717)

図 169 (1) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、メニュー画像 717 が表示される。メニュー画像 717 は、遊技機 1 に係わる設定を行うためのメニュー画面（不図示）を第 1 画像表示装置 70 に表示させるための画像である。言い換えると、メニュー画像 717 は、メニュー画面を表示可能であることを遊技者に報知する画像である。メニュー画像 717 が表示されているときに遊技者が演出ボタン 17 を操作すると、第 1 画像表示装置 70 にメニュー画面が表示される。図示の例では、メニュー画像 717 として、演出ボタン 17 を模した画像、および「ボタンでメニューを表示」のテキストが表示されている。また、メニュー画像 717 は、装飾図柄 700 よりも前面のレイヤに表示される。

20

【2430】

(第 2 強調画像 718)

図 171 (15) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、第 2 強調画像 718 が表示される。第 2 強調画像 718 は、第 1 可動部材 73a による演出を強調する画像である。また、第 2 強調画像 718 は、第 1 画像表示装置 70 の表示領域の全面に表示される。図示の例では、第 2 強調画像 718 は、第 1 可動部材 73a の位置を中心とした放射状の画像である。また、第 2 強調画像 718 は、第 1 強調画像 711 とは異なる色により表示される。第 2 強調画像 718 の色としては、何れの色であってもよいが、例えば、虹色である。また、第 2 強調画像 718 は、装飾図柄 700、変動台座 701P、保留画像 702、保留台座 702P、実行回数画像 705、ステージ画像 706、到達残回数画像 708 等よりも前面のレイヤであって、保留数表示 703 や小図柄 704 等よりも後面のレイヤに表示される。

30

【2431】

(オープニング画像 719)

図 171 (18) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、オープニング画像 719 が表示される。このオープニング画像 719 は、大当たり遊技の開始または小当たり遊技の開始を遊技者に報知するための画像である。図示の例では、オープニング画像 719 として、大当たり遊技の開始を示す「BIG Bonus! Congratulations」というテキストが表示されている。このオープニング画像 719 は、大当たりの種類（例えば、総ラウンド数）、および大当たり遊技の終了後の遊技状態を示唆する内容となっている。

40

【2432】

(第 1 右打ち画像 720)

図 172 (19) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、第 1 右打ち画像 720 は、遊技球を遊技領域 5a における右側に向けて発射させることを遊技者に促すための画像である。第 1 右打ち画像 720 は、大当たり遊技が実行されているときに表示される。図示の例では、第 1 右打ち画像 720 として、右側に向かう矢印のマークが表示されている。

【2433】

50

（促進画像 7 2 1）

図 1 7 2（19）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 には、促進画像 7 2 1 が表示される。促進画像 7 2 1 は、遊技球を遊技領域 5 a における右側に向けて発射させることを遊技者に促すための画像である。図示の例では、促進画像 7 2 1 として、「右を狙え！！」のテキストと、遊技領域 5 a を模した画像と、遊技領域 5 a を模した画像において左側から右側に向かう矢印のマークとが示されている。

【 2 4 3 4 】

（ラウンド中画像 7 2 2）

図 1 7 2（20）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 には、ラウンド中画像 7 2 2 が表示される。このラウンド中画像 7 2 2 は、遊技機 1 の題材となったコンテンツに登場するキャラクタの動画像である。ラウンド中画像 7 2 2 は、大当たり遊技におけるラウンド中に表示される。

【 2 4 3 5 】

（ラウンド数画像 7 2 3）

図 1 7 2（20）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 には、ラウンド数画像 7 2 3 が表示される。このラウンド数画像 7 2 3 は、大当たり遊技において現在実行しているラウンドのラウンド数を遊技者に報知するための画像である。図示の例では、ラウンド数画像 7 2 3 として、「Round 1」のテキストが表示されている。

【 2 4 3 6 】

（通常時短選択画像 7 4 5）

図 1 7 2（21）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 には、通常時短選択画像 7 4 5 が表示される。通常時短選択画像 7 4 5 は、通常時短遊技状態における演出のモードを遊技者に選択させるための画像である。図示の例では、通常時短選択画像 7 4 5 において、「A」および「B」の二つのモードが選択可能になっている。遊技者は、通常時短選択画像 7 4 5 が表示されているときに、演出ボタン 1 7 を操作することにより、何れかのモードを選択することができる。また、図示の例では、「A」のモードが選択されている。

【 2 4 3 7 】

（通常時短開始画像 7 2 4）

図 1 7 2（22）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 には、通常時短開始画像 7 2 4 が表示される。この通常時短開始画像 7 2 4 は、通常時短遊技状態の開始を報知する画像である。図示の例では、通常時短開始画像 7 2 4 として、「A モード突入！！」のテキストが表示されている。通常時短開始画像 7 2 4 に表示されている「A モード」は、通常時短選択画像 7 4 5（図 1 7 2（21）参照）において選択されたモードである。

【 2 4 3 8 】

（カード注意画像 7 3 9）

図 1 7 2（22）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 には、カード注意画像 7 3 9 が表示される。カード注意画像 7 3 9 は、遊技機 1 との間で遊技球の貸出通信を行う貸出装置（不図示）から有価価値の残高を特定可能なカードの取り忘れを注意するための画像である。図示の例では、カード注意画像 7 3 9 には、「カードの取り忘れに注意してください」のテキストが示されている。

【 2 4 3 9 】

（遊技注意画像 7 4 0）

図 1 7 2（22）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 には、遊技注意画像 7 4 0 が表示される。遊技注意画像 7 4 0 は、遊技に対する遊技者ののめり込みを注意するための画像である。図示の例では、遊技注意画像 7 4 0 には、「パチンコは適度に楽しむ遊びですのめり込みに注意しましょう」のテキストが示されている。

【 2 4 4 0 】

（第 2 右打ち画像 7 2 5）

図 1 7 2（23）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 には、第 2 右打ち画像 7 2 5 が表示される。この第 2 右打ち画像 7 2 5 は、遊技球を遊技領域 5 a における右側に向けて

10

20

30

40

50

発射させることを遊技者に促すための画像である。第2右打ち画像725は、通常時短遊技状態であるとき、および特殊時短遊技状態であるときに、継続して表示される。図示の例では、第2右打ち画像725として、右側に向かう矢印のマーク、および「右打ち」のテキストが表示されている。

【2441】

(通常時短残回数画像726)

図172(23)に示すように、第1画像表示装置70には、通常時短残回数画像726が表示される。この通常時短残回数画像726は、通常時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数を示す画像である。図示の例では、通常時短残回数画像726として、通常時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数が100回であることを示す「100回」のテキストが表示されている。

【2442】

(切替画像727)

図177(9)に示すように、第1画像表示装置70には、切替画像727が表示される。切替画像727は、第1画像表示装置70に表示される背景を切り替えるための画像である。切替画像727は、通常時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出または復活変動が行われる変動演出において、SPSPリーチ演出が終了する際に表示される。また、SPリーチ演出が実行されSPSPリーチ演出が実行されない場合には、SPリーチ演出が終了する際に切替画像727が表示されてもよい。図示の例では、切替画像727として、暗闇を模した画像が示されている。また、切替画像727は、装飾図柄700、変動画像701、変動台座701P、保留画像702、保留台座702P、実行回数画像705、ステージ画像706、通常時短残回数画像726等よりも前面のレイヤであって、保留数表示703、小図柄704等よりも後面のレイヤに表示される。

【2443】

(第1移行画像728)

図177(12)に示すように、第1画像表示装置70には、第1移行画像728が表示される。第1移行画像728は、ステージ画像706が切り替えられる場合に表示される画像である。本実施形態では、通常時短遊技状態に応じたステージ画像706から、第1移行画像728を経由して、通常遊技状態に応じたステージ画像706に切り替えられる。また、特殊時短遊技状態に応じたステージ画像706から、第1移行画像728を経由して、通常遊技状態に応じたステージ画像706に切り替えられる。図示の例では、第1移行画像728として、扉を模した画像が表示されている。第1移行画像728は、第1画像表示装置70における全面に表示される。ただし、第1移行画像728は、第1画像表示装置70における一部に表示され、他の一部に表示されなくてもよい。また、通常時短遊技状態に応じたステージ画像706から通常遊技状態に応じたステージ画像706に切り替えられる場合に表示される第1移行画像728と、特殊時短遊技状態に応じたステージ画像706から通常遊技状態に応じたステージ画像706に切り替えられる場合に表示される第1移行画像728とは、表示態様が同じでもよいし、表示態様が異なってもよい。第1移行画像728は、装飾図柄700、変動画像701、変動台座701P、保留画像702、保留台座702P、実行回数画像705、ステージ画像706、到達残回数画像708、通常時短残回数画像726等よりも前面のレイヤであって、保留数表示703、小図柄704等よりも後面のレイヤに表示される。

【2444】

(結果画像729)

図178(13)に示すように、第1画像表示装置70には、結果画像729が表示される。結果画像729は、大当たり遊技の結果を示す画像である。結果画像729は、大当たり遊技が行われた場合において、第1移行画像728が表示されているときに表示される。また、第1移行画像728が表示されるまでに複数回の大当たり遊技が実行された場合、結果画像729には、この複数回の大当たり遊技の累積の結果が示される。図示の

例では、結果画像 729 には、通常時短遊技状態であったことを示す「A モード」のテキストと、大当たり遊技が 3 回実行されたことを示す「TOTAL 3 回」のテキストと、大当たり遊技における賞球に応じた「3024 Pt 獲得」のテキストとが表示されている。

【2445】

(左打ち画像 730)

図 179 (20) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、左打ち画像 730 が表示される。左打ち画像 730 は、遊技球を遊技領域 5a における左側に向けて発射させることを遊技者に促すための画像である。図示の例では、左打ち画像 730 として、左側に向かう矢印のマーク、および「左打ち」のテキストが表示されている。左打ち画像 730 は、通常時短遊技状態から通常遊技状態に切り替わったときや、特殊時短遊技状態から通常遊技状態に切り替わったときに表示される。

10

【2446】

(第 2 アイキャッチ画像 731)

図 180 (29) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、第 2 アイキャッチ画像 731 が表示される。第 2 アイキャッチ画像 731 は、遊技機 1 の題材となったコンテンツに登場するキャラクタが示された画像であって、第 1 アイキャッチ画像 715 とは異なる画像である。ただし、第 2 アイキャッチ画像 731 は、第 1 アイキャッチ画像 715 と同じ画像であってもよい。第 2 アイキャッチ画像 731 は、ステージを切り替える場合、すなわち、ステージ画像 706 の表示態様を変える場合に表示される。より具体的には、第 2 アイキャッチ画像 731 は、ステージ画像 706 の表示態様を変える場合において、変動演出が開始された際に表示される。また、第 2 アイキャッチ画像 731 は、装飾図柄 700、変動画像 701、変動台座 701P、保留画像 702、保留台座 702P、実行回数画像 705、ステージ画像 706、到達残回数画像 708 等よりも前面のレイヤであって、保留数表示 703、小図柄 704 等よりも後面のレイヤに表示される。

20

【2447】

(カウントダウン画像 732)

図 187 (2) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、カウントダウン画像 732 が表示される。カウントダウン画像 732 は、所定条件の成立 (RAM クリアの実行、変動回数のリセット) から実行された特別図柄の変動表示の回数 (変動演出の回数) が特殊時短遊技状態になるまでの残りの回数を、カウントダウンとして報知する画像である。カウントダウン画像 732 は、特殊時短遊技状態になるまでの変動表示の回数が、特定の回数になると、開始される。特定の回数は、何れの回数であってもよいが、例えば、3 回である。また、カウントダウン画像 732 は、変動演出ごとに、表示内容が更新される。図示の例では、カウントダウン画像 732 として、特殊時短遊技状態になるまでに必要な変動演出の回数が 1 回であることを示す「1」の画像が表示されている。

30

【2448】

(特殊時短開始画像 733)

図 188 (7) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、特殊時短開始画像 733 が表示される。特殊時短開始画像 733 は、特殊時短遊技状態の開始を報知する画像である。図示の例では、特殊時短開始画像 733 として、「時短遊技 START!」のテキストと、右側に向かう矢印のマークとが示されている。

40

【2449】

(第 2 移行画像 734)

図 188 (9) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、第 2 移行画像 734 が表示される。第 2 移行画像 734 は、ステージ画像 706 が切り替えられる場合に表示される画像である。本実施形態では、通常遊技状態に応じたステージ画像 706 から、第 2 移行画像 734 を経由して、特殊時短遊技状態に応じたステージ画像 706 に切り替えられる。図示の例では、第 2 移行画像 734 として、シャッターを模した画像が表示されている。第 2 移行画像 734 は、第 1 画像表示装置 70 における全面に表示される。ただし、第 2 移行画像 734 は、第 1 画像表示装置 70 における一部に表示され、他の一部に表示さ

50

れなくてもよい。第2移行画像734は、装飾図柄700、変動画像701、変動台座701P、保留画像702、保留台座702P、実行回数画像705、ステージ画像706、到達残回数画像708等よりも前面のレイヤであって、保留数表示703、小図柄704等よりも後面のレイヤに表示される。

【2450】

(特殊時短選択画像735)

図188(10)に示すように、第1画像表示装置70には、特殊時短選択画像735が表示される。特殊時短選択画像735は、特殊時短遊技状態における演出のモードを遊技者に選択させるための画像である。図示の例では、特殊時短選択画像735において、「a」および「b」の二つのモードの何れかを選択可能になっている。遊技者は、特殊時短選択画像735が表示されているときに、遊技者が演出ボタン17を操作することにより、何れかのモードを選択することができる。また、図示の例では、「a」のモードが選択されている。

10

【2451】

(モード開始画像736)

図188(11)に示すように、第1画像表示装置70には、モード開始画像736が表示される。モード開始画像736は、特殊時短遊技状態におけるモードの演出が開始されることを報知する画像である。図示の例では、モード開始画像736として、「チャンスモード突入!!」のテキストが示されている。

【2452】

20

(第3右打ち画像737)

図188(12)に示すように、第1画像表示装置70には、第3右打ち画像737が表示される。この第3右打ち画像737は、遊技球を遊技領域5aにおける右側に向けて発射することを遊技者に対して促すための画像である。第3右打ち画像737は、特殊時短遊技状態における初回の変動演出において表示される。図示の例では、第3右打ち画像737として、右側に向かう矢印のマーク、および「右打ち」というテキストが表示されている。

【2453】

(特殊時短残回数画像738)

図188(12)に示すように、第1画像表示装置70には、特殊時短残回数画像738が表示される。特殊時短残回数画像738は、特殊時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数を示唆する画像である。図示の例では、特殊時短残回数画像738として、特殊時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数が749回であることを示す「749」のテキストが表示されている。

30

【2454】

(磁気エラー報知画像741)

図206(2)に示すように、第1画像表示装置70には、磁気エラー報知画像741が表示される。磁気エラー報知画像741は、磁気エラーを報知する画像である。磁気検出センサ57aによって異常な磁気を検出されると、磁気エラー報知画像741が表示される。図示の例では、磁気エラー報知画像741として、「磁石を検知しました」のテキストが示されている。

40

【2455】

(復帰中画像742)

図216(4)に示すように、第1画像表示装置70には、復帰中画像742が表示される。復帰中画像742は、遊技機1の電源が遮断された状態から復帰中であることを示す画像である。本実施形態では、遊技機1の電源が投入された後、装飾図柄700、保留画像702、保留数表示703、小図柄704、ステージ画像706等が表示される前に、復帰中画像742が表示される。また、復帰中画像742は、第1画像表示装置70の表示領域における全面に表示される。また、復帰中画像742は、装飾図柄700、変動台座701P、保留画像702、保留台座702P、保留数表示703、小図柄704、

50

実行回数画像 705、ステージ画像 706、到達残回数画像 708 等よりも前面のレイヤに表示される。図示の例では、復帰中画像 742 として、「復帰中」のテキストが示されている。

【2456】

(ゾーン報知画像 743)

図 226 (2) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、ゾーン報知画像 743 が表示される。このゾーン報知画像 743 は、ゾーン演出が実行されていることを報知する画像である。また、ゾーン報知画像 743 には、複数のゾーン演出のうちの何れが実行されているかを識別するための情報が表示される。図示の例では、ゾーン報知画像 743 として、実行されているゾーン演出を識別するための「チャンスゾーン」のテキストが示されている。

10

【2457】

(変動演出例 1)

次に、図 157 乃至図 159 を参照しながら、演出制御部 130m が第 1 画像表示装置 70 などを用いて行う装飾図柄 700 の変動演出 (変動演出例 1) について具体的に説明する。変動演出例 1 は、通常遊技状態において第 1 始動口 45 に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄 700 の変動演出例である。また、変動演出例 1 は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり、且つ、リーチ演出が実行されない変動演出例である。

【2458】

図 157 (1) に示すように、演出制御部 130m によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、第 1 画像表示装置 70 において装飾性の高い装飾図柄 700 が確定停止されているものとする。また、このとき、第 1 画像表示装置 70 には、装飾図柄 700、変動台座 701P、保留台座 702P、保留数表示 703、小図柄 704、実行回数画像 705、およびステージ画像 706 が表示されている。また、このとき、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 には、第 1 始動口 45 への入賞についての保留数である「0」が示され、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 には、第 2 始動口 47 への入賞についての保留数である「0」が示されている。また、実行回数画像 705 には、「99 GAME」のテキストが示されている。また、ステージ画像 706 として、第 1 ステージに対応する背景が表示されている。第 1 ステージは、通常遊技状態に対応するステージである。

20

また、枠用照明装置 10 におけるトップランプ 10b、盤用照明装置 74 における盤ランプ 74b、盤用照明装置 74 における可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも、第 1 態様である。第 1 態様は、例えば、白色に点灯する発光の態様である。また、図示を省略するが、音声出力装置 9 からは、前回の変動演出に応じた BGM が継続して出力されている。

30

【2459】

そして、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞すると、図 157 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。本実施の形態では、左装飾図柄 700、中装飾図柄 700、右装飾図柄 700、および小図柄 704 は、それぞれ、数字の「1」から「9」までを順に表示することで変動表示を行う。すなわち、本実施の形態では、左装飾図柄 700、中装飾図柄 700、右装飾図柄 700、および小図柄 704 は、個別に数字が変化可能になっている。なお、左装飾図柄 700、中装飾図柄 700、右装飾図柄 700、および小図柄 704 は、例えば英文字など、数字とは異なる文字を表示してもよい。また、変動の開始に伴い、装飾図柄 700 は、下側に向かって低速で変動表示される一方で、小図柄 704 は高速で変動表示される。

40

なお、図面において装飾図柄 700 や小図柄 704 が特に高速で変動表示 (スクロール) していることを示す場合、判り易くするために、対象の図柄をそれぞれ矢印 (↓) によって表示する。高速で変動表示されている装飾図柄 700 および小図柄 704 は、変動表示されていないときに比べて、透過度が高くなっている。また、高速で変動表示されている対象の図柄は、遊技者に対して視認不能または視認困難な状態であってもよいし、遊技者に視認可能な状態であってもよい。また、装飾図柄 700 の低速による変動表示のよう

50

に、変動が開始されたときの装飾図柄 700 の動作を、以下では、変動開始時動作と称することがある。

【2460】

また、第1始動口45に遊技球が入賞することに伴い、図157(2)に示すように、第1始動口45の保留数表示703に「1」が表示される。また、このとき、保留画像702の段階表示演出が開始される。段階表示演出は、保留画像702の表示態様を段階的に変化させながら保留画像702を表示させる演出である。段階表示演出は、保留画像702の表示が開始されるときに実行される。図示の例では、1番目の保留台座702Pから上方に離れた位置に、1番目の保留画像702が小さいサイズにより表示されている。なお、段階表示演出については、後に詳述する。

10

【2461】

また、第1始動口45に遊技球が入賞することに伴い、図157(2)に示すように、第1始動口45への入賞を報知する入賞音の音声出力装置9からの出力が開始される。また、このとき、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cの発光態様が、変動演出に応じた発光態様に切り替わる。より具体的には、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第1態様から第2態様になる。第2態様は、青色に点灯する発光の態様であって、第1態様とは異なる態様である。

【2462】

次に、図157(3)に示すように、変動開始時動作により、装飾図柄700がさらに下側に移動する。また、このとき、段階表示演出が完了し、1番目の保留台座702Pに、通常表示態様の保留画像702が表示される。この保留画像702は、図157(2)に示した例よりも大きい表示サイズである。また、この保留画像702の表示態様は、第1ステージに応じた表示態様である。また、第1始動口45への入賞を報知する入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

20

【2463】

また、図157(3)に示す例では図示を省略しているが、段階表示演出が完了すると、保留画像702の動作演出が開始される。動作演出とは、変動画像701または保留画像702を動作表示させる演出である。動作演出は、演出の進行に応じて実行される。より具体的には、動作演出は、変動演出の実行中に行われる。また、変動演出が実行されていないときに動作演出が実行されなくてもよいし、変動演出が実行されていないときであっても動作演出が実行されてもよい。動作演出を実行することにより、遊技者を変動画像701または保留画像702に着目させることができる。なお、動作演出については、後に詳述する。

30

【2464】

次に、図157(4)に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄700の変動が高速になる。また、保留画像702が変動台座701Pに移動するとともに拡大することで、変動画像701が表示される。また、このとき、第1始動口45の保留数表示703が「0」に切り替わる。また、図示を省略するが、変動演出の実行中においては、実行中である変動演出に応じたBGMが継続して音声出力装置9から出力されている。

40

【2465】

なお、図157(1)乃至(4)に示す例では、装飾図柄700は、左装飾図柄700、中装飾図柄700、および右装飾図柄700が左右方向に並べて配置され、変動表示される際に上下方向に移動(スクロール)するが、この態様に限定されない。例えば、装飾図柄700は、左装飾図柄700、中装飾図柄700、および右装飾図柄700が上下方向に並べて配置されるとともに、それぞれが左右方向に移動(スクロール)しても良い。

また、図面において装飾図柄700や小図柄704が矢印(↓)により表示される状態は、対象の図柄が表示されている状態に限定されない。例えば、図面において対象の図柄が矢印(↓)により表示される状態は、対象の図柄が非表示になることで遊技者に視認不

50

能である状態であってもよい。

【2466】

また、図157(1)乃至(4)に示したように、第1始動口45の入賞についての保留が発生しておらず且つ特別図柄が変動していない状態において、第1始動口45に遊技球が入賞すると、第1始動口45の保留数表示703に「1」が表示されるとともに、保留画像702が表示される。そして、その後、保留画像702が、変動画像701の表示位置に移動するとともに、第1始動口45の保留数表示703に「0」が表示される。

ただし、第1始動口45の入賞についての保留が発生しておらず且つ特別図柄が変動していない状態において、第1始動口45に遊技球が入賞する場合に、第1始動口45の保留数表示703が「0」のままであってもよい。この場合に、保留画像702が表示されてからこの保留画像702が移動することで変動画像701が表示されてもよいし、保留画像702が表示されることなく変動画像701が表示されてもよい。

10

【2467】

また、図示を省略するが、第2始動口47の入賞についての保留が発生しておらず且つ特別図柄が変動していない状態において、第2始動口47に遊技球が入賞すると、第2始動口47の保留数表示703に「1」が表示されるとともに、保留画像702が表示されてもよい。そしてその後、保留画像702が、変動画像701の表示位置に移動するとともに、第2始動口47の保留数表示703に「0」が表示されてもよい。

ただし、第2始動口47の入賞についての保留が発生しておらず且つ特別図柄が変動していない状態において、第2始動口47に遊技球が入賞する場合に、第2始動口47の保留数表示703が「0」のままであってもよい。この場合に、保留画像702が表示されてからこの保留画像702が移動することで変動画像701が表示されてもよいし、保留画像702が表示されることなく変動画像701が表示されてもよい。

20

【2468】

次に、図157(5)に示すように、第1前面画像707の表示が開始される。第1前面画像707の表示が開始される際には、第1前面画像707の透過度が高く、第1前面画像707よりも後面のレイヤに表示されている装飾図柄700が、遊技者に視認可能になっている。また、このとき、到達残回数画像708が表示される。図示の例では、到達残回数画像708には、「あと400」のテキストが示されている。

【2469】

次に、図157(6)に示すように、第1前面画像707の透過度が低くなり、第1前面画像707よりも後面のレイヤに表示されている装飾図柄700は、遊技者に視認不能または視認困難である状態になる。

30

【2470】

次に、第1始動口45に遊技球が入賞することに伴い、図158(7)に示すように、第1始動口45の保留数表示703に「1」が表示される。また、このとき、段階表示演出が開始され、1番目の保留台座702Pから上方に離れた位置に、保留画像702が小さいサイズにより表示される。また、このとき、音声出力装置9からの入賞音の出力が開始される。

【2471】

次に、図158(8)に示すように、段階表示演出が完了し、1番目の保留台座702Pに、通常表示態様の保留画像702が、図158(7)に示した例よりも大きい表示サイズにより表示される。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像702の動作演出が開始される。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

40

次に、図158(9)に示すように、第1前面画像707が非表示になり、高速で変動表示されている装飾図柄700が再び遊技者に視認可能になる。

なお、第1前面画像707の表示期間は、例えば、3秒である。

【2472】

次に、図158(10)に示すように、左装飾図柄700が、低速でスクロールした後

50

に、変動開始まで確定停止されていた位置で仮停止する。より具体的には、左装飾図柄 700 である数字の「4」が仮停止する。

なお、図面において装飾図柄 700 が仮停止していることを表す場合、判り易くするために、仮停止している装飾図柄 700 の周囲にダブルコーションマークと同様な表示を用いて表現する。

【2473】

次に、図 158 (11) に示すように、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することに伴い、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「2」が表示される。また、このとき、段階表示演出が開始され、2 番目の保留台座 702 P から上方に離れた位置に、保留画像 702 が小さいサイズにより表示される。また、このとき、第 1 始動口 45 への入賞を報知する入賞音の音声出力装置 9 からの出力が開始される。この入賞音は、通常表示態様の保留画像 702 (図 158 (8) 参照) が表示されるときに出力されていた入賞音とは異なる音である。

10

【2474】

次に、図 158 (12) に示すように、段階表示演出が完了し、2 番目の保留台座 702 P に、保留画像 702 が大きい表示サイズで期待色表示態様により表示される。図示の例では、2 番目の保留画像 702 は、青色により表示されている。より具体的には、2 番目の保留画像 702 は、青色からなり円状に形成された円状部と、円状部の上に位置しオーラを模したオーラ部とを有する態様により表示されている。また、段階表示演出が完了すると、2 番目の保留画像 702 の動作演出が開始される。また、第 1 始動口 45 への入賞を報知する入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了してから所定時間の経過後に出力されなくなる。この所定時間は、例えば、1 秒である。すなわち、通常表示態様の保留画像 702 が表示される場合の入賞音の出力時間よりも、青色の保留画像 702 が表示される場合の入賞音の出力時間の方が長い。

20

【2475】

次に、図 159 (13) に示すように、右装飾図柄 700 が、低速でスクロールした後、変動開始まで確定停止されていた位置で仮停止する。より具体的には、右装飾図柄 700 である数字の「1」が仮停止する。

次に、図 159 (14) に示すように、中装飾図柄 700 が、低速でスクロールした後、変動開始まで確定停止されていた位置で仮停止する。より具体的には、中装飾図柄 700 である数字の「2」が仮停止する。そして、3 つの装飾図柄 700 が仮停止した後、特別図柄の変動停止にともない、図 159 (15) に示すように、3 つの装飾図柄 700 が確定停止する。この装飾図柄 700 の組み合わせ「421」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄 704 も 3 つ揃って確定停止する。言い換えると、小図柄 704 は、何れも、仮停止することなく確定停止する。このとき、小図柄 704 の組み合わせ「421」は、装飾図柄 700 の組み合わせと一致する。また、このとき、実行回数画像 705 の表示内容が「100 GAME」に更新される。なお、この変動演出の実行時間は、例えば、8 秒である。

30

【2476】

(通常表示態様の円状の保留画像 702 による段階表示演出)

次に、通常表示態様の円状の保留画像 702 による段階表示演出について説明する。図 160 は、通常表示態様の円状の保留画像 702 による段階表示演出の例を示した図である。

40

通常表示態様の円状の保留画像 702 は、段階表示演出として 4 段階の演出を行う。第 1 始動口 45 に遊技球が入賞すると、まず、図 160 (1) に示すように、段階表示演出の第 1 段階として、透過度の高い保留画像 702 が白色により表示される。この保留画像 702 は、半円形状である。また、この保留画像 702 は、保留台座 702 P から上方に離れた位置に表示されている。段階表示演出の第 1 段階における保留画像 702 の表示態様は、図 157 (2) および図 158 (7) に示した保留画像 702 の表示態様である。

50

【2477】

次に、図160(2)に示すように、段階表示演出の第2段階として、第1段階よりも透過度が低い保留画像702が表示される。この保留画像702は、円状であるとともに、十字のマークを有する。また、この保留画像702は、第1段階に比べて大きい表示サイズであり、且つ、第1段階に比べて保留台座702Pに近い位置に表示されている。

次に、図160(3)に示すように、段階表示演出の第3段階として、第2段階よりも透過度が低い保留画像702が表示される。この保留画像702は、第2段階に比べて大きい表示サイズで、且つ、第2段階に比べて保留台座702Pに近い位置に表示されている。

【2478】

次に、図160(4)に示すように、段階表示演出の第4段階、すなわち最終段階として、第3段階よりも透過度が低い保留画像702が表示される。この保留画像702は、第3段階よりも大きい表示サイズにより表示される。また、この保留画像702は、第3段階に比べて保留台座702Pに近い位置に表示されている。段階表示演出の最終段階における保留画像702の表示態様は、図157(3)および図158(8)に示した保留画像702の表示態様である。すなわち、図示を省略しているが、図157(2)および図158(7)に示した第1段階における保留画像702が表示された後、段階表示演出の第2段階における保留画像702が表示されてから、段階表示演出の第3段階における保留画像702が表示される。そして、その後、図157(3)および図158(9)に示した完成表示態様の保留画像702が表示される。

【2479】

なお、最終段階の保留画像702の表示態様を、以下では、完成表示態様と称することがある。特に、完成表示態様であるときの保留画像702の表示サイズを、完成表示サイズと称することがある。また、完成表示態様であるときの保留画像702の形態を、完成形態と称することがある。また、完成表示態様であるときの保留画像702の透過度を、完成透過度と称することがある。また、完成表示態様であるときの保留画像702の表示位置を、完成表示位置と称することがある。

また、第1段階乃至第3段階、すなわち最終段階ではない保留画像702の表示態様を、以下では、未完成表示態様と称することがある。特に、未完成表示態様であるときの保留画像702の表示サイズを、未完成表示サイズと称することがある。また、未完成表示態様であるときの保留画像702の形態を、未完了形態と称することがある。また、未完成表示態様であるときの保留画像702の透過度を、未完成透過度と称することがある。また、未完成表示態様であるときの保留画像702の動作態様を、未完成動作態様と称することがある。また、未完成表示態様であるときの保留画像702の表示位置を、未完成表示位置と称することがある。

本実施形態では、段階表示演出が開始されてから完成表示態様の保留画像702が表示されるまでの時間、すなわち、円状の通常表示態様の保留画像702による段階表示演出の実行時間は、0.2秒である。

【2480】

また、段階表示演出が完了すると、図160(5)に示すように、保留画像702の動作演出が開始される。通常表示態様の円状の保留画像702は、動作演出として、時計回り方向への回転を周期的に行う。この動作演出における回転の周期は、例えば、2.0秒である。

【2481】

以上の通り、保留画像702は、段階表示演出において、表示サイズが段階的に変化しながら表示される。より具体的には、保留画像702は、表示サイズが段階的に大きくなるように表示される。また、保留画像702は、段階表示演出において、表示位置が段階的に変化しながら表示される。より具体的には、保留画像702は、保留台座702P(完成表示位置)に向かって段階的に移動するように表示される。また、保留画像702は、段階表示演出において、透過度が段階的に変化しながら表示される。より具体的には、

保留画像 702 は、透過度が段階的に低くなるように表示される。また、保留画像 702 は、形態が段階的に変化しながら表示される。より具体的には、保留画像 702 は、形態が、完成形態に段階的に近づくように表示される。

保留画像 702 が表示される際に、段階表示演出が行われることなく、保留画像 702 が非表示の状態から完成表示態様に切り替わると、遊技者が保留画像 702 の表示に対して違和感を抱くおそれがある。そこで、本実施形態では、段階表示演出により保留画像 702 を段階的に表示することで、遊技者が違和感を抱くことを抑制している。また、段階表示演出により、保留画像 702 の表示態様の变化を遊技者に楽しませることができる。

【2482】

(青色の保留画像 702 による段階表示演出)

次に、青色の保留画像 702 による段階表示演出について説明する。図 161 は、青色の保留画像 702 による段階表示演出の例を示した図である。

青色の保留画像 702 は、段階表示演出として 4 段階の演出を行う。第 1 始動口 45 に遊技球が入賞すると、まず、図 161 (1) に示すように、段階表示演出の第 1 段階として、透過度の高い保留画像 702 が白色により表示される。この保留画像 702 は、半円形状である。また、この保留画像 702 は、保留台座 702 P から上方に離れた位置に表示されている。段階表示演出の第 1 段階における保留画像 702 の表示態様は、図 158 (11) に示した保留画像 702 の表示態様である。また、青色の保留画像 702 の第 1 段階における表示態様 (表示サイズ、透過度、形態、表示位置等) は、通常表示態様の円状の保留画像 702 による段階表示演出における第 1 段階の表示態様と同じ表示態様である。

【2483】

次に、図 161 (2) に示すように、段階表示演出の第 2 段階として、第 1 段階よりも透過度が低い保留画像 702 が青色により表示される。この保留画像 702 は、青色からなり円状に形成された円状部 702 a と、円状部 702 a の上に位置しオーラを模したオーラ部 702 b とを有する態様により表示されている。また、この保留画像 702 は、第 1 段階に比べて大きい表示サイズであり、且つ、第 1 段階に比べて保留台座 702 P に近い位置に表示されている。

次に、図 161 (3) に示すように、段階表示演出の第 3 段階として、第 2 段階よりも透過度が低い保留画像 702 が表示される。この保留画像 702 は、第 2 段階に比べて大きい表示サイズで、且つ、第 2 段階に比べて保留台座 702 P に近い位置に表示されている。

【2484】

次に、図 161 (4) に示すように、段階表示演出の第 4 段階、すなわち最終段階として、第 3 段階よりも透過度が低い保留画像 702 が表示される。この保留画像 702 は、第 3 段階よりも大きい表示サイズにより表示される。また、この保留画像 702 は、第 3 段階に比べて保留台座 702 P に近い位置に表示されている。段階表示演出の最終段階における保留画像 702 の表示態様は、図 158 (12) に示した保留画像 702 の表示態様である。すなわち、図示を省略しているが、図 158 (11) に示した第 1 段階における保留画像 702 が表示された後、段階表示演出の第 2 段階における保留画像 702 が表示されてから、段階表示演出の第 3 段階における保留画像 702 が表示される。そして、その後、図 158 (12) に示した完成表示態様の保留画像 702 が表示される。

本実施形態では、段階表示演出が開始されてから完成表示態様の保留画像 702 が表示されるまでの時間、すなわち、青色の保留画像 702 による段階表示演出の実行時間は、0.3 秒である。つまり、通常表示態様の保留画像 702 による段階表示演出の実行時間よりも、期待色表示態様の保留画像 702 による段階表示演出の実行時間の方が長い。

【2485】

また、段階表示演出が完了すると、図 161 (5) に示すように、保留画像 702 の動作演出が開始される。青色の円状の保留画像 702 は、動作演出として、円状部 702 a が時計回り方向への回転を周期的に行うとともに、オーラ部 702 b が左右に揺動する動

10

20

30

40

50

作を周期的に行う。この動作演出における回転の周期は、例えば、2.0秒である。また、この動作演出における揺動の周期は、例えば、1.5秒である。

【2486】

以上の通り、通常表示態様の保留画像702と、期待色表示態様の保留画像702とは、段階表示演出における第1段階の表示態様が同じ表示態様である。この場合、段階表示演出における第1段階の保留画像702が表示されたときに、遊技者は、表示された保留画像702が通常表示態様であるか、期待色表示態様であるかの区別がつかない。そのため、何れの表示態様により保留画像702が表示されるかの期待感を遊技者に与えることができる。

なお、通常表示態様の保留画像702と、期待色表示態様の保留画像702とは、段階表示演出における第1段階の表示態様が同じ表示態様であることを説明したが、これに限定されない。通常表示態様の保留画像702と、期待色表示態様の保留画像702とは、第1段階の表示色、形態、表示サイズ、透過度、および表示位置のうちの何れか一つ以上の表示態様が同じである一方で、他の表示態様は異なってもよい。この場合であっても、第1段階の保留画像702が表示されたときに、遊技者は、表示された保留画像702が通常表示態様であるか、期待色表示態様であるかの区別が付きにくい。そのため、何れの表示態様により保留画像702が表示されるかの期待感を遊技者に与えることができる。

【2487】

また、期待色表示態様の保留画像702（変動画像701）においては、表示色以外の表示態様（表示サイズ、透過度、形態、表示位置等）は、表示色によらず同じであってもよいし、表示色ごとに異なってもよい。また、期待色表示態様の保留画像702（変動画像701）において、特定の複数色（例えば、青色と赤色）では、表示色以外の表示態様（表示サイズ、透過度、形態、表示位置等）が同じであって、特別色（例えば虹色）は、表示色以外の表示態様（表示サイズ、透過度、形態、表示位置等）も、特定の複数色とは異なってもよい。

また、期待色表示態様の保留画像702（変動画像701）において、表示色以外の表示態様（表示サイズ、透過度、形態、表示位置等）が表示色によって異なる場合に、段階表示演出における各段階の表示態様（表示サイズ、透過度、形態、表示位置等）も異なってもよい。また、期待色表示態様の保留画像702（変動画像701）において、表示色以外の表示態様（表示サイズ、透過度、形態、表示位置等）が表示色によらず同じである場合に、段階表示演出における各段階の表示態様（表示サイズ、透過度、形態、表示位置等）も同じであってもよい。

【2488】

また、期待色表示態様の保留画像702（変動画像701）による動作演出における動作態様は、表示色によらず同じであってもよいし、表示色ごとに異なってもよい。また、期待色表示態様の保留画像702（変動画像701）において、特定の複数色（例えば、青色と赤色）では、動作演出における動作態様が同じであって、特別色（例えば虹色）は、動作演出における動作態様が、特定の複数色とは異なってもよい。

【2489】

（変動演出例2）

図162は、演出制御部130mが第1画像表示装置70を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図162を参照しながら装飾図柄700の変動演出について他の具体例（変動演出例2）を説明する。変動演出例2は、通常遊技状態において第1始動口45に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄700の変動演出例である。また、変動演出例2は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり、且つ、リーチ演出が実行されない変動演出例である。また、以下の説明においては、上記の変動演出例1と相違する点を主に説明し、変動演出例1と一致する点については説明を省略することがある。

【2490】

まず、図162（1）に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い、

演出制御部 130mによって、第1画像表示装置70において装飾図柄700および小図柄704が確定停止されている。また、このとき、4つの保留画像702、実行回数画像705、およびステージ画像706が表示されている。また、このとき、第1始動口45の保留数表示703に「4」が表示されている。また、実行回数画像705には、「49 GAME」のテキストが示されている。また、ステージ画像706として、第1ステージに対応する背景が表示されている。また、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第2態様である。また、図示を省略するが、音声出力装置9からは、前回の変動演出に応じたBGMが継続して出力されている。

【2491】

次に、図162(2)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、第1始動口45の保留数表示703が「3」に切り替わる。また、このとき、2番目の保留画像702、3番目の保留画像702、4番目の保留画像702は、それぞれ、1番目の保留台座702P、2番目の保留台座702P、3番目の保留台座702Pに向かって移動する。また、1番目の保留画像702が変動台座701Pに向かって移動するとともに拡大することで、変動画像701が表示される。

【2492】

次に、図162(3)に示すように、第2前面画像709の表示が開始される。第2前面画像709の表示が開始される際には、第2前面画像709の透過度が高く、第2前面画像709よりも後面のレイヤに表示されている装飾図柄700が、遊技者に視認可能になっている。

【2493】

次に、図162(4)に示すように、第2前面画像709の透過度が低くなり、第2前面画像709よりも後面のレイヤに表示されている装飾図柄700は、遊技者に視認困難または視認不能である状態になる。また、このとき、クリア否定画像744および到達残回数画像708が表示される。到達残回数画像708には、「あと200」のテキストが示されている。

次に、図162(5)に示すように、第2前面画像709が非表示になり、高速で変動表示されている装飾図柄700が、再び遊技者に視認可能になる。

なお、第2前面画像709の表示期間は、例えば2秒である。

【2494】

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図162(6)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「853」が揃って表示され確定停止する。また、このとき、実行回数画像705の表示内容が「50 GAME」に更新される。

なお、この変動演出の実行時間は、例えば4秒である。

【2495】

(変動演出例3)

図163および図164は、演出制御部130mが第1画像表示装置70を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図163を参照しながら装飾図柄700の変動演出について他の具体例(変動演出例3)を説明する。変動演出例3は、通常遊技状態において第1始動口45に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄700の変動演出例である。また、変動演出例3は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり、且つ、リーチ演出が実行される変動演出例である。また、以下の説明においては、上記の各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2496】

まず、図163(1)に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い、演出制御部130mによって、第1画像表示装置70において装飾図柄700および小図柄704が確定停止されている。また、このとき、第1始動口45の保留数表示703に

10

20

30

40

50

「0」が表示されている。また、実行回数画像705には、「200GAME」のテキストが表示されている。また、到達残回数画像708には、「あと300」のテキストが表示されている。また、ステージ画像706として、第2ステージに対応する背景が表示されている。第2ステージは、通常遊技状態に対応するステージであって、第1ステージとは異なるステージである。

また、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第1態様である。また、図示を省略するが、音声出力装置9からは、前回の変動演出に応じたBGMが継続して出力されている。

【2497】

次に、第1始動口45に遊技球が入賞すると、図163(2)に示すように、特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。このとき、装飾図柄700の変動開始時動作が開始され、小図柄704は高速で変動表示される。また、このとき、第1始動口45の保留数表示703に「1」が表示される。また、このとき、保留画像702の段階表示演出が開始される。図示の例では、1番目の保留台座702Pに、保留画像702が小さいサイズにより表示される。また、第1始動口45に遊技球が入賞することに伴い、音声出力装置9からの入賞音の出力が開始される。また、このとき、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cが、何れも、第1態様から第2態様に切り替わる。

【2498】

次に、図163(3)に示すように、変動開始時動作が進行する。また、このとき、段階表示演出が完了し、1番目の保留台座702Pに、星型の保留画像702が通常表示態様により表示される。この保留画像702は、図163(2)に示した例よりも大きい表示サイズである。また、この保留画像702の表示態様は、第2ステージに応じた表示態様である。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像702の動作演出が開始される。

【2499】

次に、図163(4)に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄700の変動が高速になる。また、保留画像702が変動台座701Pに移動するとともに拡大することで、変動画像701が表示される。また、このとき、第1始動口45の保留数表示703が「0」に切り替わる。また、図示を省略するが、変動演出の実行中においては、実行中の変動演出に応じたBGMが継続して音声出力装置9から出力されている。

【2500】

次に、図163(5)に示すように、左装飾図柄700である「4」が仮停止する。

次に、図163(6)に示すように、右装飾図柄700である「4」が仮停止し、リーチ演出が開始される。

次に、図164(7)に示すように、中装飾図柄700である「3」が仮停止する。

そして、特別図柄の変動停止に伴い、図164(8)に示すように、3つの装飾図柄700が確定停止する。この装飾図柄700の組み合わせ「434」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止に伴い、小図柄704である「434」も確定停止する。また、このとき、実行回数画像705の表示内容が「201GAME」に更新される。また、このとき、到達残回数画像708の表示内容が「あと299」に更新される。

【2501】

(通常表示態様の星型の保留画像702による段階表示演出)

次に、通常表示態様の星型の保留画像702による段階表示演出について説明する。図165は、通常表示態様の星型の保留画像702による段階表示演出の例を示した図である。

通常表示態様の星型の保留画像702は、段階表示演出として4段階の演出を行う。第1始動口45に遊技球が入賞すると、まず、図165(1)に示すように、段階表示演出

10

20

30

40

50

の第1段階として、透過度の高い保留画像702が白色により表示される。この保留画像702は、星型における上部が欠けた形状である。段階表示演出の第1段階における保留画像702の表示態様は、図163(2)に示した保留画像702の表示態様である。

【2502】

次に、図165(2)に示すように、段階表示演出の第2段階として、第1段階よりも透過度が低い保留画像702が表示される。この保留画像702は、星型の形状である。また、この保留画像702は、第1段階に比べて大きい表示サイズにより表示されている。

次に、図165(3)に示すように、段階表示演出の第3段階として、第2段階よりも透過度が低い保留画像702が表示される。この保留画像702は、第2段階に比べて大きい表示サイズにより表示されている。また、第3段階においては、保留画像702を用いた動作表示が行われている。より具体的には、第3段階において、保留画像702が発光するような動作表示が行われている。図示の例では、保留画像702の中心から保留画像702の周囲に向かって光を模した画像が移動表示されている。

【2503】

次に、図165(4)に示すように、段階表示演出の第4段階、すなわち最終段階として、第3段階よりも透過度が低い保留画像702が表示される。この保留画像702は、第3段階よりも大きい表示サイズにより表示されている。なお、段階表示演出の第3段階において行われた保留画像702による動作表示は、最終段階では行われない。段階表示演出の最終段階における保留画像702の表示態様は、図163(3)に示した保留画像702の表示態様である。すなわち、図示を省略しているが、図163(2)に示した第1段階における保留画像702が表示された後、段階表示演出の第2段階における保留画像702が表示されてから、段階表示演出の第3段階における保留画像702が表示される。そして、その後、図163(3)に示した完成表示態様の保留画像702が表示される。

本実施形態では、この段階表示演出が開始されてから完成表示態様により保留画像702が表示されるまでの時間、すなわち、星型の通常表示態様の保留画像702による段階表示演出の実行時間は、0.2秒である。つまり、星型の通常表示態様の保留画像702による段階表示演出の実行時間は、円状の通常表示態様の保留画像702による段階表示演出の実行時間と同じである。

【2504】

また、段階表示演出が完了すると、図165(5)に示すように、保留画像702の動作演出が開始される。通常表示態様の星型の保留画像702は、動作演出として、反時計回り方向への回転を周期的に行う。この動作演出における回転の周期は、例えば、2.0秒である。

【2505】

(変動演出例4)

図166乃至図168は、演出制御部130mが第1画像表示装置70を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図166乃至図168を参照しながら装飾図柄700の変動演出について他の具体例(変動演出例4)を説明する。変動演出例4は、通常遊技状態において第1始動口45に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄700の変動演出例である。また、変動演出例4は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり、且つ、リーチ演出、SPリーチ演出、およびSPSPリーチ演出が実行される変動演出例である。また、以下の説明においては、上記の各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2506】

まず、図166(1)に示すように、客待ち画像710が表示されている。また、第1始動口45の保留数表示703に「0」が表示されている。また、このとき、特別図柄の変動が停止しており、変動演出は実行されていない。また、このとき、トップランプ10

b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c は、何れも、第 3 態様である。第 3 態様は、消灯している態様である。また、このとき、音声出力装置 9 からは音出力されていない。

【2507】

次に、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、図 1 6 6 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始に伴い、客待ち画像 7 1 0 が非表示になる。また、このとき、装飾図柄 7 0 0、小図柄 7 0 4、実行回数画像 7 0 5、ステージ画像 7 0 6、および到達残回数画像 7 0 8 が、遊技者に対して視認容易である状態になる。また、このとき、装飾図柄 7 0 0 および小図柄 7 0 4 の変動が開始される。このとき、装飾図柄 7 0 0 の変動開始時動作が開始され、小図柄 7 0 4 は高速で変動表示される。また、このとき、第 1 始動口 4 5 の保留数表示 7 0 3 に「1」が表示される。また、実行回数画像 7 0 5 には「250 GAME」のテキストが示され、到達残回数画像 7 0 8 には「あと 250」のテキストが示されている。また、ステージ画像 7 0 6 として、第 2 ステージに対応する背景が表示されている。また、このとき、保留画像 7 0 2 の段階表示演出が開始される。図示の例では、1 番目の保留台座 7 0 2 P に、保留画像 7 0 2 が未完成表示態様により表示されている。また、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することに伴い、音声出力装置 9 からの入賞音の出力が開始される。また、このとき、トップランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c が、何れも、第 3 態様から第 2 態様に切り替わる。

10

【2508】

次に、図 1 6 6 (3) に示すように、変動開始時動作が進行する。また、このとき、段階表示演出が完了し、1 番目の保留台座 7 0 2 P に、通常表示態様の保留画像 7 0 2 が完成表示態様により表示される。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像 7 0 2 の動作演出が開始される。

20

【2509】

次に、図 1 6 6 (4) に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄 7 0 0 の変動が高速になる。また、保留画像 7 0 2 が変動台座 7 0 1 P に移動するとともに拡大することで、変動画像 7 0 1 が表示される。また、このとき、第 1 始動口 4 5 の保留数表示 7 0 3 が「0」に切り替わる。また、図示を省略するが、変動演出の実行中においては、実行中の変動演出に応じた BGM が継続して音声出力装置 9 から出力されている。

30

【2510】

次に、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、図 1 6 6 (5) に示すように、第 1 始動口 4 5 の保留数表示 7 0 3 に「1」が表示される。また、このとき、保留画像 7 0 2 の段階表示演出が開始される。図示の例では、1 番目の保留台座 7 0 2 P に、保留画像 7 0 2 が未完成表示態様により表示されている。また、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することに伴い、音声出力装置 9 からの入賞音の出力が開始される。

【2511】

次に、図 1 6 6 (6) に示すように、段階表示演出が完了し、1 番目の保留台座 7 0 2 P に、通常表示態様の保留画像 7 0 2 が完成表示態様により表示される。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像 7 0 2 の動作演出が開始される。

40

【2512】

次に、図 1 6 7 (7) に示すように、左装飾図柄 7 0 0 である「6」が仮停止する。

次に、図 1 6 7 (8) に示すように、右装飾図柄 7 0 0 である「6」が仮停止し、リーチ演出が開始される。

【2513】

次に、図 1 6 7 (9) に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、リーチ演出から SP リーチ演出に発展することを報知する演出である。発展演出においては、可動演出が実行されるとともに、第 1 強調画像 7 1 1 が表示される。可動演出は、第 1 可動部材

50

73aを動作させる演出である。図示の例では、可動演出として、第1可動部材73aが、第1画像表示装置70と重なる位置に移動する。また、このとき、装飾図柄700、変動画像701、保留画像702、実行回数画像705、ステージ画像706、および到達残回数画像708は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。一方で、保留数表示703および小図柄704は、遊技者に対して視認容易である状態を継続する。また、発展演出が実行されると、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cの態様が切り替わる。より具体的には、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第2態様から第4態様に切り替わる。第4態様は、緑色に点灯する発光の態様であって、第1態様乃至第3態様の何れとも異なる態様である。

10

また、発展演出が実行されているときに第1始動口45に遊技球が入賞すると、第1始動口45の保留数表示703が「2」に切り替わる。一方で、保留画像702は、遊技者に対して視認不能である状態を継続する。また、このとき、第1始動口45への入賞に伴う入賞音は出力されない。

【2514】

次に、発展演出および可動演出が終了し、第1可動部材73aが第1画像表示装置70に重ならない位置まで退避してから、図167(10)に示すように、SPリーチ演出が実行される。SPリーチ演出の実行中においては、SPリーチ画像712が表示される。このとき、変動画像701、保留画像702、実行回数画像705、および到達残回数画像708は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。一方で、保留数表示703および小図柄704は、遊技者に対して視認容易である状態を継続する。また、このとき、第1画像表示装置70には、SPリーチ演出に応じた背景の画像が表示される。また、SPリーチ演出が実行されている際に、左右の装飾図柄700は、表示サイズが小さくなるとともに、装飾性の低い表示態様により表示される。また、この左右の装飾図柄700は、第1画像表示装置70における上側に表示される。図示の例においては、左装飾図柄700は、第1画像表示装置70における左上隅に表示されており、右装飾図柄700は、第1画像表示装置70における右上隅に表示されている。なお、SPリーチ演出が行われているときの左右の装飾図柄700の表示位置は、図示の例に限定されない。SPリーチ演出が行われているときに、左右の装飾図柄700は、SPリーチ演出の実行前の表示位置(図167(8)参照)と異なる位置であれば、第1画像表示装置70における何れの位置に表示されてもよい。

20

30

また、SPリーチ演出が実行されているときに第1始動口45に遊技球が入賞すると、第1始動口45の保留数表示703が「3」に切り替わる。また、第1始動口45への入賞に伴う入賞音が音声出力装置9から出力される。一方で、保留画像702は、遊技者に対して視認不能である状態を継続する。

【2515】

次に、図167(11)に示すように、SPSPリーチ演出が実行される。SPSPリーチ演出の実行中には、SPSPリーチ画像713が表示される。また、このとき、第1画像表示装置70には、SPSPリーチ演出に応じた背景の画像が表示される。

また、SPSPリーチ演出が実行されているときに第1始動口45に遊技球が入賞すると、第1始動口45の保留数表示703が「4」に切り替わる。一方で、保留画像702は、遊技者に対して視認不能である状態を継続する。また、第1始動口45への入賞に伴う入賞音は出力されない。

40

なお、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されているときに表示されている装飾性の低い装飾図柄700は、装飾性の高い装飾図柄700(図167(8)参照)とは異なるレイヤに表示されてもよい。例えば、装飾性の高い装飾図柄700は、変動画像701や保留画像702よりも後面のレイヤに表示されるのに対し、装飾性の低い装飾図柄700は、変動画像701や保留画像702よりも前面のレイヤに表示されてもよい。

【2516】

次に、図167(12)に示すように、促進演出が実行され、ボタン操作画像714が

50

表示される。

そして、ボタン操作画像 714 が表示されているときに遊技者が演出ボタン 17 を操作すると、図 168 (13) に示すように、中装飾図柄 700 である数字の「5」が仮停止する。このとき、中装飾図柄 700 は、装飾性の低い表示態様であり且つ左右の装飾図柄 700 よりも大きな表示サイズにより表示される。

【2517】

次に、図 168 (14) に示すように、第 1 アイキャッチ画像 715 が表示される。また、このとき、装飾図柄 700、変動画像 701、保留画像 702、実行回数画像 705、ステージ画像 706、到達残回数画像 708 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。一方で、保留数表示 703 および小図柄 704 は、遊技者に対して視認容易である状態を継続する。

10

なお、変動演出が開始されてから第 1 アイキャッチ画像 715 が表示されるまでの時間は、例えば、60 秒である。

【2518】

次に、図 168 (15) に示すように、第 1 画像表示装置 70 における第 1 アイキャッチ画像 715 の表示領域が小さくなる。より具体的には、第 1 アイキャッチ画像 715 が右側にスライドするように移動することで、第 1 アイキャッチ画像 715 の表示領域が小さくなる。このとき、第 1 画像表示装置 70 のうちの、第 1 アイキャッチ画像 715 が表示されていない領域において、3 番目の保留画像 702、4 番目の保留画像 702、実行回数画像 705、および到達残回数画像 708 が遊技者に対して視認容易である状態になる。また、このとき、装飾性の高い左装飾図柄 700 の仮停止表示が、遊技者に対して視認容易である状態になる。また、2 番目の保留画像 702 のうちの、第 1 アイキャッチ画像 715 と重なっていない部分が遊技者に対して視認可能または視認容易である状態になる。また、ステージ画像 706 のうちの、第 1 アイキャッチ画像 715 と重なっていない部分が遊技者に対して視認容易である状態になる。一方で、中装飾図柄 700、右装飾図柄 700、変動画像 701、および 1 番目の保留画像 702 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態を継続する。また、ステージ画像 706 のうちの、第 1 アイキャッチ画像 715 と重なっている部分は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態を継続する。さらに、2 番目の保留画像 702 のうちの、第 1 アイキャッチ画像 715 と重なっている部分は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態を継続する。また、このとき、4 番目の保留画像 702、3 番目の保留画像 702、および 2 番目の保留画像 702 の動作演出が実行されており、4 番目の保留画像 702、3 番目の保留画像 702、および 2 番目の保留画像 702 の動作表示が、遊技者に対して視認可能または視認容易である状態になる。

20

30

【2519】

次に、図 168 (16) に示すように、第 1 アイキャッチ画像 715 が非表示になる。このとき、装飾性の高い 3 つの装飾図柄 700 の仮停止表示が、遊技者に対して視認容易である状態になる。また、変動画像 701、1 番目の保留画像 702 が、遊技者に対して視認容易である状態になる。さらに、ステージ画像 706 の全体および 2 番目の保留画像 702 の全体が、遊技者に対して視認容易である状態になる。また、このとき、完成表示態様であって通常表示態様の 4 つの保留画像 702 が表示されている。すなわち、2 番目の保留画像 702、3 番目の保留画像 702、および 4 番目の保留画像 702 については、段階表示演出が遊技者に対して視認可能である状態になることなく、完成表示態様の保留画像 702 が表示される。

40

なお、第 1 アイキャッチ画像 715 の表示時間は、例えば、2.5 秒である。

【2520】

そして、特別図柄の変動停止にともない、図 168 (17) に示すように、3 つの装飾図柄 700 および小図柄 704 が確定停止する。この装飾図柄 700 および小図柄 704 の組み合わせ「656」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、実行回数画像 705 の表示内容が「251GAME」に更新され、到達残

50

回数画像 708 の表示内容が「あと 249」に更新される。また、このとき、変動画像 701 が非表示になる。なお、この変動演出の実行時間は、例えば 70 秒である。

また、この変動演出において、左装飾図柄 700 が仮停止してから右装飾図柄 700 が仮停止するまでの時間は、例えば、5 秒である。また、右装飾図柄 700 が仮停止してから中装飾図柄 700 が仮停止するまでの時間は、例えば、20 秒である。

なお、実行回数画像 705 が再表示される場合の表示内容の更新タイミングと、到達残回数画像 708 が再表示される場合の表示内容の更新タイミングとは、同じであってもよい。この場合に、実行回数画像 705 および到達残回数画像 708 は、何れも、更新後の表示内容により再表示されてもよいし、更新前の表示内容により再表示されてもよい。

【2521】

以上の通り、発展演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出等の実行中に第1始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、未完成表示態様の保留画像 702 が遊技者に対して視認可能にならずに、完成表示態様の保留画像 702 視認可能になる。

このように、保留画像 702 の未完成表示態様からの表示態様の変化が遊技者に視認されないことで、保留画像 702 が遊技者に過度に着目されることが防止され、実行されている演出ならではの画像を遊技者に着目させることができる。

【2522】

また、報知演出の実行中に第1始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、第1始動口 45 への入賞を報知する入賞音が出力されない。この場合、遊技者が第1始動口 45 への入賞に気を取られて、報知演出が遊技者に着目されなくなることを防止できる。

なお、報知演出の実行中には、報知演出の効果音が出力されてもよい。

【2523】

また、SPリーチ演出の実行中に第1始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、第1始動口 45 への入賞を報知する入賞音が出力される一方で、SPSPリーチ演出の実行中に第1始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、入賞音が出力されない。

これにより、第1始動口 45 への入賞を遊技者に認識させることと、入賞したときに実行されている演出を遊技者に着目させることとの優先順位が、演出の進行に応じて切り替わり、メリハリのある演出を実現することができる。

【2524】

なお、報知演出の実行中およびSPリーチ演出の実行中に第1始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、何れも、第1始動口 45 への入賞を報知する入賞音が出力され、SPSPリーチ演出の実行中に第1始動口 45 に遊技球が入賞した場合には入賞音が出力されないようにしてもよい。

また、報知演出の実行中に第1始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、第1始動口 45 への入賞を報知する入賞音が出力され、SPリーチ演出の実行中およびSPSPリーチ演出の実行中に第1始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、何れも、入賞音が出力されないようにしてもよい。

【2525】

また、時間の経過にしたがって第1アイキャッチ画像 715 の表示領域が徐々に小さくなることで、複数の保留画像 702 のうちの一部が遊技者に対して視認可能または視認容易である状態になり、他の一部が遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。そのため、第1画像表示装置 70 の全面に第1アイキャッチ画像 715 が表示されている状態から第1アイキャッチ画像 715 が非表示になる状態に切り替わる構成に比べて、ステージ画像 706 等が再び表示されることの違和感を抑えつつ、非表示になった保留画像 702 が無くなっていないことを一早く遊技者に認識させることができる。

【2526】

また、第1画像表示装置 70 の表示領域の一部に第1アイキャッチ画像 715 が表示されているときに、一の保留画像 702 の一部が遊技者に対して視認可能であり、この一の保留画像 702 の他の一部が遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になっている（図 168（15）参照）。この状態において、この一の保留画像 702 による動作

10

20

30

40

50

演出が実行されている。

この場合、保留画像 702 の一部のみのみ遊技者に対して視認可能である状態であっても、保留画像 702 の存在を遊技者に認識させやすくすることができる。そのため、非表示になった保留画像 702 が無くなっていないことを一早く遊技者に認識させることができる。

【2527】

また、リーチ変動の場合に、中装飾図柄 700 が仮停止してリーチハズレとなった後、第 1 所定画像（第 1 アイキャッチ画像 715）が出現して装飾図柄 700 が隠れ、再び装飾図柄 700 が出現する第 1 演出を行う。また、ハズレ変動の場合に、装飾図柄 700 のスクロール変動中に第 2 所定画像（第 1 前面画像 707、第 2 前面画像 709）が出現して装飾図柄 700 が隠れ、再び装飾図柄 700 が出現してハズレを報知する第 2 演出を行う。そして、第 2 演出が行われる場合よりも、第 1 演出が行われる場合の方が変動時間が長い。

10

この場合、第 1 演出では、装飾図柄 700 がハズレの態様で停止した後に第 1 所定画像の表示によって装飾図柄 700 が隠れるため、仮ハズレから何らかの演出に発展するかもしれないという期待を遊技者に抱かせることができる。また、第 2 演出では、変動表示中に装飾図柄 700 をいきなり隠すことで意外性を持たせ、遊技者をドキドキさせることができる。装飾図柄 700 を隠すという共通の事象が発生するものの、異なる状態から所定画像が出現する。これにより、演出のバリエーションを多様化することができ、興趣性を向上することができる。

20

【2528】

また、第 1 所定画像の表示中も第 2 所定画像の表示中も、小図柄 704 は継続して表示される。

この場合、装飾図柄 700 が隠れているときでも小図柄 704 を表示することで、特別図柄の変動状態を確認することができる。

【2529】

また、第 1 所定画像の表示時間と第 2 所定画像の表示時間とは異なる。特に、第 1 所定画像（第 2 前面画像 709）の表示時間よりも第 2 所定画像の表示時間の方が長い。

この場合、第 1 所定画像の表示時間を短くすることで、リーチハズレから次の演出への移行をスムーズにすることができる。また、第 2 所定画像の表示時間を長くすることで、遊技者に期待を持たせることができる。

30

【2530】

また、保留画像 702（変動画像 701）を表示可能であり、第 1 所定画像の表示中は保留画像 702（変動画像 701）は非表示にされ、装飾図柄 700 の出現とともに保留画像 702（変動画像 701）も再表示され、第 2 所定画像の表示中は保留画像 702（変動画像 701）は表示される（非表示にならない）。

この場合、第 1 所定画像の表示中は装飾図柄 700 も保留画像 702（変動画像 701）も非表示になるため、第 1 所定画像により注目させることができる。第 2 所定画像の表示中は、装飾図柄 700 は非表示となる一方で保留画像 702（変動画像 701）は表示されるため、現在の状態（変動中か、保留がいくつあるか等）を遊技者に認識させることができる。

40

【2531】

また、第 1 所定画像が表示される前に、期待度の高い特定演出（SPリーチ演出等）が実行され、第 2 所定画像が表示される前には特定演出は実行されない。

この場合、特定演出によって遊技者の期待を高めることができ、特定演出からハズレを示す装図が表示されても第 1 所定画像の出現によって期待を維持することができる。一方、特定演出を経由せずに第 2 所定画像が表示されるため、いきなり期待を高めることができる。

【2532】

また、第 1 演出が行われる場合は、第 1 所定画像が表示される前と後とで背景画像が切

50

り替わる（ＳＰリーチ演出における背景、第１所定画像、第１ステージまたは第２ステージの順）。そして、第２演出が行われる場合は、第２所定画像が表示される前と後とで背景画像に変化はない（第１ステージまたは第２ステージ、第２所定画像、第１ステージまたは第２ステージの順）。

この場合、第１演出が行われる場合は、特定背景から通常背景に切り替わる際に第１所定画像が表示されるため、背景の移行をスムーズに行うことができる。一方、第２演出の場合は、通常背景からいきなり第２所定画像に切り替わって遊技者の期待を高めることができる。

【２５３３】

また、判定結果に応じて、複数の装飾図柄７００を所定の順で停止させることが可能であり、第２演出（第２前面画像７０９の表示）が実行される場合は、複数の装飾図柄７００を前記所定の順で停止させず、第１演出が実行される場合は、複数の装飾図柄７００を所定の順で停止させ、かつ、第１図柄（左装飾図柄７００）が停止してから第２図柄（右装飾図柄７００）が停止するまでの時間と、第２図柄（右装飾図柄７００）が停止してから第３図柄（中装飾図柄７００）が停止するまでの時間とは異なる。

この場合、第１演出が実行される場合は装飾図柄７００が順に停止し、かつ、３つ目の装飾図柄７００が停止するまで時間があるため、遊技者を期待させることができる。また、３つ目の装飾図柄７００が停止しても第１所定画像が表示されるため、遊技者の落胆を軽減することができ、更なる演出への発展の可能性を残すことができる。また、第２演出が実行される場合は、装飾図柄７００が順に停止しないため、意外性のある演出とすることができ、興趣性を向上させることができる。

【２５３４】

また、第１所定画像が出現する前と後とで、装飾図柄７００の態様が異なり、第２所定画像が出現する前と後とで、装飾図柄７００の態様は同じである。

この場合、第１演出が行われる場合は第１所定画像を経由して装飾図柄７００の態様に変化するため、装飾図柄７００の態様変化をスムーズに行うことができる。また、第２演出が行われる場合は、第２所定画像の表示前後で装飾図柄７００の態様に変化はないものの、いきなり第２所定画像が出現するため、意外性のある演出とすることができ、興趣性を向上させることができる。

【２５３５】

なお、変動演出例４では、ＳＰリーチ演出およびＳＰＳＰリーチ演出の終了後に、変動画像７０１が表示される（図１６８（１６）参照）ことを説明したが、これに限定されない。ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出の終了後に、変動画像７０１が表示されなくてもよい。

【２５３６】

（変動演出例５）

図１６９乃至図１７２は、演出制御部１３０ｍが第１画像表示装置７０を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図１６９乃至図１７２を参照しながら装飾図柄７００の変動演出について他の具体例（変動演出例５）を説明する。変動演出例５は、通常遊技状態において第１始動口４５に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄７００の変動演出例である。また、変動演出例５は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出例である。また、以下の説明においては、上記の各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【２５３７】

まず、図１６９（１）に示すように、調整画像７１６およびメニュー画像７１７が表示されている。また、第１始動口４５の保留数表示７０３に「０」が表示されている。また、このとき、特別図柄は停止表示されており、変動演出は実行されていない。また、ステージ画像７０６として、第１ステージに対応する背景が表示されている。また、このとき、トップランプ１０ｂ、盤ランプ７４ｂ、可動部材ランプ７４ｃ、およびボタンランプ１

7 c は、何れも、第 5 態様である。第 5 態様は、黄色に点灯する発光の態様であって、第 1 態様乃至第 5 態様の何れとも異なる態様である。また、このとき、音声出力装置 9 から音は出力されていない。

【2538】

次に、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞すると、図 169 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始に伴い、装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。このとき、装飾図柄 700 の変動開始時動作が開始され、小図柄 704 は高速で変動表示される。また、このとき、入賞時発光演出が実行される。入賞時発光演出においては、入賞時発光演出の報知音であって、通常表示態様の保留画像 702 や期待色表示態様の保留画像 702 が表示される場合に出力される入賞音とは異なる音が、音声出力装置 9 から出力される。なお、入賞時発光演出の報知音は、第 1 始動口 45 への入賞を報知する入賞音としても捉えられる。また、入賞時発光演出においては、トッランプ 10 b、盤ランプ 74 b、可動部材ランプ 74 c、およびボタンランプ 17 c が、何れも、第 6 態様になる。第 6 態様は、赤色により周期的に点滅する態様である。また、この点滅の周期は、例えば、0.5 秒である。また、このとき、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「1」が表示される。また、このとき、保留画像 702 の段階表示演出が開始される。図示の例では、1 番目の保留台座 702 P から上方に離れた位置に、保留画像 702 が未完成表示態様により表示される。

10

【2539】

次に、図 169 (3) に示すように、変動開始時動作が進行する。また、このとき、段階表示演出が完了し、1 番目の保留台座 702 P に、期待色表示態様の保留画像 702 が、完成表示態様により表示される。図示の例では、期待色表示態様の保留画像 702 は、青色により表示されている。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、1 番目の保留画像 702 の動作演出が開始される。また、入賞時発光演出の報知音は、段階表示演出が完了してから所定時間の経過後に出力されなくなる。この所定時間は、例えば、2 秒である。

20

【2540】

次に、図 169 (4) に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄 700 の変動が高速になる。また、保留画像 702 が変動台座 701 P に移動するとともに拡大することで、変動画像 701 が表示される。また、このとき、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 が「0」に切り替わる。また、図示を省略するが、変動演出の実行中においては、実行中の変動演出に応じた BGM が継続して音声出力装置 9 から出力されている。

30

【2541】

次に、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞すると、図 169 (5) に示すように、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「1」が表示される。また、このとき、保留画像 702 の段階表示演出が開始される。図示の例では、1 番目の保留台座 702 P から上方に離れた位置に、保留画像 702 が未完成表示態様により表示される。また、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することに伴い、音声出力装置 9 からの入賞音の出力が開始される。

【2542】

次に、1 番目の保留画像 702 による段階表示演出が完了したときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞すると、図 169 (6) に示すように、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「2」が表示される。また、このとき、2 番目の保留画像 702 の段階表示演出が開始される。図示の例では、2 番目の保留台座 702 P から上方に離れた位置に、保留画像 702 が未完成表示態様により表示される。また、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することに伴い、音声出力装置 9 からの入賞音の出力が開始される。より具体的には、1 番目の保留画像 702 に対応する入賞音の出力が終了する前に、2 番目の保留画像 702 に対応する入賞音の出力が開始される。また、1 番目の保留台座 702 P には、通常表示態様の保留画像 702 が完成表示態様により表示される。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、1 番目の保留画像 702 の動作演出が開始される。

40

【2543】

50

なお、前回の入賞音の出力が終了する前に今回の入賞音の出力が開始される場合、今回の入賞音の出力が開始されるときに、前回の入賞音が出力されなくなるようにしてもよい。また、前回の入賞音の出力が終了する前に今回の入賞音の出力が開始される場合であっても、前回の入賞音が、最後まで出力されるようにしてもよい。すなわち、前回の入賞音と、今回の入賞音とが、同時に出力されるようにしてもよい。また、前回の入賞音の出力が終了する前に今回の入賞を報知する入賞音の出力が開始される場合、前回の入賞音の出力が終了するまで、今回の入賞音が出力されないようにしてもよい。

【2544】

次に、2番目の保留画像702による段階表示演出が完了したときに第1始動口45に遊技球が入賞すると、図170(7)に示すように、第1始動口45の保留数表示703に「3」が表示される。また、このとき、3番目の保留画像702の段階表示演出が開始される。図示の例では、3番目の保留台座702Pから上方に離れた位置に、保留画像702が未完成表示態様により表示される。また、第1始動口45に遊技球が入賞することに伴い、音声出力装置9からの入賞音の出力が開始される。また、2番目の保留台座702Pには、通常遊技状態の保留画像702が完成表示態様により表示される。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、2番目の保留画像702の動作演出が開始される。

10

【2545】

次に、図170(8)に示すように、3番目の保留画像702による段階表示演出が完了し、3番目の保留台座702Pに、通常表示態様の保留画像702が完成表示態様により表示される。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、3番目の保留画像702の動作演出が開始される。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

20

【2546】

次に、図170(9)に示すように、左装飾図柄700である「4」が仮停止する。

次に、図170(10)に示すように、右装飾図柄700である「4」が仮停止し、リーチ演出が開始される。

次に、図170(11)に示すように、発展演出が実行される。発展演出においては、可動演出が実行されるとともに、第1強調画像711が表示される。また、このとき、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cが、何れも、第6態様から第4態様に切り替わる。

30

【2547】

次に、図170(12)に示すように、SPリーチ演出が実行される。SPリーチ演出の実行中においては、SPリーチ画像712が表示される。また、このとき、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第2態様になる。

次に、図171(13)に示すように、SPSPリーチ演出が実行される。SPSPリーチ演出の実行中には、SPSPリーチ画像713が表示される。

次に、図171(14)に示すように、促進演出が実行され、ボタン操作画像714が表示される。

40

【2548】

そして、ボタン操作画像714が表示されているときに遊技者が演出ボタン17を操作すると、図171(15)に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを報知する演出である。大当たり演出においては、可動演出が実行されるとともに、第2強調画像718が表示される。図示の例では、可動演出として、第1可動部材73aが、第1画像表示装置70と重なる位置に移動する。また、このとき、装飾図柄700、変動画像701、保留画像702、実行回数画像705、ステージ画像706、および到達残回数画像708は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。一方で、保留数表示703および小図柄704は、遊技者に対して視認容易である状態を継続する。また、大当たり報知演出が実行

50

されると、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cが、第2態様から第7態様に切り替わる。第7態様は、時間の経過にしたがって、赤色、橙色、黄色、緑色、青色、藍色、紫色の順に点灯する発光の態様である。言い換えると、第7態様は、時間の経過にしたがって点灯色が7つの色に切り替わることで虹色に点灯する発光の態様である。また、第7態様は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する態様としても捉えられる。図示の例では、トップランプ10bが赤色に点灯し、盤ランプ74bが橙色に点灯し、可動部材ランプ74cが黄色に点灯し、ボタンランプ17cが緑色に点灯する。また、大当たり報知演出が実行されているときには、大当たり報知演出の効果音が音声出力装置9から出力される。

【2549】

次に、大当たり報知演出が終了し、第2強調画像718が非表示になると、図171(16)に示すように、ゾロ目の装飾図柄700が仮停止する。図示の例では、装飾図柄700が「444」の組み合わせで表示される。また、このとき、装飾図柄700は、SPSPリーチ演出の実行中における表示態様(図171(13)参照)に比べて、表示サイズが大きくなっている。一方で、小図柄704は、変動表示の状態を継続している。また、このとき、実行回数画像705および到達残回数画像708が再表示される。一方で、変動画像701および保留画像702は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態を継続する。また、このとき、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、第7態様である状態を継続する。図示の例では、トップランプ10bが橙色に点灯し、盤ランプ74bが黄色に点灯し、可動部材ランプ74cが緑色に点灯し、ボタンランプ17cが青色に点灯する。また、このとき、第1画像表示装置70には、SPSPリーチ演出に応じた背景が再び表示されている。

なお、ゾロ目の装飾図柄700が表示されているときの第1画像表示装置70の背景は、滞在中のステージに対応する背景、すなわち、第1ステージに対応する背景であってもよい。

【2550】

また、ゾロ目の装飾図柄700が仮停止しているときに第1始動口45に遊技球が入賞すると、第1始動口45の保留数表示703に「4」が表示される。一方で、保留画像702は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態を継続する。また、入賞音は出力されない。

【2551】

そして、特別図柄の変動停止にともない、図171(17)に示すように、装飾図柄700が確定停止する。また、小図柄704として「444」が確定停止する。すなわち、装飾図柄700および小図柄704の表示が「444」の組み合わせで一致した状態となる。また、このとき、実行回数画像705の表示内容が「351GAME」に更新される。また、このとき、到達残回数画像708の表示内容が「あと149」に更新される。また、このとき、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、第7態様である状態を継続する。図示の例では、トップランプ10bが黄色に点灯し、盤ランプ74bが緑色に点灯し、可動部材ランプ74cが青色に点灯し、ボタンランプ17cが藍色に点灯する。

【2552】

次に、図171(18)に示すように、オープニング画像719が表示される。また、このとき、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cが、何れも、第7態様から第2態様になる。また、図示を省略するが、大当たり遊技の実行中においては、大当たり遊技の進行に応じたBGMが音声出力装置9から出力される。

次に、図172(19)に示すように、第1右打ち画像720および促進画像721が表示される。また、促進画像721の表示時間は、例えば、5秒である。

【2553】

そして、促進画像721が表示されてから所定時間が経過すると、図172(20)に

10

20

30

40

50

示すように、ラウンド中画像 7 2 2 と、ラウンド数画像 7 2 3 とが表示される。図示の例では、ラウンド数画像 7 2 3 に「Round 1」のテキストが表示されている。

次に、最終回のラウンドが終了すると、図 1 7 2 (2 1) に示すように、通常時短選択画像 7 4 5 が表示される。図示の例では、通常時短選択画像 7 4 5 において、「A」のモードにカーソルが合わせられている。

そして、通常時短選択画像 7 4 5 が表示されてから所定時間が経過すると、図 1 7 2 (2 2) に示すように、通常時短開始画像 7 2 4 が表示される。また、このとき、カード注意画像 7 3 9 および遊技注意画像 7 4 0 が表示される。

【2 5 5 4】

次に、遊技機 1 が通常時短遊技状態に制御されると、図 1 7 2 (2 3) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 には、装飾性の低い装飾図柄 7 0 0 である「4 4 4」が確定停止される。なお、このときに表示されている装飾図柄 7 0 0 は、大当たり遊技が実行される前、すなわち大当たりに当選した際に最終的に確定停止された数字の並びに対応している。そして、小図柄 7 0 4 も、装飾図柄 7 0 0 と同様に「4 4 4」の数字の並びによって確定停止されている。また、このとき、ステージ画像 7 0 6 として、第 3 ステージに対応する背景が示されている。第 3 ステージは、通常時短遊技状態に応じたステージである。また、このとき、第 2 右打ち画像 7 2 5 および通常時短残回数画像 7 2 6 が表示されている。図示の例では、通常時短残回数画像 7 2 6 として、通常時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数を示す「1 0 0 回」のテキストが表示されている。また、第 1 始動口 4 5 の保留数表示 7 0 3 に「4」が示され、第 2 始動口 4 7 の保留数表示 7 0 3 に「0」が示されている。なお、変動画像 7 0 1 および保留画像 7 0 2 は何れも表示されていない。なお、ゾロ目の装飾図柄 7 0 0 が表示（図 1 7 1 (1 6) 参照）されてから遊技機 1 が通常時短遊技状態に制御されるまでの時間は、例えば、1 5 0 秒である。

【2 5 5 5】

以上の通り、ゾロ目の装飾図柄 7 0 0 が仮停止しているときに第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞した場合、未完成表示態様の保留画像 7 0 2 は遊技者に対して視認可能にならない。この場合、保留画像 7 0 2 の未完成表示態様からの表示態様の変化を遊技者に視認困難または視認不能である状態にすることで、ゾロ目の装飾図柄 7 0 0 が仮停止しているときに保留画像 7 0 2 が遊技者に過度に着目されることが防止され、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを遊技者に着目させることができる。

また、ゾロ目の装飾図柄 7 0 0 が仮停止しているときに第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞した場合には、入賞音が出力されない。この場合、遊技者が第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞したことに気を取られて、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることが遊技者に着目されなくなることを防止できる。

ただし、ゾロ目の装飾図柄 7 0 0 が仮停止しているときに第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞した場合であっても、段階表示演出が実行され、各段階の保留画像 7 0 2 が遊技者に対して視認可能または視認容易である状態になってもよい。また、ゾロ目の装飾図柄 7 0 0 が仮停止しているときに第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞した場合であっても、入賞音が出力されてもよい。

【2 5 5 6】

また、本実施形態では、特殊時短遊技状態が発生する可能性がある時期を示唆する示唆演出（実行回数画像 7 0 5 の表示、到達残回数画像 7 0 8 の表示、後述するカウントダウン画像 7 3 2 の表示）を実行可能であり、所定のハズレ変動演出（リーチなしハズレ）中は、示唆演出が実行される実行期間があるが、示唆演出が実行されない非実行期間がなく、大当たり変動演出中は、示唆演出が実行される実行期間（SPリーチ演出前）と、示唆演出が実行されない非実行期間（SPリーチ演出中、SPSPリーチ演出中）とがある。そのため、示唆演出によって特殊時短遊技状態が発生することを期待させつつ、大当たり変動演出中においては示唆演出が実行されない非実行期間があることで変動演出に遊技者の意識を集中させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2 5 5 7】

また、特殊時短遊技状態が発生する可能性がある時期を示唆する示唆演出（実行回数画像 705 の表示、到達残回数画像 708 の表示、後述するカウントダウン画像 732 の表示）を実行可能であり、第 1 リーチ変動演出（リーチ演出）中は、示唆演出が実行される実行期間があるが、示唆演出が実行されない非実行期間がなく、第 1 リーチ変動演出よりも期待度が高い第 2 リーチ変動演出（SP リーチ演出、SPSP リーチ演出）中は、示唆演出が実行される実行期間（SP リーチ演出前）と、示唆演出が実行されない非実行期間（SP 演出中、SPSP リーチ演出中）とがある。そのため、示唆演出によって特殊時短遊技状態が発生することを期待させつつ、第 1 リーチ変動演出よりも期待度が高い第 2 リーチ変動演出中においては示唆演出が実行されない非実行期間があることで変動演出に遊技者の意識を集中させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2558】

また、示唆演出が実行される大当たり変動演出中においては、示唆演出が実行されない期間が複数回発生可能である（発展演出中、SPSP リーチ演出中等）。また、示唆演出が実行される大当たり変動演出中においては、示唆演出が実行される期間が複数回発生可能である（SP リーチ演出前、ゾロ目の装飾図柄 700 の仮停止後等）。

【2559】

また、示唆演出が実行される特定リーチありハズレ変動演出中においては、示唆演出が実行されない期間が複数回発生可能である（発展演出中、SPSP リーチ中等）。また、示唆演出が実行される特定リーチありハズレ変動演出中においては、示唆演出が実行される期間が複数回発生可能である（リーチ演出前、3 つの装飾図柄 700 の仮停止後等）。

20

【2560】

なお、発展演出、SP リーチ演出、SPSP リーチ演出の実行中であっても、実行回数画像 705 や到達残回数画像 708 の表示を継続してもよい。この場合であっても、発展演出、SP リーチ演出、SPSP リーチ演出の実行中には、保留画像 702 は非表示になる。すなわち、特殊時短遊技状態が発生する可能性がある時期を示唆する示唆演出（実行回数画像 705 の表示、到達残回数画像 708 の表示、後述するカウントダウン画像 732 の表示等）を実行可能であり、大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（発展演出、SP / SPSP リーチ等）中は、保留アイコンは非表示となるが、b 時短示唆演出は継続して実行可能である。この場合、示唆演出によって特殊時短遊技状態が発生することを期待させつつ、特定演出中であっても特殊時短遊技状態の発生を意識させることができ、仮に特定演出が実行されて外れた場合であっても遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

また、示唆演出は、特殊時短遊技状態が発生する所定期間前（所定変動前）になると実行される。また、示唆演出は、複数種類ある。

【2561】

また、通常時短遊技状態となる場合には、事前に通常時短遊技状態となることが確定する示唆演出（通常時短開始画像 724 の表示）を実行可能である。

【2562】

（変動演出例 6）

図 173 および図 174 は、演出制御部 130m が第 1 画像表示装置 70 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

40

次に、図 173 および図 174 を参照しながら装飾図柄 700 の変動演出について他の具体例（変動演出例 6）を説明する。変動演出例 6 は、通常時短遊技状態において第 2 始動口 47 に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄 700 の変動演出例である。また、変動演出例 6 は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり、且つリーチ演出が実行されない変動演出例である。また、以下の説明においては、上記の各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2563】

まず、図 173（1）に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い、演出図柄 130m によって、第 1 画像表示装置 70 において装飾性の低い装飾図柄 700

50

および小図柄 704 が確定停止されている。また、このとき、実行回数画像 705、ステージ画像 706、第 2 右打ち画像 725、および通常時短残回数画像 726 が表示されている。また、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「0」が示され、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「0」が示されている。また、ステージ画像 706 として、第 3 ステージに対応する背景が表示されている。また、実行回数画像 705 には「10 GAME」のテキストが示され、通常時短残回数画像 726 には「90 回」のテキストが示されている。

また、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも、第 1 態様である。また、図示を省略するが、音声出力装置 9からは、前回の変動演出に応じた BGM が継続して出力されている。

10

【2564】

次に、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞すると、図 173 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。このとき、装飾図柄 700 の変動開始時動作が開始され、小図柄 704 は高速で変動表示される。また、このとき、通常時短残回数画像 726 の表示内容が「89 回」に更新される。また、このとき、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「1」が表示される。また、このとき、保留画像 702 の段階表示演出が開始される。図示の例では、1 番目の保留台座 702P に、保留画像 702 が小さいサイズにより表示される。また、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞することに伴い、第 2 始動口 47 への入賞を報知する入賞音の音声出力装置 9からの出力が開始される。また、このとき、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c が、何れも、第 1 態様から第 2 態様に切り替わる。

20

【2565】

なお、通常時短遊技状態においては、装飾図柄 700 の変動開始時動作が行われないうにしてもよい。すなわち、通常時短遊技状態においては、装飾図柄 700 は、変動開始とともに高速で変動表示されてもよい。

また、第 2 始動口 47 への入賞を報知する入賞音は、第 1 始動口 45 への入賞を報知する入賞音と同じ音であってもよいし、異なる音であってもよい。

【2566】

次に、図 173 (3) に示すように、変動開始時動作が進行する。また、このとき、段階表示演出が完了し、1 番目の保留台座 702P に、三角形形状の保留画像 702 が通常表示態様により表示される。この保留画像 702 は、図 173 (2) に示した例よりも大きい表示サイズである。また、この保留画像 702 の表示態様は、第 3 ステージに応じた表示態様である。また、第 2 始動口 47 への入賞を報知する入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像 702 の動作演出が開始される。

30

【2567】

次に、図 173 (4) に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄 700 の変動が高速になる。また、保留画像 702 が変動台座 701P に移動するとともに拡大することで、変動画像 701 が表示される。また、このとき、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 が「0」に切り替わる。

40

【2568】

次に、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞すると、図 173 (5) に示すように、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「1」が表示される。また、このとき、保留画像 702 の段階表示演出が開始される。図示の例では、1 番目の保留台座 702P に、保留画像 702 が小さいサイズにより表示される。また、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞することに伴い、音声出力装置 9 からの入賞音の出力が開始される。

【2569】

次に、図 173 (6) に示すように、段階表示演出が完了し、1 番目の保留台座 702P に、三角形形状の保留画像 702 が通常表示態様により表示される。この保留画像 702

50

は、図 1 7 3 (5) に示した例よりも大きい表示サイズである。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像 7 0 2 の動作演出が開始される。

【 2 5 7 0 】

次に、図 1 7 4 (7) に示すように、3つの装飾図柄 7 0 0 および小図柄 7 0 4 である「4 1 2」が揃って表示され確定停止する。また、このとき、実行回数画像 7 0 5 の表示内容が「1 1 G A M E」に更新される。

【 2 5 7 1 】

以上の通り、本実施形態では、特殊時短遊技状態が発生する可能性がある時期を示唆する示唆演出（実行回数画像 7 0 5 の表示、到達残回数画像 7 0 8 の表示、後述するカウントダウン画像 7 3 2 の表示等）を実行可能であり、通常遊技状態に実行される変動演出中は、示唆演出が実行される実行期間（S P リーチ演出前）と、示唆演出が実行されない非実行期間（S P 演出中、S P S P リーチ演出中等）とがあり、特定遊技状態（時短遊技状態）において実行される変動演出中は、示唆演出が実行される実行期間がないが、示唆演出が実行されない非実行期間がある。そのため、示唆演出によって特殊時短遊技状態が発生することを期待させつつ、特定遊技状態では示唆演出が実行されないことで、特定遊技状態における演出に遊技者の意識を集中させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 5 7 2 】

（通常表示態様の三角形状の保留画像 7 0 2 による段階表示演出）

次に、通常表示態様の三角形状の保留画像 7 0 2 による段階表示演出について説明する。図 1 7 5 は、通常表示態様の三角形状の保留画像 7 0 2 による段階表示演出の例を示した図である。

通常表示態様の三角形状の保留画像 7 0 2 は、段階表示演出として4段階の演出を行う。第2始動口 4 7 に遊技球が入賞すると、まず、図 1 7 5 (1) に示すように、段階表示演出の第1段階として、透過度の高い保留画像 7 0 2 が白色により表示される。この保留画像 7 0 2 は、三角形における上部が欠けた形状である。また、この保留画像 7 0 2 は、上部が保留台座 7 0 2 P 上に表示され、下部が保留台座 7 0 2 P よりも下側に表示されている。段階表示演出の第1段階における保留画像 7 0 2 の表示態様は、図 1 7 3 (2) および図 1 7 3 (5) に示した保留画像 7 0 2 の表示態様である。

【 2 5 7 3 】

次に、図 1 7 5 (2) に示すように、段階表示演出の第2段階として、第1段階よりも透過度が低い保留画像 7 0 2 が表示される。この保留画像 7 0 2 は、三角形状を有する。また、この保留画像 7 0 2 は、第1段階に比べて大きい表示サイズであり、且つ、第1段階に比べて上側に表示されている。

次に、図 1 7 5 (3) に示すように、段階表示演出の第3段階として、第2段階よりも透過度が低い保留画像 7 0 2 が表示される。この保留画像 7 0 2 は、第2段階に比べて大きい表示サイズで、且つ、第2段階に比べて上側に表示されている。

【 2 5 7 4 】

次に、図 1 7 5 (4) に示すように、段階表示演出の第4段階、すなわち最終段階として、第3段階よりも透過度が低い保留画像 7 0 2 が表示される。この保留画像 7 0 2 は、第3段階よりも大きい表示サイズにより表示される。また、この保留画像 7 0 2 は、全体が、保留台座 7 0 2 P 上に表示されている。段階表示演出の最終段階における保留画像 7 0 2 の表示態様は、図 1 7 3 (3) および図 1 7 3 (6) に示した保留画像 7 0 2 の表示態様である。すなわち、図示を省略しているが、図 1 7 3 (2) および図 1 7 3 (5) に示した第1段階における保留画像 7 0 2 が表示された後、段階表示演出の第2段階における保留画像 7 0 2 が表示されてから、段階表示演出の第3段階における保留画像 7 0 2 が表示される。そして、その後、図 1 7 3 (3) および図 1 7 3 (6) に示した完成表示態様の保留画像 7 0 2 が表示される。

本実施形態では、段階表示演出が開始されてから完成表示態様の保留画像 702 が表示されるまでの時間、すなわち、三角形の通常表示態様の保留画像 702 による段階表示演出の実行時間は、0.2 秒である。

【2575】

また、段階表示演出が完了すると、図 175 (5) に示すように、保留画像 702 の動作演出が開始される。通常表示態様の三角形の保留画像 702 は、動作演出として、上下に移動する動作を周期的に行う。この動作演出における上下の移動の周期は、例えば、2.0 秒である。すなわち、通常時短遊技状態における通常表示態様の保留画像 702 による動作演出の周期は、通常遊技状態における通常表示態様の保留画像 702 による動作演出の周期と同じ周期である。

【2576】

(変動演出例 7)

図 176 乃至図 181 は、演出制御部 130m が第 1 画像表示装置 70 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 176 乃至図 181 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 7)を説明する。変動演出例 7 には、通常時短遊技状態における第 2 始動口 47 への入賞に基づく変動演出と、通常遊技状態における第 2 始動口 47 への入賞に基づく変動演出と、通常遊技状態における第 1 始動口 45 への入賞に基づく変動演出とが含まれる。また、変動演出例 7 では、6 回の変動演出が行われる。この 6 回の変動演出のうちの初回の変動演出は、通常時短遊技状態における第 2 始動口 47 への入賞に基づく変動演出である。また、6 回の変動演出のうちの 2 回目から 4 回目までの変動演出は、通常遊技状態における第 2 始動口 47 への入賞に基づく変動演出である。さらに、6 回の変動演出のうちの 5 回目および 6 回目の変動演出は、通常遊技状態における第 1 始動口 45 への入賞に基づく変動演出である。

また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2577】

まず、図 176 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い、演出制御部 130m によって、第 1 画像表示装置 70 において装飾図柄 700 および小図柄 704 が確定停止されている。また、このとき、4 つの保留画像 702、実行回数画像 705、ステージ画像 706、第 2 右打ち画像 725、および通常時短残回数画像 726 が表示されている。また、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「4」が示されている。また、ステージ画像 706 として、第 4 ステージに対応する背景が示されている。第 4 ステージは、通常時短遊技状態に対応するステージであって、第 3 ステージとは異なるステージである。第 4 ステージは、通常時短選択画像 745 (図 172 (21) 参照) において「B」のモードが選択される場合に設定されるステージである。また、4 つの保留画像 702 の表示態様は、第 4 ステージに応じた表示態様であって、第 3 ステージにおいて表示される通常表示態様の保留画像 702 と同じ表示態様である。また、実行回数画像 705 には「99 GAME」のテキストが示され、通常時短残回数画像 726 には「1 回」のテキストが示されている。また、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも、第 2 態様である。また、図示を省略するが、音声出力装置 9 からは、前回の変動演出に応じた BGM が継続して出力されている。

【2578】

次に、図 176 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。また、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 が「3」に切り替わる。

次に、図 176 (3) に示すように、左装飾図柄 700 である「4」が仮停止する。

次に、図 176 (4) に示すように、右装飾図柄 700 である「4」が仮停止し、リーチ演出が開始される。

【2579】

次に、図 176 (5) に示すように、S P リーチ演出が実行される。すなわち、通常時短遊技状態においては、発展演出が実行されることなく、S P リーチ演出が実行される。S P リーチ演出の実行中においては、S P リーチ画像 712 が表示される。このとき、第 1 画像表示装置 70 には、S P リーチ演出に応じた背景であって、通常遊技状態における S P リーチ演出の実行中とは異なる背景が表示される。

なお、通常時短遊技状態においても、発展演出が実行されてから S P リーチ演出が実行されるようにしてもよい。

【2580】

次に、図 176 (6) に示すように、S P S P リーチ演出が実行される。S P S P リーチ演出の実行中には、S P S P リーチ画像 713 が表示される。このとき、第 1 画像表示装置 70 には、S P S P リーチ演出に応じた背景であって、通常遊技状態における S P S P リーチ演出の実行中とは異なる背景が表示される。

10

【2581】

次に、図 177 (7) に示すように、促進演出が実行され、ボタン操作画像 714 が表示される。

そして、ボタン操作画像 714 が表示されているときに遊技者が演出ボタン 17 を操作すると、図 177 (8) に示すように、中装飾図柄 700 である数字の「5」が仮停止する。

【2582】

次に、図 177 (9) に示すように、切替画像 727 が表示される。また、このとき、装飾図柄 700、変動画像 701、保留画像 702、実行回数画像 705、ステージ画像 706、および通常時短残回数画像 726 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。一方で、保留数表示 703、小図柄 704、および第 2 右打ち画像 725 は、遊技者に対して視認容易である状態を継続する。

20

【2583】

次に、図 177 (10) に示すように、切替画像 727 が非表示になると、3つの装飾図柄 700 である「454」の仮停止表示が、遊技者に対して視認容易である状態になる。また、変動画像 701、保留画像 702、実行回数画像 705、ステージ画像 706、および通常時短残回数画像 726 が、遊技者に対して視認容易である状態になる。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図 177 (11) に示すように、3つの装飾図柄 700 および小図柄 704 である「454」が確定停止する。また、このとき、変動画像 701 が非表示になる。また、実行回数画像 705 の表示内容が「100 GAME」に更新される。また、特別図柄の変動停止にともない、遊技機 1 の遊技状態が、通常遊技状態に制御される。

30

【2584】

次に、図 177 (12) に示すように、第 1 移行画像 728 が表示される。また、このとき、装飾図柄 700、保留画像 702、実行回数画像 705、およびステージ画像 706 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。一方で、保留数表示 703 および小図柄 704 は、遊技者に対して視認容易である状態を継続する。また、第 2 右打ち画像 725 および通常時短残回数画像 726 は、非表示になる。

40

次に、図 178 (13) に示すように、結果画像 729 が表示される。

【2585】

次に、図 178 (14) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない小図柄 704 の変動が開始される。この変動は、通常遊技状態における第 2 始動口 47 への入賞に基づく変動である。また、この変動において、装飾図柄 700 は表示されていない。すなわち、この変動においては、装飾図柄 700 を用いることなく、小図柄 704 を用いた変動演出が行われる。また、この変動においては、変動画像 701 および保留画像 702 は表示されない。また、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 が「2」に切り替わる。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 178 (15) に示すように、3つの小図柄 704 である「721」が揃って表示され確定停止する。

50

【2586】

次に、図178(16)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない小図柄704の変動が開始される。また、第2始動口47の保留数表示703が「1」に切り替わる。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図178(17)に示すように、3つの小図柄704が揃って表示され確定停止する。この小図柄704の組み合わせ「658」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。

【2587】

次に、図178(18)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない小図柄704の変動が開始される。また、第2始動口47の保留数表示703が「0」に切り替わる。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図179(19)に示すように、3つの小図柄704である「421」が揃って表示され確定停止する。

【2588】

そして、第2始動口47への入賞に基づく保留が無い状態で第2始動口47への入賞に基づく変動演出が終了すると、図179(20)に示すように、第1画像表示装置70には、装飾性の高い装飾図柄700である「421」が確定停止される。すなわち、装飾図柄700の組み合わせと小図柄704の組み合わせとが一致する。また、このとき、ステージ画像706として、第5ステージに対応する背景が示されている。第5ステージは、通常遊技状態に対応するステージであって、第1ステージ乃至第4ステージの何れとも異なるステージである。また、このとき、実行回数画像705および左打ち画像730が表示されている。実行回数画像705には、特別図柄の変動表示の回数がリセットされてから新たに行われた変動演出の回数を含む「100GAME」のテキストが示されている。このとき実行回数画像705に示されている数は、遊技機1が通常時短遊技状態に制御されてから行われた変動演出の回数である。また、このとき、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第2態様から第1態様に切り替わる。また、このとき、音声出力装置9から、「左打ちに戻してください」という音声出力される。

【2589】

そして、第1始動口45への入賞がない状態で所定の時間が経過すると、図179(21)に示すように、調整画像716およびメニュー画像717が表示される。また、このとき、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第1態様から第5態様に切り替わる。

【2590】

次に、第1始動口45に遊技球が入賞すると、図179(22)に示すように、特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。このとき、装飾図柄700の変動開始時動作が開始され、小図柄704は高速で変動表示される。また、このとき、第1始動口45の保留数表示703に「1」が表示される。また、このとき、保留画像702の段階表示演出が開始される。図示の例では、1番目の保留台座702Pから上方に離れた位置に、保留画像702が小さいサイズにより表示される。また、第1始動口45に遊技球が入賞することに伴い、音声出力装置9からの入賞音の出力が開始される。また、このとき、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第5態様から第2態様に切り替わる。

【2591】

次に、図179(23)に示すように、変動開始時動作が進行する。また、このとき、段階表示演出が完了し、1番目の保留台座702Pに、正形状の保留画像702が通常表示態様により表示される。この保留画像702は、図179(22)に示した例よりも大きい表示サイズである。また、この保留画像702は、第5ステージに応じた表示態様である。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像702の動作演出が開始される。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階

表示演出が完了すると、出力されなくなる。

【2592】

次に、図179(24)に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄700の変動が高速になる。また、保留画像702が変動台座701Pに移動するとともに拡大することで、変動画像701が表示される。また、このとき、第1始動口45の保留数表示703が「0」に切り替わる。また、図示を省略するが、変動演出の実行中においては、実行中の変動演出に応じたBGMが継続して音声出力装置9から出力されている。

【2593】

次に、第1始動口45に遊技球が入賞することに伴い、図180(25)に示すように、第1始動口45の保留数表示703に「1」が表示される。また、このとき、段階表示演出が開始され、1番目の保留台座702Pから上方に離れた位置に、保留画像702が小さいサイズにより表示される。また、このとき、音声出力装置9からの入賞音の出力が開始される。

【2594】

次に、図180(26)に示すように、段階表示演出が完了し、1番目の保留台座702Pに、保留画像702が、図180(25)に示した例よりも大きい表示サイズで通常表示態様により表示される。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像702の動作演出が開始される。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

【2595】

次に、3つの装飾図柄700が仮停止した後、特別図柄の変動停止に伴い、図180(27)に示すように、3つの装飾図柄700が確定停止する。この装飾図柄700の組み合わせ「712」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄704である「712」も3つ揃って確定停止する。また、このとき、実行回数画像705の表示内容が「101GAME」に更新される。また、このとき、到達残回数画像708が表示される。到達残回数画像708には、「あと399」のテキストが示されている。

【2596】

次に、図180(28)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、第1始動口45の保留数表示703が「0」に切り替わる。

次に、図180(29)に示すように、第2アイキャッチ画像731が表示される。このとき、装飾図柄700、変動画像701、実行回数画像705、ステージ画像706、および到達残回数画像708は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。一方で、保留数表示703および小図柄704は、遊技者に対して視認容易である状態を継続する。また、このとき、第1始動口45に遊技球が入賞すると、第1始動口45の保留数表示703に「1」が表示される。一方で、保留画像702は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態を継続する。また、第1始動口45に遊技球が入賞することに伴い、音声出力装置9から、第1始動口45への入賞を報知する入賞音出力される。また、このとき、音声出力装置9から、第2アイキャッチ画像731が表示されることの効果音出力される。すなわち、音声出力装置9からは、入賞音および効果音が同時に出力される。

【2597】

次に、図180(30)に示すように、第2アイキャッチ画像731が非表示になり、装飾図柄700、変動画像701、実行回数画像705、ステージ画像706、および到達残回数画像708が遊技者に対して視認容易である状態になる。ステージ画像706としては、第1ステージに対応する背景が示されている。また、このとき、通常表示態様の保留画像702が完成表示態様により表示されている。すなわち、段階表示演出における各段階の保留画像702が遊技者に対して視認されることなく、完成表示態様の保留画像702が遊技者に対して視認容易である状態になる。

【2598】

次に、3つの装飾図柄700が仮停止した後、特別図柄の変動停止に伴い、図181(31)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「412」が確定停止する。また、このとき、実行回数画像705の表示内容が「102GAME」に更新され、到達残回数画像708の表示内容が「あと398」に更新される。

【2599】

以上の通り、第2アイキャッチ画像731が表示されているときに第1始動口45に遊技球が入賞した場合、未完成表示態様の保留画像702が遊技者に対して視認可能にならずに、完成表示態様の保留画像702が遊技者に対して視認容易である状態になる。このように、保留画像702の未完成表示態様からの表示態様の変化を遊技者に視認させないことで、第2アイキャッチ画像731が表示されているときに保留画像702が遊技者に過度に着目されることが防止され、ステージが切り替わることを遊技者に着目させることができる。

10

また、第2アイキャッチ画像731が表示されているときに第1始動口45に遊技球が入賞した場合、第1始動口45への入賞を報知する入賞音が出力される。そのため、未完成表示態様の保留画像702が遊技者に対して視認可能にならない場合であっても、第1始動口45に遊技球が入賞したことを遊技者に認識させることができる。

【2600】

なお、通常時短遊技状態においては、保留画像702が通常表示態様により表示される場合に、保留画像702の表示態様がステージによらず同じ表示態様であることを説明したが、これに限定されない。通常時短遊技状態においても、保留画像702が通常表示態様により表示される場合に、保留画像702の表示態様がステージごとに異なってもよい。

20

【2601】

(通常表示態様の正形状の保留画像702による段階表示演出)

次に、通常表示態様の正形状の保留画像702による段階表示演出について説明する。図182は、通常表示態様の正形状の保留画像702による段階表示演出の例を示した図である。

通常表示態様の正形状の保留画像702は、段階表示演出として3段階の演出を行う。第1始動口45に遊技球が入賞すると、まず、図182(1)に示すように、段階表示演出の第1段階として、透過度の高い保留画像702が白色により表示される。この保留画像702は、左右に延びた長形状である。また、この保留画像702は、保留台座702Pから上方に離れた位置に表示されている。段階表示演出の第1段階における保留画像702の表示態様は、図179(22)および図180(25)に示した保留画像702の表示態様である。

30

【2602】

次に、図182(2)に示すように、段階表示演出の第2段階として、第1段階よりも透過度が低い正形状の保留画像702が正形状により表示される。この保留画像702は、第1段階に比べて大きい表示サイズであり、且つ、第1段階に比べて保留台座702Pに近い位置に表示されている。

40

次に、図182(3)に示すように、段階表示演出の第3段階、すなわち、最終段階として、第2段階よりも透過度が低い保留画像702が表示される。この保留画像702は、第2段階に比べて大きい表示サイズであり、且つ、第2段階に比べて保留台座702Pに近い位置に表示されている。段階表示演出の最終段階における保留画像702の表示態様は、図179(23)および図180(26)に示した保留画像702の表示態様である。すなわち、図示を省略しているが、図179(22)および図180(25)に示した第1段階における保留画像702が表示された後、段階表示演出の第2段階における保留画像702が表示されてから、段階表示演出の第3段階における保留画像702が表示される。そして、その後、図179(23)および図180(26)に示した完成表示態様の保留画像702が表示される。

50

本実施形態では、段階表示演出が開始されてから完成表示態様の保留画像 702 が表示されるまでの時間、すなわち、正方形状の通常表示態様の保留画像 702 による段階表示演出の実行時間は、0.2 秒である。

【2603】

また、段階表示演出が完了すると、図 182 (4) に示すように、保留画像 702 の動作演出が開始される。通常表示態様の正方形状の保留画像 702 は、動作演出として、時計回り方向へ半回転してから反時計回り方向へ半回転する動作を周期的に行う。この動作演出における回転の周期は、例えば、2.0 秒である。

【2604】

(変動演出例 8)

図 183 乃至図 185 は、演出制御部 130m が第 1 画像表示装置 70 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 183 乃至図 185 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 8）を説明する。変動演出例 8 は、通常時短遊技状態において第 2 始動口 47 に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄 700 の変動演出例である。また、変動演出例 8 には、4 回の変動演出が含まれる。この 4 回の変動演出のうちの初回から 3 回目までの変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出である。また、4 回の変動演出のうちの 4 回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出である。

また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2605】

まず、図 183 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い、演出制御部 130m によって、第 1 画像表示装置 70 において装飾図柄 700 および小図柄 704 が確定停止されている。また、このとき、3 つの保留画像 702 が通常表示態様により表示されている。また、このとき、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「3」が表示されている。また、実行回数画像 705 には「50 GAME」のテキストが表示され、通常時短残回数画像 726 には「50 回」のテキストが表示されている。また、ステージ画像 706 として、第 4 ステージに対応する背景が表示されている。また、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも、第 2 態様である。また、図示を省略するが、音声出力装置 9 からは、前回の変動演出に応じた BGM が継続して出力されている。

【2606】

次に、図 183 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。また、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 が「2」に切り替わる。また、このとき、通常時短残回数画像 726 の表示内容が「49 回」に更新される。

【2607】

次に、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞することに伴い、図 183 (3) に示すように、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「3」が表示される。また、このとき、段階表示演出が開始され、3 番目の保留台座 702P に、保留画像 702 が表示される。この 3 番目の保留画像 702 には、三角形状から部分と、稲妻のマークとが表示されている。また、このとき、第 2 始動口 47 への入賞を報知する入賞音の音声出力装置 9 からの出力が開始される。この入賞音は、上述した何れの入賞音とも異なる音である。

【2608】

次に、図 183 (4) に示すように、段階表示演出が完了し、3 番目の保留台座 702P に期待色表示態様の保留画像 702 が表示される。この 3 番目の保留画像 702 は、三角形状を有し虹色により表示されている部分と、この三角形状を囲み円状を有する部分とからなる。なお、この 3 番目の保留画像 702 は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に表示される保留画像 702 である。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、3 番目の保留画像 702 の動作演出が開始される。また、第 2 始動口 47 へ

10

20

30

40

50

の入賞を報知する入賞音は、段階表示演出が完了してから所定時間が経過すると、出力されなくなる。この所定時間は、例えば、2.5秒である。

【2609】

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図183(5)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「412」が揃って表示され確定停止する。また、このとき、実行回数画像705の表示内容が「51GAME」に更新される。なお、図示を省略するが、変動演出の実行中においては、実行中の変動演出に応じたBGMが音声出力装置9から出力される。

【2610】

次に、図183(6)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、第2始動口47の保留数表示703が「2」に切り替わる。また、通常時短残回数画像726の表示内容が「48回」に更新される。

10

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図184(7)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「721」が揃って表示され確定停止する。また、このとき、実行回数画像705の表示内容が「52GAME」に更新される。

【2611】

次に、図184(8)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、第2始動口47の保留数表示703が「1」に切り替わる。また、通常時短残回数画像726の表示内容が「47回」に更新される。

20

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図184(9)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「563」が揃って表示され確定停止する。また、このとき、実行回数画像705の表示内容が「53GAME」に更新される。

【2612】

次に、図184(10)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、第2始動口47の保留数表示703が「0」に切り替わる。また、通常時短残回数画像726の表示内容が「46回」に更新される。また、1番目の保留画像702が変動台座701Pに向かって移動するとともに拡大することで、虹色の変動画像701が表示される。

30

【2613】

次に、図184(11)に示すように、リーチ煽り演出が実行される。リーチ煽り演出とは、リーチ演出が実行されるか否かを煽る演出である。図示の例では、左装飾図柄700である「7」が仮停止した後、右装飾図柄700である「7」を上下に揺動することで、リーチ演出が実行されるか否かを煽る演出が行われている。

【2614】

次に、図184(12)に示すように、右装飾図柄700である「7」が仮停止し、リーチ演出が開始される。また、このとき、左右の装飾図柄700である「7」が揃ったことの効果音が音声出力装置9から出力される。

【2615】

次に、図185(13)に示すように、SPリーチ演出が実行される。SPリーチ演出の実行中においては、SPリーチ画像712が表示される。

40

次に、図185(14)に示すように、SPSPリーチ演出が実行される。SPSPリーチ演出の実行中においては、SPSPリーチ画像713が表示される。

次に、図185(15)に示すように、促進演出が実行され、ボタン操作画像714が表示される。

【2616】

そして、ボタン操作画像714が表示されているときに遊技者が演出ボタン17を操作すると、図185(16)に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知の実行中においては、可動演出が実行されるとともに、第2強調画像718が表示さ

50

れる。また、このとき、装飾図柄 700、変動画像 701、保留画像 702、実行回数画像 705、ステージ画像 706、および通常時短残回数画像 726 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態を継続する。また、保留数表示 703、小図柄 704、および第 2 右打ち画像 725 は、遊技者に対して視認容易である状態を継続する。また、大当たり報知演出が実行されると、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c が、何れも、第 2 態様から第 7 態様に切り替わる。図示の例では、トッランプ 10b が赤色に点灯し、盤ランプ 74b が橙色に点灯し、可動部材ランプ 74c が黄色に点灯し、ボタンランプ 17c が緑色に点灯する。また、大当たり報知演出が実行されているときには、大当たり報知演出の効果音が音声出力装置 9 から出力される。

10

【2617】

次に、大当たり報知演出が終了し、第 2 強調画像 718 が非表示になると、図 185 (17) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 700 である「777」が仮停止する。また、このとき、実行回数画像 705 および通常時短残回数画像 726 が再表示される。また、このとき、トッランプ 10b が橙色に点灯し、盤ランプ 74b が黄色に点灯し、可動部材ランプ 74c が緑色に点灯し、ボタンランプ 17c が青色に点灯する。

【2618】

そして、特別図柄の変動停止にともない、図 185 (18) に示すように、装飾図柄 700 が確定停止する。また、小図柄 704 として「777」が確定停止する。すなわち、装飾図柄 700 および小図柄 704 の表示が「777」の組み合わせで一致した状態となる。また、このとき、実行回数画像 705 の表示内容が「54GAME」に更新される。また、このとき、トッランプ 10b が黄色に点灯し、盤ランプ 74b が緑色に点灯し、可動部材ランプ 74c が青色に点灯し、ボタンランプ 17c が藍色に点灯する。

20

【2619】

また、図示を省略するが、この後、変動演出例 6 と同様に、大当たり遊技が実行される。すなわち、オープニング画像 719 (図 171 (18) 参照) が表示されてから、第 1 右打ち画像 720 および促進画像 721 (図 172 (19) 参照) が表示される。また、所定時間の経過後に、ラウンド中画像 722 およびラウンド数画像 723 (図 172 (20) 参照) が表示され、最終回のラウンドが終了すると、通常時短選択画像 745 (図 172 (21) 参照) が表示されてから通常時短開始画像 724 (図 172 (22) 参照) が表示される。また、通常時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数が 100 回になる (図 172 (23) 参照)。

30

【2620】

(虹色の保留画像 702 による段階表示演出)

次に、虹色の保留画像 702 による段階表示演出について説明する。図 186 は、虹色の保留画像 702 による段階表示演出を示した図である。

虹色の保留画像 702 は、段階表示演出として 4 段階の演出を行う。第 2 始動口 47 に遊技球が入賞すると、まず、図 186 (1) に示すように、段階表示演出の第 1 段階として、透過度の低い保留画像 702 が白色により保留台座 702P に表示される。この保留画像 702 は、三角形形状である。また、段階表示演出の第 1 段階では、保留画像 702 を用いた動作表示が行われる。より具体的には、保留画像 702 における三角形形状の部分に、稲妻のマークが落ちるように動作表示される。段階表示演出の第 1 段階における保留画像 702 の表示態様は、図 183 (3) に示した 3 番目の保留画像 702 の表示態様である。

40

【2621】

次に、図 186 (2) に示すように、段階表示演出の第 2 段階として、保留画像 702 に、透過度が高い円状の画像が新たに表示される。この円状の画像は、保留画像 702 における三角形形状の部分を囲むように示されている。

次に、図 186 (3) に示すように、段階表示演出の第 3 段階として、保留画像 702 における円状の画像が、第 2 段階よりも低い透過度により表示される。

50

次に、図 186 (4) に示すように、段階表示演出の第 4 段階、すなわち最終段階として、保留画像 702 における円状の画像が、第 3 段階よりも低い透過度により表示される。段階表示演出の最終段階における保留画像 702 の表示態様は、図 183 (4) に示した 3 番目の保留画像 702 の表示態様である。すなわち、図示を省略しているが、図 183 (3) に示した第 1 段階における保留画像 702 が表示された後、段階表示演出の第 2 段階における保留画像 702 が表示されてから、段階表示演出の第 3 段階における保留画像 702 が表示される。そして、その後、図 183 (4) に示した完成表示態様の保留画像 702 が表示される。

このように、段階表示演出における段階が進行するにしたがって、保留画像 702 の一部の透過度のみが変化してもよい。このような、保留画像 702 の一部の透過度のみの変化も、保留画像 702 の形態の変化として捉えられる。なお、本実施形態では、この段階表示演出が開始されてから完成表示態様になるまでの時間、すなわち、虹色の保留画像 702 による段階表示演出の実行時間は、0.5 秒である。

【2622】

また、段階表示演出が完了すると、図 186 (5) に示すように、保留画像 702 の動作演出が開始される。虹色の保留画像 702 は、動作演出として、時計回り方向への回転を周期的に行う。この動作演出における回転の周期は、例えば、3.0 秒である。すなわち、通常表示態様の保留画像 702 による動作演出の周期よりも、虹色の保留画像 702 による動作演出の周期の方が長い。

なお、虹色の保留画像 702 による動作演出においては、三角形状の部分が時計回り方向へ周期的に回転するとともに、円状の部分が反時計回り方向へ周期的に回転してもよい。この場合に、各動作の周期は、同じ周期であってもよいし、異なる周期であってもよい。

【2623】

以上の通り、本実施形態では、通常表示態様の保留画像 702 による段階表示演出の実行時間よりも、期待色表示態様の保留画像 702 による段階表示演出の実行時間の方が長い。この場合、通常表示態様よりも期待度が高い保留画像 702 が表示されることの期待感をより長く遊技者に味合わせること、期待度が高い保留画像 702 が表示されたときの高揚感を遊技者に与えることができる。

【2624】

なお、本実施形態では、ステージに応じて、通常表示態様の保留画像 702 の表示態様が異なることを説明した。ここで、期待色表示態様の保留画像 702 も、通常表示態様の保留画像 702 と同じように、ステージに応じて、表示態様が異なってもよい。一方で、虹色の保留画像 702 は、ステージによらず、表示態様が同じであってもよい。この場合に、虹色の保留画像 702 による段階表示演出には、各ステージにおける通常表示態様の保留画像 702 による段階表示演出、および各ステージにおける青色の保留画像 702 による段階表示演出の何れにおいても行われない動作表示があってもよい（図 186 (1) 参照）。この場合、段階表示演出により、虹色の保留画像 702 が希少性をより強く遊技者に感じさせることができる。

また、通常表示態様の保留画像 702 および特定色（青色、緑色、赤色等）からなる期待色表示態様の保留画像 702 よりも、虹色の保留画像 702 の方が、段階表示演出において表示態様に変化する段階が多く設けられてもよい。

【2625】

（変動演出例 9）

図 187 乃至図 192 は、演出制御部 130m が第 1 画像表示装置 70 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 187 乃至図 192 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 9）を説明する。変動演出例 9 には、7 回の変動演出が含まれる。この 7 回の変動演出のうちの初回の変動演出は、通常遊技状態における第 1 始動口 45 への入賞に基づく変動演出である。また、2 回目の変動演出は、特殊時短遊技状態における第 1 始動口 45 への入

10

20

30

40

50

賞に基づく変動演出である。また、3回目および4回目の変動演出は、特殊時短遊技状態における第2始動口47への入賞に基づく変動演出である。また、5回目から7回目の変動演出は、通常遊技状態における第2始動口47への遊技球の入賞に基づく変動演出である。

また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2626】

まず、図187(1)に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い演出制御部130mによって、第1画像表示装置70において装飾図柄700および小図柄704が確定停止されている。また、このとき、4つの保留画像702が表示されている。また、このとき、第1始動口45の保留数表示703に「4」が示されている。また、実行回数画像705には「499 GAME」のテキストが示され、到達残回数画像708には「あと1」のテキストが示されている。また、ステージ画像706として、第1ステージに対応する背景が示されている。また、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第2態様である。また、図示を省略するが、音声出力装置9からは、前回の変動演出に応じたBGMが継続して出力されている。

【2627】

次に、図187(2)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、第1始動口45の保留数表示703が「3」に切り替わる。また、このとき、カウントダウン画像732である「1」が表示される。

【2628】

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図187(3)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「421」が揃って表示され確定停止する。また、このとき、実行回数画像705の表示内容が「500 GAME」に更新され、到達残回数画像708の表示内容が「あと0」に更新される。すなわち、実行された変動演出の回数が、特殊時短遊技状態になるまでに必要な変動演出の回数に到達する。これにより、通常遊技状態であった遊技機1の遊技状態が、特殊時短遊技状態に制御される。

【2629】

次に、図187(4)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、第1始動口45の保留数表示703が「2」に切り替わる。また、このとき、第2右打ち画像725が表示される。また、このとき、カウントダウン画像732である「0」が表示される。

【2630】

次に、第1始動口45に遊技球が入賞することに伴い、図187(5)に示すように、第1始動口45の保留数表示703に「3」が表示される。また、このとき、段階表示演出が開始され、3番目の保留台座702Pから上方に離れた位置に、保留画像702が未完成表示態様により表示される。また、このとき、音声出力装置9からの入賞音の出力が開始される。

次に、図187(6)に示すように、段階表示演出が完了し、3番目の保留台座702Pに、通常表示態様の保留画像702が完成表示態様により表示される。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像702の動作演出が開始される。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

【2631】

次に、図188(7)に示すように、特殊時短開始画像733が表示される。

次に、図188(8)に示すように、第2移行画像734の表示が開始される。より具体的には、第2移行画像734が第1画像表示装置70における右側から左側に向かってスライドするように表示されることで、第1画像表示装置70の表示領域の一部に、第2

移行画像 734 が表示されるようになる。また、このとき、第 1 画像表示装置 70 のうちの、第 2 移行画像 734 が表示されていない領域において、高速変動中である左装飾図柄 700、3 番目の保留画像 702、実行回数画像 705、および到達残回数画像 708 が、遊技者に対して視認可能または視認容易である状態を継続している。また、2 番目の保留画像 702 およびステージ画像 706 は、第 2 移行画像 734 と重なっていない部分が遊技者に対して視認可能または視認容易であり、第 2 移行画像 734 と重なっている部分が遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。また、中装飾図柄 700、右装飾図柄 700、1 番目の保留画像 702、変動画像 701 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。また、第 1 画像表示装置 70 のうちの、第 2 移行画像 734 が表示されている領域において、保留数表示 703、小図柄 704、および第 2 右打ち画像 725 は、遊技者に対して視認容易である状態を継続する。また、このとき、2 番目の保留画像 702 および 3 番目の保留画像 702 による動作演出が実行されており、2 番目の保留画像 702 および 3 番目の保留画像 702 の動作表示が、遊技者に対して視認可能または視認容易である状態になっている。なお、変動演出が開始されてから第 2 移行画像 734 が表示されるまでの時間は、例えば、5 秒である。

10

【2632】

次に、図 188 (9) に示すように、第 1 画像表示装置 70 の全体に第 2 移行画像 734 が表示される。このとき、左装飾図柄 700、3 番目の保留画像 702、2 番目の保留画像 702、実行回数画像 705、および到達残回数画像 708 も、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。また、このとき、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することに伴い、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「4」が表示される。一方で、4 番目の保留画像 702 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態である。また、このとき、第 1 始動口 45 への入賞を報知する入賞音は出力されない。

20

【2633】

次に、図 188 (10) に示すように、特殊時短選択画像 735 が表示される。図示の例では、特殊時短選択画像 735 において、「a」のモードにカーソルが合わせられている。

次に、図 188 (11) に示すように、モード開始画像 736 が表示される。

【2634】

次に、図 188 (12) に示すように、第 2 移行画像 734 およびモード開始画像 736 が非表示になり、第 1 画像表示装置 70 には、装飾性の低い装飾図柄 700 である「125」が仮停止している。また、このとき、ステージ画像 706 として、第 6 ステージに対応する背景が示されている。第 6 ステージは、特殊時短遊技状態に応じたステージである。また、このとき、第 3 右打ち画像 737 および特殊時短残回数画像 738 が表示されている。図示の例では、特殊時短残回数画像 738 には、特殊時短遊技状態における特別図柄抽選の残り回数を示す「749」のテキストが示されている。また、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「4」が示され、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「0」が示されている。なお、変動画像 701 および保留画像 702 は何れも表示されていない。また、このとき、「右打ちしてください」等、遊技領域 5a における右側への遊技球の発射を促す音声、音声出力装置 9 から出力されてもよい。

30

40

また、第 2 移行画像 734 の表示期間は、例えば、10 秒である。

【2635】

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図 189 (13) に示すように、3 つの装飾図柄 700 が確定停止する。この装飾図柄 700 および小図柄 704 の組み合わせ「125」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。

【2636】

次に、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞すると、図 189 (14) に示すように、特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。このとき、装飾図柄 700 の変動開始時動作が開始され、小図柄 704 は高速で変動表示される。また、このとき、特殊時短残回数画像 738 の表示内容が「748」に更新される。ま

50

た、このとき、第2始動口47の保留数表示703に「1」が表示される。また、このとき、保留画像702の段階表示演出が開始される。図示の例では、1番目の保留台座702Pから上方に離れた位置に、保留画像702が小さいサイズにより表示される。また、第2始動口47に遊技球が入賞することに伴い、第2始動口47への入賞を報知する入賞音の音声出力装置9からの出力が開始される。

【2637】

次に、図189(15)に示すように、変動開始時動作が進行する。また、このとき、段階表示演出が完了し、1番目の保留台座702Pに、台形状の保留画像702が通常表示態様により表示される。この保留画像702は、図189(14)に示した例よりも大きい表示サイズである。また、この保留画像702は、第6ステージに応じた表示態様である。また、第2始動口47への入賞を報知する入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像702の動作演出が開始される。

【2638】

次に、図189(16)に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄700の変動が高速になる。また、保留画像702が変動台座701Pに移動するとともに拡大することで、変動画像701が表示される。また、このとき、第2始動口47の保留数表示703が「0」に切り替わる。

【2639】

次に、第2始動口47に遊技球が入賞すると、図189(17)に示すように、第2始動口47の保留数表示703に「1」が表示される。また、このとき、保留画像702の段階表示演出が開始される。図示の例では、1番目の保留台座702Pから上方に離れた位置に、保留画像702が小さいサイズにより表示される。また、第2始動口47に遊技球が入賞することに伴い、音声出力装置9からの入賞音の出力が開始される。

【2640】

次に、図189(18)に示すように、段階表示演出が完了し、1番目の保留台座702Pに、台形状の保留画像702が通常表示態様により表示される。この保留画像702は、図189(17)に示した例よりも大きい表示サイズである。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像702の動作演出が開始される。

【2641】

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図190(19)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「463」が揃って表示された確定停止する。

このように、特殊時短遊技状態において変動演出が実行されるたびに、特殊時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数が減るとともに、特殊時短残回数画像738に示された値が1ずつ減算される。

【2642】

そして、特殊時短遊技状態において750回目の変動演出が開始されると、図190(20)に示すように、装飾図柄700および小図柄が高速で変動表示される。また、このとき、特殊時短残回数画像738には、「0」のテキストが示されている。また、第1始動口45の保留数表示703には「4」が示され、第2始動口47の保留数表示703には「3」が示されている。また、このとき、変動画像701および3つの保留画像702が表示されている。また、ステージ画像706には、第6ステージに対応する背景が示されている。

【2643】

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図190(21)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「254」が揃って表示され確定停止する。また、このとき、変動画像701が非表示になる。また、特別図柄が変動停止すると、特殊時短遊技状態であった遊技機1の遊技状態が、通常遊技状態に制御される。

次に、図 190 (22) に示すように、第 1 移行画像 728 が表示される。また、このとき、装飾図柄 700、保留画像 702、およびステージ画像 706 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。また、第 2 右打ち画像 725 および特殊時短残回数画像 738 は、非表示になる。一方で、保留数表示 703 および小図柄 704 は、遊技者に対して視認容易である状態を継続する。

【2644】

次に、図 190 (23) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い小図柄 704 の変動が開始される。この変動は、通常遊技状態における第 2 始動口 47 への入賞に基づく変動である。また、この変動において、装飾図柄 700 は表示されない。すなわち、この変動においては、装飾図柄 700 を用いることなく、小図柄 704 を用いた変動演出が行われる。また、この変動においては、変動画像 701 および保留画像 702 は表示されない。また、このとき、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 が「2」に切り替わる。なお、このとき、結果画像 729 (図 178 (13) 参照) は表示されない。

10

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 191 (24) に示すように、3つの小図柄 704 が揃って表示され確定停止する。この小図柄 704 の組み合わせ「755」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。

【2645】

次に、図 191 (25) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない小図柄 704 の変動が開始される。また、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 が「1」に切り替わる。

20

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 191 (26) に示すように、3つの小図柄 704 が揃って表示され確定停止する。この小図柄 704 の組み合わせ「127」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。

【2646】

次に、図 191 (27) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない小図柄 704 の変動が開始される。また、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 が「0」に切り替わる。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 191 (28) に示すように、3つの小図柄 704 である「421」が揃って表示され確定停止する。

【2647】

30

そして、第 2 始動口 47 への入賞に基づく保留が無い状態で第 2 始動口 47 への入賞に基づく変動演出が終了すると、図 191 (29) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、装飾性の高い装飾図柄 700 である「421」が確定停止される。すなわち、装飾図柄 700 の組み合わせと小図柄 704 の組み合わせとが一致する。また、このとき、ステージ画像 706 として、第 5 ステージに対応する背景が示されている。また、このとき、実行回数画像 705 および左打ち画像 730 が表示されている。実行回数画像 705 には、特別図柄の変動表示の回数がリセットされてから新たに行われた変動演出の回数、すなわち、通常遊技状態における第 1 始動口 45 への入賞に基づく変動演出の回数である 500 回と、特殊時短遊技状態における第 1 始動口 45 への入賞に基づく変動演出の回数である 1 回と、特殊時短遊技状態における第 2 始動口 47 への入賞に基づく変動演出の回数である 749 回と、通常遊技状態における第 2 始動口 47 への入賞に基づく変動演出の回数である 3 回と、の合計値を含む、「1253 GAME」のテキストが示されている。また、このとき、4つの保留画像 702 が表示されている。この 4つの保留画像 702 には、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御される直前に表示されていた 3つの保留画像 702 (図 187 (3) 参照) が含まれている。また、図示を省略するが、4つの保留画像 702 は、何れも、動作演出を実行している。一方で、変動画像 701 は表示されていない。また、このとき、音声出力装置 9 から、「左打ちに戻してください」という音声が出力される。

40

【2648】

次に、特別図柄の変動表示開始に伴い、図 192 (30) に示すように、装飾図柄 70

50

0 および小図柄 704 の変動が開始される。また、このとき、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 が「3」に切り替わる。また、このとき、2 番目の保留画像 702、3 番目の保留画像 702、4 番目の保留画像 702 は、それぞれ、1 番目の保留台座 702P、2 番目の保留台座 702P、3 番目の保留台座 702P に向かって移動する。また、1 番目の保留画像 702 が変動台座 701P に向かって移動するとともに拡大することで、変動画像 701 が表示される。図示を省略するが、その後、特別図柄の変動停止に伴い、装飾図柄 700 および小図柄 704 が確定停止され、変動画像 701 が非表示になる。

このように、通常遊技状態であった遊技機 1 が、特殊時短遊技状態に制御され、その後再び通常遊技状態に制御される場合、特殊時短遊技状態に制御されたときに表示されていた保留画像 702（図 187（4）参照）は、再び通常遊技状態に制御されると、再表示される。

10

【2649】

なお、変動演出例 9 において、特殊時短遊技状態における初回の変動演出にて装飾図柄 700 の高速変動（スクロール）中に第 2 移行画像 734 が表示されることを説明したが、これに限定されない。例えば、特殊時短遊技状態における初回の変動演出が開始される際に第 2 移行画像 734 が表示されてもよい。また、特殊時短遊技状態の直前、すなわち、通常遊技状態における最終回の変動演出が停止する際に第 2 移行画像 734 が表示されてもよい。この場合、第 2 移行画像 734 が表示されてから遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されるまでの時間は、例えば、10 秒である。

【2650】

20

また、変動演出例 9 では、第 1 移行画像 728 が表示されているときに結果画像 729（図 178（13）参照）が表示されないことを説明したが、これに限定されない。

特殊時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果が大当たりになることなく通常遊技状態に移行する場合であっても、第 1 移行画像 728 が表示されているときに結果画像 729 が表示されてもよい。

【2651】

（通常表示態様の台形状の保留画像 702 による段階表示演出）

次に、通常表示態様の台形状の保留画像 702 による段階表示演出について説明する。図 193 は、通常表示態様の台形状の保留画像 702 による段階表示演出の例を示した図である。

30

通常表示態様の台形状の保留画像 702 は、段階表示演出として 4 段階の演出を行う。第 2 始動口 47 に遊技球が入賞すると、まず、図 193（1）に示すように、段階表示演出の第 1 段階として、保留台座 702P から上方に離れた位置に、透過度の高い保留画像 702 が白色により表示される。この保留画像 702 は、正形状である。段階表示演出の第 1 段階における保留画像 702 の表示態様は、図 189（14）および図 189（17）に示した保留画像 702 の表示態様である。

【2652】

次に、図 193（2）に示すように、段階表示演出の第 2 段階として、第 2 段階よりも透過度が低い保留画像 702 が表示される。この保留画像 702 は、台形状である。また、この保留画像 702 は、第 1 段階に比べて大きい表示サイズであり、且つ、第 1 段階に比べて保留台座 702P に近い位置に表示されている。

40

次に、図 193（3）に示すように、段階表示演出の第 3 段階として、第 2 段階よりも透過度が低い保留画像 702 が表示される。この保留画像 702 は、第 2 段階に比べて大きい表示サイズであり、且つ、第 2 段階に比べて保留台座 702P に近い位置に表示されている。

【2653】

次に、図 193（4）に示すように、段階表示演出の第 4 段階、すなわち最終段階として、第 3 段階よりも透過度が低い保留画像 702 が表示される。この保留画像 702 は、第 3 段階よりも大きい表示サイズであり、且つ、第 3 段階に比べて保留台座 702P に近い位置に表示されている。段階表示演出の最終段階における保留画像 702 の表示態様は

50

、図 1 8 9 (1 5) および図 1 8 9 (1 8) に示した保留画像 7 0 2 の表示態様である。すなわち、図示を省略しているが、図 1 8 9 (1 4) および図 1 8 9 (1 7) に示した第 1 段階における保留画像 7 0 2 が表示された後、段階表示演出の第 2 段階における保留画像 7 0 2 が表示されてから、段階表示演出の第 3 段階における保留画像 7 0 2 が表示される。そして、その後、図 1 8 9 (1 5) および図 1 8 9 (1 8) に示した完成表示態様の保留画像 7 0 2 が表示される。

本実施形態では、段階表示演出が開始されてから完成表示態様の保留画像 7 0 2 が表示されるまでの時間、すなわち、台形状の通常表示態様の保留画像 7 0 2 による段階表示演出の実行時間は、0.2 秒である。

【 2 6 5 4 】

また、段階表示演出が完了すると、図 1 9 3 (5) に示すように、保留台座 7 0 2 の動作演出が開始される。通常表示態様の台形状の保留画像 7 0 2 は、動作演出として、左右への移動を周期的に行う。この動作演出における左右への移動の周期は、例えば、2.0 秒である。すなわち、特殊時短遊技状態における通常表示態様の保留画像 7 0 2 による動作演出の周期は、通常時短遊技状態における通常表示態様の保留画像 7 0 2 による動作演出の周期、および通常遊技状態における通常表示態様の保留画像 7 0 2 による動作演出の周期と同じ周期である。

【 2 6 5 5 】

図 1 9 4 は、変動演出例 9 における各演出の説明図である。

図 1 9 4 に示すように、変動演出例 9 の時点 T 1 において、特殊時短遊技状態における初回の変動演出が開始される。このとき、装飾図柄 7 0 0 および小図柄 7 0 4 の変動が開始されており、装飾図柄 7 0 0 および小図柄 7 0 4 は、遊技者に対して視認容易な状態である。また、このとき、変動画像 7 0 1 および 2 つの保留画像 7 0 2 は動作演出を実行しており、変動画像 7 0 1 および 2 つの保留画像 7 0 2 は、遊技者に対して視認容易な状態である。また、このとき、ステージ画像 7 0 6 として、第 1 ステージに対応する背景が示されている。また、このとき、トッランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c は、何れも、第 2 態様である。また、このとき、実行中である変動演出に応じた B G M が音声出力装置 9 から出力されている。時点 T 1 の状態は、図 1 8 7 (4) に示した状態である。

【 2 6 5 6 】

その後、時点 T 2 において、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞する。

その後、時点 T 3 において、3 番目の保留画像 7 0 2 が、段階表示演出の第 1 段階における表示態様により表示され、未完成表示態様の保留画像 7 0 2 が遊技者に対して視認可能または視認容易である状態になる。また、このとき、第 1 始動口 4 5 への入賞を報知する入賞音の音声出力装置 9 からの出力が開始される。時点 T 3 の状態は、図 1 8 7 (5) に示した状態である。

その後、3 番目の保留画像 7 0 2 による段階表示演出が進行し、時点 T 4 において、段階表示演出が終了し、3 番目の保留画像 7 0 2 が、完成表示態様により表示される。また、このとき、3 番目の保留画像 7 0 2 による動作演出が開始される。時点 T 4 の状態は、図 1 8 7 (6) に示した状態である。

その後、時点 T 5 において、第 1 始動口 4 5 への入賞を報知する入賞音が、音声出力装置 9 から出力されなくなる。

【 2 6 5 7 】

その後、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御され、時点 T 6 において、第 2 移行画像 7 3 4 の表示が開始される。

その後、第 2 移行画像 7 3 4 の第 1 表示装置 7 0 における表示領域が大きくなると、時点 T 7 において、左装飾図柄 7 0 0 は遊技者に対して視認可能または視認容易である一方で、中装飾図柄 7 0 0 および右装飾図柄 7 0 0 は遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。また、このとき、変動画像 7 0 1 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。また、このとき、3 番目の保留画像 7 0 2 は、遊技者に対し

10

20

30

40

50

て視認可能または視認容易である。また、このとき、２番目の保留画像７０２の一部は、遊技者に対して視認可能または視認容易である一方で、２番目の保留画像７０２の他の一部は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。また、１番目の保留画像７０２は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。また、このとき、ステージ画像７０６の一部は遊技者に対して視認可能または視認容易である一方で、ステージ画像７０６の他の一部は遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。時点Ｔ７の状態は、図１８８（８）に示した状態である。

【２６５８】

その後、第２移行画像７３４が第１表示装置７０における全体に表示されると、時点Ｔ８において、３つの装飾図柄７００が遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。また、このとき、変動画像７０１が非表示になる。また、このとき、３つの保留画像７０２が、何れも、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。また、このとき、ステージ画像７０６の全体が、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。時点Ｔ８の状態は、図１８８（９）に示した状態である。

【２６５９】

その後、時点Ｔ９において、第２移行画像７３４が非表示になると、３つの装飾図柄７００は仮停止動作をしており、この３つの装飾図柄７００は、遊技者に対して視認容易である状態になる。また、ステージ画像７０６として、第６ステージに対応する背景が示されている。時点Ｔ９の状態は、図１８８（１２）に示した状態である。

その後、時点Ｔ１０において、特殊時短遊技状態における初回の変動演出が終了する。このとき、装飾図柄７００および小図柄７０４が確定停止する。時点Ｔ１０の状態は、図１８９（１３）に示した状態である。

【２６６０】

その後、遊技機１が通常遊技状態に制御されると、時点Ｔ１１において、第１移行画像７２８が非表示になり、４つの保留画像７０２が、視認容易である状態になる。この４つの保留画像７０２には、時点Ｔ８では何れも視認困難または視認不能になっていた保留画像７０２が含まれる。また、このとき、保留画像７０２は、動作演出を実行する。時点Ｔ１１の状態は、図１９１（２９）に示した状態である。

その後、時点Ｔ１２において、次の変動演出が開始される。時点Ｔ１２の状態は、図１９２（３０）に示した状態である。

【２６６１】

以上の通り、本実施形態では、主制御基板１１０は、第１モードと、第１モードとは異なる第２モードとに制御可能である。第１モードとしては、例えば、通常遊技状態が挙げられる。また、第２モードとしては、例えば、特殊時短遊技状態が挙げられる。そして、本実施形態では、演出制御基板１３０は、保留画像７０２が表示されているときに第２モードにおける初回の変動演出が開始される場合、初回の変動演出において、保留画像７０２の動作表示は視認困難または視認不能にしてから視認容易にせず、装飾図柄７００の動作表示は視認困難または視認不能にしてから視認容易にする。保留画像７０２の動作表示としては、例えば、動作演出における動作表示が挙げられる。また、装飾図柄７００の動作表示としては、例えば、変動動作や仮停止動作表示等が挙げられる。

この場合、特殊時短遊技状態における初回の変動演出の開始後においては、初回の変動演出の開始までに実行されていた保留画像７０２の演出が依然として遊技者に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの装飾図柄７００の動作表示を遊技者に着目させやすくすることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【２６６２】

また、本実施形態では、演出制御基板１３０は、保留画像７０２が表示されているときに第２モードにおける初回の変動演出が開始される場合、初回の変動演出の開始後に保留画像７０２を視認困難または視認不能にして、保留画像７０２を視認容易にする前に初回の変動演出の次の変動演出を開始可能である。

この場合、特殊時短遊技状態における初回の変動演出の次の変動演出の開始の際には、初回の変動演出の開始までに実行されていた保留画像 702 の演出が依然として遊技者に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの変動演出を遊技者に着目させやすくなることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2663】

また、本実施形態では、演出制御基板 130 は、保留画像 702 が表示されているときに第 2 モードにおける初回の変動演出が開始される場合、初回の変動演出において、保留画像 702 は視認困難または視認不能にしてから視認容易にせず、装飾図柄 700 は視認困難または視認不能にしてから視認容易にする。

10

この場合、特殊時短遊技状態における初回の変動演出の開始後においては、初回の変動演出の開始までに実行されていた保留画像 702 の演出が依然として遊技者に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの装飾図柄 700 を用いた演出を遊技者に着目させやすくなることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2664】

また、本実施形態では、演出制御基板 130 は、保留画像 702 が表示されているときに第 2 モードにおける初回の変動演出が開始される場合、初回の変動演出において、小図柄 704 は視認困難または視認不能にせず、保留画像 702 は視認困難または視認不能にする。

20

この場合、特殊時短遊技状態における初回の変動演出が開始されても初回の変動演出の開始までに実行されていた保留画像 702 の演出が依然として遊技者に着目されることを防止できる。一方で、小図柄 704 は視認可能または視認容易である状態が継続されるため、保留画像 702 が視認困難または視認不能である状態になった際にも変動演出が継続していることを遊技者に認識させ、特殊時短遊技状態ならではの変動演出を遊技者に着目させやすくなることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2665】

また、本実施形態では、演出制御基板 130 は、保留画像 702 が表示されているときに第 2 モードにおける初回の変動演出が開始される場合、初回の変動演出において、保留画像 702 を視認困難または視認不能にしてから視認容易にせず、保留画像 702 が表示されているときに特別演出が実行される場合、保留画像 702 を視認困難または視認不能にしてから視認容易にする。特別演出としては、例えば、SP リーチ演出や SPSP リーチ演出等が挙げられる。

30

この場合、特殊時短遊技状態における初回の変動演出が開始されても初回の変動演出の開始までに実行されていた保留画像 702 の演出が依然として遊技者に着目されることを防止できる。一方で、特別演出が実行される場合には、第 1 画像表示装置 70 において保留画像 702 の表示領域を含めた広い表示領域を用いて特別演出ならではの演出を実行することができるとともに、保留画像 702 を再び視認容易である状態にすることで、大当たり判定の権利が失われていないことを遊技者に認識させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

40

【2666】

また、本実施形態では、演出制御基板 130 は、保留画像 702 および変動画像 701 が表示されているときに第 2 モードにおける初回の変動演出が開始される場合、初回の変動演出において、保留画像 702 および変動画像 701 を視認困難または視認不能にしてから何れも視認容易にせず、保留画像 702 および変動画像 701 が表示されているときに特別演出が実行される場合、保留画像 702 および変動画像 701 を視認困難または視認不能にしてから保留画像 702 および変動画像 701 を何れも視認容易にする。

この場合、特殊時短遊技状態における初回の変動演出が開始されても初回の変動演出の開始までに実行されていた保留画像 702 の演出が依然として遊技者に着目されることを

50

防止できる。一方で、特別演出が実行される場合には、第1画像表示装置70において変動画像701および保留画像702の表示領域を含めた広い表示領域を用いて特別演出ならではの演出を実行することができるとともに、保留画像702を再び視認容易である状態にすることで、大当たり判定の権利が失われていないことを遊技者に認識させることができ、且つ、変動画像701を再び視認容易である状態にすることで、変動画像701および保留画像702が視認困難または視認不能である状態になっているときに次の変動演出が開始されていないことを遊技者に認識させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2667】

また、第2移行画像734の表示が開始されると、時間の経過にしたがって第2移行画像734の表示領域が徐々に大きくなることで、複数の保留画像702のうちの一部が遊技者に対して視認容易であり、他の一部が遊技者に対して視認不能である状態になる。そのため、第2移行画像734が表示されていない状態から第1画像表示装置70の全体に第2移行画像734が表示される状態に切り替わる構成に比べて、ステージ画像706が非表示になることの違和感を抑えつつ、保留画像702が存在していたことを遊技者に認識させやすくすることができる。

【2668】

また、第1画像表示装置70の表示領域の一部に第2移行画像734が表示されているときに、一の保留画像702の一部が遊技者に対して視認可能であり、この一の保留画像702の他の一部が遊技者に対して視認不能である状態になっている（図188（8）参照）そして、この状態において、この一の保留画像702による動作演出が実行されている。

この場合、保留画像702の一部のみが遊技者に対して視認可能である状態であっても、保留画像702の存在を遊技者に認識させやすくすることができる。

【2669】

また、第2移行画像734が表示されているときに第1始動口45に遊技球が入賞した場合、保留画像702は遊技者に対して視認困難または視認不能な状態であり、第1始動口45への入賞を報知する入賞音は出力されない。そのため、第2始動口47に遊技球が入賞しやすい特殊時短遊技状態において、第1始動口45に遊技球が入賞したことが遊技者に過度に意識されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの演出を遊技者に着目させることができる。

【2670】

また、本実施形態では、特殊時短遊技状態が発生する可能性がある時期を示唆する示唆演出（実行回数画像705の表示、到達残回数画像708の表示、カウントダウン画像732の表示等）を実行可能であり、大当たりとなる場合には、事前に大当たりとなることが確定する示唆演出（虹色の保留画像702の表示等の先読み演出や大当たり予告演出）を実行可能である一方、特殊時短遊技状態となる場合には、事前（2変動以上前）に特殊時短遊技状態となることが確定する示唆演出（先読み演出）を実行しない。そのため、特殊時短遊技状態となることが確定する示唆演出が実行されたにも拘わらず、特殊時短遊技状態が発生しないといった不都合が発生することを防止する一方で、大当たりの確定演出によって遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2671】

また、特殊時短遊技状態が発生する可能性がある時期を示唆する特定の示唆演出（カウントダウン画像732の表示）を実行可能であり、通常遊技状態の第1期間（カウントダウン画像732表示の開始前）においては、特定の示唆演出の実行確率よりも大当たりとなることが確定する示唆演出（虹色の保留画像702の表示等）の実行確率が高く、通常遊技状態の第2期間（カウントダウン画像732表示の開始後）においては、大当たりとなることが確定する示唆演出の実行確率よりも特定の示唆演出の実行確率が高い。ここで、「特定の示唆演出の実行確率よりも大当たりとなることが確定する示唆演出の実行確率が高い」ことには、特定の示唆演出が実行されない（0%）ことも含まれる。また、「大

10

20

30

40

50

当たりとなることが確定する示唆演出の実行確率よりも特定の示唆演出の実行確率が高い」ことには、特定の示唆演出が必ず実行される（１００％）ことも含まれる。

【２６７２】

なお、変動演出例９では、遊技機１が特殊時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合に、遊技機１が通常時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合と同じ第５ステージに設定されることを説明したが、これに限定されない。遊技機１が特殊時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合に、第１ステージに制御されてもよい。すなわち、複数の演出モードに設定可能であり、通常時短遊技状態の終了に基づき設定される演出モードと、特殊時短遊技状態の終了に基づき設定される演出モードとを異ならせることが可能である。この場合、時短の種類によって時短終了時の演出バリエーションを増やすことで、演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【２６７３】

また、上記の通り、通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態の何れか一方が終了する場合は、終了後専用モード（第５ステージ）に移行した後に通常モード（第１ステージ）に移行する。

遊技機１が特殊時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合に、第１ステージに制御される場合であっても、第５ステージに制御された場合と同じ表示位置に、左打ち画像７３０が表示されてもよい。すなわち、通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態の何れか一方から終了後専用モード（第５ステージ）に移行した場合の左打ち報知と、通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態の何れか他方から通常モード（第１ステージ）に移行した場合の左打ち報知とは、同一の報知態様で実行される。

20

通常時短遊技状態が終了する場合には、リザルト表示（結果画像７２９の表示）の実行後に終了後専用モード（第５ステージ）に移行し、特殊時短遊技状態が終了する場合にはリザルト表示を実行せずに通常モード（第１ステージ）に移行する。

また、第５実施形態において、通常時短遊技状態は、変動回数が規定回数に到達した場合、又は、小当たり回数が規定回数（１回も含む）に到達した場合に終了（通常遊技状態に移行）させることが可能であることを説明した。ここで、特殊時短遊技状態においても、小当たり回数が規定回数（１回も含む）に到達した場合に終了（通常遊技状態に移行）させてもよい。さらに、特殊時短遊技状態において変動回数が規定回数に到達したことに基づき通常遊技状態に制御される場合には第５ステージに移行し、特殊時短遊技状態において小当たり回数が規定回数に到達したことに基づく通常遊技状態に制御される場合には第１ステージに移行してもよい。すなわち、時短回数での特殊時短遊技状態終了と、小当たり回数での特殊時短遊技状態終了とで異なる演出モードに移行してもよい。

30

【２６７４】

また、遊技機１が通常時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合、および特殊時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合の何れにおいても、第２始動口４７への入賞についての保留（残保留）に基づく変動演出の終了後に左打ち画像７３０が表示されることを説明したが、これに限定されない。遊技機１が通常時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合には、第２始動口４７への入賞についての保留（残保留）に基づく変動演出の終了前であっても、左打ち画像７３０が表示されてもよい。すなわち、第１時短（例えば特殊時短遊技状態）が終了する場合は、時短終了から所定期間が経過（残保留を消化）した後に所定の左打ち報知（左打ち画像７３０の表示、左打ちの音声報知）を実行可能であり、第２時短（通常時短遊技状態）が終了する場合は、時短終了から所定期間が経過（残保留を消化）する前に所定の左打ち報知（左打ち画像７３０の表示、左打ちの音声報知）を実行可能である。この場合、時短の種類によって左打ち報知を行うタイミングが変化することで、遊技性に変化を与えることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

また、遊技機１が特殊時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合には、第２始動口４７への入賞についての保留（残保留）に基づく変動演出の終了前であっても、左打ち画像７３０が表示されてもよい。

50

【2675】

また、遊技機1が時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合において、通常遊技状態に制御されてから第2始動口47への入賞についての保留（残保留）に基づく変動演出の終了するまで左打ち画像730が表示される場合、第2始動口47への入賞についての保留（残保留）に基づく変動演出の実行回数によって、左打ち画像730の表示期間が異なる。すなわち、通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態の何れか一方が終了する場合は、左打ち報知を行う所定期間の長さが変化（残保留数に応じて変化）する。

また、通常時短遊技状態又は特殊時短遊技状態の何れか一方が終了する場合は、終了後が客待ち状態であっても左打ち報知を行ってもよい。また、通常時短遊技状態又は特殊時短遊技状態の何れか一方が終了する場合は、終了後が客待ち状態になると左打ち報知の実行が待機され、変動表示が開始されると左打ち報知を行ってもよい。

10

また、通常時短遊技状態の終了後の左打ち報知と、特殊時短遊技状態の終了後の左打ち報知は同一の報知態様（報知画像、報知期間）で実行されてもよい。

【2676】

また、遊技機1が特殊時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合には、第2始動口47への入賞についての保留（残保留）に基づく変動演出の終了後に左打ち画像730が表示され、遊技機1が通常時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合には、通常遊技状態に制御された時点（通常時短遊技状態における最終回の変動が停止した時点）で左打ち画像730が表示される構成を採用する場合について考える。この場合、遊技機1が特殊時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合には、残保留の数によって左打ち画像730の表示タイミングが異なるのに対し、遊技機1が特殊時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合には、左打ち画像730の表示タイミングは変わらない。すなわち、第1時短（例えば特殊時短遊技状態）が終了する場合は、複数のタイミングの何れかのタイミング（残保留数に応じたタイミング）で所定の左打ち報知（左打ち画像730の表示、左打ちの音声報知）を実行可能であり、第2時短（例えば通常時短遊技状態）が終了する場合は、1のタイミング（停止時間経過直後）で所定の左打ち報知（左打ち画像730の表示、左打ちの音声報知）を実行可能である。そのため、時短の種類によって左打ち報知を行うタイミングが変化することで、遊技性に変化を与えることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【2677】

また、通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態の何れか一方が終了する場合は、左打ち報知の実行タイミングが時短終了時の第1始動口45への入賞についての残保留数によって変化しないが、時短終了時の第2始動口47への入賞についての残保留数によって変化する。

30

また、通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態の何れか一方が終了する場合の左打ち報知は、実行されるタイミングに拘わらず同一の報知態様で実行される。

また、通常時短遊技状態の終了後の左打ち報知と、特殊時短遊技状態の終了後の左打ち報知は同一の報知態様で実行される。

【2678】

また、時短（例えば特殊時短遊技状態）が終了する場合は、時短終了から所定期間が経過（残保留を消化）した後に所定の左打ち報知（左打ち画像730の表示、左打ちの音声報知）を実行可能であり、時短終了から所定の左打ち報知が実行されるまでの間は、通常遊技状態に対応する所定の予告演出（先読み予告演出、大当たり予告演出）の実行が制限される。そのため、有利期間が終了した余韻に浸らせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【2679】

また、複数の演出モード（ステージ、先読み演出が可能なモード）に設定可能であり、時短（例えば特殊時短遊技状態）が終了する場合は、時短終了から所定期間が経過（残保留を消化）した後に所定の左打ち報知（左打ち画像730の表示、左打ちの音声報知）を実行可能であり、時短終了から所定の左打ち報知が実行されるまでの間は、所定の演出モ

50

ード（第1ステージ等の特定ステージ、先読み演出が可能なモード）を設定することが制限される。そのため、有利期間が終了した余韻に浸らせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2680】

また、遊技機1が時短遊技状態（通常時短遊技状態、特殊時短遊技状態）から通常遊技状態に制御される場合には、第2始動口47への入賞についての保留（残保留）に基づく変動演出の終了後に左打ち画像730が表示される構成を採用する場合について考える。この場合、残保留の数によって、左打ち画像730が表示されるまでに実行される変動演出の回数が異なる。すなわち、通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態の何れか一方が終了する場合は、左打ち報知を行うまでの変動表示の回数が増加する。

10

【2681】

また、規定回数到達の際（特殊時短遊技状態突入の際）には、第1所定画像（第2移行画像734等）が出現して装飾図柄700が隠れ、再び装飾図柄700が出現する第1演出を行う。また、規定回数以外の通常状態では、ハズレ変動の場合に、図柄の変動中に第2所定画像（第1前面画像707、第2前面画像709等）が出現して装飾図柄700が隠れ（視認困難又は視認不可にし）、再び装飾図柄700が出現する第2演出を行う。そして、第1演出が行われる場合は、特殊時短遊技状態に移行する。

この場合、規定回数到達の際には第1所定画像を表示して図柄を隠すことで特別なモード（特殊時短遊技状態）への移行を遊技者に期待させ、興趣性を向上することができる。また、規定回数以外でも別の第2所定画像を表示して図柄を隠すことで、特別な演出（大当たり）を遊技者に期待させることができる。図柄をいきなり隠すことで意外性を持たせ、遊技者をドキドキさせることができる。図柄を隠すという共通の事象が発生するものの、異なる演出、状態に発展する。これにより、演出のバリエーションを多様化することができ、興趣性を向上することができる。

20

【2682】

また、第1所定画像の表示中も第2所定画像の表示中も、小図柄704（変動報知LED59含む）は継続して表示される。

この場合、装飾図柄700が隠れているときでも小図柄704を表示することで、特別図柄の変動状態を確認することができる。

【2683】

また、第1所定画像の表示時間と第2所定画像の表示時間とは異なる。より具体的には、第2所定画像の表示時間よりも、第1所定画像の表示時間の方が長い。

この場合、第1所定画像の表示時間を長くすることで、特殊時短遊技状態に突入する際の特別な演出を印象付け、遊技者の期待を高めることができる。また、第2所定画像の表示時間を短くすることで遊技者が過度な期待を抱かないようにすることができる。

30

【2684】

また、第1所定画像は装飾図柄700の変動開始又は変動停止タイミングで出現し、第2所定画像は装飾図柄700のスクロール表示中に出現する。

この場合、装飾図柄700の変動開始又は変動停止タイミングで第1所定画像を出現させることで、変動時間が短い場合でも第1所定画像を表示する時間を十分に確保することができる。また、装飾図柄700のスクロール表示中に第2所定画像を出現させることで、スクロール中の興趣性を向上することができる。

40

【2685】

また、第1演出が行われる場合は演出モードが第1演出モード（例えば第1ステージ、通常遊技状態）から第2演出モード（第6ステージ、特殊時短遊技状態）に切り替わるが、第2演出が行われても第2演出モードに切り替わらない。

この場合、第1演出の実行により演出モードが切り替わるため、第1演出に特別な価値を与えることができ、興趣性を向上させることができる。第1演出の実行により演出モードの切り替えをスムーズに行うことができる。

【2686】

50

また、第 1 演出が行われる場合は右打ち報知が行われるが、第 2 演出が行われても右打ち報知は行われない。

この場合、第 1 演出の実行により右打ち報知が行われるため、第 1 演出によって右打ちの準備を行うことができる。

【2687】

また、第 1 所定画像と装飾図柄 700 とが同時に表示されるときがあり、第 2 所定画像と装飾図柄 700 とが同時に表示されるときがある。

この場合、徐々に装飾図柄 700 が消え、徐々に再出現するため画面の切り替えを違和感なくスムーズに行うことができる。

【2688】

また、第 2 演出は、時短遊技状態においては実行されない。すなわち、第 2 演出の実行割合は、第 2 遊技状態（時短遊技状態）のときよりも第 1 遊技状態（通常遊技状態）のときの方が高い。この場合、通常遊技状態では比較的高い確率で第 2 演出が実行されるため、遊技者を飽きさせないようにすることができる。また、時短遊技状態では第 2 演出の実行確率が低いため、余計な演出を行わずに期待度の高い変動まで次々と変動を繰り返すことができる。

なお、時短遊技状態のときよりも通常遊技状態のときの方が第 2 演出の実行割合が高ければ、時短遊技状態において第 2 演出が実行されてもよい。

【2689】

また、第 1 演出を示唆する示唆演出（実行回数画像 705 の表示、到達残回数画像 708 の表示、カウントダウン画像 732 の表示）を実行可能であり、示唆演出の実行確率は、第 2 演出を示唆する演出の実行確率よりも高い。なお、「示唆演出の実行確率は、第 2 演出を示唆する演出の実行確率よりも高い」ことには、第 2 演出を示唆する演出が実行されない（0%）ことも含まれる。

この場合、第 1 演出が実行される場合は示唆演出が実行されるため、第 1 演出への期待を高めることができる。また、第 2 演出が実行される場合は、第 2 演出を示唆する演出は行われ難いため、過剰な演出を防止し、過度な期待を持たせないようにすることができる。

【2690】

また、第 1 所定画像が出現する前と後とで（特殊時短遊技状態に突入する前と後とで）、装飾図柄 700 の態様が異なる。

また、変動演出例 9 では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出において第 1 所定画像が表示された。ここで、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりまたはリーチ演出が実行される変動演出においては、第 1 所定画像が表示されなくてもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりまたはリーチ演出が実行される変動演出であっても、第 1 所定画像が表示されてもよい。

【2691】

また、変動演出例 4 では、第 1 アイキャッチ画像 715 が表示されることを説明した。ここで、第 1 アイキャッチ画像 715 は、時短遊技状態において表示されなくてもよい。すなわち、規定回数到達の際（特殊時短遊技状態突入の際）には、第 1 所定画像（第 2 移行画像 734 等）が出現して装飾図柄 700 が隠れ、再び装飾図柄 700 が出現する第 1 演出を行う。また、規定回数以外の通常遊技状態では、SPリーチ演出の実行後、第 2 所定画像（第 1 アイキャッチ画像 715）が出現して装飾図柄 700 が隠れ、再び第 1 アイキャッチ画像 715 が出現する第 2 演出を行う。そして、第 2 演出の実行割合は、時短遊技状態よりも通常遊技状態のときの方が高い。

この場合、規定回数到達の際には第 1 所定画像を表示して装飾図柄 700 を隠すことで特別なモード（特殊時短遊技状態）への移行を遊技者に期待させ、興趣性を向上することができる。また、規定回数以外でもリーチハズレで第 2 所定画像を表示して装飾図柄 700 を隠すことで、リーチハズレとなったときの落胆を軽減することができる。

なお、時短遊技状態よりも通常遊技状態のときの方が第 2 演出の実行割合が高ければ、

10

20

30

40

50

時短遊技状態において第2演出が実行されてもよい。

【2692】

また、所定条件（規定回数到達）が満たされる場合でも、リーチ変動パターンが選択された場合には、第1アイキャッチ画像715が表示されてもよい。すなわち、規定回数目の変動でリーチ変動パターンが選択された場合、リーチ変動パターンに応じてリーチ演出が行われ、リーチハズレとなって第2所定画像が表示される。

この場合、所定条件が満たされる場合（規定回数目の変動）でも、リーチ変動パターンが選択されれば、第2所定画像を表示することで、リーチハズレとなったときの落胆を軽減することができる。

【2693】

また、特定演出（リーチ演出）を実行可能であり、ハズレと判定された場合に、特定演出を実行してから第2所定画像を表示してハズレ図柄を停止させ、大当たりと判定された場合に、特定演出を実行してから第2所定画像を表示することなく大当たり図柄を停止させる。

この場合、大当たりの場合はすぐにゾロ目の装飾図柄700を表示して遊技者を満足させることができ、ハズレの場合は第2所定画像を表示することで遊技者の落胆を軽減するとともに、さらに別の演出に発展するかもしれないという期待を抱かせることができる。

【2694】

また、第2移行画像734が表示されているとき、第1アイキャッチ画像715が表示されているとき、および、特殊時短遊技状態において、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第2態様であることを説明したが、これに限定されない。第2移行画像734が表示されているときと、第1アイキャッチ画像715が表示されているときと、特殊時短遊技状態とで、それぞれ、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cの発光態様が異なってもよい。すなわち、第1所定画像の表示期間中はランプが第1特定態様で発光し、第2所定画像の表示期間中はランプが第2特定態様で発光し、第2遊技状態（特殊時短遊技状態）中はランプが第3特定態様で発光する。

この場合、ランプの発光態様で、時短突入するか否かを判断することができる。

【2695】

また、第1所定画像は変動開始から第1時間で出現し、第2所定画像は変動開始から第1時間よりも長い第2時間で出現する。

この場合、第1所定画像は図柄の変動開始後短時間で出現するため、規定回数目の変動の変動時間が短くても第1所定画像を表示することができる。また、第2所定画像は変動開始後、比較的長時間が経過した後に出現するため、遊技者の期待を高めることができる。

【2696】

（変動演出例10）

図195乃至図198は、演出制御部130mが第1画像表示装置70を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図195乃至図198を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例10）を説明する。変動演出例10には、3回の変動演出が含まれる。この3回の変動演出のうちの初回の変動演出は、通常遊技状態における第1始動口45への入賞に基づく変動演出である。また、3回の変動演出のうちの2回目の変動演出は、特殊時短遊技状態における第1始動口45への入賞に基づく変動演出である。また、3回の変動演出のうちの3回目の変動演出は、特殊時短遊技状態における第2始動口47への入賞に基づく変動演出である。

また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することができる。

【2697】

まず、図195（1）に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い演

10

20

30

40

50

出制御部 130mによって、第1画像表示装置70において装飾図柄700および小図柄704が確定停止されている。また、このとき、1つの保留画像702が表示されている。また、このとき、第1始動口45の保留数表示703には、「1」が表示されている。また、実行回数画像705には「499 GAME」のテキストが表示され、到達残回数画像708には「あと1」のテキストが表示されている。また、ステージ画像706として、第1ステージに対応する背景が表示されている。また、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第2態様である。また、図示を省略するが、音声出力装置9からは、前回の変動演出に応じたBGMが継続して出力されている。

【2698】

次に、図195(2)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、第1始動口45の保留数表示703が「0」に切り替わる。また、このとき、カウントダウン画像732である「1」が表示される。

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図195(3)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「421」が確定停止する。また、このとき、実行回数画像705の表示内容が「500 GAME」に更新され、到達残回数画像708の表示内容が「あと0」に更新される。また、このとき、遊技機1は、特殊時短遊技状態に制御される。また、遊技機1が特殊時短遊技状態に制御されると、第2右打ち画像725が表示される。一方で、ステージ画像706としては、依然として、第1ステージに対応する背景が表示されている。また、このとき、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cが、何れも、第2態様から第1態様に切り替わる。

【2699】

そして、特別図柄が変動停止してから第1始動口45に遊技球が入賞することなく所定時間が経過すると、図195(4)に示すように、調整画像716およびメニュー画像717が表示される。この所定時間は、例えば、20秒である。また、このとき、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第1態様から第5態様に切り替わる。また、図示を省略するが、このとき、音声出力装置9からは、前回の変動演出に応じたBGMが、変動演出の実行中よりも小さい音量により出力されている。

【2700】

さらに、調整画像716およびメニュー画像717が表示されてから第1始動口45に遊技球が入賞することなく所定時間が経過すると、図195(5)に示すように、客待ち画像710が表示される。この所定時間は、例えば、60秒である。また、このとき、装飾図柄700、小図柄704、実行回数画像705、ステージ画像706、および到達残回数画像708は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。一方で、保留数表示703および第2右打ち画像725は、遊技者に対して視認容易である状態を継続している。また、このとき、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cが、何れも、第5態様から第8態様に切り替わる。第8態様は、紫色に点灯する発光の態様であって、第1態様乃至第7態様の何れとも異なる態様である。また、このとき、音声出力装置9から、特殊時短遊技状態であることを報知する報知音が出力される。一例を挙げると、音声出力装置9から、報知音として、「特殊時短遊技状態になりました」という音声が続り返し出力される。

【2701】

次に、第1始動口45に遊技球が入賞すると、図195(6)に示すように、音声出力装置9による音の出力の態様が変化する。一例を挙げると、音声出力装置9から、遊技機1が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が出力される。この効果音は、上述した、特殊時短遊技状態であることを報知する報知音とは異なる音である。また、このとき、装飾図柄700、小図柄704、実行回数画像705、ステージ画像706、および到達残回数画像708は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態を継続している

10

20

30

40

50

。また、このとき、トップランプ 10 b、盤ランプ 74 b、可動部材ランプ 74 c、およびボタンランプ 17 c は、何れも、第 8 態様である状態を継続している。

【2702】

次に、図 196 (7) に示すように、トップランプ 10 b、盤ランプ 74 b、可動部材ランプ 74 c、およびボタンランプ 17 c が、何れも、第 8 態様から第 2 態様に切り替わる。また、このとき、装飾図柄 700、小図柄 704、実行回数画像 705、ステージ画像 706、および到達残回数画像 708 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態を継続している。また、このとき、音声出力装置 9 からは、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が出力され続けている。

【2703】

次に、図 196 (8) に示すように、客待ち画像 710 の非表示演出が実行される。非表示演出は、時間の経過にしたがって画像の透過度を高くして、最終的には画像を非表示にする演出である。図示の例では、客待ち画像 710 の非表示演出が開始されたことにより、客待ち画像 710 の透過度が高くなっている。そして、客待ち画像 710 の透過度が高くなることで、装飾図柄 700、小図柄 704、実行回数画像 705、ステージ画像 706、および到達残回数画像 708 は、遊技者に対して視認容易ではないものの、遊技者に対して視認可能である状態になる。一方で、このとき、変動画像 701 および保留画像 702 の何れも表示されていない。また、このとき、音声出力装置 9 からは、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が出力され続けている。

【2704】

次に、図 196 (9) に示すように、客待ち画像 710 の非表示演出が進行し、客待ち画像 710 の透過度がさらに高くなる。また、このとき、特別図柄の変動表示開始に伴い、装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。このとき、装飾図柄 700 の変動開始時動作が開始され、小図柄 704 は高速で変動表示される。また、このとき、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「1」が表示される。また、このとき、保留画像 702 の表示が開始される。ここで、段階表示演出は実行されず、第 1 画像表示装置 70 には、通常表示態様の保留画像 702 が完成表示態様により表示されている。また、装飾図柄 700、保留画像 702、小図柄 704、実行回数画像 705、ステージ画像 706、および到達残回数画像 708 は、遊技者に対して視認容易ではないものの、遊技者に対して視認可能な状態である。また、このとき、音声出力装置 9 からは、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が出力され続けている。

【2705】

次に、図 196 (10) に示すように、客待ち画像 710 の非表示演出が終了し、客待ち画像 710 が非表示になる。これにより、装飾図柄 700、保留画像 702、小図柄 704、実行回数画像 705、ステージ画像 706、および到達残回数画像 708 は、遊技者に対して視認容易である状態になる。また、このとき、変動開始時動作が進行している。また、このとき、音声出力装置 9 からは、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が出力され続けている。

【2706】

次に、図 196 (11) に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄 700 の変動が高速になる。また、保留画像 702 が変動台座 701 P に移動するとともに拡大することで、変動画像 701 が表示される。また、このとき、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 が「0」に切り替わる。また、このとき、カウントダウン画像 732 である「0」が表示される。また、このときには、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力されなくなる。

【2707】

次に、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することに伴い、図 196 (12) に示すように、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「1」が表示される。また、このとき、段階表示演出が開始され、1 番目の保留台座 702 P から上方に離れた位置に、保留画像 702 が未完成表示態様により表示される。また、このとき、音声出力装置 9 からの入賞音の出力

10

20

30

40

50

が開始される。

次に、図197(13)に示すように、段階表示演出が完了し、1番目の保留台座702Pに、通常表示態様の保留画像702が完成表示態様により表示される。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像702の動作演出が開始される。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

【2708】

次に、図197(14)に示すように、特殊時短開始画像733が表示される。この特殊時短開始画像733の表示時間は、例えば、3秒である。

次に、図197(15)に示すように、第2移行画像734の表示が開始される。より具体的には、第1画像表示装置70の表示領域の一部に、第2移行画像734が表示される。このとき、第1画像表示装置70のうちの、第2移行画像734が表示されていない領域において、高速変動中である左装飾図柄700、実行回数画像705、および到達残回数画像708が、遊技者に対して視認可能である状態を継続している。また、ステージ画像706は、第2移行画像734と重なっていない部分が遊技者に対して視認可能であり、第2移行画像734と重なっている部分が遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。また、中装飾図柄700、右装飾図柄700、変動画像701、および保留画像702は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。また、第1画像表示装置70のうちの、第2移行画像734が表示されている領域において、保留数表示703、小図柄704、および第2右打ち画像725は、遊技者に対して視認可能または視認容易である状態を継続する。

【2709】

次に、図197(16)に示すように、第1画像表示装置70の全面に第2移行画像734が表示される。このとき、左装飾図柄700、実行回数画像705、および到達残回数画像708も、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。

次に、図197(17)に示すように、第1始動口45に遊技球が入賞することに伴い、第1始動口45の保留数表示703に「2」が表示される。一方で、保留画像702は、遊技者に対して視認困難または視認不能である。また、このとき、入賞音は出力されない。

【2710】

次に、図197(18)に示すように、特殊時短選択画像735が表示される。図示の例では、特殊時短選択画像735において、「a」のモードにカーソルが合わせられている。

次に、図198(19)に示すように、モード開始画像736が表示される。また、このとき、第2始動口47に遊技球が入賞することに伴い、第2始動口47の保留数表示703に「1」が表示される。一方で、保留画像702は、遊技者に対して視認困難または視認不能である。また、このとき、第2始動口47への入賞を報知する入賞音が、音声出力装置9から出力される。

【2711】

次に、図198(20)に示すように、第2移行画像734およびモード開始画像736が非表示になり、第1画像表示装置70には、装飾性の低い装飾図柄700である「125」が仮停止している。また、このとき、ステージ画像706として、第6ステージに対応する背景が示されている。また、このとき、第3右打ち画像737および特殊時短残回数画像738が表示されている。また、第1始動口45の保留数表示703に「2」が示され、第2始動口47の保留数表示703に「1」が示されている。また、1つの通常表示態様の保留画像702が、完成表示態様により表示されている。一方で、変動画像701は表示されていない。

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図198(21)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「125」が確定停止する。

【2712】

次に、図 198 (22) に示すように、特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。また、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 が「0」に切り替わる。また、1 番目の保留画像 702 が変動台座 701P に移動するとともに拡大することで、変動画像 701 が表示される。図示を省略するが、その後、特別図柄の停止表示に伴い、装飾図柄 700 および小図柄 704 が確定停止し、変動画像 701 が非表示になる。

【2713】

図 199 は、変動演出例 10 における各演出の説明図である。

図 199 に示すように、変動演出例 10 の時点 T1 において、客待ち画像 710 が表示される。このとき、装飾図柄 700 および小図柄 704 は、遊技者に対して視認困難または視認不能な状態である。また、このとき、保留画像 702 は、表示されていない。また、このとき、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも、第 8 態様である。また、このとき、特殊時短遊技状態であることを報知する報知音が音声出力装置 9 から出力される。時点 T1 の状態は、図 195 (5) に示した状態である。

【2714】

その後、時点 T2 において、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞する。

その後、時点 T3 において、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音の音声出力装置 9 からの出力が開始される。すなわち、音声出力装置 9 から出力される音が、報知音から効果音に切り替わる。時点 T3 の状態は、図 195 (6) に示した状態である。

その後、時点 T4 において、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c が、第 8 態様から第 2 態様に切り替わる。時点 T4 の状態は、図 196 (7) に示した状態である。

【2715】

その後、時点 T5 において、客待ち画像 710 の非表示演出が開始される。このとき、装飾図柄 700 および小図柄 704 は、遊技者に対して視認可能である状態になる。一方で、保留画像 702 は表示されていない。時点 T5 の状態は、図 196 (8) に示した状態である。

その後、時点 T6 において、変動演出が開始される。このとき、装飾図柄 700 の変動は低速であり、小図柄 704 の変動は高速である。また、このとき、保留画像 702 の表示が開始され、保留画像 702 は、遊技者に対して視認可能である状態になる。また、このとき、保留画像 702 は、完成表示態様により表示される。また、このとき、保留画像 702 の動作演出が開始される。時点 T6 の状態は、図 196 (9) に示した状態である。

【2716】

その後、時点 T7 において、客待ち画像 710 の非表示演出が終了する。このとき、装飾図柄 700、保留画像 702、および小図柄 704 は、何れも、遊技者に対して視認容易である状態になる。時点 T7 の状態は、図 196 (10) に示した状態である。

その後、時点 T8 において、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力されなくなる。

その後、時点 T9 において、装飾図柄 700 の変動が高速になる。また、このとき、保留画像 702 が、変動台座 701P に移動する。時点 T9 の状態は、図 196 (11) に示した状態である。

【2717】

このように、保留画像 702 (変動画像 701) を表示可能であり、第 1 所定画像 (第 2 移行画像 734) の表示中は第 1 始動口 45 への入賞に基づく保留画像 702 (変動画像 701) は非表示にされ、装飾図柄 700 の出現とともに第 2 始動口 47 への入賞に基づく保留画像 702 (変動画像 701) も表示され、第 2 所定画像 (第 1 前面画像 707、第 2 前面画像 709) の表示中は保留画像 702 (変動画像 701) は表示される。

この場合、第1所定画像の表示中は装飾図柄700も保留画像702（変動画像701）も非表示になるため、第1所定画像により注目させることができる。また、遊技状態の移行を伴うため、保留画像702（変動画像701）を非表示にすることで、異なる遊技状態への移行に伴って別の保留画像702（変動画像701）にスムーズに切り替えることができる。また、第2所定画像の表示中は、装飾図柄700は非表示となる一方で保留画像702（変動画像701）は表示されるため、現在の状態（変動中か、保留がいくつあるか等）を遊技者に認識させることができる。

【2718】

また、保留画像702（変動画像701）を表示可能であり、第1所定画像（第2移行画像734）の表示中は保留画像702（変動画像701）は非表示にされ、装飾図柄700の出現とともに別の保留画像702（変動画像701）も表示され、第2所定画像（第1アイキャッチ画像715）の表示中は保留画像702（変動画像701）は非表示され、装飾図柄700の出現とともに保留画像702（変動画像701）も再表示される。

この場合、第1所定画像の表示中は装飾図柄700も保留画像702（変動画像701）も表示になるため、第1所定画像により注目させることができる。また、遊技状態の移行を伴うため、保留画像702（変動画像701）を非表示にすることで、異なる遊技状態で別の保留画像702（変動画像701）スムーズに切り替えることができる。また、第2所定画像の表示中も、保留画像702（変動画像701）を非表示にすることで、リーチハズレから次の画面への切り替えをスムーズに行うことができる。

【2719】

（変動演出例11）

図200乃至図202は、演出制御部130mが第1画像表示装置70を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図200乃至図202を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例11）を説明する。変動演出例11は、特殊時短遊技状態における第1始動口45への入賞に基づく装飾図柄700の変動演出例である。

また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2720】

まず、図200（1）に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い演出制御部130mによって、第1画像表示装置70において装飾図柄700および小図柄704が確定停止されている。また、実行回数画像705には「500GAME」のテキストが示され、到達残回数画像708には「あと0」のテキストが示されている。また、ステージ画像706として、第1ステージに対応する背景が示されている。また、遊技機1の遊技状態は、特殊時短遊技状態であり、第2右打ち画像725が表示されている。また、このとき、調整画像716およびメニュー画像717が表示されている。また、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第5態様である。また、このとき、音声出力装置9からは、前回の変動演出に応じたBGMが、変動演出の実行中よりも小さい音量により出力されている。図200（1）に示した状態は、図195（4）に示した状態と同じ状態である。

【2721】

次に、第1始動口45に遊技球が入賞すると、図200（2）に示すように、遊技機1が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音の音声出力装置9からの出力が開始される。また、このとき、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも第5態様である状態を継続している。

次に、図200（3）に示すように、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cが、何れも、第5態様から第2態様に切り替わる。また、このとき、遊技機1が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置9から出力され続けている。

【2722】

次に、図 200 (4) に示すように、調整画像 716 およびメニュー画像 717 の非表示演出が開始される。図示の例では、非表示演出が開始されたことにより、調整画像 716 およびメニュー画像 717 の透過度が高くなっている。そして、調整画像 716 の透過度が高くなることで、中装飾図柄 700 および右装飾図柄 700 のうちの調整画像 716 と重なっている部分は、遊技者に対して視認容易ではないものの、遊技者に対して視認可能である状態になる。また、このとき、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力され続けている。

【2723】

次に、図 200 (5) に示すように、調整画像 716 およびメニュー画像 717 の非表示演出が終了し、調整画像 716 およびメニュー画像 717 が非表示になる。これにより、中装飾図柄 700 および右装飾図柄 700 は、全体が、遊技者に対して視認容易である状態になる。また、このとき、特別図柄の変動表示開始に伴い、装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。このとき、装飾図柄 700 の変動開始時動作が開始され、小図柄 704 は高速で変動表示される。また、このとき、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「1」が表示される。また、このとき、保留画像 702 の表示が開始される。一方で、段階表示演出は実行されず、第 1 画像表示装置 70 には、通常表示態様の保留画像 702 が完成表示態様により表示されている。この保留画像 702 は、遊技者に対して視認容易な状態である。また、このとき、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力され続けている。

【2724】

次に、図 200 (6) に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄 700 の変動が高速になる。また、保留画像 702 が変動台座 701P に移動するとともに拡大することで、変動画像 701 が表示される。また、このとき、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 が「0」に切り替わる。また、このとき、カウントダウン画像 732 である「0」が表示される。また、このときには、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力されなくなる。

【2725】

次に、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することに伴い、図 201 (7) に示すように、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「1」が表示される。また、このとき、段階表示演出が開始され、1 番目の保留台座 702P から上方に離れた位置に、保留画像 702 が未完成表示態様により表示される。また、このとき、音声出力装置 9 からの入賞音の出力が開始される。

次に、図 201 (8) に示すように、段階表示演出が完了し、1 番目の保留台座 702P に、通常表示態様の保留画像 702 が完成表示態様により表示される。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像 702 の動作演出が開始される。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

【2726】

次に、図 201 (9) に示すように、特殊時短開始画像 733 が表示される。

次に、図 201 (10) に示すように、第 2 移行画像 734 の表示が開始される。より具体的には、第 1 画像表示装置 70 の表示領域の一部に、第 2 移行画像 734 が表示される。

次に、図 201 (11) に示すように、第 1 画像表示装置 70 の全体に第 2 移行画像 734 が表示される。

【2727】

次に、図 201 (12) に示すように、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することに伴い、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「2」が表示される。一方で、保留画像 702 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である。また、このとき、第 1 始動口 45 への入賞を報知する入賞音は出力されない。

次に、図 202 (13) に示すように、特殊時短選択画像 735 が表示される。図示の

例では、特殊時短選択画像 735 において、「a」のモードにカーソルが合わせられている。

【2728】

次に、図 202 (14) に示すように、モード開始画像 736 が表示される。また、このとき、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞することに伴い、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「1」が表示される。一方で、保留画像 702 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である。また、このとき、第 2 始動口 47 への入賞を報知する入賞音が、音声出力装置 9 から出力される。

【2729】

次に、図 202 (15) に示すように、第 2 移行画像 734 およびモード開始画像 736 が非表示になり、第 1 画像表示装置 70 には、装飾性の低い装飾図柄 700 である「125」が仮停止している。また、このとき、ステージ画像 706 として、第 6 ステージに対応する背景が表示されている。また、このとき、第 3 右打ち画像 737 および特殊時短残回数画像 738 が表示されている。図示の例では、特殊時短残回数画像 738 には、「749」のテキストが示されている。また、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「2」が示され、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「1」が示されている。また、1つの保留画像 702 が表示されている。一方で、変動画像 701 は表示されていない。

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図 202 (16) に示すように、3つの装飾図柄 700 および小図柄 704 である「125」が確定停止する。

【2730】

以上の通り、本実施形態では、演出制御基板 130 は、第 2 モードにおいては、特別演出の開始以前に、特定画像を表示可能であり、第 2 モードにおいて特定画像が表示されているときに入賞した場合、特定態様の保留画像を視認困難または視認不能にする。特別演出としては、例えば、特殊時短開始画像 733 の表示、第 2 移行画像 734 の表示、モード開始画像 736 の表示等が挙げられる。また、特定画像としては、例えば、客待ち画像 710、調整画像 716、メニュー画像 717 等が挙げられる。また、特定態様としては、例えば、未完成表示態様等が挙げられる。

この場合、特別演出の開始以前であっても、特定画像により遊技者の興味を引くことができる。また、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに入賞した場合には、特定態様の保留画像 702 を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像 702 が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの演出を遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2731】

また、本実施形態では、演出制御基板 130 は、第 2 モードにおいては、特別演出の開始以前に、特定画像を表示可能であり、第 2 モードにおいて特定画像が表示されているときに入賞した場合、特定動作態様の保留画像を視認困難または視認不能にする。特定動作態様としては、例えば、未完成動作態様等が挙げられる。

この場合、特別演出の開始以前であっても、特定画像により遊技者の興味を引くことができる。また、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに入賞した場合には、特定動作態様の保留画像 702 を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像 702 が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの演出を遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2732】

また、本実施形態では、演出制御基板 130 は、保留画像 702 を第 1 形態により第 1 画像表示装置 70 に表示してから第 2 形態により表示可能であり、第 2 モードにおいては、特別演出の開始以前に、特定画像を表示可能であり、第 2 モードにおいて特定画像が表示されているときに入賞した場合、第 1 形態の保留画像 702 を視認困難または視認不能にする。第 1 形態としては、例えば、未完成情况が挙げられる。また、第 2 形態としては

、例えば、完成形態が挙げられる。

この場合、保留画像 702 の形態の変化により遊技者を楽しませることができる。また、特別演出の開始以前であっても、特定画像により遊技者の興味を引くことができる。さらに、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに入賞した場合には、保留画像 702 の形態の変化を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像 702 が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの演出に遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2733】

また、本実施形態では、演出制御基板 130 は、第 2 モードにおいては、特別演出の開始以前に、特定画像を表示可能であり、第 2 モードにおいて特定画像が表示されているときに入賞した場合、特定透過度の保留画像 702 を視認困難または視認不能にする。特定透過度としては、例えば、未完成透過度等が挙げられる。

この場合、特別演出の開始以前であっても、特定画像により遊技者の興味を引くことができる。また、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに入賞した場合には、特定透過度の保留画像 702 を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像 702 が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの演出に遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2734】

また、本実施形態では、演出制御基板 130 は、保留画像 702 を第 1 画像表示装置 70 における第 1 位置に表示してから第 2 位置に表示可能であり、第 2 モードにおいては、特別演出の開始以前に、特定画像を表示可能であり、第 2 モードにおいて特定画像が表示されているときに入賞した場合、第 1 位置における保留画像 702 を視認困難または視認不能にする。第 1 位置としては、例えば、未完成表示位置が挙げられる。第 2 位置としては、例えば、完成表示位置が挙げられる。

この場合、保留画像 702 の表示位置の変化により遊技者を楽しませることができる。また、特別演出の開始以前であっても、特定画像により遊技者の興味を引くことができる。さらに、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに入賞した場合には、保留画像 702 の表示位置の変化を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像 702 が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの演出に遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2735】

以上の通り、本実施形態では、演出制御基板 130 は、第 2 モードにおいては、特別演出の開始以前に、特定画像を表示可能であり、変動演出を実行しているときに、音の出力を第 1 態様にするのが可能であり、第 2 モードにおいて特定画像が表示されているときに、音の出力を第 2 態様にするのが可能である。

この場合、特別演出の開始以前であっても、特定画像により遊技者の興味を引くことができる。また、特殊時短遊技状態における特定画像の表示中に応じた音の出力の態様にするので、特殊時短遊技状態における特定画像の表示中であることを遊技者に認識させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2736】

また、本実施形態では、演出制御基板 130 は、第 2 モードにおいては、特別演出の開始以前に、特定画像を表示可能であり、変動演出を実行しているときに、トップランプ 10b を第 2 態様等にすることが可能であり、第 2 モードにおいて特定画像が表示されているときに、トップランプ 10b を第 8 態様等にすることが可能である。

この場合、特別演出の開始以前であっても、特定画像により遊技者の興味を引くことができる。また、特殊時短遊技状態における特定画像の表示中に応じたトップランプ 10b

10

20

30

40

50

の態様にすることで、特殊時短遊技状態における特定画像の表示中であることを遊技者に認識させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2737】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、第2モードにおいては、特別演出の開始以前に、特定画像を表示可能であり、変動演出を実行しているときに、盤ランプ74bを第2態様等にすることが可能であり、第2モードにおいて特定画像が表示されているときに、盤ランプ74bを第8態様等にすることが可能である。

この場合、特別演出の開始以前であっても、特定画像により遊技者の興味を引くことができる。また、特殊時短遊技状態における特定画像の表示中に応じた盤ランプ74bの態様にすることで、特殊時短遊技状態における特定画像の表示中であることを遊技者に認識させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

10

【2738】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、第2モードにおいては、特別演出の開始以前に、特定画像を表示可能であり、変動演出を実行しているときに、可動部材ランプ74cやボタンランプ17cを第2態様等にすることが可能であり、第2モードにおいて特定画像が表示されているときに、可動部材ランプ74cやボタンランプ17cを第8態様等にすることが可能である。

この場合、特別演出の開始以前であっても、特定画像により遊技者の興味を引くことができる。また、特殊時短遊技状態における特定画像の表示中に応じた可動部材ランプ74cの態様やボタンランプ17cの態様にすることで、特殊時短遊技状態における特定画像の表示中であることを遊技者に認識させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

20

【2739】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、第2モードにおいては、特別演出の開始以前に、特定画像を表示可能であり、第2モードにおいて特定画像が表示されているときに入賞した場合、保留画像702の表示開始前に装飾図柄700の表示を開始可能である。

この場合、特別演出の開始以前であっても、特定画像により遊技者の興味を引くことができる。また、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに入賞した場合には、保留画像702の表示に比べて一早く演出図柄700を表示することで、特殊時短遊技状態ならではの変動演出を遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

30

【2740】

以上の通り、本実施形態では、演出制御基板130は、第2モードにおいて特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であってメインRAM110cに保留情報が記憶されていないときに入賞した場合、特定態様の保留画像702を視認困難または視認不能にする。

これにより、特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であって保留がないときに入賞した場合には、特定態様の保留画像702を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像702が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの演出を遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

40

【2741】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、第2モードにおいて特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であってメインRAM110cに保留情報が記憶されていないときに入賞した場合、特定動作態様の保留画像702を視認困難または視認不能にする。

これにより、特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であって保留がないとき

50

に入賞した場合には、特定動作態様の保留画像 702 を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像 702 が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの演出を遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2742】

また、本実施形態では、演出制御基板 130 は、第 2 モードにおいて特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であってメイン RAM 110c に保留情報が記憶されていないときに入賞した場合、特定形態の保留画像 702 を視認困難または視認不能にする。特定形態としては、未完成形態等が挙げられる。

これにより、特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であって保留がないときに入賞した場合には、特定形態の保留画像 702 を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像 702 が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの演出を遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2743】

また、本実施形態では、演出制御基板 130 は、保留画像 702 を第 1 透過度により第 1 画像表示装置 70 により表示してから、第 2 透過度により表示可能であり、第 2 モードにおいて特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であってメイン RAM 110c に保留情報が記憶されていないときに入賞した場合、第 1 透過度の保留画像 702 を視認困難または視認不能にする。第 1 透過度としては、例えば、未完成透過度等が挙げられる。また、第 2 透過度としては、例えば、完成透過度等が挙げられる。

この場合、保留画像 702 の透過度の変化により遊技者を楽しませることができる。また、特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であって保留がないときに入賞した場合には、保留画像 702 の透過度の変化を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像 702 が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの演出を遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2744】

また、本実施形態では、演出制御基板 130 は、第 2 モードにおいて特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であってメイン RAM 110c に保留情報が記憶されていないときに入賞した場合、特定位置における保留画像 702 を視認困難または視認不能にする。特定位置としては、例えば、未完成表示位置等が挙げられる。

これにより、特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であって保留がないときに入賞した場合には、特定位置の保留画像 702 を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像 702 が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの演出を遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2745】

また、本実施形態では、演出制御基板 130 は、保留画像 702 を第 1 態様により第 1 画像表示装置 70 に表示してから第 2 態様により表示可能であり、特別画像を、第 1 モードおよび第 2 モードのうちの制御されているモードに応じた表示態様により表示可能であり、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第 1 モードに応じた特別画像が表示されているときに入賞した場合、第 1 態様の保留画像 702 を視認困難または視認不能にし、第 2 モードに応じた特別画像を表示する。第 1 態様としては、例えば、未完成表示態様等が挙げられる。また、第 2 態様としては、例えば、完成表示態様等が挙げられる。また、特別画像としては、例えば、装飾図柄 700、ステージ画像 706 等が挙げられる。また、特定報知としては、例えば、第 2 右打ち画像 725 の表示や、遊技領域 5a における右側への遊技球の発射を促す音声等が挙げられる。

この場合、保留画像 702 の態様の変化により遊技者を楽しませることができる。また、通常遊技状態に応じた特別画像が表示されているときであっても、特定報知が開始され

10

20

30

40

50

るため、第2遊技領域への遊技球の発射により入賞可能であることを遊技者に認識させることができる。さらに、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって通常遊技状態に応じた特別画像が表示されているときに入賞した場合には、保留画像702の態様の変化を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像702が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの特別画像を遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2746】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、保留画像702を第1動作態様により第1画像表示装置70に表示してから第2動作態様により表示可能であり、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第1モードに応じた特別画像が表示されているときに入賞した場合、第1動作態様の保留画像702を視認困難または視認不能にし、第2モードに応じた特別画像を表示する。第1動作態様としては、例えば、未完成動作態様等が挙げられる。また、第2動作態様としては、例えば、動作演出における動作態様等が挙げられる。

10

この場合、保留画像702の動作態様の変化により遊技者を楽しませることができる。また、通常遊技状態に応じた特別画像が表示されているときであっても、特定報知が開始されるため、第2遊技領域への遊技球の発射により入賞可能であることを遊技者に認識させることができる。さらに、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって通常遊技状態に応じた特別画像が表示されているときに入賞した場合には、保留画像702の動作態様の変化を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像702が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの特別画像を遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

20

【2747】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第1モードに応じた特別画像が表示されているときに入賞した場合、特定形態の保留画像702を視認困難または視認不能にし、第2モードに応じた特別画像を表示する。

この場合、通常遊技状態に応じた特別画像が表示されているときであっても、特定報知が開始されるため、第2遊技領域への遊技球の発射により入賞可能であることを遊技者に認識させることができる。さらに、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって通常遊技状態に応じた特別画像が表示されているときに入賞した場合には、特定形態の保留画像702を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像702が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの特別画像を遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

30

【2748】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第1モードに応じた特別画像が表示されているときに入賞した場合、第1透過度の保留画像702を視認困難または視認不能にし、第2モードに応じた特別画像を表示する。

40

この場合、保留画像702の透過度の変化により遊技者を楽しませることができる。また、通常遊技状態に応じた特別画像が表示されているときであっても、特定報知が開始されるため、第2遊技領域への遊技球の発射により入賞可能であることを遊技者に認識させることができる。さらに、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって通常遊技状態に応じた特別画像が表示されているときに入賞した場合には、保留画像702の透過度の変化を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像702が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの特別画像を遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供する

50

ことができる。

【2749】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第1モードに応じた特別画像が表示されているときに入賞した場合、第1位置における保留画像702を視認困難または視認不能にし、第2モードに応じた特別画像を表示する。

この場合、保留画像702の表示位置の変化により遊技者を楽しませることができる。また、通常遊技状態に応じた特別画像が表示されているときであっても、特定報知が開始されるため、第2遊技領域への遊技球の発射により入賞可能であることを遊技者に認識させることができる。さらに、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって通常遊技状態に応じた特別画像が表示されているときに入賞した場合には、保留画像702の表示位置の変化を遊技者に視認させないことで、特殊時短遊技状態において保留画像702が遊技者に過度に着目されることが防止され、特殊時短遊技状態ならではの特別画像を遊技者に着目させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

10

【2750】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、特別演出の開始以前の第2モードにおいて入賞した場合、保留画像702の表示が完了する前に音の出力を第1態様から第2態様にすることが可能である。

この場合、特別演出の開始以前の特殊時短遊技状態において入賞したときには、保留画像702の表示に比べて一早く音の出力の態様を切り替えることで、遊技者が遊技機1から目を離している場合であっても、特殊時短遊技状態であることを一早く遊技者に認識させやすくなる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

20

【2751】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、特別演出の開始以前の第2モードにおいて特定画像が表示されているときに入賞した場合、特定画像の非表示の完了前に音の出力を第1態様から第2態様にすることが可能である。

この場合、特別演出の開始以前の特殊時短遊技状態において入賞したときには、特定画像を非表示にすることに比べて一早く音の出力の態様を切り替えることで、第1画像表示装置70の表示内容に関わらず、特殊時短遊技状態であることを一早く遊技者に認識させやすくなる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

30

【2752】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、特別演出の開始以前の第2モードにおいて入賞した場合、装飾図柄700が視認容易になる前に音の出力を第1態様から第2態様にすることが可能である。

この場合、特別演出の開始以前の特殊時短遊技状態において入賞したときには、装飾図柄700を遊技者に対して視認容易である状態にすることに比べて一早く音の出力の態様を切り替えることで、遊技者が遊技機1から目を離している場合であっても、特殊時短遊技状態であることを一早く遊技者に認識させやすくなる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

40

【2753】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、特別演出の開始以前の第2モードにおいて入賞した場合、小図柄704が視認容易になる前に音の出力を第1態様から第2態様にすることが可能である。

この場合、特別演出の開始以前の特殊時短遊技状態において入賞したときには、小図柄704を遊技者に対して視認容易である状態にすることに比べて一早く音の出力の態様を切り替えることで、遊技者が遊技機1から目を離している場合であっても、特殊時短遊技状態であることを一早く遊技者に認識させやすくなる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

50

【2754】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、特別演出の開始以前の第2モードにおいて入賞した場合、トップランプ10bを第1発光態様から第2発光態様にする前に音の出力を第1態様から第2態様にするのが可能である。

この場合、特別演出の開始以前の特殊時短遊技状態において入賞したときには、トップランプ10bの発光態様を切り替えることに比べて一早く音の出力の態様を切り替えることで、遊技者が遊技機1から目を離している場合であっても、特殊時短遊技状態であることを一早く遊技者に認識させやすくなる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2755】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、特別演出の開始以前の第2モードにおいて入賞した場合、盤ランプ74bを第1発光態様から第2発光態様にする前に音の出力を第1態様から第2態様にするのが可能である。

この場合、特別演出の開始以前の特殊時短遊技状態において入賞したときには、盤ランプ74bの発光態様を切り替えることに比べて一早く音の出力の態様を切り替えることで、遊技者が遊技機1から目を離している場合であっても、特殊時短遊技状態であることを一早く遊技者に認識させやすくなる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2756】

また、本実施形態では、演出制御基板130は、特別演出の開始以前の第2モードにおいて入賞した場合、可動部材ランプ74cやボタンランプ17cを第1発光態様から第2発光態様にする前に音の出力を第1態様から第2態様にするのが可能である。

この場合、特別演出の開始以前の特殊時短遊技状態において入賞したときには、可動部材ランプ74cの発光態様やボタンランプ17cの発光態様を切り替えることに比べて一早く音の出力の態様を切り替えることで、遊技者が遊技機1から目を離している場合であっても、特殊時短遊技状態であることを一早く遊技者に認識させやすくなる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【2757】

また、本実施形態では、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに入賞した場合、保留画像702が遊技者に対して視認可能である状態になる前に、音の出力の態様を切り替えている。そのため、第1画像表示装置70の表示内容に関わらず、入賞したことを一早く遊技者に認識させることができる。

【2758】

特に、本実施形態では、特殊時短遊技状態において客待ち画像710が表示されているときに入賞した場合、客待ち画像710の非表示演出が開始される前に、音の出力の態様を切り替えている。そのため、客待ち画像710によって第1画像表示装置70の表示内容からは遊技の状況が遊技者に認識されない場合であっても、入賞したことを一早く遊技者に認識させることができる。

【2759】

また、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに入賞した場合、保留画像702が遊技者に対して視認可能である状態になる前に、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cの態様を切り替えている。そのため、第1画像表示装置70の表示内容に関わらず、入賞したことを一早く遊技者に認識させることができる。

【2760】

特に、本実施形態では、特殊時短遊技状態において客待ち画像710が表示されているときに入賞した場合、客待ち画像710の非表示演出が開始される前に、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cの態様を切り替えている。そのため、客待ち画像710によって第1画像表示装置70の表示内容からは遊技の状況が遊技者に認識されない場合であっても、入賞したことを一早く遊技者に認識

10

20

30

40

50

させることができる。

【2761】

また、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに入賞した場合、保留画像702が遊技者に対して視認可能である状態になる前に、装飾図柄700を遊技者に対して視認可能である状態にする。そのため、保留画像702が視認可能ではない状態であっても、変動演出が行われることを一早く遊技者に示唆することができる。

【2762】

特に、本実施形態では、特殊時短遊技状態において客待ち画像710が表示されているときに入賞した場合、客待ち画像710が非表示になる前に、装飾図柄700を遊技者に対して視認可能である状態にする。そのため、遊技に関して第1画像表示装置70に表示される情報が客待ち画像710に遮られている状態であっても、変動演出が行われることを一早く遊技者に示唆することができる。

10

【2763】

また、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに入賞した場合には段階表示演出が実行されない一方で、この入賞に基づく変動演出が開始されてから第2移行画像734が表示されるまでに第1始動口45に遊技球が入賞した場合には、段階表示演出が実行される。そのため、特殊時短遊技状態ならではの演出のみならず保留画像702の表示態様の变化を遊技者に楽しませることができるとともに、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときの入賞に基づいて表示される保留画像702の特別感を、遊技者に与えることができる。

20

【2764】

また、第2移行画像734が表示されているときに入賞した場合、未完成表示態様の保留画像702が遊技者に対して視認可能である状態にならない。そのため、保留画像702が遊技者に過度に着目されることが防止され、通常遊技状態に応じたステージ画像706から特殊時短遊技状態ならではのステージ画像706への切り替わりを遊技者に着目させることができる。

【2765】

特に、本実施形態では、第2移行画像734が表示されているときに第1始動口45に遊技球が入賞した場合、第1始動口45への入賞を報知する入賞音が出力されない。そのため、第2始動口47に遊技球が入賞しやすい特殊時短遊技状態において、第1始動口45に遊技球が入賞したことが遊技者に過度に意識されることが防止され、通常遊技状態に応じたステージ画像706から特殊時短遊技状態ならではのステージ画像706への切り替わりを遊技者に着目させることができる。

30

【2766】

また、本実施形態では、第2移行画像734が表示されているときであっても、第2始動口47に遊技球が入賞した場合には、第2始動口47への入賞を報知する入賞音が出力される。そのため、第2始動口47に遊技球が入賞しやすい特殊時短遊技状態であることを遊技者に認識させることができる。

【2767】

なお、第2移行画像734が表示されているときであっても、第1始動口45に遊技球が入賞した場合には、第1始動口45への入賞を報知する入賞音が出力されてもよい。この場合、第1始動口45への入賞が有効ではないと遊技者に誤認されることを防止できる。

40

また、第2移行画像734が表示されているときに第2始動口47に遊技球が入賞した場合に、第2始動口47への入賞を報知する入賞音が出力されないようにしてもよい。この場合、遊技球が入賞したことが遊技者に過度に意識されることが防止され、通常遊技状態に応じたステージ画像706から特殊時短遊技状態ならではのステージ画像706への切り替わりを遊技者に着目させることができる。

【2768】

(変動演出例10の変形例)

50

図 203 乃至図 205 は、変動演出例 10 の変形例を示す図である。

変動演出例 10 では、特殊時短遊技状態における初回の変動演出として、第 1 始動口 45 への入賞に基づく変動演出について説明したが、特殊時短遊技状態における初回の変動演出は、上記の例に限定されない。

以下では、図 203 乃至図 205 を参照しながら、変動演出例 10 の変形例を説明する。この変形例は、特殊時短遊技状態における初回の変動演出として、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞したことに基づく変動演出が行われる例である。なお、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2769】

まず、変動演出例 10 と同じように、通常遊技状態において、特殊時短遊技状態になるまでに必要な所定回数のうちの最終回の変動演出が終了し、遊技機 1 が、特殊時短遊技状態に制御される。また、最終回の変動演出が終了してから第 1 始動口 45 および第 2 始動口 47 の何れにも遊技球が入賞することなく所定時間が経過すると、図 203 (1) に示すように、客待ち画像 710 が表示される。また、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも、第 8 態様になる。また、このとき、音声出力装置 9 から、特殊時短遊技状態であることを報知する報知音が出力される。図 203 (1) に示す状態は、変動演出例 10 における図 195 (5) に示す状態と同じ状態である。

【2770】

次に、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞すると、図 203 (2) に示すように、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音の音声出力装置 9 からの出力が開始される。また、このとき、装飾図柄 700、小図柄 704、実行回数画像 705、ステージ画像 706、および到達残回数画像 708 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態を継続している。また、このとき、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも第 8 態様である状態を継続している。

【2771】

次に、図 203 (3) に示すように、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c が、何れも、第 8 態様から第 2 態様に切り替わる。また、このとき、装飾図柄 700、小図柄 704、実行回数画像 705、ステージ画像 706、および到達残回数画像 708 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態を継続している。また、このとき、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力され続けている。

【2772】

次に、図 203 (4) に示すように、客待ち画像 710 の非表示演出が開始され、客待ち画像 710 の透過度が高くなる。このとき、装飾図柄 700、小図柄 704、実行回数画像 705、ステージ画像 706、および到達残回数画像 708 は、遊技者に対して視認容易ではないものの、遊技者に対して視認可能である状態になる。一方で、変動画像 701 および保留画像 702 の何れも表示されていない。また、このとき、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力され続けている。

【2773】

次に、図 203 (5) に示すように、客待ち画像 710 の非表示演出が進行し、客待ち画像 710 の透過度がさらに高くなる。また、このとき、特別図柄の変動表示開始に伴い、装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。このとき、装飾図柄 700 の変動開始時動作が開始され、小図柄 704 は高速で変動表示される。また、このとき、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 は、「0」が示されたままである。また、このとき、変動画像 701 および保留画像 702 の何れも表示されていない。また、装飾図柄 700、小図柄 704、実行回数画像 705、ステージ画像 706、および到達残回数画像 708 は、遊技者に対して視認容易ではないものの、遊技者に対して視認可能である状態を継続

10

20

30

40

50

する。また、このとき、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力され続けている。

【2774】

次に、図 203 (6) に示すように、客待ち画像 710 の非表示演出が終了し、客待ち画像 710 が非表示になる。これにより、装飾図柄 700、小図柄 704、実行回数画像 705、ステージ画像 706、および到達残回数画像 708 は、遊技者に対して視認容易である状態になる。また、このとき、変動開始時動作が終了し、装飾図柄 700 の変動が高速になる。また、このとき、カウントダウン画像 732 である「0」が表示される。一方で、第 1 画像表示装置 70 には、変動画像 701 および保留画像 702 の何れも表示されていない。また、このときには、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力されなくなる。

10

また、このとき、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞すると、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「1」が表示される。また、第 2 始動口 47 への入賞を報知する入賞音が音声出力装置 9 から出力される。一方で、保留画像 702 は表示されない。

【2775】

次に、図 204 (7) に示すように、特殊時短開始画像 733 が表示される。

次に、図 204 (8) に示すように、第 2 移行画像 734 の表示が開始され、第 1 画像表示装置 70 の表示領域の一部に、第 2 移行画像 734 が表示される。

次に、図 204 (9) に示すように、第 1 画像表示装置 70 の全体に第 2 移行画像 734 が表示される。

20

次に、図 204 (10) に示すように、特殊時短選択画像 735 が表示される。図示の例では、特殊時短選択画像 735 において、「a」のモードにカーソルが合わせられている。

次に、図 204 (11) に示すように、モード開始画像 736 が表示される。

【2776】

次に、図 204 (12) に示すように、第 2 移行画像 734 およびモード開始画像 736 が非表示になり、第 1 画像表示装置 70 には、装飾性の低い装飾図柄 700 である「125」が仮停止している。また、このとき、ステージ画像 706 として、第 6 ステージに対応する背景が表示されている。また、このとき、第 3 右打ち画像 737 および特殊時短残回数画像 738 が表示されている。また、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「0」が表示され、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「1」が表示されている。また、1 つの保留画像 702 が表示されている。一方で、変動画像 701 は表示されていない。

30

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図 205 (13) に示すように、3 つの装飾図柄 700 および小図柄 704 である「125」が確定停止する。

【2777】

以上の通り、本実施形態では、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合、保留画像 702 が表示されてから（図 196 (10) 参照）、変動画像 701 が表示される（図 196 (11) 参照）。一方で、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに第 2 始動口 47 に遊技球が入賞した場合、保留画像 702 および変動画像 701 の何れも表示されない（図 203 (6) 参照）。

40

この場合、通常遊技状態に応じた背景からなるステージ画像 706 が表示されているにも関わらず、第 1 始動口 45 への入賞に基づく保留画像 702 および変動画像 701 が表示されないことによる違和感を遊技者に与えることを防止できる。また、通常遊技状態に応じた背景からなるステージ画像 706 が表示されているにも関わらず、通常遊技状態において入賞が困難である第 2 始動口 47 への入賞に基づく保留画像 702 および変動画像 701 が表示されることによる違和感を遊技者に与えることを防止できる。

【2778】

特に、本実施形態では、特殊時短遊技状態における初回の変動演出において第 1 始動口 45 への入賞についての保留が生じた場合、通常遊技状態に応じた背景からなるステージ

50

画像 706 が表示されているときには保留画像 702 が表示され（図 187（6）参照）、特殊時短遊技状態に応じた背景からなるステージ画像 706 が表示されているときには保留画像 702 が表示されない（図 188（12）参照）。

この場合、通常遊技状態に応じた背景からなるステージ画像 706 が表示されているにも関わらず、第 1 始動口 45 への入賞に基づく保留画像 702 が表示されないことによる違和感を遊技者に与えることを防止できる。また、特殊時短遊技状態に応じた背景からなるステージ画像 706 が表示されているにも関わらず、特殊時短遊技状態においては入賞が狙われにくい第 1 始動口 45 への入賞に基づく保留画像 702 が表示されることによる違和感を遊技者に与えることを防止できる。

【2779】

また、本実施形態では、特殊時短遊技状態における初回の変動演出において第 2 始動口 47 への入賞についての保留が生じた場合、通常遊技状態に応じた背景からなるステージ画像 706 が表示されているときには保留画像 702 が表示されず（図 203（6）参照）、特殊時短遊技状態に応じた背景からなるステージ画像 706 が表示されているときには保留画像 702 が表示される（図 204（12）参照）。

この場合、通常遊技状態に応じた背景からなるステージ画像 706 が表示されているにも関わらず、通常遊技状態において入賞が困難である第 2 始動口 47 への入賞に基づく保留画像 702 が表示されることによる違和感を遊技者に与えることを防止できる。また、特殊時短遊技状態に応じた背景からなるステージ画像 706 が表示されているにも関わらず、特殊時短遊技状態において入賞し易い第 2 始動口 47 への入賞に基づく保留画像 702 が表示されないことによる違和感を遊技者に与えることを防止できる。

【2780】

（変動演出例 10 における他の演出例）

図 206 は、変動演出例 10 における他の演出例を示す図である。

変動演出例 10 では、客待ち画像 710 が表示されているときに、特殊時短遊技状態における初回の変動演出が開始される例を説明したが、客待ち画像 710 が表示されているときに行われる演出は、上記の例に限定されない。

以下では、図 206 を参照しながら、変動演出例 10 における他の演出例を説明する。なお、以下の説明においては、上述した各変動演出例や変形例と相違する点を主に説明し、各変動演出例や変形例と一致する点については説明を省略することがある。

【2781】

まず、変動演出例 10 と同じように、特殊時短遊技状態になるまでに必要な所定回数のうちの最終回の変動演出が終了し、遊技機 1 が、特殊時短遊技状態に制御される。また、最終回の変動演出が終了してから第 1 始動口 45 および第 2 始動口 47 の何れにも遊技球が入賞することなく所定時間が経過すると、図 206（1）に示すように、客待ち画像 710 が表示される。また、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも第 8 態様になる。また、このとき、特殊時短遊技状態であることを報知する報知音が音声出力装置 9 から出力される。図 206（1）に示す状態は、変動演出例 10 における図 195（5）に示す状態と同じ状態である。

【2782】

そして、客待ち画像 710 が表示されているときに、磁気検出センサ 57a によって異常な磁気を検出されると、磁気エラーが発生し、図 206（2）に示すように、磁気エラー報知画像 741 が表示される。また、このとき、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c が、何れも、第 8 態様から第 9 態様に切り替わる。第 9 態様は、橙色により周期的に点滅する発光の態様であって、第 1 態様乃至第 8 態様の何れとも異なる態様である。また、第 9 態様は、エラーの発生を示唆または報知する態様として捉えられる。また、第 9 態様における点滅の周期は、例えば、1.5 秒である。すなわち、入賞時発光演出における点滅の周期よりも、第 9 態様における点滅の周期の方が長い。また、このとき、音声出力装置 9 から、「磁石を検知しました」の音声とともに、警告音が出力される。

10

20

30

40

50

【2783】

以上の通り、本実施形態では、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときにエラーが発生した場合、音の出力の態様を、エラーの発生に応じた態様に切り替える。そのため、特定画像の表示中において遊技者が遊技機1から目を離している場合であっても、エラーが発生したことを遊技者に認識させることができる。

【2784】

なお、図206(2)に示す例では、客待ち画像710および第2右打ち画像725が表示されているときに磁気エラーが発生した場合に、客待ち画像710および第2右打ち画像725の何れも表示されずに磁気エラー報知画像741が表示されることを説明したが、これに限定されない。客待ち画像710や第2右打ち画像725が表示されているときに磁気エラーが発生した場合に、客待ち画像710や右打ち画像725の表示が継続され、客待ち画像710よりも前面のレイヤに磁気エラー報知画像741が表示されてもよい。

10

【2785】

また、遊技状態に関わらず、特定画像が表示されているときにエラーが発生した場合には、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cを第9態様に切り替えるとともに、音の出力の態様をエラーの発生に応じた態様に切り替え、さらに、磁気エラー報知画像741を表示してもよい。

また、特定画像が表示されているときにエラーが発生した場合のみならず、何れの場合であっても、エラーが発生した場合には、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cを第9態様に切り替えるとともに、音の出力の態様をエラーの発生に応じた態様に切り替え、さらに、磁気エラー報知画像741を表示してもよい。

20

【2786】

(変動演出例11の変形例)

図207乃至図209は、変動演出例11の変形例を示す図である。

変動演出例11では、特殊時短遊技状態における初回の変動演出として、第1始動口45への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出について説明したが、これに限定されない。

以下では、図207乃至図209を参照しながら、変動演出例11の変形例を説明する。この変形例は、特殊時短遊技状態における初回の変動演出として、第2始動口47への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われる例である。なお、以下の説明においては、上述した各変動演出例や変形例と相違する点を主に説明し、各変動演出例や変形例と一致する点については説明を省略することがある。

30

【2787】

まず、変動演出例11と同じように、通常遊技状態において、特殊時短遊技状態になるまでに必要な所定回数のうちの最終回の変動演出が終了し、遊技機1が、特殊時短遊技状態に制御される。また、最終回の変動演出が終了してから第1始動口45および第2始動口47の何れにも遊技球が入賞することなく所定時間が経過すると、図207(1)に示すように、調整画像716およびメニュー画像717が表示される。また、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第5態様になる。また、図示を省略するが、このとき、音声出力装置9からは、前回の変動演出に応じたBGMが、変動演出の実行中よりも小さい音量により出力される。図207(1)に示す状態は、変動演出例11における図200(1)に示す状態と同じ状態である。

40

【2788】

次に、第2始動口47に遊技球が入賞すると、図207(2)に示すように、遊技機1が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置9から出力される。また、このとき、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第5態様である状態を継続している。

50

次に、図 207 (3) に示すように、トップランプ 10 b、盤ランプ 74 b、可動部材ランプ 74 c、およびボタンランプ 17 c が、何れも第 5 態様から第 2 態様に切り替わる。また、このとき、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力され続けている。

【2789】

次に、図 207 (4) に示すように、調整画像 716 およびメニュー画像 717 の非表示演出が開始され、調整画像 716 およびメニュー画像 717 の透過度が高くなる。また、このとき、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力され続けている。

次に、図 207 (5) に示すように、調整画像 716 およびメニュー画像 717 の非表示演出が終了し、調整画像 716 およびメニュー画像 717 が非表示になる。また、このとき、特別図柄の変動表示開始に伴い、装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。このとき、装飾図柄 700 の変動開始時動作が開始され、小図柄 704 は高速で変動表示される。また、このとき、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 には「0」が表示されたままであり、変動画像 701 および保留画像 702 の何れも表示されていない。また、このとき、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力され続けている。

【2790】

次に、図 207 (6) に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄 700 の変動が高速になる。また、このとき、カウントダウン画像 732 である「0」が表示される。また、このとき、変動画像 701 および保留画像 702 の何れも表示されていない。また、このときには、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力されなくなる。

次に、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞すると、図 208 (7) に示すように、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「1」が表示される。また、第 2 始動口 47 への入賞を報知する入賞音が音声出力装置 9 から出力される。一方で、保留画像 702 は表示されない。

【2791】

次に、図 208 (8) に示すように、第 2 移行画像 734 の表示が開始され、第 1 画像表示装置 70 の表示領域の一部に、第 2 移行画像 734 が表示される。

次に、図 208 (9) に示すように、第 1 画像表示装置 70 の全面に第 2 移行画像 734 が表示される。すなわち、特殊時短開始画像 733 (図 201 (9) 参照) が表示されることなく、第 2 移行画像 734 が表示される。

【2792】

次に、図 208 (10) に示すように、第 2 移行画像 734 が非表示になり、ゾロ目の装飾図柄 700 である「444」が仮停止する。また、このとき、ステージ画像 706 が再び表示される。図示の例では、ステージ画像 706 として、第 1 ステージに対応する背景が表示されている。また、このとき、トップランプ 10 b、盤ランプ 74 b、可動部材ランプ 74 c、およびボタンランプ 17 c が、第 2 態様から第 7 態様に切り替わる。図示の例では、トップランプ 10 b が橙色に点灯し、盤ランプ 74 b が黄色に点灯し、可動部材ランプ 74 c が緑色に点灯し、ボタンランプ 17 c が青色に点灯する。なお、このとき、実行回数画像 705 および到達残回数画像 708 は表示されていない。

【2793】

そして、特別図柄の変動停止にともない、図 208 (11) に示すように、装飾図柄 700 および小図柄 704 である「444」が確定停止する。また、このとき、トップランプ 10 b、盤ランプ 74 b、可動部材ランプ 74 c、およびボタンランプ 17 c は、第 7 態様である状態を継続する。図示の例では、トップランプ 10 b が黄色に点灯し、盤ランプ 74 b が緑色に点灯し、可動部材ランプ 74 c が青色に点灯し、ボタンランプ 17 c が藍色に点灯する。

【2794】

次に、図 208 (12) に示すように、オープニング画像 719 が表示される。また、

10

20

30

40

50

このとき、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも第 7 態様から第 2 態様に切り替わる。

次に、図 209 (13) に示すように、第 1 右打ち画像 720 および促進画像 721 が表示される。

【2795】

そして、促進画像 721 が表示されてから所定時間が経過すると、図 209 (14) に示すように、ラウンド中画像 722 と、ラウンド数画像 723 とが表示される。図示の例では、ラウンド数画像 723 に「Round 1」のテキストが表示されている。

次に、最終回のラウンドが終了すると、図 209 (15) に示すように、通常時短選択画像 745 が表示される。図示の例では、通常時短選択画像 745 において、「A」のモードにカーソルが合わせられている。

そして、通常時短選択画像 745 が表示されてから所定時間が経過すると、図 209 (16) に示すように、通常時短開始画像 724 が表示される。また、このとき、カード注意画像 739 および遊技注意画像 740 が表示される。

【2796】

次に、遊技機 1 が通常時短遊技状態に制御されると、図 209 (17) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、装飾性の低い装飾図柄 700 である「444」が確定停止される。そして、小図柄 704 も、装飾図柄 700 と同様に「444」の数字の並びによって確定停止されている。また、このとき、ステージ画像 706 として、第 3 ステージに対応する背景が表示されている。また、このとき、第 2 右打ち画像 725 および通常時短残回数画像 726 が表示されている。また、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「0」が示され、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「1」が示されている。また、1 つの保留画像 702 が表示されている。

【2797】

なお、この変形例では、特殊時短遊技状態において初回の変動演出の開始前に調整画像 716 およびメニュー画像 717 が表示されているときの入賞に基づく変動演出について説明した。ここで、特殊時短遊技状態において初回の変動演出の開始前に客待ち画像 710 が表示されているとき（図 195 (5) 参照）の第 1 始動口 45 または第 2 始動口 47 への入賞に基づき、この変形例で説明した変動演出が実行されてもよい。

【2798】

このように、規定回数到達の際（特殊時短遊技状態突入の際）には、第 1 所定画像（第 2 移行画像 734 等）が出現して装飾図柄 700 が隠れ、再び装飾図柄 700 が出現する第 1 演出を行う。また、大当りの場合には、大当たりを示す装飾図柄 700 を表示する第 2 演出を行う。また、第 1 演出が行われる場合も、第 2 演出が行われる場合も時短遊技状態に移行する。そして、規定回数に到達したときと、規定回数でないときとで、大当たり時の第 2 演出の演出態様が異なる。

この場合、規定回数到達の際には第 1 所定画像を表示して装飾図柄 700 を隠すことで特別なモード（特殊時短遊技状態）への移行を遊技者に期待させ、興趣性を向上することができる。また、規定回数以外でも大当りの場合は時短遊技状態に移行する。また、規定回数到達時と、規定回数以外のときとで大当たり時の演出態様を異ならせることで、演出を多様化することができ、興趣性を向上させることができる。

【2799】

また、規定回数到達の際（特殊時短遊技状態突入の際）には、第 1 所定画像（第 2 移行画像 734 等）が出現して装飾図柄 700 が隠れ、再び装飾図柄 700 が出現する第 1 演出を行う。また、大当りの場合には、大当たりを示す装飾図柄 700 を表示する第 2 演出を行う。また、第 1 演出が行われる場合も、第 2 演出が行われる場合も時短遊技状態に移行する。そして、規定回数到達時において、大当たりの場合とハズレの場合とで、第 1 演出の演出態様が異なる。

この場合、規定回数到達時において、大当たりの場合とハズレの場合とで第 1 演出の演出態様を異ならせることで、演出を多様化することができ、興趣性を向上させることがで

10

20

30

40

50

きる。

【2800】

また、第1演出が行われる場合の右打ち報知演出（特殊時短開始画像733の表示）と、第2演出が行われる場合の右打ち報知演出（第1右打ち画像720および促進画像721の表示）とは演出態様が異なる。

この場合、第1演出が行われる場合と第2演出が行われる場合とで右打ち報知演出の演出態様を異ならせることで、演出を多様化することができる。

【2801】

また、第1演出が行われる場合は、カード注意画像739（遊技注意画像740）を表示せずに第2遊技状態（時短遊技状態）を示す特定モードに移行し、第2演出が行われる場合は、カード注意画像739（遊技注意画像740）を表示してから第2遊技状態（時短遊技状態）を示す特定モードに移行する。

この場合、大当りの場合はカード注意画像739（遊技注意画像740）を表示することで、遊技者に注意を促すことができ、特殊時短遊技状態突入の際はこれらの画像を表示しないことで、即座に特殊時短遊技状態を示す演出モードに移行させることができる。

【2802】

また、第1所定画像が表示されてから第2遊技状態（時短遊技状態）に移行するまでの第1時間は、第2所定画像が表示されてから第2遊技状態（時短遊技状態）に移行するまでの第2時間よりも短い。

この場合、第1所定画像が表示される場合は短い時間で第2遊技状態に移行させることができ、興趣性を向上させることができる。

【2803】

（変動演出例12）

図210および図211は、演出制御部130mが第1画像表示装置70を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図210および図211を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例12）を説明する。変動演出例12には、2回の変動演出が含まれる。この2回の変動演出のうちの初回の変動演出は、特殊時短遊技状態において第1始動口45に遊技球が入賞したことに基づく変動演出である。また、2回目の変動演出は、特殊時短遊技状態において第2始動口47に遊技球が入賞したことに基づく変動演出である。

また、以下の説明においては、上述した各変動演出例や各変形例と相違する点を主に説明し、各変動演出例や各変形例と一致する点については説明を省略することがある。

【2804】

まず、図210（1）に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い演出制御部130mによって、第1画像表示装置70において装飾図柄700および小図柄704が確定停止されている。また、このとき、特殊時短残回数画像738には、「700」のテキストが示されている。また、ステージ画像706として、第6ステージに対応する背景が示されている。また、第1始動口45の保留数表示703および第2始動口47の保留数表示703の何れにも「0」が示されている。また、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第1態様である。また、図示を省略するが、前回の変動演出に応じたBGMが、音声出力装置9から継続して出力されている。

【2805】

次に、第1始動口45に遊技球が入賞すると、図210（2）に示すように、特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。一方で、第1始動口45の保留数表示703には「0」が示されたままである。また、変動画像701および保留画像702の何れも表示されていない。また、特殊時短残回数画像738の表示内容が「699」に更新される。また、このとき、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第1態様から第2態様に切り替わる。

次に、第2始動口47に遊技球が入賞すると、図210(3)に示すように、第2始動口47の保留数表示703に「1」が表示される。また、このとき、段階表示演出が開始され、1番目の保留台座702Pから上方に離れた位置に、保留画像702が未完成表示態様により表示される。また、このとき、声出力装置9からの入賞音の出力が開始される。

【2806】

次に、図210(4)に示すように、段階表示演出が完了し、1番目の保留台座702Pに、通常表示態様の保留画像702が完成表示態様により表示される。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像702の動作演出が開始される。一方で、段階表示演出が完了しても、保留画像702は、変動台座701Pには移動せず、1番目の保留台座702Pへの表示を継続する。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

10

また、このとき、第2始動口47に遊技球が入賞すると、第2始動口47の保留数表示703に「2」が表示される。また、このとき、段階表示演出が開始され、2番目の保留台座702Pから上方に離れた位置に、保留画像702が未完成表示態様により表示される。また、このとき、音声出力装置9からの入賞音の出力が開始される。

【2807】

次に、図210(5)に示すように、段階表示演出が完了し、2番目の保留台座702Pに通常表示態様の保留画像702が完成表示態様により表示される。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、2番目の保留画像702の動作演出が開始される。また、第2始動口47への入賞を報知する入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

20

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図210(6)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「364」が確定停止する。

【2808】

次に、図211(7)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、このとき、第2始動口47の保留数表示703が「1」に切り替わる。また、このとき、2番目の保留画像702は、1番目の保留台座702Pに向かって移動する。また、1番目の保留画像702が変動台座701Pに向かって移動するとともに拡大することで、変動画像701が表示される。また、特殊時短残回数画像738の表示内容が「698」に更新される。

30

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図211(8)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「712」が確定停止する。また、変動画像701が非表示になる。

【2809】

(変動演出例13)

図212乃至図214は、演出制御部130mが第1画像表示装置70を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図212乃至図214を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例13)を説明する。変動演出例13は、特殊時短遊技状態において第2始動口47に遊技球が入賞したことに基づく変動演出であって、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出である。

40

また、以下の説明においては、上述した各変動演出例や各変形例と相違する点を主に説明し、各変動演出例や各変形例と一致する点については説明を省略することがある。

【2810】

まず、図212(1)に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い演出制御部130mによって、第1画像表示装置70において装飾図柄700および小図柄704が確定停止されている。また、このとき、特殊時短残回数画像738には、「600」のテキストが示されている。また、ステージ画像706として、第7ステージに対応する背景が示されている。第7ステージは、特殊時短選択画像735(図188(10))

50

参照)において「b」のモードが選択された場合に設定されるステージである。また、第1始動口45の保留数表示703および第2始動口47の保留数表示703の何れにも「0」が示されている。また、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも第1態様である。また、図示を省略するが、前回の変動演出に応じたBGMが、音声出力装置9から継続して出力されている。

【2811】

次に、第2始動口47に遊技球が入賞すると、図212(2)に示すように、特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。このとき、装飾図柄700の変動開始時動作が開始され、小図柄704は高速で変動表示される。また、特殊時短残回数画像738の表示内容が「599」に更新される。また、このとき、第2始動口47の保留数表示703に「1」が表示される。また、このとき、段階表示演出が開始され、1番目の保留台座702Pに、保留画像702が小さいサイズにより表示される。また、このとき、音声出力装置9からの入賞音の出力が開始される。また、このとき、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cが、何れも、第1態様から第2態様に切り替わる。

【2812】

次に、図212(3)に示すように、変動開始時動作が進行する。また、このとき、段階表示演出が完了し、1番目の保留台座702Pに、長方形状の保留画像702が通常表示態様により表示される。この保留画像702は、図212(2)に示した例よりも大きい表示サイズである。また、この長方形状の保留画像702の表示態様は、第7ステージに応じた表示態様である。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像702の動作演出が開始される。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力されて出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

【2813】

次に、図212(4)に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄700の変動が高速になる。また、保留画像702が変動台座701Pに移動するとともに拡大することで、変動画像701が表示される。また、このとき、第1始動口45の保留数表示703が「0」に切り替わる。

次に、第2始動口47に遊技球が入賞すると、図212(5)に示すように、第2始動口47の保留数表示703に「1」が表示される。また、このとき、段階表示演出が開始され、1番目の保留台座702Pに、保留画像702が小さいサイズにより表示される。また、このとき、音声出力装置9からの入賞音の出力が開始される。

【2814】

次に、図212(6)に示すように、段階表示演出が完了し、1番目の保留台座702Pに、長方形状の保留画像702が通常表示態様により表示される。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像702の動作演出が開始される。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

【2815】

次に、図213(7)に示すように、左装飾図柄700である「4」が仮停止してから、右装飾図柄700である「4」が仮停止し、リーチ演出が開始される。

次に、図213(8)に示すように、中装飾図柄700である「4」が仮停止することで、ゾロ目の装飾図柄700である「444」が仮停止する。すなわち、SPリーチ演出およびSPSPリーチ演出の何れも行われることなく、ゾロ目の装飾図柄700が仮停止する。また、このとき、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cが、第2態様から第7態様に切り替わる。図示の例では、トッランプ10bが橙色に点灯し、盤ランプ74bが黄色に点灯し、可動部材ランプ74cが緑色に点灯し、ボタンランプ17cが青色に点灯する。

【2816】

そして、特別図柄の変動停止にともない、図213(9)に示すように、装飾図柄70

0 および小図柄 704 である「444」が確定停止する。また、このとき、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、第 7 態様である状態を継続する。図示の例では、トップランプ 10b が黄色に点灯し、盤ランプ 74b が緑色に点灯し、可動部材ランプ 74c が青色に点灯し、ボタンランプ 17c が藍色に点灯する。

【2817】

次に、図 213 (10) に示すように、オープニング画像 719 が表示される。また、このとき、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c が、何れも第 7 態様から第 2 態様に切り替わる。

次に、図 213 (11) に示すように、第 1 右打ち画像 720 および促進画像 721 が表示される。

10

【2818】

そして、促進画像 721 が表示されてから所定時間が経過すると、図 213 (12) に示すように、ラウンド中画像 722 と、ラウンド数画像 723 とが表示される。図示の例では、ラウンド数画像 723 に「Round 1」のテキストが表示されている。

次に、最終回のラウンドが終了すると、図 214 (13) に示すように、通常時短選択画像 745 が表示される。図示の例では、通常時短選択画像 745 において、「A」のモードにカーソルが合わせられている。

そして、通常時短選択画像 745 が表示されてから所定時間が経過すると、図 214 (14) に示すように、通常時短開始画像 724 が表示される。また、このとき、カード注意画像 739 および遊技注意画像 740 が表示される。

20

【2819】

次に、遊技機 1 が通常時短遊技状態に制御されると、図 214 (15) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、装飾性の低い装飾図柄 700 である「444」が確定停止される。そして、小図柄 704 も、装飾図柄 700 と同様に「444」の数字の並びによって確定停止されている。また、このとき、ステージ画像 706 として、第 3 ステージに対応する背景が示されている。また、このとき、第 2 右打ち画像 725 および通常時短残回数画像 726 が表示されている。また、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「0」が示され、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「1」が示されている。また、1 つの保留画像 702 が表示されている。

30

【2820】

(通常表示態様の長方形状の保留画像 702 による段階表示演出)

次に、通常表示態様の長方形状の保留画像 702 による段階表示演出について説明する。図 215 は、通常表示態様の長方形状の保留画像 702 による段階表示演出の例を示した図である。

通常表示態様の長方形状の保留画像 702 は、段階表示演出として、4 段階の演出を行う。第 2 始動口 47 に遊技球が入賞すると、まず、図 215 (1) に示すように、段階表示演出の第 1 段階として、透過度の高い保留画像 702 が白色により表示される。この保留画像 702 は、上下方向に延びた長方形状からなる。段階表示演出の第 1 段階における保留画像 702 の表示態様は、図 212 (2) および図 212 (5) に示した保留画像 702 の表示態様である。

40

【2821】

次に、図 215 (2) に示すように、段階表示演出の第 2 段階として、第 1 段階よりも透過度が低い保留画像 702 が白色により表示される。この保留画像 702 は、各々が上下方向に延びた長方形状からなる複数の画像が左右方向において所定間隔ごとに並ぶことで形成されている。図示の例においては、保留画像 702 において、長方形状からなる 4 つの画像が、左右方向に所定間隔ごとに並んでいる。この保留画像 702 は、第 1 段階に比べて大きい表示サイズにより表示されている。

次に、図 213 (3) に示すように、段階表示演出の第 3 段階として、第 2 段階よりも透過度が低い保留画像 702 が白色により表示される。図示の例では、保留画像 702 に

50

において、上下方向に延びた長方形形状からなる6つの画像が、左右方向に所定間隔ごとに並んで表示されている。この保留画像702は、第2段階に比べて大きい表示サイズにより表示されている。

【2822】

次に、図213(4)に示すように、段階表示演出の第4段階、すなわち最終段階として、第3段階よりも透過度が低い保留画像702が表示される。この保留画像702は、左右方向に延びた長方形形状からなる。また、この保留画像702は、第3段階に比べて大きい表示サイズにより表示されている。段階表示演出の最終段階における保留画像702の表示態様は、図212(3)および図212(6)に示した保留画像702の表示態様である。すなわち、図示を省略しているが、図212(2)および図212(5)に示した第1段階における保留画像702が表示された後、段階表示演出の第2段階における保留画像702が表示されてから、段階表示演出の第3段階における保留画像702が表示される。そして、その後、図212(3)および図212(6)に示した完成表示態様の保留画像702が表示される。

10

【2823】

このように、保留画像702に筋が形成されている段階(図215(3)参照)から、保留画像702に筋が形成されていない段階(図215(4)参照)への変化もまた、保留画像702の形態の変化として捉えられる。また、本実施形態では、段階表示演出が開始されてから完成表示態様の保留画像702が表示されるまでの時間、すなわち、長方形形状の通常表示態様の保留画像702による段階表示演出の実行時間は、0.2秒である。

20

【2824】

また、段階表示演出が完了すると、図215(5)に示すように、保留画像702の動作演出が開始される。通常表示態様の長方形形状の保留画像702は、動作演出として、上下への揺動を周期的に行う。この動作演出における揺動の周期は、例えば、2.0秒である。

【2825】

(変動演出例14)

図216および図217は、演出制御部130mが第1画像表示装置70を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図216および図217を参照しながら装飾図柄700の変動演出について他の具体例(変動演出例14)について説明する。変動演出例14は、通常遊技状態における第1始動口45への入賞に基づく変動演出例であって、変動演出の実行中に遊技機1の電源が遮断されてから復帰する場合の変動演出例である。また、以下の説明においては、上記の各変動演出例や各変形例と相違する点を主に説明し、各変動演出例や各変形例と一致する点については説明を省略することがある。

30

【2826】

まず、図216(1)に示すように、第1特別図柄表示器60において、1つ前の特別図柄の変動表示が停止している。また、第1特別図柄保留表示器63において、第1始動口45への入賞についての保留数が「3」である態様により表示されている。また、このとき、第1画像表示装置70において装飾図柄700および小図柄704が確定停止されている。また、第1始動口45の保留数表示703に「3」が表示されるとともに、3つの保留画像702が表示されている。また、実行回数画像705には「150 GAME」のテキストが示され、到達残回数画像708には「あと350」のテキストが示されている。また、ステージ画像706として、第1ステージに対応する背景が示されている。また、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも第2態様である。また、図示を省略するが、前回の変動演出に応じたBGMが、音声出力装置9から継続して出力されている。

40

【2827】

次に、図216(2)に示すように、第1特別図柄表示器60において、次の特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63において、第1始動口45

50

への入賞についての保留数が「2」である態様により表示される。また、特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、第1始動口45の保留数表示703が「2」に切り替わる。

【2828】

次に、遊技機1の電源が遮断されると、図216(3)に示すように、第1特別図柄表示器60および第1特別図柄保留表示器63におけるLEDが消灯する。また、このとき、第1画像表示装置70、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cが、何れも消灯する。また、音声出力装置9からは、音が出られなくなる。

【2829】

次に、遊技機1の電源が復帰すると、図216(4)に示すように、第1特別図柄表示器60における特別図柄の変動が再開される。また、第1特別図柄保留表示器63において、第1始動口45への入賞についての保留数が「2」である態様により表示される。

その後、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cが、何れも第10態様になる。第10態様は、黄緑色に点灯する発光の態様であり、第1態様乃至第9態様の何れとも異なる態様である。

その後、第1画像表示装置70に、復帰中画像742が表示される。

一方で、遊技機1の電源が復帰してから、音声出力装置9から音は出力されていない。

【2830】

その後、図216(5)に示すように、第1特別図柄表示器60における特別図柄の変動が継続される。また、第1画像表示装置70においては、復帰中画像742の表示が継続されている。また、このとき、第1始動口45に遊技球が入賞すると、第1特別図柄保留表示器63において、第1始動口45への入賞についての保留数が「3」である態様により表示される。一方で、第1画像表示装置70には、保留画像702および保留数表示703の何れも表示されない。

【2831】

次に、図216(6)に示すように、第1特別図柄表示器60において、特別図柄の変動表示が停止する。

その後、復帰中画像742の非表示演出が開始され、復帰中画像742の透過度が高くなる。そして、復帰中画像742の透過度が高くなることで、装飾図柄700、保留画像702、保留数表示703、小図柄704、実行回数画像705、ステージ画像706、および到達残回数画像708は、遊技者に対して視認容易ではないものの、遊技者に対して視認可能である状態になる。また、このとき、3つの保留画像702は、何れも、完成表示態様により表示されている。すなわち、3番目の保留画像702は、未完成表示態様が遊技者に対して視認可能になることなく、表示される。また、音声出力装置9からは、音は出力されていない。

【2832】

次に、図217(7)に示すように、復帰中画像742の非表示演出が終了し、復帰中画像742が非表示になる。これにより、装飾図柄700、保留画像702、小図柄704、実行回数画像705、ステージ画像706、および到達残回数画像708は、何れも、遊技者に対して視認容易である状態になる。また、このとき、装飾図柄700および小図柄704である「135」が確定停止されている。また、第1始動口45の保留数表示703には「3」が示されている。また、実行回数画像705には「151 GAME」のテキストが示され、到達残回数画像708には「あと349」のテキストが示されている。一方で、音声出力装置9からは、音は出力されていない。

また、このとき、3つの保留画像702の動作演出が実行されており、3つの保留画像702は、何れも、動作演出が開始される前の初期位置から時計回り方向に回転している。

【2833】

次に、図217(8)に示すように、次の変動演出が開始されることを予告する予告音

10

20

30

40

50

が、音声出力装置 9 から出力される。一例を挙げると、音声出力装置 9 から「まもなく変動演出が始まります」の音声出力される。

また、このとき、3つの保留画像 702 の動作演出が継続されており、3つの保留画像 702 はさらに時計回り方向に回転している。

【2834】

次に、図 217 (9) に示すように、第 1 特別図柄表示器 60 において、次の特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において、第 1 始動口 45 への入賞についての保留数が「2」である態様により表示される。

その後、特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。また、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 が「2」に切り替わる。また、1 番目の保留画像 702 が変動台座 701P に移動することで、変動画像 701 が表示される。また、実行中の変動演出に応じた BGM が音声出力装置 9 から出力される。図示を省略するが、この後、特別図柄の変動停止に伴い、装飾図柄 700 および小図柄 704 が確定停止され、変動画像 701 が非表示になる。

【2835】

図 218 は、変動演出例 14 における各演出の説明図である。

図 218 に示すように、変動演出例 14 の時点 T1 において、通常遊技状態における変動演出が開始される。このとき、装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始され、装飾図柄 700 および小図柄 704 は、遊技者に対して視認容易な状態である。また、このとき、変動画像 701 および 2 つの保留画像 702 の動作演出が実行されており、変動画像 701 および 2 つの保留画像 702 は、遊技者に対して視認容易な状態である。また、このとき、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも第 2 態様である。また、このとき、実行中の変動演出に応じた BGM が、音声出力装置 9 から出力されている。時点 T1 の状態は、図 216 (2) に示した状態である。

【2836】

その後、時点 T2 において、遊技機 1 の電源が遮断される。このとき、装飾図柄 700、変動画像 701、保留画像 702、および小図柄 704 は、何れも表示されなくなる。また、このとき、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも消灯する。また、このとき、音声出力装置 9 からは、音が出られなくなる。時点 T2 の状態は、図 216 (3) に示した状態である。

【2837】

その後、時点 T3 において、遊技機 1 の電源が復帰する。

その後、時点 T4 において、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c が、何れも第 10 態様になる。

その後、時点 T5 において、復帰中画像 742 が表示される。時点 T5 の状態は、図 216 (4) に示した状態である。

その後、時点 T6 において、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞する。

【2838】

その後、時点 T7 において、遊技機 1 の電源が遮断される前から開始されていた変動演出が終了する。また、このとき、復帰中画像 742 の非表示演出が開始される。このとき、装飾図柄 700 および小図柄 704 が確定停止され、装飾図柄 700 および小図柄 704 は、遊技者に対して視認可能である状態になる。また、このとき、3 番目の保留画像 702 の表示が開始される。この 3 番目の保留画像 702 は、完成表示態様により表示される。また、このとき、3つの保留画像 702 の動作演出が実行されている。また、このとき、3つの保留画像 702 は、何れも遊技者に対して視認可能である状態になる。また、このとき、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c が、何れも第 10 態様から第 2 態様に切り替わる。時点 T7 の状態は、図 216 (6) に示した状態である。

【2839】

10

20

30

40

50

その後、時点Ｔ８において、復帰中画像７４２の非表示演出が終了し、復帰中画像７４２が表示されなくなる。このとき、装飾図柄７００、３つの保留画像７０２、および小図柄７０４は、何れも遊技者に対して視認容易である状態になる。時点Ｔ８の状態は、図２１７（７）に示した状態である。

その後、時点Ｔ９において、次の変動演出が開始されることを予告する予告音が、音声出力装置９から出力される。時点Ｔ９の状態は、図２１７（８）に示した状態である。

【２８４０】

その後、時点Ｔ１０において、次の変動演出が開始される。このとき、装飾図柄７００および小図柄７０４の変動が開始される。また、このとき、実行中の変動演出に応じたＢＧＭが、音声出力装置９から出力される。

その後、時点Ｔ１１において、１番目の保留画像７０２が変動台座７０１Ｐに移動することで、変動画像７０１の表示が開始される。時点Ｔ１１の状態は、図２１７（９）に示した状態である。

【２８４１】

以上の通り、本実施形態では、遊技機１の電源が遮断された後であって電源の遮断時に実行されていた特別図柄の変動中、すなわち復帰中画像７４２が表示されているときに入賞した場合、未完成表示態様の保留画像７０２が遊技者に対して視認可能になることなく、完成表示態様の保留画像７０２が表示される。

この場合、未完成表示態様の保留画像７０２が遊技者に対して視認可能にならない分だけ、遊技機１の電源が遮断されてから復帰した後に完成表示態様の保留画像７０２が一早く遊技者に視認される。そのため、復帰中画像７４２の表示中、すなわち装飾図柄７００やステージ画像７０６が表示されていないときの第１始動口４５への入賞により保留が発生することを一早く遊技者に認識させることができ、遊技者に安心感を与えることができる。

【２８４２】

また、本実施形態では、保留が存在する状態で遊技機１の電源が遮断してから復帰する場合、電源が復帰するときに実行されている変動の次の変動が開始される前に、保留画像７０２に動作表示させる（図２１７（７）参照）。

この場合、保留画像７０２に動作表示させない場合に比べて、保留画像７０２が目立ちやすくなる。そのため、遊技機１の電源が遮断したときの保留が、電源の遮断によっては失われていないことを一早く遊技者に認識させやすくすることができる。

【２８４３】

また、本実施形態では、保留が存在する状態で遊技機１の電源が遮断してから復帰する場合、装飾図柄７００や小図柄７０４は再表示される際に停止表示されているが、保留画像７０２は動作表示されている。

この場合、装飾図柄７００や小図柄７０４が再表示される際に動作表示されている場合に生じ得る、この動作表示が何れの変動における動作表示であるか認識できないという遊技者の混乱を防止できる。また、遊技機１の電源が遮断したときの保留が、電源の遮断によっては失われていないことを遊技者に認識させやすくすることができる。

【２８４４】

また、本実施形態では、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合、非表示にされた保留画像７０２が徐々に再表示される（図１６８（１５）、図１６８（１６）参照）。一方で、保留が存在する状態で遊技機１の電源が遮断してから復帰する場合、非表示にされた保留画像７０２は一度に表示される（図２１７（７）参照）。

この場合、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合には、ステージ画像７０６等が再び表示されることの違和感を抑えつつ、非表示になった保留画像７０２が無くなっていないことを遊技者に認識させることができる。また、遊技機１の電源が遮断してから復帰する場合には、遮断したときの保留が電源の遮断によっては失われていないことを一早く遊技者に認識させることができ、遊技者に安心感を与えることができる。すなわち、保留画像７０２が演出により非表示にされたか否かに応じて、保留画像７０２を再

10

20

30

40

50

表示させる態様を異ならせることで、遊技者の興趣を低下させることを抑制できる。

【2845】

また、本実施形態では、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される場合、非表示にされた変動画像701および保留画像702が何れも再表示される(図168(16)参照)。一方で、保留が存在する状態で遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、非表示にされた変動画像701は再表示されずに保留画像702は再表示される(図217(9)参照)。

この場合、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される場合には、このSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が変動画像701に基づく変動演出において実行されたものであることを遊技者に認識させることができる。また、保留が存在する状態で遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合に変動画像701が再表示されることで生じ得る、遊技機1の電源の遮断時に実行されていた変動が再び行われるとの遊技者の誤認を防止できる。

10

【2846】

また、本実施形態では、保留が存在する状態で遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、演出音が出力される前に保留画像702を表示する(図217(7)、図217(8)参照)。

この場合、遊技機1の電源が復帰してから変動演出が開始される前に、保留数を遊技者に認識させることができる。

【2847】

特に、本実施形態では、特別演出の開始以前の特殊時短遊技状態において入賞した場合、保留画像702の表示完了前に音の出力の態様を切り替える。一方で、保留が存在する状態で遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、演出音が出力される前に保留画像702の表示が完了する。すなわち、保留が存在しないために保留画像702が表示されていない場合であるか、保留が存在するにも関わらず保留画像702が表示されていない場合であるかに応じて、音の出力タイミングと、保留画像702の表示タイミングとの時系列の関係を逆転させる。

20

この場合、遊技機1の状態に応じて、特殊時短遊技状態に関する演出が開始されることを一早く遊技者に認識させるか、保留数を一早く遊技者に認識させるかを異ならせることで、遊技機1が何れの状態である場合であっても遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。

30

【2848】

また、本実施形態では、遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、復帰中画像742が非表示になった後に演出音が出力される。

この場合、出力された演出音が、電源の復帰に関する音であると遊技者に誤認されることを抑制した上で、演出が再開することを遊技者に認識させることができる。

【2849】

特に、本実施形態では、特別演出の開始以前の特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに入賞する場合、特定画像が非表示になる前に音の出力の態様を切り替える。一方で、遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、復帰中画像742が非表示になった後に演出音が出力される。すなわち、遊技機1の状態の変化に基づいて画像が表示されたか否かに応じて、音の出力タイミングと、画像の非表示タイミングとの時系列の関係を逆転させる。

40

この場合、遊技機1の状態の変化に基づいて画像が表示されたか否かに応じて、遊技者の誤認を抑制しつつ演出を遊技者に認識させるか、演出を一早く遊技者に認識させるかを異ならせることで、遊技機1の状態に関わらず、遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。

【2850】

また、本実施形態では、遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、装飾図柄700が表示された後に演出音が出力される。

50

この場合、出力された音が電源の復帰に関する音であると遊技者に誤認されることを抑制した上で、出力された音が変動演出に関わる音であると遊技者に認識させることができる。

【2851】

特に、本実施形態では、特別演出の開始以前の特殊時短遊技状態において入賞した場合、装飾図柄700が視認容易になる前に音の出力の態様を切り替える。一方で、遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、装飾図柄700が視認容易になった後に演出音出力される。すなわち、遊技機1の状態の変化に基づいて装飾図柄700が視認不能である状態になったか否かに応じて、遊技者の誤認を抑制しつつ演出を遊技者に認識させるか、演出を一早く遊技者に認識させるかを異ならせることで、遊技機1の状態に関わらず、遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。

10

【2852】

また、本実施形態では、遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、小図柄704が表示された後に演出音出力される。

この場合、出力された音が電源の復帰に関する音であると遊技者に誤認されることを抑制した上で、出力された音が変動演出に関わる音であると遊技者に認識させることができる。

【2853】

特に、本実施形態では、特別演出の開始以前の特殊時短遊技状態において入賞した場合、小図柄704が視認容易になる前に音の出力の態様を切り替える。一方で、遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、小図柄704が視認容易になった後に演出音出力される。すなわち、遊技機1の状態の変化に基づいて小図柄704が視認不能である状態になったか否かに応じて、遊技者の誤認を抑制しつつ演出を遊技者に認識させるか、演出を一早く遊技者に認識させるかを異ならせることで、遊技機1の状態に関わらず、遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。

20

【2854】

また、本実施形態では、遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、トップランプ10bが発光した後に演出音出力される。

この場合、出力された音が電源の復帰に関する音であると遊技者に誤認されることを抑制した上で、出力された音が演出に関わる音であると遊技者に認識させることができる。

30

【2855】

特に、本実施形態では、特別演出の開始以前の特殊時短遊技状態において入賞した場合、トップランプ10bの態様を切り替える前に音の出力の態様を切り替える。一方で、遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、トップランプ10bが消灯の態様から発光の態様に切り替わった後に演出音出力される。すなわち、遊技機1の状態の変化に基づいてトップランプ10bが特定の態様になったか否かに応じて、遊技者の誤認を抑制しつつ演出を遊技者に認識させるか、演出を一早く遊技者に認識させるかを異ならせることで、遊技機1の状態に関わらず、遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。

【2856】

また、本実施形態では、遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、盤ランプ74bが発光した後に演出音出力される。

この場合、出力された音が電源の復帰に関する音であると遊技者に誤認されることを抑制した上で、出力された音が演出に関わる音であると遊技者に認識させることができる。

40

【2857】

特に、本実施形態では、特別演出の開始以前の特殊時短遊技状態において入賞した場合、盤ランプ74bの態様を切り替える前に音の出力の態様を切り替える。一方で、遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、盤ランプ74bが消灯の態様から発光の態様に切り替わった後に演出音出力される。すなわち、遊技機1の状態の変化に基づいて盤ランプ74bが特定の態様になったか否かに応じて、遊技者の誤認を抑制しつつ演出を遊技者に認識させるか、演出を一早く遊技者に認識させるかを異ならせることで、遊技機1の状

50

態に関わらず、遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。

【2858】

また、本実施形態では、遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、可動部材ランプ74cやボタンランプ17cが発光した後に演出音が出力される。

この場合、出力された音が電源の復帰に関する音であると遊技者に誤認されることを抑制した上で、出力された音が演出に関わる音であると遊技者に認識させることができる。

【2859】

特に、本実施形態では、特別演出の開始以前の特殊時短遊技状態において入賞した場合、可動部材ランプ74cやボタンランプ17cの態様を切り替える前に音の出力の態様を切り替える。一方で、遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、可動部材ランプ74cやボタンランプ17cが消灯の態様から発光の態様に切り替わった後に演出音が出力される。すなわち、遊技機1の状態の変化に基づいて可動部材ランプ74cやボタンランプ17cが特定の態様になったか否かに応じて、遊技者の誤認を抑制しつつ演出を遊技者に認識させるか、演出を一早く遊技者に認識させるかを異ならせることで、遊技機1の状態に関わらず、遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。

【2860】

(変動演出例15)

図219および図220は、演出制御部130mが第1画像表示装置70を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図219および図220を参照しながら装飾図柄700の変動演出について他の具体例(変動演出例15)について説明する。変動演出例15は、特殊時短遊技状態における第2始動口47への入賞に基づく変動演出例であって、変動演出の実行中に遊技機1の電源が断たれてから復帰する場合の変動演出例である。また、以下の説明においては、上記の各変動演出例や各変形例と相違する点を主に説明し、各変動演出例や各変形例と一致する点については説明を省略することがある。

【2861】

まず、図219(1)に示すように、第2特別図柄表示器61において、1つ前の特別図柄の変動表示が停止している。また、第1特別図柄保留表示器63において、第1始動口45への入賞についての保留数が「0」である態様により表示、すなわち消灯している。また、第2特別図柄保留表示器64において、第2始動口47への入賞についての保留数が「3」である態様により表示されている。また、このとき、第1画像表示装置70において装飾図柄700および小図柄704が確定停止されている。また、第1始動口45の保留数表示703に「0」が表示され、第2始動口47の保留数表示703に「3」が表示されている。また、3つの保留画像702が表示されている。また、特殊時短残回数画像738には「700」のテキストが示されている。また、ステージ画像706として、第6ステージに対応する背景が示されている。また、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも第2態様である。また、図示を省略するが、前回の変動演出に応じたBGMが、音声出力装置9から継続して出力されている。

【2862】

次に、図219(2)に示すように、第2特別図柄表示器61において、次の特別図柄の変動表示が開始される。また、第2特別図柄保留表示器64において、第2始動口47への入賞についての保留数が「2」である態様により表示される。また、特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、第2始動口47の保留数表示703が「2」に切り替わる。また、特殊時短残回数画像738の表示内容が「699」に更新される。

【2863】

次に、遊技機1の電源が遮断されると、図219(3)に示すように、第2特別図柄表示器61、第1特別図柄保留表示器63、および第2特別図柄保留表示器64におけるLEDが消灯する。また、このとき、第1画像表示装置70、トップランプ10b、盤ラン

ブ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c が、何れも消灯する。また、音声出力装置 9 からは、音が出力されなくなる。

【 2 8 6 4 】

次に、遊技機 1 の電源が復帰すると、図 2 1 9 (4) に示すように、第 2 特別図柄表示器 6 1 における特別図柄の変動が再開される。また、第 2 特別図柄保留表示器 6 4 において、第 2 始動口 4 7 への入賞についての保留数が「 2 」である態様により表示される。

その後、トップランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c が、何れも第 1 0 態様になる。

その後、第 1 画像表示装置 7 0 に、復帰中画像 7 4 2 および第 2 右打ち画像 7 2 5 が表示される。

10

一方で、遊技機 1 の電源が復帰してから、音声出力装置 9 から音は出力されていない。

【 2 8 6 5 】

その後、図 2 1 9 (5) に示すように、第 2 特別図柄表示器 6 1 における特別図柄の変動が継続される。また、第 1 画像表示装置 7 0 においては、復帰中画像 7 4 2 の表示が継続されている。また、このとき、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において、第 1 始動口 4 5 への入賞についての保留数が「 1 」である態様により表示される。一方で、第 1 画像表示装置 7 0 には、保留画像 7 0 2 および保留数表示 7 0 3 の何れも表示されない。また、音声出力装置 9 からは、音は出力されていない。

【 2 8 6 6 】

次に、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、図 2 1 9 (6) に示すように、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において、第 1 始動口 4 5 への入賞についての保留数が「 2 」である態様により表示される。一方で、第 1 画像表示装置 7 0 には、保留画像 7 0 2 および保留数表示 7 0 3 の何れも表示されない。また、音声出力装置 9 からは、音は出力されていない。

20

【 2 8 6 7 】

次に、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞すると、図 2 2 0 (7) に示すように、第 2 特別図柄保留表示器 6 4 において、第 2 始動口 4 7 への入賞についての保留数が「 3 」である態様により表示される。一方で、第 1 画像表示装置 7 0 には、保留画像 7 0 2 および保留数表示 7 0 3 の何れも表示されない。

【 2 8 6 8 】

次に、図 2 2 0 (8) に示すように、第 2 特別図柄表示器 6 1 において、特別図柄の変動表示が停止する。

30

その後、復帰中画像 7 4 2 の非表示演出が開始され、復帰中画像 7 4 2 の透過度が高くなると、装飾図柄 7 0 0、保留画像 7 0 2、保留数表示 7 0 3、小図柄 7 0 4、ステージ画像 7 0 6、および特殊時短残回数画像 7 3 8 は、遊技者に対して視認容易ではないものの、遊技者に対して視認可能である状態になる。また、このとき、3 番目の保留画像 7 0 2 は、段階表示演出が行われることなく、完成表示態様により表示されている。また、このとき、音声出力装置 9 からは、音は出力されていない。

【 2 8 6 9 】

次に、図 2 2 0 (9) に示すように、復帰中画像 7 4 2 の非表示演出が終了し、復帰中画像 7 4 2 が非表示になる。これにより、装飾図柄 7 0 0、保留画像 7 0 2、小図柄 7 0 4、実行回数画像 7 0 5、ステージ画像 7 0 6、および特殊時短残回数画像 7 3 8 は、遊技者に対して視認容易である状態になる。また、このとき、装飾図柄 7 0 0 および小図柄 7 0 4 である「 1 3 5 」が確定停止されている。また、第 1 始動口 4 5 の保留数表示 7 0 3 には「 2 」が示され、第 2 始動口 4 7 の保留数表示 7 0 3 には「 3 」が示されている。また、特殊時短残回数画像 7 3 8 には「 6 9 9 」のテキストが示されている。また、このとき、保留画像 7 0 2 の動作演出が実行されており、3 つの保留画像 7 0 2 は、何れも、動作演出が開始される前の初期位置から右側に移動している。また、このとき、音声出力装置 9 からは、音は出力されていない。

40

【 2 8 7 0 】

50

次に、図 220 (10) に示すように、次の変動演出が開始されることを予告する予告音が、音声出力装置 9 から出力される。また、このとき、保留画像 702 の動作演出が継続されており、3 つの保留画像 702 は、何れも、動作演出が開始される前の初期位置から左側に移動している。

【2871】

次に、図 220 (11) に示すように、第 2 特別図柄表示器 61 において、次の特別図柄の変動表示が開始される。また、第 2 特別図柄保留表示器 64 において、第 2 始動口 47 への入賞についての保留数が「2」である態様により表示される。

その後、特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。また、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 が「2」に切り替わる。また、1 番目の保留画像 702 が変動台座 701P に移動することで、変動画像 701 が表示される。また、実行中の変動演出に応じた BGM が、音声出力装置 9 から出力される。図示を省略するが、この後、特別図柄の変動停止に伴い、装飾図柄 700 および小図柄 704 が確定停止され、変動画像 701 が非表示になる。

【2872】

(変動演出例 16)

図 221 乃至図 223 は、演出制御部 130m が第 1 画像表示装置 70 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 221 乃至図 223 を参照しながら装飾図柄 700 の変動演出について他の具体例 (変動演出例 16) について説明する。変動演出例 16 は、特殊時短遊技状態における第 1 始動口 45 への入賞に基づく初回の変動演出の例であって、変動演出の実行中に遊技機 1 の電源が断たれてから復帰する場合の変動演出例である。また、以下の説明においては、上記の各変動演出例や各変形例と相違する点を主に説明し、各変動演出例や各変形例と一致する点については説明を省略することがある。

【2873】

まず、通常遊技状態において、特殊時短遊技状態になるまでに必要な所定回数のうちの最終回の変動演出が終了し、遊技機 1 が、特殊時短遊技状態に制御される。また、最終回の変動演出が終了してから第 1 始動口 45 および第 2 始動口 47 の何れにも遊技球が入賞することなく所定時間が経過すると、図 221 (1) に示すように、客待ち画像 710 が表示される。また、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも、第 8 態様になる。また、このとき、特殊時短遊技状態であることを報知する報知音が、音声出力装置 9 から出力される。図 221 (1) に示す状態は、変動演出例 10 における図 195 (5) に示す状態と同じ状態である。

また、第 2 特別図柄保留表示器 64 において、第 2 始動口 47 への入賞についての保留数が「0」である態様により表示されている。言い換えると、第 2 特別図柄保留表示器 64 における LED が消灯している。

【2874】

次に、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞すると、図 221 (2) に示すように、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音の音声出力装置 9 からの出力が開始される。

次に、図 221 (3) に示すように、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c が、何れも第 8 態様から第 2 態様に切り替わる。

次に、図 221 (4) に示すように、客待ち画像 710 の非表示演出が開始され、客待ち画像 710 の透過度が高くなることで、装飾図柄 700、小図柄 704、実行回数画像 705、ステージ画像 706、および到達残回数画像 708 は、遊技者に対して視認容易ではないものの、遊技者に対して視認可能である状態になる。また、ステージ画像 706 として、第 1 ステージに対応する背景が示されている。また、このとき、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力され続けている。

【2875】

次に、図 2 2 1 (5) に示すように、客待ち画像 7 1 0 の非表示演出が進行し、客待ち画像 7 1 0 の透過度がさらに高くなる。また、このとき、特別図柄の変動表示開始に伴い、装飾図柄 7 0 0 および小図柄 7 0 4 の変動が開始される。このとき、装飾図柄 7 0 0 の変動開始時動作が開始され、小図柄 7 0 4 は高速で変動表示される。また、このとき、第 1 始動口 4 5 の保留数表示 7 0 3 に「1」が表示される。また、このとき、保留画像 7 0 2 の表示が開始される。一方で、段階表示演出は実行されず、保留画像 7 0 2 は、完成表示態様により表示されている。また、このとき、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力され続けている。

【 2 8 7 6 】

次に、図 2 2 1 (6) に示すように、客待ち画像 7 1 0 の非表示演出が終了し、客待ち画像 7 1 0 が非表示になる。これにより、装飾図柄 7 0 0、保留画像 7 0 2、小図柄 7 0 4、実行回数画像 7 0 5、ステージ画像 7 0 6、および到達残回数画像 7 0 8 は、遊技者に対して視認容易である状態になる。また、このとき、変動開始時動作が進行している。また、このとき、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力され続けている。

【 2 8 7 7 】

次に、図 2 2 2 (7) に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄 7 0 0 の変動が高速になる。また、保留画像 7 0 2 が変動台座 7 0 1 P に移動するとともに拡大することで、変動画像 7 0 1 が表示される。また、このとき、第 1 始動口 4 5 の保留数表示 7 0 3 が「0」に切り替わる。また、このとき、カウントダウン画像 7 3 2 である「0」が表示される。また、このときには、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力されなくなる。また、図示を省略するが、実行中の変動演出に応じた B G M が、音声出力装置 9 から出力されている。

【 2 8 7 8 】

次に、遊技機 1 の電源が遮断されると、図 2 2 2 (8) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0、トッランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c が、何れも消灯する。また、音声出力装置 9 からは、音が出力されなくなる。

【 2 8 7 9 】

次に、遊技機 1 の電源が復旧すると、特別図柄の変動表示が再開される。その後、図 2 2 2 (9) に示すように、トッランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c が、何れも第 1 0 態様になる。

その後、第 1 画像表示装置 7 0 に、復帰中画像 7 4 2 が表示される。一方で、音声出力装置 9 から音は出力されていない。

また、復帰中画像 7 4 2 が表示されているときに、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄保留表示器 6 4 において、第 2 始動口 4 7 への入賞についての保留数が「1」である態様により表示される。一方で、第 1 画像表示装置 7 0 には、保留画像 7 0 2 および保留数表示 7 0 3 の何れも表示されない。

【 2 8 8 0 】

次に、特別図柄が変動停止すると、図 2 2 2 (1 0) に示すように、復帰中画像 7 4 2 の非表示演出が開始され、復帰中画像 7 4 2 の透過度が高くなる。そして、復帰中画像 7 4 2 の透過度が高くなることで、装飾図柄 7 0 0、保留画像 7 0 2、保留数表示 7 0 3、小図柄 7 0 4、ステージ画像 7 0 6、および特殊時短残回数画像 7 3 8 は、遊技者に対して視認容易ではないものの、遊技者に対して視認可能である状態になる。また、このとき、保留画像 7 0 2 は、段階表示演出が行われることなく、完成表示態様により表示されている。また、ステージ画像 7 0 6 として、第 6 ステージに対応する背景が表示されている。また、このとき、トッランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c が、何れも第 1 0 態様から第 2 態様に切り替わる。また、音声出力装置 9 からは、音は出力されていない。

【 2 8 8 1 】

次に、図 2 2 2 (1 1) に示すように、復帰中画像 7 4 2 の非表示演出が終了し、復帰

10

20

30

40

50

中画像 742 が非表示になる。これにより、装飾図柄 700、保留画像 702、小図柄 704、実行回数画像 705、ステージ画像 706、および特殊時短残回数画像 738 は、遊技者に対して視認容易である状態になる。また、このとき、装飾図柄 700 および小図柄 704 である「135」が確定停止されている。また、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 には「0」が示され、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 には「1」が示されている。また、特殊時短残回数画像 738 には「749」のテキストが示されている。また、このとき、保留画像 702 の動作演出が実行されており、保留画像 702 は、動作演出が開始される前の初期位置から左側に移動している。また、このとき、音声出力装置 9 からは、音は出力されていない。

【2882】

次に、図 222 (12) に示すように、次の変動演出が開始されることを予告する予告音が、音声出力装置 9 から出力される。また、このとき、保留画像 702 の動作演出が継続されており、保留画像 702 は、動作演出が開始される前の初期位置から右側に移動している。

【2883】

次に、特別図柄の変動表示が開始されると、図 223 (13) に示すように、装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。また、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 が「0」に切り替わる。また、1 番目の保留画像 702 が変動台座 701P に移動することで、変動画像 701 が表示される。また、特殊時短残回数画像 738 の表示内容が「748」に更新される。また、実行中の変動演出に応じた BGM が音声出力装置 9 から出力される。図示を省略するが、この後、特別図柄の変動停止に伴い、装飾図柄 700 および小図柄 704 が確定停止され、変動画像 701 が非表示になる。

【2884】

以上の通り、本実施形態では、特殊時短遊技状態における変動中であって通常遊技状態に応じた特別画像が表示されているときに遊技機 1 の電源が遮断してから復帰する場合、特殊時短遊技状態に応じた特別画像が表示される。

この場合、遊技機 1 の電源が遮断されても遊技機 1 が特殊時短遊技状態であることを一早く遊技者に認識させることができる。

【2885】

なお、特殊時短遊技状態における変動の停止中であって通常遊技状態に応じた装飾図柄 700 やステージ画像 706 が表示されているときに遊技機 1 の電源が遮断してから復帰する場合には、通常遊技状態に応じた装飾図柄 700 やステージ画像 706 が再び表示される。この場合、第 1 始動口 45 への入賞または第 2 始動口 47 への入賞が発生しない限り、特殊時短遊技状態に応じた特別画像が表示されない。

【2886】

(変動演出例 17)

図 224 および図 225 は、演出制御部 130m が第 1 画像表示装置 70 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 224 および図 225 を参照しながら装飾図柄 700 の変動演出について他の具体例（変動演出例 17）について説明する。変動演出例 17 は、通常遊技状態における第 1 始動口 45 への入賞に基づく変動演出例であって、変動演出の実行中に遊技機 1 の電源が断たれてから復帰する場合の変動演出例である。また、以下の説明においては、上記の各変動演出例や各変形例と相違する点を主に説明し、各変動演出例や各変形例と一致する点については説明を省略することがある。

【2887】

まず、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されてから、特殊時短遊技状態における最終回の変動演出が終了することで、遊技機 1 は、通常時短遊技状態に制御されることなく、再び通常遊技状態に制御される。この場合、図 224 (1) に示すように、第 1 画像表示装置 70 には、装飾性の高い装飾図柄 700 である「421」が確定停止されている。また、このとき、通常遊技状態に応じたステージ画像 706 として、第 5 ステージに対応す

10

20

30

40

50

る背景が示されている。また、このとき、４つの保留画像７０２、実行回数画像７０５、および左打ち画像７３０が表示されている。また、実行回数画像７０５には、「１２５３ GAME」のテキストが示されている。また、第１特別図柄表示器６０において、１つ前の特別図柄の変動表示が停止している。また、第１特別図柄保留表示器６３において、第１始動口４５への入賞についての保留数が「４」である態様により表示されている。図２２４（１）に示す状態は、変動演出例９における図１９１（２９）に示す状態と同じ状態である。

【２８８８】

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図２２４（２）に示すように、第１特別図柄表示器６０において、次の特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３において、第１始動口４５への入賞についての保留数が「３」である態様により表示される。また、特別図柄の変動表示開始に伴い、装飾図柄７００および小図柄７０４の変動が開始される。また、実行中の変動演出に応じたＢＧＭが、音声出力装置９から出力される。

10

【２８８９】

次に、遊技機１の電源が遮断されると、図２２４（３）に示すように、第１特別図柄表示器６０および第１特別図柄保留表示器６３におけるＬＥＤが消灯する。また、このとき、第１画像表示装置７０、トッランプ１０ｂ、盤ランプ７４ｂ、可動部材ランプ７４ｃ、およびボタンランプ１７ｃが、何れも消灯する。また、音声出力装置９からは、音が出られなくなる。

20

【２８９０】

次に、遊技機１の電源が復帰すると、図２２４（４）に示すように、第１特別図柄表示器６０における特別図柄の変動が再開される。また、第１特別図柄保留表示器６３において、第１始動口４５への入賞についての保留数が「３」である態様により表示される。

その後、トッランプ１０ｂ、盤ランプ７４ｂ、可動部材ランプ７４ｃ、およびボタンランプ１７ｃが、何れも１０態様になる。

その後、第１画像表示装置７０に、復帰中画像７４２が表示される。

一方で、音声出力装置９からは、音は出力されていない。

【２８９１】

その後、図２２４（５）に示すように、第１特別図柄表示器６０における特別図柄の変動が継続される。また、第１画像表示装置７０においては、復帰中画像７４２の表示が継続されている。また、このとき、第１始動口４５に遊技球が入賞すると、第１特別図柄保留表示器６３において、第１始動口４５への入賞についての保留数が「４」である態様により表示される。一方で、第１画像表示装置７０には、保留画像７０２および保留数表示７０３の何れも表示されない。

30

【２８９２】

次に、図２２４（６）に示すように、第１特別図柄表示器６０において、特別図柄の変動表示が停止する。

その後、復帰中画像７４２の非表示演出が開始され、復帰中画像７４２の透過度が高くなることで、装飾図柄７００、保留画像７０２、保留数表示７０３、小図柄７０４、実行回数画像７０５、およびステージ画像７０６は、遊技者に対して視認容易ではないものの、遊技者に対して視認可能である状態になる。また、このとき、４番目の保留画像７０２は、段階表示演出が行われることなく、完成表示態様により表示されている。また、このとき、トッランプ１０ｂ、盤ランプ７４ｂ、可動部材ランプ７４ｃ、およびボタンランプ１７ｃが、何れも第１０態様から第２態様に切り替わる。また、このとき、音声出力装置９からは、音は出力されていない。

40

【２８９３】

次に、図２２５（７）に示すように、復帰中画像７４２の非表示演出が終了し、復帰中画像７４２が非表示になる。これにより、装飾図柄７００、保留画像７０２、小図柄７０４、実行回数画像７０５、およびステージ画像７０６は、遊技者に対して視認容易である

50

状態になる。また、装飾図柄 700 および小図柄 704 である「135」が確定停止されている。また、第1始動口 45 の保留数表示 703 には「4」が示されている。また、ステージ画像 706 として、第1ステージに対応する背景が示されている。また、このとき、保留画像 702 の動作演出が実行されており、4つの保留画像 702 は、何れも、動作演出が開始される前の初期位置から時計回り方向に回転している。また、このとき、音声出力装置 9 からは、音は出力されていない。

ここで、実行回数画像 705 には、遊技機 1 の電源が遮断する直前の表示内容（図 224（2）参照）とは異なる内容が表示されている。図示の例においては、実行回数画像 705 には、「???」のテキストが示されている。

【2894】

次に、図 225（8）に示すように、次の変動演出が開始されることを予告する予告音が、音声出力装置 9 から出力される。また、このとき、保留画像 702 の動作演出が継続されており、4つの保留画像 702 はさらに時計回り方向に回転している。

【2895】

次に、図 225（9）に示すように、第1特別図柄表示器 60 において、次の特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器 63 において、第1始動口 45 への入賞についての保留数が「3」である態様により表示される。

その後、装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。また、第1始動口 45 の保留数表示 703 が「3」に切り替わる。また、実行中の変動演出に応じた BGM が、音声出力装置 9 から出力される。また、このとき、スルー演出が実行される。スルー演出は、特殊時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行されることなく、遊技機 1 が再び通常遊技状態に制御されたことを報知する演出である。スルー演出においては、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c が、何れも第11態様になる。第11態様は、紫色により周期的に点滅する発光の態様であり、第1態様乃至第10態様の何れとも異なる態様である。また、第11態様における点滅の周期は、例えば、2.0秒である。すなわち、入賞時発光演出における点滅の周期、および、エラーの発生を示唆または報知する点滅の周期よりも、第11態様における点滅の周期の方が長い。

【2896】

このように、特殊時短遊技状態を大当たり間で1回だけ実行可能であり、特殊時短遊技状態終了後の通常遊技状態中に電断してから復帰した場合、特殊時短遊技状態を実行済みであることを示唆する特定報知（実行回数画像 705 「???」表示、ランプの特定態様での発光）を実行可能である。そのため、遊技者に親切な報知を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2897】

また、特殊時短遊技状態を大当たり間で1回だけ実行可能であり、特殊時短遊技状態終了後の通常遊技状態中に電断してから復帰した場合、電断復帰したことを報知する第1報知（復帰中画像 742 の表示）と、特殊時短遊技状態を実行済みであることを示唆する第2報知（実行回数画像 705 「???」表示、ランプの特定態様での発光）とを実行可能である。そのため、遊技者に親切な報知を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2898】

また、特殊時短遊技状態終了後の通常遊技状態中に電断してから復帰した場合、特定報知でエラーランプを点滅させるが、エラー（磁気エラー等）時とは異なる態様で点滅させる。

また、通常遊技状態中に表示される情報（実行回数画像 705）を特定表示態様（「???」）とすることで特定報知を行う。

また、特殊時短遊技状態から大当たり遊技を経由することなく通常遊技状態中に制御される場合、遊技機 1 の電源が遮断されるか否かに関わらず、実行回数画像 705 に「???」が表示されてもよい。すなわち、特殊時短遊技状態終了後の通常遊技状態中であって

10

20

30

40

50

電断してから復帰する前は、第1特定報知（実行回数画像705「???」）を行い、電断してから復帰した後は、第1特定報知と第2特定報知（ランプの特定態様での発光）とを行ってもよい。

【2899】

また、遊技機1が通常時短遊技状態から通常遊技状態に制御された状態で電源が遮断してから復帰する場合、第1ステージに設定されるが、この場合であっても、クリア否定画像744が表示される。一方、遊技機1が特殊時短遊技状態から大当たり遊技を経由することなく通常遊技状態に制御された状態で電源が遮断してから復帰する場合、クリア否定画像744は表示されない。すなわち、通常時短遊技状態終了後の第2演出モード（第5ステージ）において電断してから復帰した場合、復帰後に第1演出モード（第1ステージ）に制御されても、RAMクリアの有無に係る特定報知（クリア否定画像744の表示等）を実行可能であり、特殊時短遊技状態終了後の第2演出モード（第5ステージ）において電断してから復帰した場合、復帰後に第1演出モード（第1ステージ）に制御されても、RAMクリアの有無に係る特定報知（クリア否定画像744の表示等）を実行しない。そのため、遊技者に有用な情報を報知することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2900】

なお、本実施形態では、遊技機1が、特殊時短遊技状態に制御されてから、通常時短遊技状態に制御されることなく、再び通常遊技状態に制御された状態において、遊技機1の電源が遮断されてから復帰すると、実行回数画像705に「???」のテキストが示されることを説明したが、これに限定されない。

特殊時短遊技状態に制御されてから、通常時短遊技状態に制御されることなく、再び通常遊技状態に制御されると、遊技機1の電源が遮断されるか否かに関わらず、通常遊技状態に応じたステージ画像706が表示されるとき（図224（1）参照）に、実行回数画像705に「???」のテキストが示されてもよい。

【2901】

（変動演出例18）

図226は、演出制御部130mが第1画像表示装置70を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図226を参照しながら装飾図柄700の変動演出について他の具体例（変動演出例18）について説明する。変動演出例18は、第1始動口45への入賞に基づく先読み演出が実行されているときに第2始動口47に遊技球が入賞した場合の変動演出例である。また、以下の説明においては、上記の各変動演出例や各変形例と相違する点を主に説明し、各変動演出例や各変形例と一致する点については説明を省略することがある。

【2902】

まず、図226（1）に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い、演出制御部130mによって、装飾図柄700および小図柄704が確定停止されている。また、このとき、2つの保留画像702が表示されている。また、2番目の保留画像702は、緑色により表示されている。この緑色の保留画像702の表示は、先読み演出の一例である。また、ステージ画像706として、第1ステージに対応する背景が表示されている。また、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも第2態様である。また、図示を省略するが、前回の変動演出に応じたBGMが、音声出力装置9から継続して出力されている。

【2903】

次に、図226（2）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、このとき、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像743が表示される。また、ゾーン演出の実行中においては、ステージ画像706の表示内容が変化する。図示の例では、ステージ画像706として、第8ステージに対応する背景が示されている。

【2904】

10

20

30

40

50

次に、第2始動口47に遊技球が入賞すると、図226(3)に示すように、第2始動口47の保留数表示703に「1」が表示される。

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図226(4)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「412」が仮停止してから確定停止する。また、このとき、1番目の保留画像702の表示態様が、緑色の表示態様から通常表示態様に切り替わる。

【2905】

次に、図226(5)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い、装飾図柄700および小図柄704の変動が開始する。また、第2始動口47の保留数表示703が「0」に切り替わる。すなわち、このとき実行されている変動演出は、第2始動口47への入賞に基づく変動演出である。また、このとき、ゾーン報知画像743が非表示になる。また、ステージ画像706として、第1ステージに対応する背景が示される。

【2906】

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図226(6)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「721」が確定停止する。この後、1番目の保留画像702が変動台座701Pに移動し、第1始動口45への入賞に基づく変動演出が実行される。この変動演出において、変動画像701は、通常表示態様により表示され、変動演出が終了すると、変動画像701が非表示になる。

【2907】

このように、第1始動口45への入賞に基づく変動よりも、第2始動口47への入賞に基づく変動を優先する場合であって、通常遊技状態中であって第1始動口45への入賞に基づく先読み演出の実行中において、第2始動口47への入賞が発生すると第1始動口45への入賞に基づく先読み演出を終了させる。そのため、第1始動口45への入賞に基づく先読み演出が第2始動口47への入賞によって狂ってしまうといった不都合が発生することがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2908】

また、第1始動口45への入賞に基づく変動の確定タイミング(終了タイミング)で特1の先読み演出(緑色の保留画像702の表示)を終了させる。

また、背景が変化する先読み演出中である場合には、第2始動口47への入賞に基づく変動開始タイミングで先読み演出を終了させる。

また、例えば、第1始動口45への入賞に基づいて先読み演出が実行されている場合において、第1始動口45への入賞に基づく変動演出の停止中に、第2始動口47に遊技球が入賞する場合がある。この場合、第2始動口47への入賞のタイミングで、先読み演出を終了させる。

【2909】

(変動演出例19)

図227は、演出制御部130mが第1画像表示装置70を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図227を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例19)を説明する。変動演出例19は、通常遊技状態における第2始動口47への入賞に基づく変動演出例である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2910】

まず、遊技機1が特殊時短遊技状態に制御されてから、特殊時短遊技状態における最終回の変動演出が終了することで、遊技機1は、通常時短遊技状態に制御されることなく、再び通常遊技状態に制御される。その後、図227(1)に示すように、第1画像表示装置70には、第1移行画像728が表示される。また、第1始動口45の保留数表示703には「0」が示され、第2始動口47の保留数表示703には「1」が示されている。また、このとき、小図柄704である「254」が示されている。

【2911】

次に、図 2 2 7 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない小図柄 7 0 4 の変動が開始される。また、第 2 始動口 4 7 の保留数表示 7 0 3 が「0」に切り替わる。また、このとき、第 1 始動口に遊技球が入賞すると、第 1 始動口 4 5 の保留数表示 7 0 3 に「1」が表示される。一方で、保留画像 7 0 2 は表示されず、第 1 始動口 4 5 への入賞を報知する入賞音は出力されない。

ただし、第 1 移行画像 7 2 8 が表示されているときに第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞した場合、入賞音が出力されてもよい。

【 2 9 1 2 】

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 2 2 7 (3) に示すように、3 つの小図柄 7 0 4 である「4 2 1」が揃って表示され確定停止する。また、このとき、第 1 始動口に遊技球が入賞すると、第 1 始動口 4 5 の保留数表示 7 0 3 に「2」が表示される。一方で、保留画像 7 0 2 は表示されず、第 1 始動口 4 5 への入賞を報知する入賞音は出力されない。

10

【 2 9 1 3 】

そして、第 2 始動口 4 7 への入賞に基づく保留が無い状態で第 2 始動口 4 7 への入賞に基づく変動演出が終了すると、図 2 2 7 (4) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 には、装飾性の高い装飾図柄 7 0 0 である「4 2 1」が確定停止される。また、このとき、通常遊技状態に応じたステージ画像 7 0 6 として、第 5 ステージに対応する背景が示されている。また、このとき、2 つの保留画像 7 0 2 が表示されている。この 2 つの保留画像 7 0 2 は、段階表示演出が行われることなく、完成表示態様により表示されている。また、図示を省略するが、2 つの保留画像 7 0 2 は、何れも、動作演出を実行している。また、変動画像 7 0 1 は表示されていない。

20

【 2 9 1 4 】

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図 2 2 7 (5) に示すように、装飾図柄 7 0 0 および小図柄 7 0 4 の変動が開始される。また、このとき、第 1 始動口 4 5 の保留数表示 7 0 3 に「1」が表示される。また、このとき、2 番目の保留画像 7 0 2 が 1 番目の保留台座 7 0 2 P に向かって移動する。さらに、1 番目の保留画像 7 0 2 が変動台座 7 0 1 P に向かって移動することで、変動画像 7 0 1 が表示される。図示を省略するが、この後、特別図柄の変動停止に伴い、装飾図柄 7 0 0 および小図柄 7 0 4 が確定停止される。

【 2 9 1 5 】

30

(変動演出例 2 0)

図 2 2 8 乃至図 2 3 4 は、変動演出例 2 0 を示す図である。

次に、図 2 2 8 乃至図 2 3 4 を参照しながら、変動演出例の他の具体例（変動演出例 2 0）を説明する。変動演出例 2 0 は、通常遊技状態において第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞した場合の変動演出例である。なお、以下の説明においては、上述した各変動演出例や各変形例と相違する点を主に説明し、各変動演出例や各変形例と一致する点については説明を省略することがある。

【 2 9 1 6 】

まず、1 つ前の特別図柄の変動停止に伴い、装飾図柄 7 0 0 および小図柄 7 0 4 が確定停止する。次に、第 1 始動口 4 5 への入賞についての保留がない状態で第 1 始動口 4 5 および第 2 始動口 4 7 の何れにも遊技球が入賞することなく所定時間が経過すると、図 2 2 8 (1) に示すように、客待ち画像 7 1 0 が表示される。このとき、装飾図柄 7 0 0、小図柄 7 0 4、実行回数画像 7 0 5、ステージ画像 7 0 6、および到達残回数画像 7 0 8 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。一方で、保留数表示 7 0 3 は、遊技者に対して視認容易である状態を継続している。また、このとき、トッランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c は、何れも第 8 態様になる。また、このとき、音声出力装置 9 からは、音出力されていない。

40

【 2 9 1 7 】

次に、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、図 2 2 8 (2) に示すように、音声出力装置 9 からの入賞音の出力が開始される。また、このとき、装飾図柄 7 0 0、小図柄 7 0

50

4、実行回数画像705、ステージ画像706、および到達残回数画像708は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態を継続している。また、このとき、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも第8態様である状態を継続する。

【2918】

次に、図228(3)に示すように、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cが、何れも第8態様から第2態様に切り替わる。また、このとき、装飾図柄700、小図柄704、実行回数画像705、ステージ画像706、および到達残回数画像708は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態を継続する。また、このとき、音声出力装置9から入賞音の出力が継続している。

10

【2919】

次に、図228(4)に示すように、客待ち画像710の非表示演出が実行され、客待ち画像710の透過度が高くなることで、装飾図柄700、小図柄704、実行回数画像705、ステージ画像706、および到達残回数画像708は、遊技者に対して視認容易ではないものの、遊技者に対して視認可能である状態になる。一方で、変動画像701および保留画像702の何れも表示されていない。また、このとき、音声出力装置9から入賞音の出力が継続している。

【2920】

次に、図228(5)に示すように、客待ち画像710の非表示演出が進行し、客待ち画像710の透過度がさらに高くなる。また、このとき、特別図柄の変動表示開始に伴い、装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。このとき、装飾図柄700の変動開始時動作が開始され、小図柄704は高速で変動表示される。また、このとき、第1始動口45の保留数表示703に「1」が表示される。また、このとき、保留画像702の表示が開始される。より具体的には、通常表示態様の保留画像702が、段階表示演出が行われることなく、完成表示態様により表示される。この保留画像702は、遊技者に対して視認容易ではないものの、遊技者に対して視認可能な状態である。また、このとき、音声出力装置9から入賞音の出力が継続している。

20

【2921】

次に、図228(6)に示すように、客待ち画像710の非表示演出が終了し、客待ち画像710が非表示になる。これにより、装飾図柄700、保留画像702、小図柄704、実行回数画像705、ステージ画像706、および到達残回数画像708は、遊技者に対して視認容易である状態になる。また、変動開始時動作が進行している。また、このとき、音声出力装置9から入賞音の出力が継続している。

30

【2922】

次に、図229(7)に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄700の変動が高速になる。また、保留画像702が変動台座701Pに移動するとともに拡大することで、変動画像701が表示される。また、このとき、第1始動口45の保留数表示703が「0」に切り替わる。また、このときには、音声出力装置9から入賞音の出力されなくなる。

【2923】

次に、第1始動口45に遊技球が入賞することに伴い、図229(8)に示すように、第1始動口45の保留数表示703に「1」が表示される。また、このとき、段階表示演出が開始され、1番目の保留台座702Pから上方に離れた位置に、保留画像702が未完成表示態様により表示される。また、このとき、音声出力装置9からの入賞音の出力が開始される。

40

次に、図229(9)に示すように、段階表示演出が完了し、1番目の保留台座702Pに、通常表示態様の保留画像702が完成表示態様により表示される。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像702の動作演出が開始される。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

50

【2924】

次に、図229(10)に示すように、左装飾図柄700である「4」が仮停止する。

次に、図229(11)に示すように、右装飾図柄700である「4」が仮停止し、リーチ演出が開始される。

次に、図229(12)に示すように、発展演出が実行される。発展演出においては、可動演出が実行されるとともに、第1強調画像711が表示される。また、このとき、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cが、何れも、第2態様から第4態様に切り替わる。

【2925】

次に、図230(13)に示すように、SPリーチ演出が実行される。SPリーチ演出の実行中においては、SPリーチ画像712が表示される。また、このとき、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、何れも、第2態様になる。

次に、図230(14)に示すように、SPSPリーチ演出が実行される。SPSPリーチ演出の実行中には、SPSPリーチ画像713が表示される。

次に、図230(15)に示すように、促進演出が実行され、ボタン操作画像714が表示される。

【2926】

そして、ボタン操作画像714が表示されているときに遊技者が演出ボタン17を操作すると、図230(16)に示すように、中装飾図柄700である「3」が仮停止する。

次に、図230(17)に示すように、第1アイキャッチ画像715が表示される。

次に、第1アイキャッチ画像715が非表示になると、図230(18)に示すように、3つの装飾図柄700である「434」が、遊技者に対して視認容易である状態で仮停止されている。

【2927】

そして、特別図柄の変動停止に伴い、図231(19)に示すように、3つの装飾図柄700および小図柄704である「434」が確定停止する。また、実行回数画像705の表示内容が「201GAME」に更新され、到達残回数画像708の表示内容が「あと299」に更新される。また、このとき、変動画像701が非表示になる。

【2928】

次に、図231(20)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い、小図柄704の変動が開始される。一方で、装飾図柄700の変動は開始されていない。また、保留画像702は、変動台座701Pに向かって移動しておらず、保留台座702Pに表示されている。

【2929】

次に、第1始動口45に遊技球が入賞すると、図231(21)に示すように、保留画像702の段階表示演出が開始される。図示の例では、1番目の保留台座702Pから上方に離れた位置に、保留画像702が未完成表示態様により表示されている。この保留画像702は、段階表示演出における第1段階の表示態様(図160(1)参照)により表示されている。また、第1始動口45に遊技球が入賞することに伴い、音声出力装置9からの入賞音の出力が開始される。

【2930】

次に、保留画像702の段階表示演出が進行することで、図231(22)に示すように、1番目の保留台座702Pに、段階表示演出における第3段階(図160(3)参照)の表示態様からなる保留画像702が表示される。また、このとき、1番目の保留台座702Pに、2つの保留画像702が互いに重なるように表示されている。より具体的には、段階表示演出における第3段階の表示態様からなる保留画像702と、完成表示態様からなる保留画像702とが重なるように表示されている。また、このとき、装飾図柄700の変動が開始され、変動開始時動作が開始される。また、このとき、入賞音の出力が継続している。

10

20

30

40

50

【2931】

次に、図231(23)に示すように、保留画像702の段階表示演出が完了することで、1番目の保留台座702Pに、通常表示態様の保留画像702が完成表示態様により表示される。また、このとき、図231(22)に示す例において1番目の保留台座702Pに完成表示態様により表示されていた保留画像702が、変動台座701Pに移動することで、変動画像701が表示される。また、このとき、変動開始時動作が進行している。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

次に、図231(24)に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄700の変動が高速になる。

【2932】

次に、第1始動口45に遊技球が入賞すると、図232(25)に示すように、第1始動口45への入賞を報知する入賞音が、音声出力装置9から出力される。また、このとき、第1始動口45の保留数表示703に「2」が表示される。また、2番目の保留画像702については、段階表示演出が行われることなく、すなわち未完成表示態様が遊技者に対して視認可能になることなく、完成表示態様により、2番目の保留台座702Pに表示される。

次に、図232(26)に示すように、左装飾図柄700である「7」が仮停止する。

次に、図232(27)に示すように、右装飾図柄700である「1」が仮停止する。

【2933】

次に、第1始動口45に遊技球が入賞すると、図232(28)に示すように、第1始動口45への入賞を報知する入賞音の音声出力装置9からの出力が開始される。また、このとき、第1始動口45の保留数表示703に「3」が表示される。また、このとき、3番目の保留画像702の段階表示演出が開始され、3番目の保留台座702Pから上方に離れた位置に、保留画像702が未完成表示態様により表示される。

次に、図232(29)に示すように、段階表示演出が完了し、3番目の保留台座702Pに、通常表示態様の保留画像702が、完成表示態様により表示される。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

【2934】

そして、特別図柄の変動停止に伴い、図232(30)に示すように、装飾図柄700および小図柄704である「721」が確定停止される。また、このとき、実行回数画像705の表示内容が「202GAME」に更新され、到達残回数画像708の表示内容が「あと298」に更新される。

【2935】

次に、図233(31)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い、装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、第1始動口45の保留数表示703が「2」に切り替わる。

そして、特別図柄の変動停止に伴い、図233(32)に示すように、装飾図柄700および小図柄704である「483」が確定停止される。また、このとき、実行回数画像705の表示内容が「203GAME」に更新され、到達残回数画像708の表示内容が「あと297」に更新される。

【2936】

次に、図233(33)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い、装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、第1始動口45の保留数表示703が「1」に切り替わる。

そして、特別図柄の変動停止に伴い、図233(34)に示すように、装飾図柄700および小図柄704である「532」が確定停止される。また、このとき、実行回数画像705の表示内容が「204GAME」に更新され、到達残回数画像708の表示内容が「あと296」に更新される。

10

20

30

40

50

【2937】

次に、図233(35)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い、装飾図柄700および小図柄704の変動が開始される。また、第1始動口45の保留数表示703が「0」に切り替わる。

そして、特別図柄の変動停止に伴い、図233(36)に示すように、装飾図柄700および小図柄704である「327」が確定停止される。また、このとき、実行回数画像705の表示内容が「205 GAME」に更新され、到達残回数画像708の表示内容が「あと295」に更新される。

【2938】

そして、特別図柄が変動停止してから第1始動口45および第2始動口47の何れにも遊技球が入賞することなく所定時間が経過すると、図234(37)に示すように、調整画像716およびメニュー画像717が表示される。また、このとき、音声出力装置9からは、音が出力されなくなる。

さらに、調整画像716およびメニュー画像717が表示されてから第1始動口45および第2始動口47の何れにも遊技球が入賞することなく所定時間が経過すると、図234(38)に示すように、客待ち画像710が表示される。このとき、装飾図柄700、小図柄704、実行回数画像705、ステージ画像706、到達残回数画像708は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になる。また、このとき、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cが、何れも第2態様から第8態様に切り替わる。また、音声出力装置9から音が出力されない状態が継続されている。この図234(38)に示す状態は、図228(1)に示す状態と同じ状態である。

【2939】

以上の通り、変動演出例20では、通常遊技状態において客待ち画像710が表示されているときに入賞した場合に、未完成表示態様の保留画像702を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様の保留画像702を視認可能または視認容易にすることを説明した。ここで、通常遊技状態において、第1ステージに対応するステージ画像706、調整画像716、およびメニュー画像717が表示されているときに入賞した場合であっても、変動演出例20にて示した例と同じ演出が実行されてもよい。すなわち、通常遊技状態において、第1ステージに対応するステージ画像706、調整画像716およびメニュー画像717が表示されているときに入賞した場合、段階表示演出が実行されないことで未完成表示態様の保留画像702が視認不能であるまま、完成表示態様の保留画像702が視認容易になってもよい。

【2940】

以上の通り、本実施形態では、特定画像が表示されているときに入賞した場合、未完成表示サイズの保留画像702を視認困難または視認不能にする。

特定画像が表示されているときに入賞した場合であっても、未完成表示サイズの保留画像702を遊技者に視認させてから完成表示サイズの保留画像702を遊技者に視認させる場合、特定画像の非表示演出を開始した後に、未完成表示サイズの保留画像702の表示を開始する必要がある。この場合、特定画像が表示されていないときに入賞した場合よりも、特定画像が表示されているときに入賞した場合の方が、非表示演出を実行する分だけ、完成表示サイズの保留画像702の表示タイミングが遅れることになる。そこで、特定画像が表示されているときに入賞した場合には、未完成表示サイズの保留画像702を視認困難または視認不能にして、完成表示サイズの保留画像702を遅滞なく表示することで、入賞時に特定画像が表示されているか否かによって完成表示サイズによる保留画像702の表示タイミングがずれることを防止できる。

【2941】

また、本実施形態では、特定画像が表示されているときに入賞した場合、未完了形態の保留画像702を視認困難または視認不能にする。

特定画像が表示されているときに入賞した場合であっても、未完了形態の保留画像70

2を遊技者に視認させてから完成形態の保留画像702を遊技者に視認させる場合、特定画像の非表示演出を開始した後に、未完成形態の保留画像702の表示を開始する必要がある。この場合、特定画像が表示されていないときに入賞した場合よりも、特定画像が表示されているときに入賞した場合の方が、非表示演出を実行する分だけ、完成形態の保留画像702の表示タイミングが遅れることになる。そこで、特定画像が表示されているときに入賞した場合には、未完成形態の保留画像702を視認困難または視認不能にして、完成形態の保留画像702を遅滞なく表示することで、入賞時に特定画像が表示されているか否かによって完成形態による保留画像702の表示タイミングがずれることを防止できる。

【2942】

また、本実施形態では、特定画像が表示されているときに入賞した場合、未完成透過度の保留画像702を視認困難または視認不能にする。

特定画像が表示されているときに入賞した場合であっても、未完成透過度の保留画像702を遊技者に視認させてから完成透過度の保留画像702を遊技者に視認させる場合、特定画像の非表示演出を開始した後に、未完成透過度の保留画像702の表示を開始する必要がある。この場合、特定画像が表示されていないときに入賞した場合よりも、特定画像が表示されているときに入賞した場合の方が、非表示演出を実行する分だけ、完成透過度の保留画像702の表示タイミングが遅れることになる。そこで、特定画像が表示されているときに入賞した場合には、未完成透過度の保留画像702を視認困難または視認不能にして、完成透過度の保留画像702を遅滞なく表示することで、入賞時に特定画像が表示されているか否かによって完成透過度による保留画像702の表示タイミングがずれることを防止できる。

【2943】

また、本実施形態では、特定画像が表示されているときに入賞した場合、未完成動作態様の保留画像702を視認困難または視認不能にする。

特定画像が表示されているときに入賞した場合であっても、未完成動作態様の保留画像702を遊技者に視認させてから保留画像702の動作演出を遊技者に視認させる場合、特定画像の非表示演出を開始した後に、未完成動作態様の保留画像702の表示を開始する必要がある。この場合、特定画像が表示されていないときに入賞した場合よりも、特定画像が表示されているときに入賞した場合の方が、非表示演出を実行する分だけ、保留画像702の動作演出の実行タイミングが遅れることになる。そこで、特定画像が表示されているときに入賞した場合には、未完成動作態様の保留画像702を視認困難または視認不能にして、保留画像702の動作演出を遅滞なく行うことで、入賞時に特定画像が表示されているか否かによって保留画像702による動作演出の実行タイミングがずれることを防止できる。

【2944】

また、本実施形態では、特定画像が表示されているときに入賞した場合、未完成表示位置における保留画像702を視認困難または視認不能にする。

特定画像が表示されているときに入賞した場合であっても、未完成表示位置における保留画像702を遊技者に視認させてから完成表示位置における保留画像702を遊技者に視認させる場合、特定画像の非表示演出を開始した後に、未完成表示位置への保留画像702の表示を開始する必要がある。この場合、特定画像が表示されていないときに入賞した場合よりも、特定画像が表示されているときに入賞した場合の方が、非表示演出を実行する分だけ、完成表示位置における保留画像702の表示タイミングが遅れることになる。そこで、特定画像が表示されているときに入賞した場合には、未完成表示位置における保留画像702を視認困難または視認不能にして、完成表示位置における保留画像702を遅滞なく表示することで、入賞時に特定画像が表示されているか否かによって完成表示位置における保留画像702の表示タイミングがずれることを防止できる。

【2945】

また、本実施形態では、特定画像が表示されているときに入賞した場合、保留画像70

2 が遊技者に対して視認可能である状態になる前に、音の出力の態様を切り替えている。そのため、第1画像表示装置70の表示内容に関わらず、入賞したことを一早く遊技者に認識させることができる。

【2946】

特に、本実施形態では、保留が存在する状態で遊技機1の電源が遮断してから復帰する場合、演出音が出力される前に保留画像702が遊技者に対して視認可能である状態になる。すなわち、保留が存在しないために保留画像702が表示されていない場合であるか、保留が存在するにも関わらず保留画像702が表示されていない場合であるかに応じて、音の出力タイミングと、保留画像702の表示タイミングとの時系列の関係を逆転させる。

この場合、遊技機1の状態に応じて、演出が開始されることを一早く遊技者に認識させるか、保留数を一早く遊技者に認識させるかを異ならせることで、遊技機1が何れの状態である場合であっても遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。

【2947】

また、本実施形態では、特定画像が表示されているときに入賞した場合、特定画像の非表示の完了前に、音の出力の態様を切り替えている。そのため、遊技者が遊技機1から目を離している場合であっても、入賞したことを遊技者に一早く認識させやすくなる。

【2948】

特に、本実施形態では、客待ち画像710が表示されているときに入賞した場合、客待ち画像710の非表示演出が開始される前に、音の出力の態様を切り替えている。そのため、客待ち画像710によって第1画像表示装置70の表示内容からは遊技の状況が遊技者に認識されない場合であっても、入賞したことを一早く遊技者に認識させることができる。

【2949】

また、本実施形態では、特定画像が表示されているときに入賞した場合、保留画像702が遊技者に対して視認可能である状態になる前に、トッランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cの態様を切り替えている。そのため、第1画像表示装置70の表示内容に関わらず、入賞したことを一早く遊技者に認識させることができる。

【2950】

また、本実施形態では、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行された変動演出の次の変動演出において、所定の期間中に入賞した場合には、保留画像702の未完成表示態様が視認されることなく、完成表示態様の保留画像702が表示される（図232（25）参照）。このように、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行された変動演出の次の変動演出においては、特定の演出を遊技者に視認させないことで、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されたことの達成感を遊技者に長く味合わせることができる。

【2951】

また、本実施形態では、通常遊技状態において特定画像が表示されているときであって第1ステージであるときに入賞した場合、未完成表示態様（未完成サイズ、未完形成態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像702を視認困難または視認不能にする（図228（6）参照）。一方で、通常遊技状態において特定画像が表示されているときであって第2ステージであるときに入賞した場合、未完成表示態様の保留画像702を視認可能または視認容易にする（図166（2）参照）。

【2952】

なお、本実施形態では、ステージ画像706としての背景が第1ステージである場合と第2ステージである場合とで、客待ち画像710が表示されているときに入賞した場合における、音の出力の態様を切り替えるタイミングと、各種ランプの態様を切り替えるタイミングと、画像を表示させまたは非表示させるタイミングとの時系列の関係を異ならせているが、これに限定されない。

客待ち画像710が表示されているときであって第2ステージであるときに入賞した場

10

20

30

40

50

合であっても、音の出力の態様を切り替えるタイミングと、各種ランプの態様を切り替えるタイミングと、画像を表示させまたは非表示させるタイミングとの時系列の関係を、客待ち画像 710 が表示されているときであって第 1 ステージであるときに入賞した場合と同じようにしてもよい。すなわち、客待ち画像 710 が表示されているときであって第 2 ステージであるときに入賞した場合に、まず、音出力されていない状態から入賞音を出力する態様に切り替え（図 228（2）参照）、次に、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c を、何れも第 8 態様から第 2 態様に切り替えてもよい（図 228（3）参照）。その後、客待ち画像 710 の非表示演出を開始してから、装飾図柄 700、小図柄 704、ステージ画像 706 等を遊技者に対して視認可能である状態にしてもよい（図 228（4）参照）。さらにその後、保留画像 702 を遊技者に対して視認可能である状態にしてから、客待ち画像 710 の非表示演出を完了させてもよい（図 228（5）、図 228（6）参照）。

10

【2953】

（変動演出例 21）

図 235 および図 236 は、変動演出例 21 を示す図である。

次に、図 235 および図 236 を参照しながら、変動演出例の他の具体例（変動演出例 21）を説明する。変動演出例 21 では、2 回の変動演出が実行される。この 2 回の変動演出のうちの初回の変動演出は、通常時短遊技状態において第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合の変動演出である。また、2 回の変動演出のうちの 2 回目の変動演出は、通常時短遊技状態において第 2 始動口 47 に遊技球が入賞した場合の変動演出である。なお、以下の説明においては、上述した各変動演出例や各変形例と相違する点を主に説明し、各変動演出例や各変形例と一致する点については説明を省略することがある。

20

【2954】

まず、遊技機 1 が通常時短遊技状態に制御されており、図 235（1）に示すように、装飾図柄 700 および小図柄 704 である「444」が確定停止される。また、このとき、ステージ画像 706 として、第 3 ステージに対応する背景が示されている。また、通常時短残回数画像 726 には「100 回」のテキストが表示されている。また、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「1」が示され、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「0」が示されている。なお、変動画像 701 および保留画像 702 は、何れも表示されていない。また、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも第 2 態様である。また、図示を省略するが、通常時短遊技状態に応じた BGM が、音声出力装置 9 から継続して出力されている。

30

【2955】

次に、図 235（2）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い、装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。また、このとき、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 が「0」に切り替わる。

次に、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞すると、図 235（3）に示すように、第 2 始動口 47 の保留数表示 703 に「1」が表示される。また、このとき、保留画像 702 の段階表示演出が開始される。図示の例では、1 番目の保留台座 702P に、保留画像 702 が未完成表示態様により表示される。また、このとき、第 2 始動口 47 への入賞を報知する入賞音の音声出力装置 9 からの出力が開始される。

40

【2956】

次に、図 235（4）に示すように、段階表示演出が完了し、1 番目の保留台座 702P に、通常表示態様の保留画像 702 が、完成表示態様により表示される。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像 702 の動作演出が開始される。また、入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

次に、特別図柄の変動停止に伴い、図 235（5）に示すように、装飾図柄 700 および小図柄 704 である「853」が確定停止される。

【2957】

50

次に、図 235 (6) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い、装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。また、このとき、通常時短残回数画像 726 の表示内容が「99 回」に更新される。また、保留画像 702 が変動台座 701 P に移動することで、変動画像 701 が表示される。また、このとき、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「1」が表示される。一方で、保留画像 702 は表示されず、段階表示演出は実行されない。また、第 1 始動口 45 への入賞を報知する入賞音は出力されない。

次に、図 236 (7) に示すように、特別図柄の変動停止に伴い、装飾図柄 700 および小図柄 704 である「421」が確定停止される。また、変動画像 701 が非表示になる。

10

【2958】

以上の通り、本実施形態では、第 1 始動口 45 への入賞に基づく変動演出が実行されているときに第 2 始動口 47 に遊技球が入賞した場合には、未完成表示態様の保留画像 702 が遊技者に対して視認可能または視認容易である状態になる。一方で、第 2 始動口 47 への入賞に基づく変動演出が実行されているときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、未完成表示態様の保留画像 702 が遊技者に対して視認可能にならない。

【2959】

(変動演出例 22)

図 237 は、変動演出例 22 を示す図である。

次に、図 237 を参照しながら、変動演出例の他の具体例（変動演出例 22）を説明する。変動演出例 22 は、特殊時短遊技状態における初回の変動演出として、第 1 始動口 45 への入賞に基づく変動演出が行われる例である。なお、以下の説明においては、上述した各変動演出例や各変形例と相違する点を主に説明し、各変動演出例や各変形例と一致する点については説明を省略することがある。

20

【2960】

まず、通常遊技状態において、特殊時短遊技状態になるまでに必要な所定回数のうちの最終回の変動演出が終了し、遊技機 1 が、特殊時短遊技状態に制御される。また、最終回の変動演出が終了してから第 1 始動口 45 および第 2 始動口 47 の何れにも遊技球が入賞することなく所定時間が経過すると、図 237 (1) に示すように、客待ち画像 710 が表示される。また、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも第 8 態様になる。また、このとき、特殊時短遊技状態であることを報知する報知音が音声出力装置 9 から出力される。図 237 (1) に示す状態は、変動演出例 10 における図 195 (5) に示す状態と同じ状態である。

30

なお、図示を省略するが、客待ち画像 710 が表示されるまで、ステージ画像 706 としては、第 2 ステージに対応する背景が示されている。そして、客待ち画像 710 が表示されたことにより、このステージ画像 706 は、遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になっている。

【2961】

次に、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞すると、図 237 (2) に示すように、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音の音声出力装置 9 からの出力が開始される。

40

次に、図 237 (3) に示すように、トッランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c が、何れも、第 8 態様から第 2 態様に切り替わる。

【2962】

次に、図 237 (4) に示すように、客待ち画像 710 が非表示になる。また、このとき、装飾図柄 700 および小図柄 704 の変動が開始される。このとき、装飾図柄 700 の変動開始時動作が開始され、小図柄 704 は高速で変動表示される。また、このとき、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 に「1」が表示される。また、このとき、段階表示演出が開始され、1 番目の保留台座 702 P に、保留画像 702 が未完成表示態様により表

50

示される。また、このとき、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力され続けている。

【2963】

次に、図 237 (5) に示すように、変動開始時動作が進行する。また、このとき、段階表示演出が完了し、1 番目の保留台座 702P に、通常表示態様の保留画像 702 が、完成表示態様により表示される。また、このとき、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力され続けている。

【2964】

次に、図 237 (6) に示すように、変動開始時動作が終了し、装飾図柄 700 の変動が高速になる。また、保留画像 702 が変動台座 701P に移動するとともに拡大することで、変動画像 701 が表示される。また、このとき、第 1 始動口 45 の保留数表示 703 が「0」に切り替わる。また、このとき、カウントダウン画像 732 である「0」が表示される。また、このときには、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力されなくなる。図示を省略するが、この後、第 2 移行画像 734 (図 197 (16) 参照) の表示を経て、ステージ画像 706 が第 6 ステージに対応する背景 (図 198 (20) 参照) に切り替わってから、変動演出が終了する。

【2965】

以上の通り、変動演出例 22 では、特殊時短遊技状態において客待ち画像 710 が表示されているときであって第 2 ステージであるときに入賞した場合には、未完成表示態様の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様の保留画像 702 を視認可能または視認容易にすることを説明した。ここで、特殊時短遊技状態において、初回の変動演出の開始前であって、第 2 ステージに対応するステージ画像 706、調整画像 716、およびメニュー画像 717 が表示されているときに入賞した場合であっても、変動演出例 22 にて示した例と同じ演出が実行されてもよい。すなわち、特殊時短遊技状態において、初回の変動演出の開始前であって、第 2 ステージに対応するステージ画像 706、調整画像 716、およびメニュー画像 717 が表示されているときに入賞した場合未完成表示態様の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよい。

【2966】

以上の通り、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに第 1 始動口 45 に入賞した場合であっても、未完成表示態様 (未完成サイズ、未完形成態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置) の保留画像 702 を遊技者に対して視認可能または視認容易である状態にしてもよい。

特に、本実施形態では、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときであって第 1 ステージであるときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合、特定の未完成表示態様 (未完成サイズ、未完形成態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置) の保留画像 702 を遊技者に対して視認困難または視認不能にする (図 196 (10) 参照)。一方で、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときであって第 2 ステージであるときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合、所定の未完成表示態様の保留画像 702 を遊技者に対して視認可能または視認容易である状態にする。特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときであって第 1 ステージまたは第 2 ステージであるときに第 2 始動口 47 に遊技球が入賞した場合には、保留画像 702 が何れの表示態様でも表示されないようにしてもよい。ただし、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときであって第 1 ステージまたは第 2 ステージであるときに第 2 始動口 47 に遊技球が入賞した場合であっても、保留画像 702 が表示されてもよい。

【2967】

また、特殊時短遊技状態において特別演出の開始以前であり且つ第 1 ステージであるときの特別図柄の停止中であって保留が存在していないときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、特定の未完成表示態様 (未完成サイズ、未完形成態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置) の保留画像 702 を視認困難または視認不能にしてから

10

20

30

40

50

、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよい。一方で、特殊時短遊技状態において特別演出の開始以前であり且つ第 2 ステージであるときの特別図柄の停止中であって保留が存在していないときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよい。また、特殊時短遊技状態において特別演出の開始以前であり且つ第 1 ステージまたは第 2 ステージであるときの特別図柄の停止中であって保留が存在していないときに第 2 始動口 47 に遊技球が入賞した場合には、保留画像 702 が何れの表示態様でも表示されないようにしてもよい。ただし、特殊時短遊技状態において特別演出の開始以前であり且つ第 1 ステージまたは第 2 ステージであるときの特別図柄の停止中であって保留が存在していないときに第 2 始動口 47 に遊技球が入賞した場合であっても、保留画像 702 が表示されてもよい。

10

【2968】

また、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第 1 ステージに応じた特別画像が表示されているときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよい。一方で、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第 2 ステージに応じた特別画像が表示されているときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよい。また、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第 1 ステージまたは第 2 ステージに応じた特別画像が表示されているときに第 2 始動口 47 に遊技球が入賞した場合には、保留画像 702 が何れの表示態様でも表示されないようにしてもよい。ただし、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第 1 ステージまたは第 2 ステージに応じた特別画像が表示されているときに第 2 始動口 47 に遊技球が入賞した場合であっても、保留画像 702 が表示されてもよい。

20

30

【2969】

また、遊技状態に関わらず、第 1 ステージにおいて特定画像が表示されているときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよい。一方で、遊技状態に関わらず、第 2 ステージにおいて特定画像が表示されているときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよい。また、遊技状態に関わらず、第 1 ステージまたは第 2 ステージにおいて特定画像が表示されているときに第 2 始動口 47 に遊技球が入賞した場合には、保留画像 702 が何れの表示態様でも表示されないようにしてもよい。ただし、遊技状態に関わらず、第 1 ステージまたは第 2 ステージにおいて特定画像が表示されているときに第 2 始動口 47 に遊技球が入賞した場合であっても、保留画像 702 が表示されてもよい。

40

【2970】

また、遊技状態に関わらず、第 1 ステージにおいて特別図柄の停止中であって保留が存

50

在していないときに第1始動口45に遊技球が入賞した場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成的態様、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像702を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成態様、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよい。一方で、遊技状態に関わらず、第2ステージにおいて特別図柄の停止中であって保留が存在していないときに第1始動口45に遊技球が入賞した場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成的態様、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像702を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成態様、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよい。また、遊技状態に関わらず、第1ステージまたは第2ステージにおいて特別図柄の停止中であって保留が存在していないときに第2始動口47に遊技球が入賞した場合には、保留画像702が何れの表示態様でも表示されないようにしてもよい。ただし、遊技状態に関わらず、第1ステージまたは第2ステージにおいて特別図柄の停止中であって保留が存在していないときに第2始動口47に遊技球が入賞した場合であっても、保留画像702が表示されてもよい。

10

【2971】

また、ステージに関わらず、特定画像が表示されているときに第1始動口45（第2始動口47）に遊技球が入賞した場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成的態様、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像702を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成態様、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよい。

20

また、通常遊技状態、通常時短遊技状態、および特殊時短遊技状態の何れであるかに関わらず、特別図柄の停止中であって保留が存在していないときに第1始動口45（第2始動口47）に遊技球が入賞した場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成的態様、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像702を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成態様、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよい。

また、第1表示装置70に何れの画像が表示されているかに関わらず、特別図柄の停止中であって保留が存在していないときに第1始動口45（第2始動口47）に遊技球が入賞した場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成的態様、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像702を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成態様、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよい。

30

【2972】

また、例えば、期待色表示態様の保留画像702については、未完成表示態様の保留画像702が視認可能である状態になるようにしてもよい。すなわち、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときの第1始動口45への入賞に基づき通常表示態様の保留画像702が表示される場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成的態様、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像702を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成態様、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよい。一方で、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに第1始動口45への入賞に基づき期待色表示態様の保留画像702が表示される場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成的態様、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像702を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成態様、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよい。

40

【2973】

また、特殊時短遊技状態において特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であって保留が存在していないときの第1始動口45への入賞に基づき通常表示態様の保留画

50

像 7 0 2 が表示される場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認可能または視認容易にしてもよい。一方で、特殊時短遊技状態において特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であって保留が存在していないときの第 1 始動口 4 5 への入賞に基づき期待色表示態様の保留画像 7 0 2 が表示される場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認可能または視認容易にしてもよい。

10

【 2 9 7 4 】

また、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第 1 ステージに応じた特別画像が表示されているときの入賞に基づき通常表示態様の保留画像 7 0 2 が表示される場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認可能または視認容易にしてもよい。一方で、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第 1 ステージに応じた特別画像が表示されているときの入賞に基づき期待色表示態様の保留画像 7 0 2 が表示される場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認可能または視認容易にしてもよい。

20

【 2 9 7 5 】

また、遊技状態に関わらず、特定画像が表示されているときの第 1 始動口 4 5（第 2 始動口 4 7）への入賞に基づいて通常表示態様の保留画像 7 0 2 が表示される場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認可能または視認容易にしてもよい。一方で、特定画像が表示されているときの第 1 始動口 4 5（第 2 始動口 4 7）への入賞に基づいて期待色表示態様の保留画像 7 0 2 が表示される場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認可能または視認容易にしてもよい。

30

【 2 9 7 6 】

また、遊技状態に関わらず、特別図柄の停止中であって保留が存在していないときの第 1 始動口 4 5（第 2 始動口 4 7）への入賞に基づいて通常表示態様の保留画像 7 0 2 が表示される場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認可能または視認容易にしてもよい。一方で、特別図柄の停止中であって保留が存在していないときの第 1 始動口 4 5（第 2 始動口 4 7）への入賞に基づいて期待色表示態様の保留画像 7 0 2 が表示される場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 7 0 2 を視認可能または視認容易にしてもよい。

40

【 2 9 7 7 】

（変動演出例 2 3）

50

図 2 3 8 および図 2 3 9 は、変動演出例 2 3 を示す図である。

次に、図 2 3 8 および図 2 3 9 を参照しながら、変動演出例の他の具体例（変動演出例 2 3）を説明する。変動演出例 2 3 は、特殊時短遊技状態における初回の変動演出として、第 1 始動口 4 5 への入賞に基づく変動演出が行われる例である。なお、以下の説明においては、上述した各変動演出例や各変形例と相違する点を主に説明し、各変動演出例や各変形例と一致する点については説明を省略することがある。

【2 9 7 8】

まず、通常遊技状態において、特殊時短遊技状態になるまでに必要な所定回数のうちの最終回の変動演出が終了し、遊技機 1 が、特殊時短遊技状態に制御される。また、最終回の変動演出が終了してから第 1 始動口 4 5 および第 2 始動口 4 7 の何れにも遊技球が入賞することなく所定時間が経過すると、図 2 3 8（1）に示すように、調整画像 7 1 6 およびメニュー画像 7 1 7 が表示される。また、ステージ画像 7 0 6 として、第 2 ステージに対応する背景が示されている。また、トッランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c は、何れも第 5 態様になる。また、このとき、音声出力装置 9 からは、前回の変動演出に応じた B G M が、変動演出の実行中よりも小さい音量により出力されている。

10

【2 9 7 9】

次に、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、図 2 3 8（2）に示すように、トッランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c は、何れも、第 5 態様から第 2 態様に切り替わる。

20

次に、図 2 3 8（3）に示すように、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音の音声出力装置 9 からの出力が開始される。

【2 9 8 0】

次に、図 2 3 8（4）に示すように、調整画像 7 1 6 およびメニュー画像 7 1 7 が非表示になる。また、このとき、装飾図柄 7 0 0 および小図柄 7 0 4 の変動が開始される。このとき、装飾図柄 7 0 0 の変動開始時動作が開始され、小図柄 7 0 4 は高速で変動表示される。また、このとき、第 1 始動口 4 5 の保留数表示 7 0 3 に「1」が表示される。また、このとき、保留画像 7 0 2 は、段階表示演出が行われることなく、完成表示態様により表示される。また、このとき、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力され続けている。

30

【2 9 8 1】

次に、図 2 3 8（5）に示すように、装飾図柄 7 0 0 の変動が高速になる。また、保留画像 7 0 2 が変動台座 7 0 1 P に移動するとともに拡大することで、変動画像 7 0 1 が表示される。また、このとき、第 1 始動口 4 5 の保留数表示 7 0 3 が「0」に切り替わる。また、このとき、カウントダウン画像 7 3 2 である「0」が表示される。また、このときには、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音が、音声出力装置 9 から出力されなくなる。

【2 9 8 2】

次に、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、図 2 3 8（6）に示すように、第 1 始動口 4 5 の保留数表示 7 0 3 に「1」が表示される。また、このとき、段階表示演出が開始され、1 番目の保留台座 7 0 2 P に、保留画像 7 0 2 が未完成表示態様により表示される。また、このとき、第 1 始動口 4 5 への入賞を報知する入賞音の音声出力装置 9 からの出力が開始される。

40

次に、図 2 3 9（7）に示すように、段階表示演出が完了し、1 番目の保留台座 7 0 2 P に、通常表示態様の保留画像 7 0 2 が、完成表示態様により表示される。また、図示を省略するが、段階表示演出が完了すると、保留画像 7 0 2 の動作演出が開始される。また、第 1 始動口 4 5 への入賞を報知する入賞音は、段階表示演出が完了するまで継続して出力され、段階表示演出が完了すると、出力されなくなる。

【2 9 8 3】

次に、第 2 移行画像 7 3 4（図 1 9 7（16）参照）の表示を経て、図 2 3 9（8）に

50

示すように、ステージ画像 706 として、第 6 ステージに対応する背景が表示される。また、装飾図柄 700 および小図柄 704 である「125」が確定停止される。

この後、特殊時短遊技状態において変動演出が実行されるたびに、特殊時短遊技状態の特別図柄抽選の残り回数が減るとともに、特殊時短残回数画像 738 に示された値が 1 ずつ減算される。

【2984】

そして、特殊時短遊技状態における最終回の変動演出が終了すると、遊技機 1 が再び通常遊技状態に制御され、第 1 移行画像 728 (図 190 (22) 参照) の表示を経て、ステージ画像 706 として第 1 ステージに対応する背景が表示される。また、このとき、保留画像 702 が表示されている。この保留画像 702 は、ステージ画像 706 として第 2 ステージに対応する背景が示されていたときに表示されていた保留画像 702 (図 239 (7) 参照) である。

【2985】

なお、各変動演出例や変形例にて説明した変動演出は、図示した保留数であることに基づく変動演出に限定されない。

各変動演出例や変形例にて説明した変動演出は、保留数が 0 であることに基づく変動演出であってもよいし、保留数が 1 であることに基づく変動演出であってもよいし、保留数が 2 であることに基づく変動演出であってもよいし、保留数が 3 であることに基づく変動演出であってもよいし、保留数が 4 であることに基づく変動演出であってもよい。

【2986】

また、本実施形態では、特殊時短遊技状態において客待ち画像 710 が表示されているときの入賞に基づく変動演出として、特別図柄の抽選結果がはずれである変動演出について説明したが、これに限定されない。

特殊時短遊技状態において客待ち画像 710 が表示されているときの第 1 始動口 45 または第 2 始動口 47 への入賞に基づく変動演出として、変動演出例 11 の変形例 (図 207 乃至図 209 参照) のように、特別図柄の抽選結果が大当たりである変動演出が実行されてもよい。

【2987】

また、変動演出例 20 では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つ S P S P リーチ演出が実行される変動演出について説明したが、これに限定されない。

変動演出例 20 のように通常遊技状態において客待ち画像 710 が表示されているときの第 1 始動口 45 への入賞に基づく変動演出として、変動演出例 1 および変動演出例 2 に示した「リーチ演出が実行されない変動演出」が実行されてもよいし、変動演出例 5 に示した「特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出」が実行されてもよい。また、通常遊技状態において客待ち画像 710 が表示されているときの第 1 始動口 45 への入賞に基づく変動演出として、第 1 実施形態乃至第 6 実施形態において説明した何れの変動演出が実行されてもよい。

【2988】

また、変動演出例 20 では、通常遊技状態において客待ち画像 710 が表示されているときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合に、未完成表示態様の保留画像 702 が遊技者に対して視認困難または視認不能になり、完成表示態様の保留画像 702 が遊技者に対して視認容易になることを説明した。

ここで、未完成表示態様の保留画像 702 が遊技者に対して視認困難または視認不能になる場合は、通常遊技状態において客待ち画像 710 が表示されているときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合に限定されない。一例を挙げると、通常遊技状態において調整画像 716 メニュー画像 717 が表示されているときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合 (図 169 (1)、図 169 (2) 参照) であっても、未完成表示態様の保留画像 702 が遊技者に対して視認困難または視認不能になり、完成表示態様の保留画像 702 が遊技者に対して視認容易になってもよい。この場合に、通常遊技状態において調整画像 716 メニュー画像 717 が表示されているときの第 1 始動口 45 への入賞に基づく変

動演出として、変動演出例 1 および変動演出例 2 に示した「リーチ演出が実行されない変動演出」が実行されてもよいし、変動演出例 3 および変動演出例 4 に示した「リーチ演出が実行される変動演出」が実行されてもよいし、変動演出例 5 に示した「特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出」が実行されてもよい。また、通常遊技状態において調整画像 716 メニュー画像 717 が表示されているときの第 1 始動口 45 への入賞に基づく変動演出として、第 1 実施形態乃至第 6 実施形態において説明した何れの変動演出が実行されてもよい。

【2989】

また、本実施形態では、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞した場合に、入賞を報知する入賞音が出力されることを説明したが、これに限定されない。

10

第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合には入賞音が出力される一方で、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞した場合には入賞音が出力されないようにしてもよい。

【2990】

また、本実施形態では、特定の画像が視認困難または視認不能である状態になることについて説明した。特定の画像としては、装飾図柄 700、変動画像 701、保留画像 702、保留数表示 703、小図柄 704、実行回数画像 705、ステージ画像 706、到達残回数画像 708 等が挙げられる。ここで、特定の画像が視認困難または視認不能である状態とは、特定の画像は表示されているものの、特定の画像よりも前面のレイヤに表示されている他の画像によって特定の画像の視認が妨げられるために、特定の画像が視認困難または視認不能である状態であってもよい。他の画像としては、例えば、客待ち画像 710、第 1 強調画像 711、SP リーチ画像 712、SPSP リーチ画像 713、第 1 アイキャッチ画像 715、第 2 強調画像 718、第 1 移行画像 728、第 2 アイキャッチ画像 731、第 2 移行画像 734、復帰中画像 742 等が挙げられる。また、特定の画像が視認不能である状態とは、特定の画像がそもそも表示されていないために特定の画像が視認不能である状態であってもよい。

20

【2991】

また、本実施形態では、未完成表示態様（未完成サイズ、未完成的態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 が視認困難または視認不能なる場合があることを説明した。ここで、未完成表示態様の保留画像 702 が視認困難または視認不能になる場合としては、段階表示演出が実行されず、保留画像 702 の表示開始時からこの保留画像 702 が完成表示態様により表示されるために、未完成表示態様の保留画像 702 が視認困難または視認不能になる場合が挙げられる。また、未完成表示態様の保留画像 702 が視認困難または視認不能になる場合としては、段階表示演出が実行され未完成表示態様の保留画像 702 が表示される一方で、この保留画像 702 よりも前面のレイヤに表示されている他の画像によって保留画像 702 の視認が妨げられるために、未完成表示態様の保留画像 702 が視認困難または視認不能になる場合が挙げられる。また、保留画像 702 よりも前面のレイヤに他の画像が表示されているために未完成表示態様の保留画像 702 が視認困難または視認不能になっているときには、段階表示演出が実行されていてもよいし、段階表示演出が実行されていなくてもよい。このように、未完成表示態様（未完成サイズ、未完成的態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認困難または視認不能にすることには、未完成表示態様の保留画像 702 が表示されないこと、および、未完成表示態様の保留画像 702 が表示されているが視認困難または視認不能であることの何れも含まれる。

30

40

【2992】

また、本実施形態では、未完成表示態様の保留画像 702 が視認困難または視認不能になる場合に、段階表示演出の何れの段階における未完成表示態様（未完成サイズ、未完成的態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 も視認困難または視認不能になることを説明したが、これに限定されない。

例えば、未完成表示態様の保留画像 702 が視認困難または視認不能にする場合に、段階表示演出の第 1 段階における未完成表示態様（未完成サイズ、未完成的態、未完成動作

50

態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認困難または視認不能にしてから、段階表示演出の第 2 段階における未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよい。すなわち、未完成表示態様の保留画像 702 が視認困難または視認不能にする場合には、段階表示演出の少なくとも一の段階における完成表示態様の保留画像 702 が視認困難または視認不能にすればよい。

【2993】

また、本実施形態では、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときであって第 1 ステージであるときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を遊技者に対して視認困難または視認不能にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認困難または視認不能になる特定の未完成表示態様の保留画像 702 は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像 702 であってもよい。

10

また、本実施形態では、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときであって第 2 ステージであるときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合、所定の未完成表示態様の保留画像 702 を遊技者に対して視認可能または視認容易である状態にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認可能または視認容易になる未完成表示態様の保留画像 702 は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像 702 であってもよい。

20

【2994】

また、特殊時短遊技状態において特別演出の開始以前であり且つ第 1 ステージであるときの特別図柄の停止中であって保留が存在していないときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認困難または視認不能になる特定の未完成表示態様の保留画像 702 は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像 702 であってもよい。

また、特殊時短遊技状態において特別演出の開始以前であり且つ第 2 ステージであるときの特別図柄の停止中であって保留が存在していないときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認可能または視認容易になる未完成表示態様の保留画像 702 は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像 702 であってもよい。

30

【2995】

また、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第 1 ステージに応じた特別画像が表示されているときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認困難または視認不能になる特定の未完成表示態様の保留画像 702 は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像 702 であってもよい。

40

また、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第 2 ステージに応じた特別画像が表示されているときに第 1 始動口 45 に遊技球が入賞した場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、

50

完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置)の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認可能または視認容易になる未完成表示態様の保留画像702は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像702であってもよい。

【2996】

また、遊技状態に関わらず、第1ステージにおいて特定画像が表示されているときに第1始動口45に遊技球が入賞した場合には、特定の未完成表示態様(未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置)の保留画像702を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様(完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置)の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認困難または視認不能になる特定の未完成表示態様の保留画像702は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像702であってもよい。

10

また、遊技状態に関わらず、第2ステージにおいて特定画像が表示されているときに第1始動口45に遊技球が入賞した場合には、所定の未完成表示態様(未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置)の保留画像702を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様(完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置)の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認可能または視認容易になる未完成表示態様の保留画像702は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像702であってもよい。

20

【2997】

また、遊技状態に関わらず、第1ステージにおいて特別図柄の停止中であって保留が存在していないときに第1始動口45に遊技球が入賞した場合には、特定の未完成表示態様(未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置)の保留画像702を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様(完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置)の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認困難または視認不能になる特定の未完成表示態様の保留画像702は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像702であってもよい。

30

また、遊技状態に関わらず、第2ステージにおいて特別図柄の停止中であって保留が存在していないときに第1始動口45に遊技球が入賞した場合には、所定の未完成表示態様(未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置)の保留画像702を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様(完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置)の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認可能または視認容易になる未完成表示態様の保留画像702は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像702であってもよい。

【2998】

また、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときの第1始動口45への入賞に基づき通常表示態様の保留画像702が表示される場合には、特定の未完成表示態様(未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置)の保留画像702を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様(完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置)の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認困難または視認不能になる特定の未完成表示態様の保留画像702は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像702であってもよい。

40

また、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときに第1始動口45への入賞に基づき期待色表示態様の保留画像702が表示される場合には、所定の未完成表示態様(未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置)の

50

保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認可能または視認容易になる未完成表示態様の保留画像 702 は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像 702 であってもよい。

【2999】

また、特殊時短遊技状態において特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であって保留が存在していないときの第1始動口45への入賞に基づき通常表示態様の保留画像 702 が表示される場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認困難または視認不能になる特定の未完成表示態様の保留画像 702 は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像 702 であってもよい。

10

また、特殊時短遊技状態において特別演出の開始以前であり且つ特別図柄の停止中であって保留が存在していないときの第1始動口45への入賞に基づき期待色表示態様の保留画像 702 が表示される場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認可能または視認容易になる未完成表示態様の保留画像 702 は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像 702 であってもよい。

20

【3000】

また、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第1ステージに応じた特別画像が表示されているときの入賞に基づき通常表示態様の保留画像 702 が表示される場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認困難または視認不能になる特定の未完成表示態様の保留画像 702 は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像 702 であってもよい。

30

また、特定報知の開始後において特別図柄の停止中であって第1ステージに応じた特別画像が表示されているときの入賞に基づき期待色表示態様の保留画像 702 が表示される場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認可能または視認容易になる未完成表示態様の保留画像 702 は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像 702 であってもよい。

40

【3001】

また、遊技状態に関わらず、特定画像が表示されているときの第1始動口45（第2始動口47）への入賞に基づいて通常表示態様の保留画像 702 が表示される場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像 702 を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像 702 を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認困難または視認不能になる特定の未完成表示態様の保留画像 702 は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像 702 であってもよい。

50

また、特定画像が表示されているときの第1始動口45（第2始動口47）への入賞に基づいて期待色表示態様の保留画像702が表示される場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像702を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認可能または視認容易になる未完成表示態様の保留画像702は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像702であってもよい。

【3002】

また、遊技状態に関わらず、特別図柄の停止中であって保留が存在していないときの第1始動口45（第2始動口47）への入賞に基づいて通常表示態様の保留画像702が表示される場合には、特定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像702を視認困難または視認不能にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認困難または視認不能になる特定の未完成表示態様の保留画像702は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像702であってもよい。

また、特別図柄の停止中であって保留が存在していないときの第1始動口45（第2始動口47）への入賞に基づいて期待色表示態様の保留画像702が表示される場合には、所定の未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像702を視認可能または視認容易にしてから、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよいことを説明した。この場合に、遊技者に対して視認可能または視認容易になる未完成表示態様の保留画像702は、段階演出における何れの段階の表示態様からなる保留画像702であってもよい。

【3003】

また、未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像702を視認困難または視認不能にする場合において、段階表示演出における複数段階のうちの一の段階における未完成表示態様の保留画像702を視認困難または視認不能にする一方で、他の段階における未完成表示態様の保留画像702を視認可能または視認容易にしてもよい。一例を挙げると、未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）の保留画像702を視認困難または視認不能にする場合において、段階表示演出の第1段階における未完成表示態様の保留画像702を視認困難または視認不能にする一方で、第2段階および第3段階における未完成表示態様の保留画像702を何れも視認可能または視認容易にしてもよい。

【3004】

また、本実施形態では、段階表示演出において、未完成表示態様である保留画像702の段階が、複数段階設けられていることを説明したが、これに限定されない。

段階表示演出における保留画像702の表示態様は、少なくとも、未完成表示態様（未完成サイズ、未完成形態、未完成動作態様、未完成透過度、未完成表示位置）である保留画像702の段階と、完成表示態様（完成サイズ、完成形態、完成動作態様、完成透過度、完成表示位置）である保留画像702の段階とが一つずつ設けられていればよい。

【3005】

また、本実施形態では、段階表示演出が完了するまで入賞音が継続して出力されることを説明したが、これに限定されない。

段階表示演出が完了する前に、入賞音出力されなくなるようにしてもよい。

【3006】

また、本実施形態では、特殊時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われる場合、ゾロ目の装飾図柄700が仮停止するときやゾロ目の装

10

20

30

40

50

飾図柄 700 が確定停止するときに、変動画像 701 および保留画像 702 が表示されている（図 213（8）、図 213（9）参照）が、これに限定されない。

特殊時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われる場合、ゾロ目の装飾図柄 700 が仮停止するときやゾロ目の装飾図柄 700 が確定停止するときは、変動画像 701 が表示されずに保留画像 702 が表示されてもよい。また、特殊時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われる場合、ゾロ目の装飾図柄 700 が仮停止するときやゾロ目の装飾図柄 700 が確定停止するときは、保留画像 702 が表示されずに変動画像 701 が表示されてもよい。また、特殊時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われる場合、ゾロ目の装飾図柄 700 が仮停止するときやゾロ目の装飾図柄 700 が確定停止するときは、変動画像 701 および保留画像 702 の何れも表示されなくてもよい。

10

【3007】

また、本実施形態では、1 番目の保留画像 702 が変動台座 701 P に移動することで、変動画像 701 が表示されることを説明したが、変動画像 701 が用いられないようにしてもよい。より具体的には、1 番目の保留画像 702 が表示されているときに変動演出が終了すると、次の変動演出が開始される際に、1 番目の保留画像 702 が非表示になってもよい。この場合に、1 番目の保留画像 702 は、移動しながら非表示になってもよいし、移動することなく、1 番目の保留台座 702 P に表示されている位置において非表示になってもよい。また、保留が存在していない状態で入賞する場合には、1 番目の保留台座 702 P に完成表示態様の保留画像 702 が表示されてから、この保留画像 702 を非表示にしてもよい。

20

【3008】

また、本実施形態では、保留が存在する状態で通常遊技状態に応じたステージから特殊時短遊技状態に応じたステージに切り替わると、変動画像 701 が表示されずに保留画像 702 が表示される（図 198（20）参照）ことを説明した。言い換えると、ステージが切り替わってから保留画像 702 が変動台座 701 P に移動することを説明したが、これに限定されない。

保留が存在する状態で通常遊技状態に応じたステージから特殊時短遊技状態に応じたステージに切り替わったときに、変動画像 701 が表示されていてもよい。言い換えると、ステージの切り替えが完了する前に、保留画像 702 の変動台座 701 P への移動が完了していてもよい。また、保留が存在する状態で通常遊技状態に応じたステージから特殊時短遊技状態に応じたステージに切り替わったときは、保留画像 702 の変動台座 701 P への移動開始後であり且つ移動完了前であってもよい。また、変動画像 701 が用いられない場合においては、保留が存在する状態で通常遊技状態に応じたステージから特殊時短遊技状態に応じたステージに切り替わったときに、1 番目の保留画像 702 が既に非表示になっていてもよい。

30

【3009】

また、本実施形態では、客待ち画像 710 が表示されているときに第 1 始動口 45（第 2 始動口 47）に遊技球が入賞した場合、客待ち画像 710 の非表示演出が終了してから保留画像 702 が移動することを説明したが、これに限定されない。

40

客待ち画像 710 が表示されているときに第 1 始動口 45（第 2 始動口 47）に遊技球が入賞した場合、客待ち画像 710 の非表示演出の実行中に保留画像 702 が移動してもよい。この場合に、客待ち画像 710 の非表示演出の開始後に保留画像 702 の移動が開始され、客待ち画像 710 の非表示演出の終了後に保留画像 702 の移動が完了するようにしてもよい。また、客待ち画像 710 の非表示演出の開始前に保留画像 702 の移動が開始されてもよい。さらにその後、客待ち画像 710 の非表示演出が実行され、客待ち画像 710 の非表示演出の終了後に保留画像 702 の移動が完了してもよい。

【3010】

また、保留画像 702 が移動するタイミングと、保留画像 702 が変動画像 701 の表示態様に変化するタイミングと、装飾図柄 700 の変動が開始するタイミングとの時系列

50

の関係は、上述した例に限定されない。

表示されている全ての保留画像 7 0 2 の移動が開始されてから、一つ先の保留台座 7 0 2 P (変動台座 7 0 1 P) に到達する (移動が完了する) までの間に、1 番目の保留画像 7 0 2 の表示態様から変動画像 7 0 1 の表示態様への変化が開始され且つ完了してもよい。また、表示されている全ての保留画像 7 0 2 の移動開始後であって、1 番目の保留画像 7 0 2 の表示態様から変動画像 7 0 1 の表示態様への変化が開始された後に、装飾図柄 7 0 0 の変動が開始されてもよい。そして、装飾図柄 7 0 0 の変動開始後に、表示されている全ての保留画像 7 0 2 の移動、および 1 番目の保留画像 7 0 2 の表示態様から変動画像 7 0 1 の表示態様への変化が完了するようにしてもよい。

【3 0 1 1】

また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり、且つ S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行される変動演出が行われた場合、次の変動演出は、第 2 アイキャッチ画像 7 3 1 が表示される変動演出 (図 1 8 0 (2 8) 乃至図 1 8 0 (3 0)、図 1 8 1 (3 1) 参照) であってもよい。そして、この第 2 アイキャッチ画像 7 3 1 が表示されているときに第 1 始動口 4 5 (第 2 始動口 4 7) に遊技球が入賞した場合には、保留画像 7 0 2 の視認が第 2 アイキャッチ画像 7 3 1 に妨げられることで、未完成表示態様の保留画像 7 0 2 が視認困難または視認不能になってもよい。さらに、第 2 アイキャッチ画像 7 3 1 が非表示になってから、完成表示態様の保留画像 7 0 2 が視認容易になってもよい。

【3 0 1 2】

また、本実施形態では、S P S P リーチ演出が実行されているときに入賞しても、入賞音出力されない (図 1 6 7 (1 1) 参照) ことを説明した。ここで、S P S P リーチ演出が実行される変動演出において、この S P S P リーチ演出の後に再びステージ画像 7 0 6 が表示されているとき (図 1 6 8 (1 6) 参照) に第 1 始動口 4 5 (第 2 始動口 4 7) に遊技球が入賞した場合には、段階表示演出が実行されるとともに、入賞音出力されてもよい。

【3 0 1 3】

また、記憶されている保留数が上限数 (4 つ) であるときに第 1 始動口 4 5 (第 2 始動口 4 7) に遊技球が入賞した場合には、上述した何れの時点における入賞であっても、入賞音は出力されず、段階表示演出は実行されず、且つ保留画像 7 0 2 は新たに表示されない。

【3 0 1 4】

また、本実施形態では、特殊時短遊技状態においても、客待ち画像 7 1 0 が表示されることを説明した。ここで、特殊時短遊技状態においては、初回の変動演出の開始前では、特別図柄の停止中であって保留が存在しない状態で所定時間入賞が発生しない場合に客待ち画像 7 1 0 が表示される一方で、初回の変動演出の開始後では、保留が存在しない状態で所定時間入賞が発生しない場合であっても客待ち画像 7 1 0 が表示されないようにしてもよい。すなわち、特殊時短遊技状態においては、初回の変動演出の開始前である場合と、初回の変動演出の開始後である場合とで、客待ち画像 7 1 0 が表示されるか否かを切り替えてもよい。ただし、特殊時短遊技状態における初回の変動演出の開始後であっても、特別図柄の停止中であって保留が存在しないときに第 2 始動口 4 7 (第 1 始動口 4 5) に遊技球が入賞した場合には、未完成表示態様による保留画像 7 0 2 を視認困難または視認不能にして、完成表示態様による保留画像 7 0 2 を視認容易にするようにしてもよい。また、特殊時短遊技状態においては、初回の変動演出の開始後であっても、特別図柄の停止中であって保留が存在しない状態で所定時間入賞が発生しない場合には、調整画像 7 1 6 およびメニュー画像 7 1 7 が表示されてもよい。

【3 0 1 5】

また、本実施形態では、調整画像 7 1 6 やメニュー画像 7 1 7 が表示されるときに、トップランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、ボタンランプ 1 7 c の態様、および音の出力の態様が切り替わることを説明したが、これに限定されない。

調整画像 7 1 6 やメニュー画像 7 1 7 が表示されるときには、トップランプ 1 0 b、盤

10

20

30

40

50

ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c の態様が切り替わる一方で、音の出力の態様が切り替わらなくてもよい。そして、客待ち画像 7 1 0 が表示されるときに、トップランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、ボタンランプ 1 7 c の態様、および音の出力の態様が切り替わってもよい。

また、調整画像 7 1 6 やメニュー画像 7 1 7 が表示されるときには、音の出力の態様が切り替わる一方で、トップランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c の態様が切り替わらなくてもよい。そして、客待ち画像 7 1 0 が表示されるときに、トップランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c の態様が切り替わってもよい。また、客待ち画像 7 1 0 が表示されるときに、音の出力の態様が切り替わってもよいし、切り替わらなくてもよい。

10

また、調整画像 7 1 6 やメニュー画像 7 1 7 が表示されるときに、トップランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、ボタンランプ 1 7 c の態様、および音の出力の態様が何れも切り替わらなくてもよい。そして、客待ち画像 7 1 0 が表示されるときに、トップランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c の態様、および音の出力の態様が切り替わってもよい。

【3 0 1 6】

また、本実施形態では、保留が存在する状態で遊技機 1 の電源が遮断されてから復帰する場合、電源が遮断される際に実行されていた変動演出の次の変動演出が開始されることを予告する予告音出力されてから、次の変動演出が開始されることを説明したが、これに限定されない。

20

保留が存在する状態で遊技機 1 の電源が遮断されてから復帰する場合に、電源が遮断される際に実行されていた変動演出の次の変動演出が開始されるまでは、音出力されないようにしてもよい。そして、電源が遮断される際に実行されていた変動演出の次の変動演出が開始されると、変動演出に応じた BGM の出力が開始されるようにしてもよい。

【3 0 1 7】

また、本実施形態では、装飾図柄 7 0 0 の変動開始時動作が、装飾図柄 7 0 0 の下側への低速での変動であることを説明したが、これに限定されない。

変動開始時動作は、例えば、装飾図柄 7 0 0 の上側への低速での変動であってもよい。この場合に、変動開始時動作が終了すると、装飾図柄 7 0 0 を、下側に向かって高速で変動させるようにしてもよい。

30

また、変動開始時動作は、例えば、装飾図柄 7 0 0 に示されたキャラクタによる特定の動作であってもよい。特定の動作としては、例えば、キャラクタが手を挙げる動作、キャラクタの表情が変わる動作、キャラクタの髪やキャラクタが身に着けている衣類が動く動作等が挙げられる。また、特定の動作が行われるときに、装飾図柄 7 0 0 は、低速で上側や下側に変動していてもよいし、確定停止されていた位置に留まってもよい。

【3 0 1 8】

また、本実施形態では、調整画像 7 1 6 およびメニュー画像 7 1 7 が表示されているときに入賞した場合、および、客待ち画像 7 1 0 が表示されているときに入賞した場合の何れにおいても、トップランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c の態様を切り替える前に、音の出力の態様を切り替えているが、これに

40

限定されない。

例えば、調整画像 7 1 6 およびメニュー画像 7 1 7 が表示されているときに入賞した場合には、トップランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c の態様を切り替えるときに、音の出力の態様を切り替えてもよい。また、調整画像 7 1 6 およびメニュー画像 7 1 7 が表示されているときに入賞した場合には、トップランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c の態様を切り替えた後に、音の出力の態様を切り替えてもよい。すなわち、調整画像 7 1 6 およびメニュー画像 7 1 7 が表示されているときに入賞した場合には、トップランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c の態様を切り替えた以降に、音の出力の態様を切り替えてもよい。そして、トップランプ 1 0 b、盤ランプ

50

74b、可動部材ランプ74c、ボタンランプ17cの態様、および音の出力の態様が何れも切り替わった後に、変動開始時動作や保留画像702の表示が開始されるようにしてもよい。

【3019】

また、本実施形態では、特別図柄が変動停止するときに保留が存在しない場合に、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cを、何れも第2態様から第1態様に切り替える（図195（3）参照）ことを説明したが、これに限定されない。特別図柄が変動停止するときに保留が存在しない場合であっても、トップランプ10b、盤ランプ74b、可動部材ランプ74c、およびボタンランプ17cは、第2態様である状態を継続してもよい。

10

【3020】

また、本実施形態では、変動演出の実行中に装飾図柄700が高速変動するが、第2移行画像734が表示されているときには、高速変動している装飾図柄700が視認困難または視認不能である状態になる。すなわち、高速変動しているときの表示サイズである装飾図柄700が視認困難または視認不能である状態になる。言い換えると、高速変動時の透過度における装飾図柄700が視認困難または視認不能である状態になる。さらに言い換えると、高速変動時の形態における装飾図柄700が視認困難または視認不能である状態になる。さらに言い換えると、高速変動時の位置における装飾図柄700が視認困難または視認不能である状態になる。

【3021】

また、本実施形態では、段階表示演出が進行するにしたがって、保留画像702の表示態様が完成表示態様に近づくことを説明したが、これに限定されない。

20

段階表示演出において、完成表示態様からより遠ざかる表示態様（表示サイズ、透過度、表示位置、形態等）により保留画像702が表示される段階が設けられてもよい。一例を挙げると、完成表示態様よりも小さい表示サイズである保留画像702を、さらに小さい表示サイズにより表示する段階が設けられてもよい。また、完成表示態様よりも透過度が高い保留画像702を、さらに高い透過度により表示する段階が設けられてもよい。また、完成表示態様における表示位置から離れた位置に表示されている保留画像702を、完成表示態様における表示位置からさらに離れた位置に表示する段階が設けられてもよい。

30

【3022】

また、ステージごとに表示される保留画像702や、表示色ごとの保留画像702など、保留画像702の表示態様に応じて、段階表示演出において設けられている段階の数が異なってもよい。この場合に、通常表示態様の保留画像702、青色の保留画像702、赤色の保留画像702、虹色の保留画像702において、遅い順番ほど、段階表示演出において多くの段階が設けられてもよい。すなわち、期待度が高い保留画像702ほど、段階表示演出において多くの段階が設けられてもよい。

【3023】

また、期待色表示態様の保留画像702が表示される場合に、段階表示演出の第1段階において、保留画像702が完成表示態様と同じ色により表示されてもよいし、保留画像702が完成表示態様とは異なる色により表示されてもよい。また、例えば、青色の保留画像702が表示される場合には、段階表示演出の第1段階において保留画像702が青色とは異なる色により表示されるのに対し、青色よりも期待度が高い特定色（赤色、虹色等）の保留画像702が表示される場合には、段階表示演出の第1段階において保留画像702が特定色により表示されてもよい。

40

【3024】

また、本実施形態では、一の保留画像702が、動作演出において異なる二つの動作表示を周期的に行うことを説明した（図161（5）参照）。ここで、異なる二つの動作表示の周期は、互いに同じ周期であってもよいし、異なる周期であってもよい。また、異なる二つの動作表示の何れの周期も、通常表示態様の保留画像702による動作演出にお

50

る動作表示の周期と同じであってもよい。また、異なる二つの動作表示のうちの一方の周期が、通常表示態様の保留画像 702 による動作演出における動作表示の周期と同じであっても、他方の周期が、通常表示態様の保留画像 702 による動作演出における動作表示の周期と異なってもよい。さらに、異なる二つの動作表示の何れの周期も、通常表示態様の保留画像 702 による動作演出における動作表示の周期と異なってもよい。

また、通常表示態様の保留画像 702 が、異なる二つの動作表示を周期的に行ってもよい。

【3025】

また、期待度に応じて、動作演出における動作表示の周期が異なってもよい。例えば、青色の保留画像 702 を第 1 動作態様により第 1 周期で動作表示させるとともに第 1 動作態様とは異なる第 2 動作態様により第 2 周期で動作表示させる。そして、青色よりも期待度が高い特定色（赤色、虹色等）の保留画像を、第 3 動作態様により第 3 周期で動作表示させるとともに第 3 動作態様とは異なる第 4 動作態様により第 4 周期で動作表示させる。この場合に、第 3 周期は、第 1 周期よりも短くてもよいし、長くてもよい。また、第 4 周期は、第 2 周期よりも短くてもよいし、長くてもよい。また、第 1 周期と第 3 周期とは同じ周期であってもよいし、第 2 周期と第 4 周期とは同じ周期であってもよい。さらに、第 3 周期と第 4 周期とは、同じ周期であってもよいし、異なる周期であってもよい。なお、第 1 動作態様乃至第 4 動作態様は、上述した何れの動作（時計回り方向への回転、反時計回り方向への回転、上下方向への移動、左右方向への移動、揺動など）であってもよいし、上述した動作とは異なる動作であってもよい。

【3026】

また、本実施形態では、調整画像 716 およびメニュー画像 717 が表示されているときや、客待ち画像 710 が表示されているときに、音声出力装置 9 から音が出力されないことがある例を説明した。ここで、調整画像 716 およびメニュー画像 717 が表示されているときや、客待ち画像 710 が表示されているときに、遊技者に聞こえない程度の音量による音が音声出力装置 9 から出力されてもよい。すなわち、調整画像 716 およびメニュー画像 717 が表示されているときや、客待ち画像 710 が表示されているときに、音声出力装置 9 から音が可聴出力されなければよい。

【3027】

また、本実施形態では、入賞時発光演出においてトップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c が、何れも点滅することを説明した。ここで、入賞時発光演出においては、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c による点滅の周期が、時間の経過とともに長くなってもよい。一例を挙げると入賞時発光演出においては、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c が、第 1 周期により点滅した後、第 1 周期よりも長い第 2 周期により点滅してもよい。この場合において、第 1 周期による点滅における発光の色と、第 2 周期による点滅における発光の色とは、同じ色であってもよいし、異なる色であってもよい。また、第 1 周期および第 2 周期は、何れも、エラーの発生を示唆または報知する点滅（第 9 態様における点滅）の周期およびスルー演出における点滅（第 11 態様における点滅）の周期よりも短くてもよい。

【3028】

また、本実施形態では、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c による、第 1 態様、第 2 態様、第 4 態様乃至第 6 態様、第 8 態様乃至第 11 態様の発光が、単一色の発光であることを説明したが、これに限定されない。これらの態様の発光においては、演出の進行にしたがって、発光色が変わってもよい。

また、第 1 態様、第 2 態様、第 4 態様乃至第 6 態様、第 8 態様乃至第 11 態様において、トップランプ 10b、盤ランプ 74b、可動部材ランプ 74c、およびボタンランプ 17c は、何れも同じ色により発光することを説明したが、これに限定されない。第 1 態様、第 2 態様、第 4 態様乃至第 6 態様、第 8 態様乃至第 11 態様において、トップランプ 1

0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c は、何れも異なる色により発光してもよい。

【3 0 2 9】

また、本実施形態では、第 7 態様の発光においては、トップランプ 1 0 b と、盤ランプ 7 4 b と、可動部材ランプ 7 4 c と、ボタンランプ 1 7 c とが、それぞれ異なる色により発光することを説明したが、これに限定されない。第 7 態様の発光において、トップランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c のうちの少なくとも二つ以上の発光体（例えばトップランプ 1 0 b および盤ランプ 7 4 b 等）が同じ色により発光し、他の発光体が異なる色により発光してもよい。また、第 7 態様の発光において、トップランプ 1 0 b、盤ランプ 7 4 b、可動部材ランプ 7 4 c、およびボタンランプ 1 7 c の何れも同じ色により発光してもよい。

10

【3 0 3 0】

また、本実施形態では、大当たり遊技の実行中においては、保留数表示 7 0 3 が非表示になる（図 1 7 2（2 0）参照）ことを説明したが、これに限定されない。

大当たり遊技の実行中においても、保留数表示 7 0 3 が表示されてもよい。この場合に、大当たり遊技の実行中に第 1 始動口 4 5（第 2 始動口 4 7）に遊技球が入賞した場合には、第 1 始動口 4 5（第 2 始動口 4 7）の保留数表示 7 0 3 が増加表示されてもよい。そして、この入賞に対応する保留画像 7 0 2 は、未完成表示態様により表示されることなく、通常遊技状態（時短遊技状態）に応じたステージ画像 7 0 6 が表示されたときに、完成表示態様により表示されてもよい。

20

【3 0 3 1】

また、本実施形態では、ステージ、表示されている画像、保留の有無、遊技機 1 の状態等によっては、保留画像 7 0 2 が表示される場合に、未完成表示態様の保留画像 7 0 2 が視認可能になることなく、完成表示態様の保留画像 7 0 2 が視認容易になることを説明したが、これに限定されない。

例えば、通常時短遊技状態においては、ステージ、表示されている画像、保留の有無、遊技機 1 の状態等によらず、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞した場合には、未完成表示態様の保留画像 7 0 2 を視認容易にしてから、完成表示態様の保留画像 7 0 2 を視認容易にしてもよい。

【3 0 3 2】

また、本実施形態では、左右の装飾図柄 7 0 0 である「7」が揃うときに特定の効果音が出力されることを説明した（図 1 8 4（1 2）参照）。

ここで、左右の装飾図柄 7 0 0 として「7」とは異なる数字が揃うときに効果音が出力されてもよい。さらにこの効果音を、左右の装飾図柄 7 0 0 である「7」が揃うときに出力される特定の効果音とは異なる音にしてもよい。

また、通常遊技状態である場合と、通常時短遊技状態である場合と、特殊時短遊技状態である場合とで、それぞれ、リーチが成立したときの効果音が異なってもよい。

【3 0 3 3】

また、本実施形態では、遊技機 1 が通常時短遊技状態に制御されていた場合および特殊時短遊技状態に制御されていた場合の何れにおいても、第 1 移行画像 7 2 8 が表示されているときには遊技機 1 が通常遊技状態に制御されていることを説明したが、これに限定されない。

40

遊技機 1 が通常時短遊技状態に制御されている場合において、第 1 移行画像 7 2 8 が表示されているとき（図 1 7 7（1 2）参照）には、通常時短遊技状態が継続してもよい。そして、第 2 始動口 4 7 についての保留が無い状態で特別図柄が変動停止すると、通常遊技状態に制御されてもよい。一方で、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されている場合には、第 1 移行画像 7 2 8 が表示されているとき（第 2 始動口 4 7 についての保留が無くなる前）に通常遊技状態に制御されてもよい。ただし、遊技機 1 が特殊時短遊技状態に制御されている場合であっても、通常時短遊技状態に制御されている場合と同じように、第 1 移行画像 7 2 8 が表示されているとき（第 2 始動口 4 7 についての保留が存在している

50

とき)には、特殊時短遊技状態が継続してもよい。

【3034】

また、本実施形態では、客待ち画像710は、透過度が段階的に高くなってから非表示になることを説明したが、これに限定されない。

客待ち画像710は、表示されている状態から、透過度を段階的に変えることなく、非表示の状態に切り替わってもよい。この場合に、客待ち画像710が非表示になったときには保留画像702が表示されておらず、客待ち画像710が非表示になった後に、保留画像702の表示を開始してもよい。

【3035】

また、本実施形態では、段階表示演出が完了すると動作演出が開始することを説明したが、これに限定されない。

段階表示演出の完了前であっても、動作演出が開始されてもよい。この場合に、段階表示演出の途中、すなわち保留画像702が未完成表示態様により表示されているときに、動作演出が開始されてもよい。

【3036】

また、本実施形態では、入賞に伴い入賞音が音声出力装置9から出力されることを説明した。ここで、第1ステージと、第2ステージと、第5ステージとで、第1始動口45に遊技球が入賞したことを報知する入賞音が、それぞれ異なる音であってもよいし、同じ音であってもよい。

また、第3ステージと、第4ステージとで、第2始動口47に遊技球が入賞したことを報知する入賞音が、異なる音であってもよいし、同じ音であってもよい。

また、第6ステージと、第7ステージとで、第2始動口47に遊技球が入賞したことを報知する入賞音が、異なる音であってもよいし、同じ音であってもよい。

また、通常時短遊技状態と、特殊時短遊技状態とで、第2始動口47に遊技球が入賞したことを報知する入賞音が、異なる音であってもよいし、同じ音であってもよい。

また、第1ステージと、第6ステージおよび第7ステージとで、第2始動口47に遊技球が入賞したことを報知する入賞音が、異なる音であってもよいし、同じ音であってもよい。

【3037】

また、本実施形態では、第1始動口45または第2始動口47に遊技球が入賞した場合に、入賞音が出力されるとともに保留画像702の表示が開始されることを説明したが、これに限定されない。

例えば、第1始動口45または第2始動口47に遊技球が入賞した場合に、音声出力装置9からの入賞音の出力が開始された後に、保留画像702の表示が開始されてもよい。

【3038】

また、本実施形態では、特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときの第1始動口45または第2始動口47への入賞に基づいて出力された音が、遊技機1が特殊時短遊技状態に制御されたことの効果音であることを説明したが、これに限定されない。特殊時短遊技状態において特定画像が表示されているときの第1始動口45または第2始動口47への入賞に基づいて出力された音は、入賞を報知する入賞音であってもよい。また、遊技状態に関わらず、特定画像が表示されているときの第1始動口45または第2始動口47への入賞に基づいて出力された音は、変動演出に応じたBGMであって、音量を絞ることなく出力された音であってもよい。

【3039】

また、本実施形態では、客待ち画像710が表示されているときには、小図柄704が遊技者に対して視認困難または視認不能である状態になることを説明したが、これに限定されない。

客待ち画像710よりも前面のレイヤに小図柄704が表示されることで、客待ち画像710が表示されているときであっても、小図柄704は遊技者に対して視認容易であってもよい。

10

20

30

40

50

【3040】

また、本実施形態では、客待ち画像710が表示されているときに入賞した場合に、客待ち画像710の非表示演出が開始された後に、保留画像702の表示が開始される（図196（9）、図221（5）、図228（5）参照）ことを説明したが、これに限定されない。

客待ち画像710が表示されているときに入賞した場合において、客待ち画像710の非表示演出が開始される以前に、保留画像702の表示が開始されてもよい。付言すると、客待ち画像710が表示されているときに入賞した場合において、客待ち画像710の非表示演出が開始される以前に、段階表示演出が実行されることなく完成表示態様の保留画像702が表示されることで、未完成表示態様の保留画像702が視認可能になることなく完成表示態様の保留画像702が視認可能または視認容易になってもよい。また、客待ち画像710が表示されているときに入賞した場合において、客待ち画像710の非表示演出が開始される以前に、段階表示演出が開始され且つ完了することで、未完成表示態様の保留画像702が視認可能になることなく完成表示態様の保留画像702が視認可能または視認容易になってもよい。

【3041】

また、本実施形態では、メニュー画像717が表示されているときに遊技者が演出ボタン17を操作すると、第1画像表示装置70にメニュー画面（不図示）が表示されることを説明した。付言すると、メニュー画面は、第1画像表示装置70の表示領域の全面に表示される画像である。また、本実施形態では、客待ち画像710が表示されているときに第1始動口45または第2始動口47に遊技球が入賞した場合の演出例について説明した。ここで、客待ち画像710が表示されているときに第1始動口45または第2始動口47に遊技球が入賞した場合における上記の各演出例は、メニュー画面が表示されているときに第1始動口45または第2始動口47に遊技球が入賞した場合に実行される演出であってもよい。すなわち、客待ち画像710に代えてメニュー画面が表示されているときに入賞した場合であっても、客待ち画像710が表示されているときに入賞した場合と同じ演出が実行されてもよい。この場合には、メニュー画面も、特定画像として捉えられる。

【3042】

また、本実施形態では、特殊時短遊技状態における初回の変動演出が実行される場合に、装飾図柄700が高速で変動してから、特殊時短開始画像733、第2移行画像734、モード開始画像736等が表示されるが、これに限定されない。

特殊時短遊技状態における初回の変動演出が実行される場合に、装飾図柄700が高速で変動する前、すなわち変動開始時動作の実行中に、特殊時短開始画像733、第2移行画像734、モード開始画像736等が表示されてもよい。また、変動開始時動作の開始前に、特殊時短開始画像733、第2移行画像734、モード開始画像736等が表示されてもよい。また、保留画像702が表示される前に、特殊時短開始画像733、第2移行画像734、モード開始画像736等が表示されてもよい。すなわち、特殊時短遊技状態における初回の変動演出にて、保留画像702の表示開始タイミングと、特殊時短開始画像733、第2移行画像734、モード開始画像736等の表示開始タイミングとは、何れが先であってもよい。

【3043】

また、本実施形態では、特殊時短遊技状態における初回の変動演出が実行される場合に、装飾図柄700が高速で変動してから、特殊時短遊技状態に応じた表示態様からなる装飾図柄700やステージ画像706等が表示されているが、これに限定されない。

特殊時短遊技状態における初回の変動演出が実行される場合に、装飾図柄700が高速で変動する前、すなわち変動開始時動作の実行中に、特殊時短遊技状態に応じた表示態様からなる装飾図柄700やステージ画像706等が表示されてもよい。また、変動開始時動作の開始前に、特殊時短遊技状態に応じた表示態様からなる装飾図柄700やステージ画像706等が表示されてもよい。また、保留画像702が表示される前に、特殊時短遊技状態に応じた表示態様からなる装飾図柄700やステージ画像706等が表示されても

よい。すなわち、特殊時短遊技状態における初回の変動演出にて、保留画像 702 の表示開始タイミングと、特殊時短遊技状態に応じた表示態様からなる装飾図柄 700 やステージ画像 706 等の表示開始タイミングとは、何れが先であってもよい。

【3044】

また、ステージと、通常表示態様の保留画像 702 の表示態様との組み合わせは、上記の例に限定されない。

上述したステージと、通常表示態様の保留画像 702 の表示態様とは、何れの組み合わせであってもよい。一例を挙げると、第 1 ステージにおける通常表示態様の保留画像 702 の表示態様が、星型（図 165 参照）の表示態様であってもよい。

【3045】

また、第 7 実施形態では、特殊時短遊技状態における種々の変動演出について説明した。ここで、第 7 実施形態にて説明した種々の変動演出は、第 3 時短遊技状態における変動演出であってもよい。

【3046】

また、上記では、複数の実施形態を説明したが、一の実施形態に含まれる構成と他の実施形態に含まれる構成とを入れ替えたり、一の実施形態に含まれる構成を他の実施形態に付加したりしても良い。

【符号の説明】

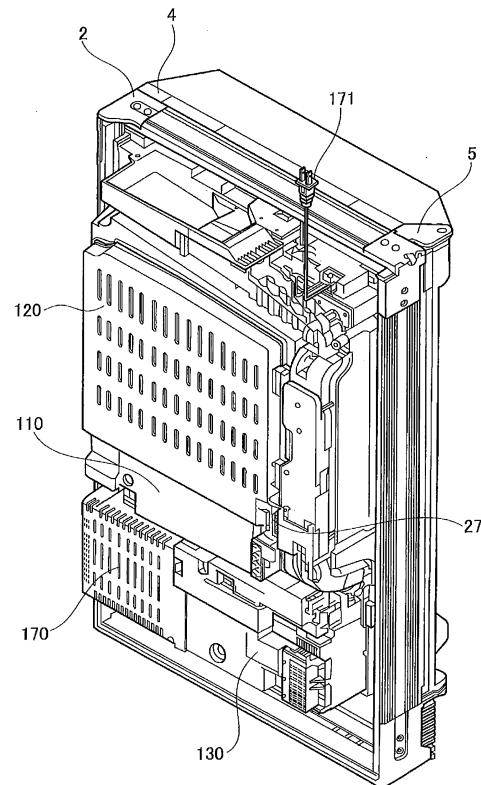
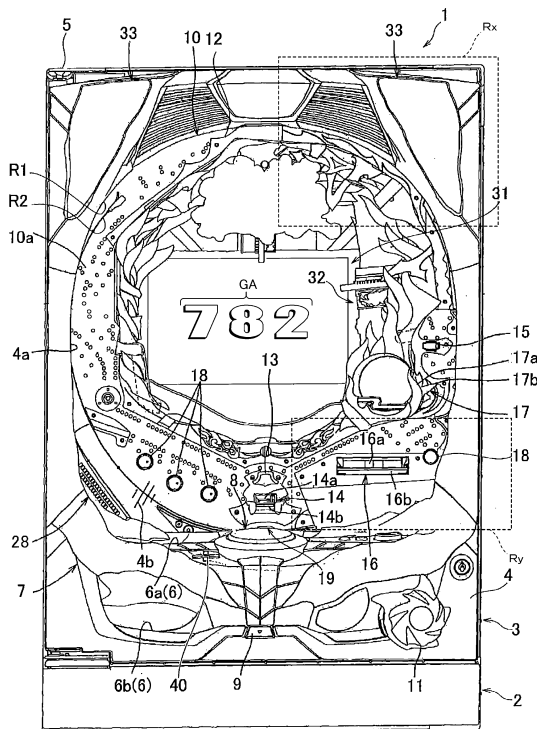
【3047】

1…遊技機、9…音声出力装置、10b…トップランプ、17c…ボタンランプ、70…第 1 画像表示装置、74b…盤ランプ、74c…可動部材ランプ、700…装飾図柄、701…変動画像、702…保留画像、706…ステージ画像、710…客待ち画像、716…調整画像、717…メニュー画像、733…特殊時短開始画像

【図面】

【図 1】

【図 2】



10

20

30

40

50

【図 7】

(a-1)大当り図柄決定テーブル

	大当り図柄用乱数値 (0～99)	図柄	停止図柄 データ	演出図柄指定コマンド		備考
				MODE	DATA	
第1特図	0～59	特別図柄A1	01	E0H	01H	第1確変長当り
	60～69	特別図柄A2	02	E0H	02H	第1確変短当り
	70～99	特別図柄A3	03	E0H	03H	第1通常長当り
第2特図	0～69	特別図柄B1	04	E1H	01H	第2確変長当り
	70～89	特別図柄B2	05	E1H	02H	第2通常長当り
	90～94	特別図柄B3	06	E1H	03H	
	95～99	特別図柄B4	07	E1H	04H	

(*)大当り図柄に応じて時短回数が変化

(a-2)小当り図柄決定テーブル

	小当り図柄用乱数値 (0～99)	図柄	停止図柄 データ	演出図柄指定コマンド	
				MODE	DATA
第1特図	0～99	特別図柄K	11	E0H	0AH
第2特図	0～99	特別図柄K	12	E1H	0AH

(a-3)ハズレ図柄決定テーブル

	図柄	停止図柄 データ	演出図柄指定コマンド	
			MODE	DATA
第1特図	特別図柄H	00	E0H	00H
第2特図	特別図柄H	00	E1H	00H

(b-1)普通図柄決定テーブルX(当り時)

	普通図柄用乱数値 (0～10)	図柄	停止図柄 データ	演出図柄指定コマンド	
				MODE	DATA
音図	0～1	長開放図柄	01	E8H	01H
	2～10	短開放図柄	02	E8H	02H

(b-2)普通図柄決定テーブルY(ハズレ時)

	普通図柄用乱数値 (0～10)	図柄	停止図柄 データ	演出図柄指定コマンド	
				MODE	DATA
音図	0～10	ハズレ図柄	00	E8H	00H

【図 8】

(a)

特別図柄	テーブルシナリオ
A1	Sa1
A2	Sa2
A3	Sa3
B1	Sb1
B2	Sb2(時短100回)
B3	Sb3(時短799回)
B4	Sb4(時短799回)

(b-1)テーブルシナリオSb2設定時

契機	設定テーブル
大当り終了	Ta1
91回目の遊技	Ta2
100回目の遊技	Tj1
第1時短終了	Tn1
791回目の遊技	Tn2
第2時短開始	Ts
802回目の遊技	Tax
第2時短終了	Tn1

順序
↓

(b-2)シナリオ未設定期間

契機	設定テーブル
クリア操作	Tn1
第2時短開始	Tbx
第2時短終了	Tn1

順序
↓

【図 9】

変動パターン決定テーブル	遊技状態	演出モード	変動 時間	シナリオ			
				Sb2	Sb3	Sb4	なし
Ta1	第1時短	時短モードA	短	●	●		
Ta2		時短モードA	短	●	●		
Tj1		ジャジャーン終了演出	固定	●			
Tj2		ジャジャーン継続演出	固定		●		
Tax		時短モードB	短		●	●	
Tn1	非時短	通常モード	長	●			●
Tn2		直前モード	長	●			
Tnc		時短モードB(隙間遊技)	短		●	●	
Ts		突入演出	固定	●			
Tax	第2時短	時短モードB	短	●	●	●	
Tbx		時短モードB	短				●

順序
↓

【図 10】

(a-1)テーブルシナリオSb2設定時

← 非時短 →		← 第1時短 →										← 非時短 →
モード	大当り	時短モードA										終了 通常モード
T	-	Ta1		Ta2		Tj1		Tn1				
M	0	100	99	...	11	10	...	2	1	0	0	
N	0	800	799	...	711	710	...	702	701	700	699	
		↑ ts	↑ te						↑ ta			時間

(a-2)テーブルシナリオSb2設定時

← 第1時短 →		← 非時短 →						← 第2時短 →				
モード	時短モードA	終了	通常モード				直前モード	突入	時短モードB			
T	Ta2	Tj1	Tn1				Tn2	Ts	Tax			
M	...	2	1	0	0	...	0	...	0	1000	999	998
N	...	702	701	700	699	...	10	...	1	0	0	0
		↑ ta						↑ tb				時間

(b)テーブルシナリオ設定なし(大当り非経由)

← 非時短 →		← 第2時短 →									
モード	...	通常モード									
T	...	Tn1									
M	...	0	0	...	0	...	0	1000	999	998	997
N	...	800	799	...	10	...	1	0	0	0	0
		↑ クリア操作					↑ tb				時間

10

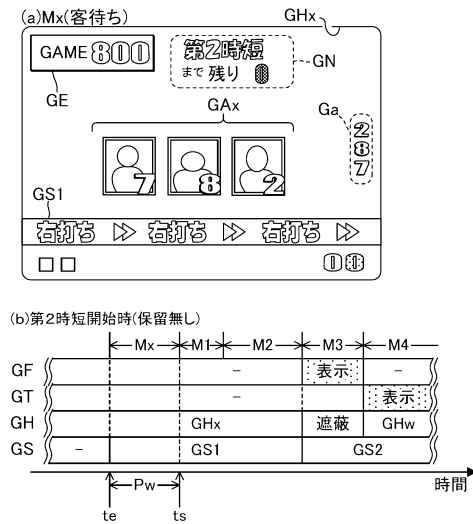
20

30

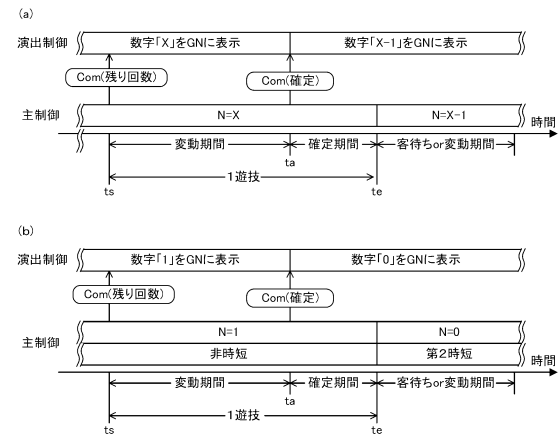
40

50

【図 19】



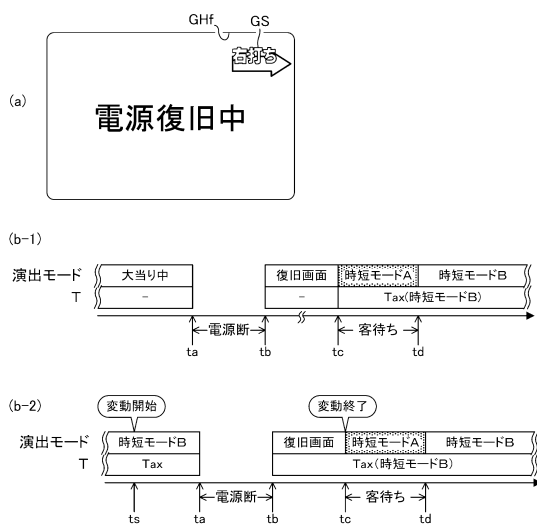
【図 20】



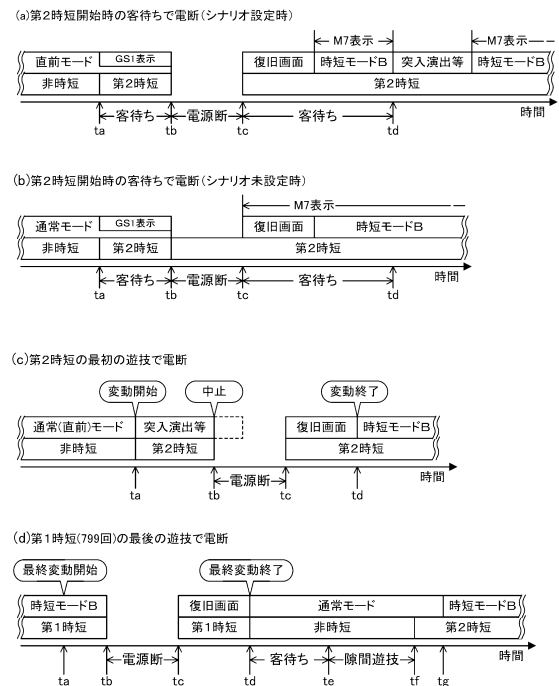
10

20

【図 21】



【図 22】

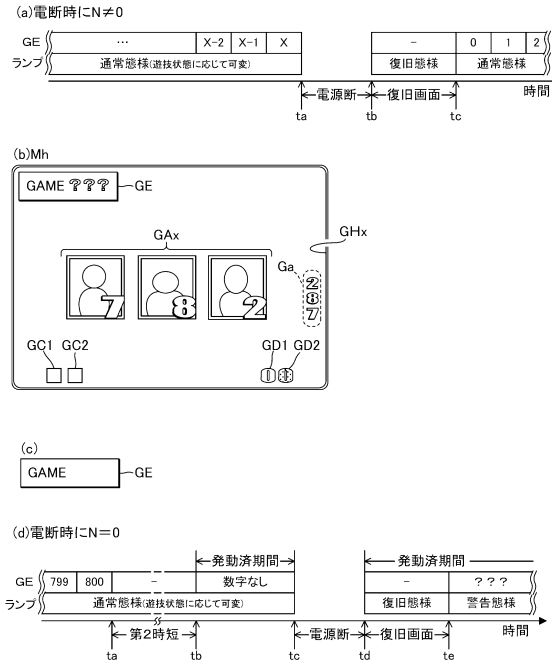


30

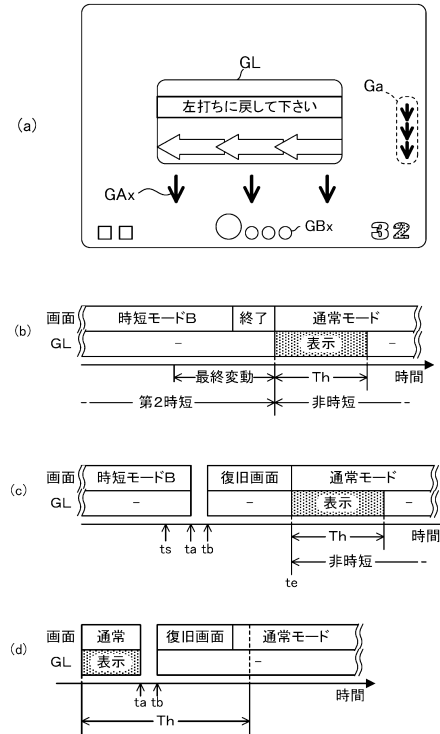
40

50

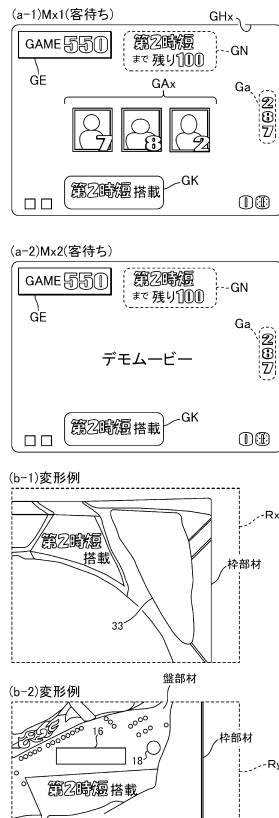
【図 2 3】



【図 2 4】



【図 2 5】

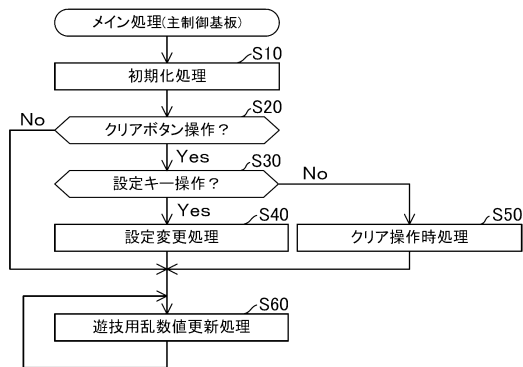


【図 2 6】

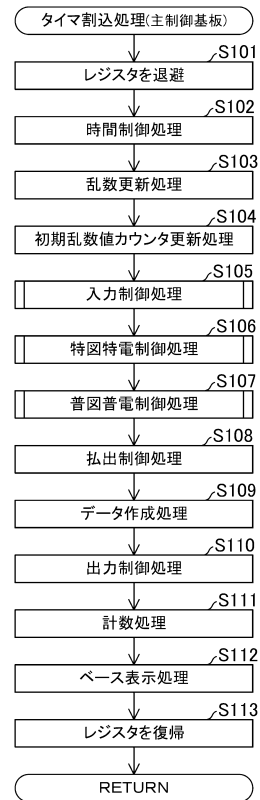
事前判定テーブル(各遊技状態共通)

特別図柄	遊技状態	リーチ判定用乱数値	特別図柄変動用乱数値	入賞情報	備考
第1特図	特別図柄A1	-	0~3	入賞情報a1	ノーマルリーチ
			4~15	入賞情報b1	SPリーチ1
			16~34	入賞情報b2	SPリーチ2
			35~65	入賞情報c1	SPSPリーチ1
			66~98	入賞情報c2	SPSPリーチ2
			99	入賞情報g	全回転
			0~99	入賞情報d1	短当り演出
			0~3	入賞情報a1	ノーマルリーチ
	特別図柄A2	-	4~10	入賞情報b1	SPリーチ1
			11~21	入賞情報b2	SPリーチ2
			35~50	入賞情報c1	SPSPリーチ1
			51~71	入賞情報c2	SPSPリーチ2
	特別図柄K	-	0~99	入賞情報d1	短当り演出
			0~99	入賞情報e1	通常変動
			0~27	入賞情報a2	ノーマルリーチ
			28~48	入賞情報b3	SPリーチ1
第2特図	特別図柄B1	-	4~15	入賞情報b5	SPリーチ1
			16~34	入賞情報b6	SPリーチ2
			35~65	入賞情報c5	SPSPリーチ1
			66~98	入賞情報c6	SPSPリーチ2
			99	入賞情報g	全回転リーチ
			0~3	入賞情報a3	ノーマルリーチ
			4~15	入賞情報b5	SPリーチ1
			16~34	入賞情報b6	SPリーチ2
	特別図柄B2	-	35~65	入賞情報c5	SPSPリーチ1
			66~99	入賞情報c6	SPSPリーチ2
			0~99	入賞情報d2	短当り演出
			0~99	入賞情報e2	通常変動
	特別図柄H	90~99	0~27	入賞情報a4	ノーマルリーチ
			28~48	入賞情報b7	SPリーチ1
			49~77	入賞情報b8	SPリーチ2
			78~88	入賞情報c7	SPSPリーチ1
			89~99	入賞情報c8	SPSPリーチ2
			0~99	入賞情報f	短縮変動
			0~27	入賞情報a4	ノーマルリーチ
			28~48	入賞情報b7	SPリーチ1
第2特図	特別図柄H	90~99	49~77	入賞情報b8	SPリーチ2
			78~88	入賞情報c7	SPSPリーチ1
			89~99	入賞情報c8	SPSPリーチ2
			0~99	入賞情報f	短縮変動
			0~27	入賞情報a4	ノーマルリーチ
			28~48	入賞情報b7	SPリーチ1
			49~77	入賞情報b8	SPリーチ2
			78~88	入賞情報c7	SPSPリーチ1

【図 27】



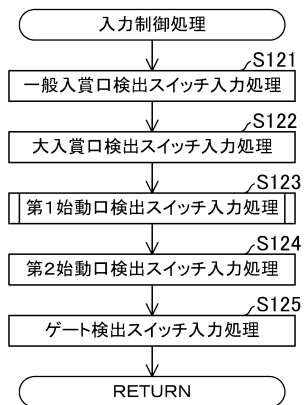
【図 28】



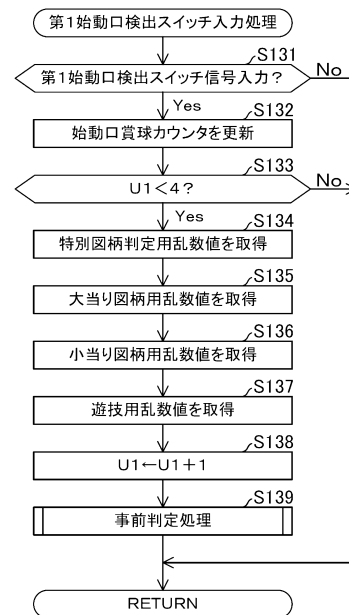
10

20

【図 29】



【図 30】

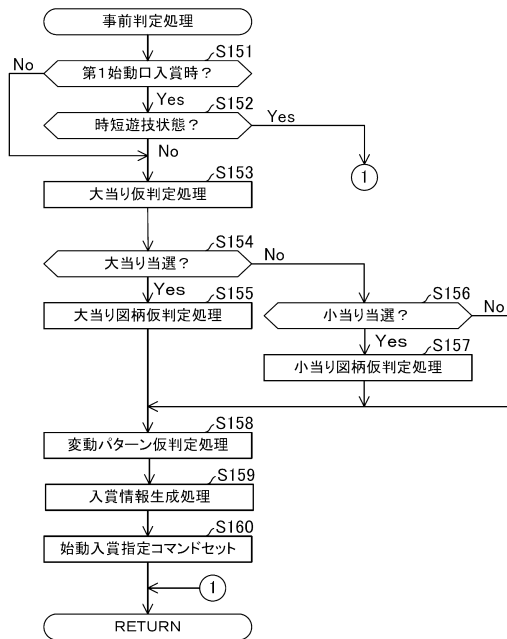


30

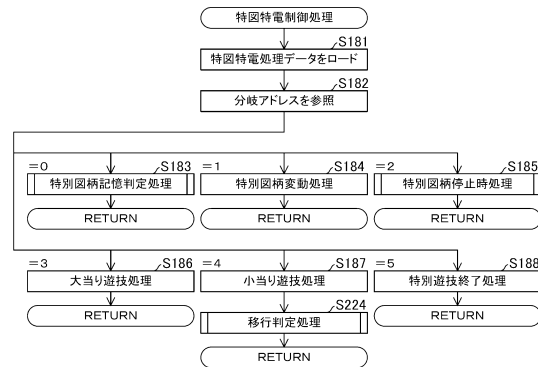
40

50

【図 3 1】



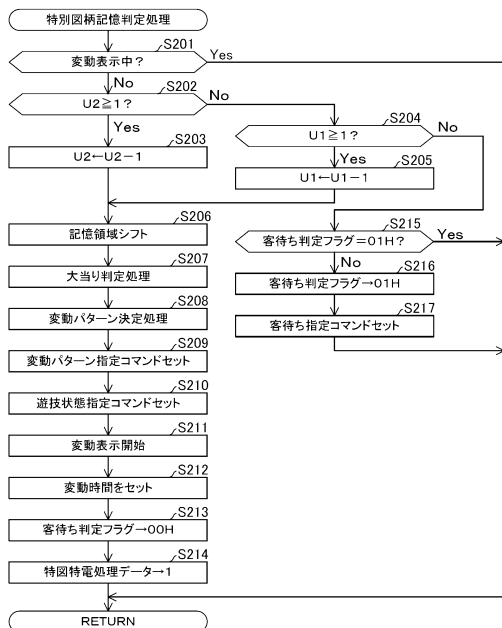
【図 3 2】



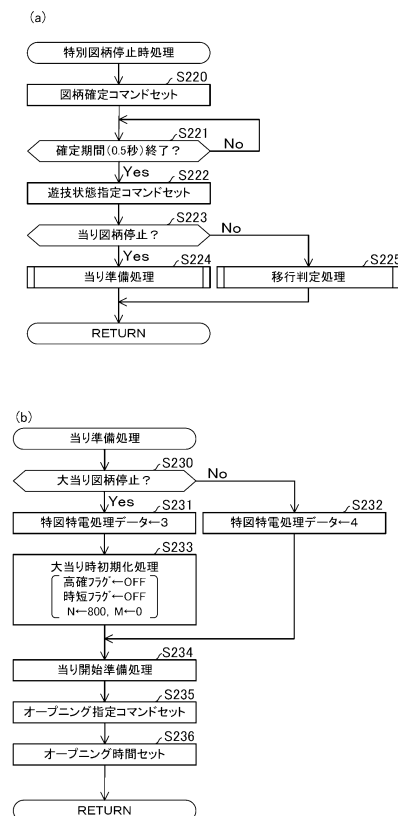
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

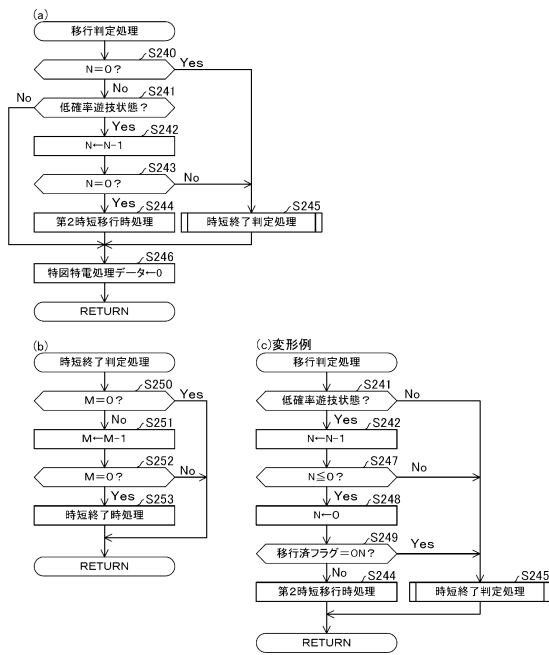


30

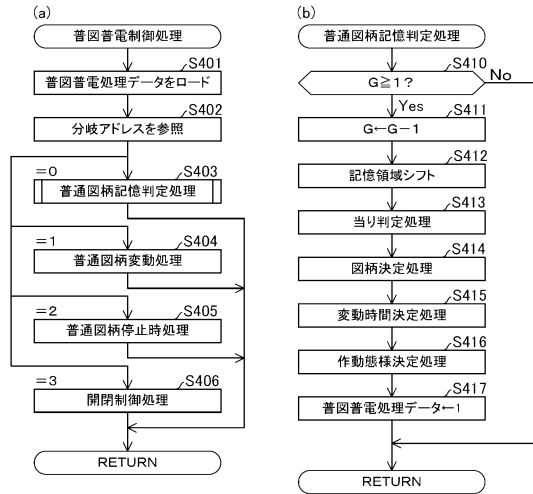
40

50

【図 35】



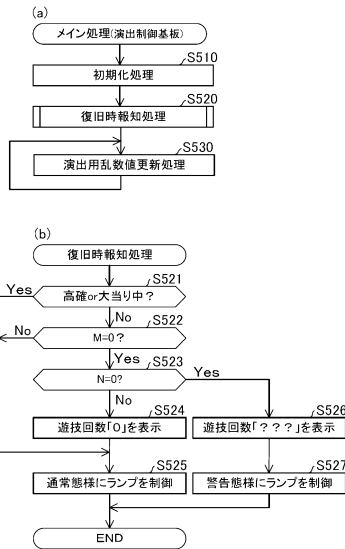
【図 36】



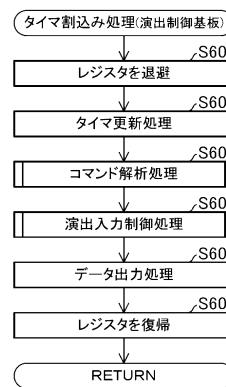
10

20

【図 37】



【図 38】

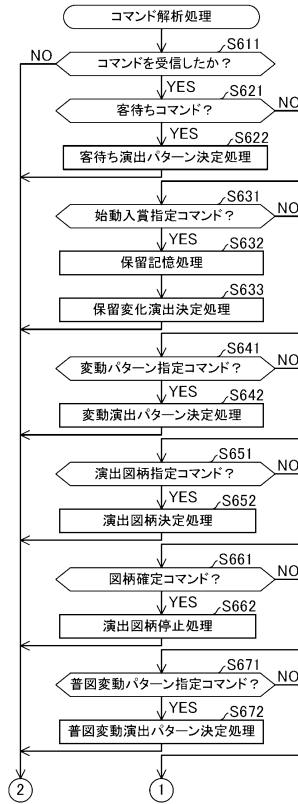


30

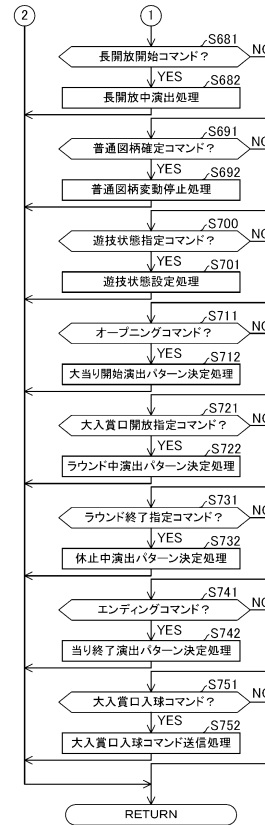
40

50

【図 39】



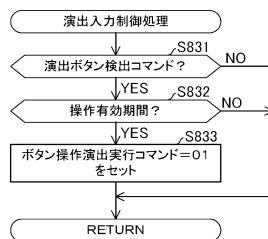
【図 40】



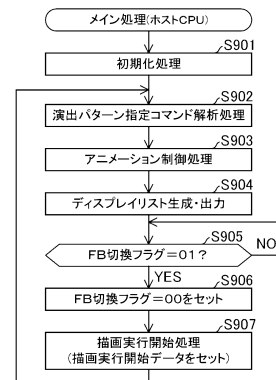
10

20

【図 41】



【図 42】

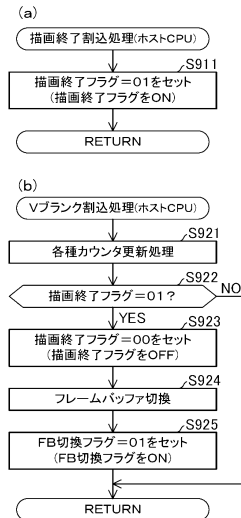


30

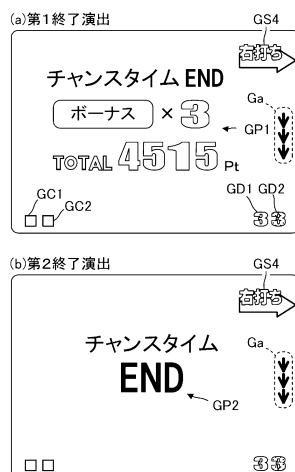
40

50

【図 4 3】



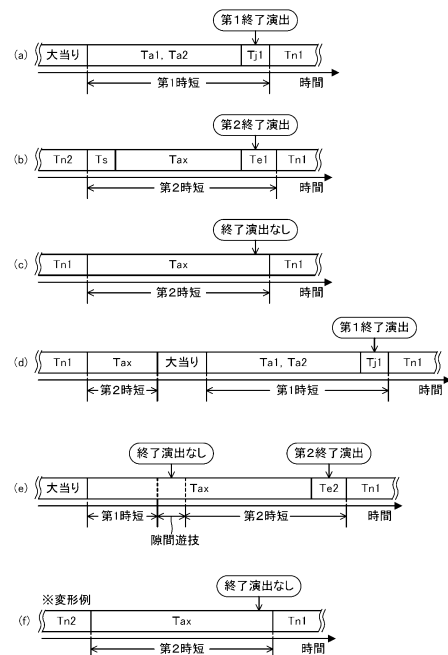
【図 4 5】



【図 4 4】

変動パターン	参考	演出用 乱数値	変動演出パターン	演出構成
変動パターンa1x	確変大当り	0~99	変動演出パターン1	通常演出→ノーマルリーチ
		51~99	変動演出パターン2	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ
変動パターンb1x	確変大当り	0~10	変動演出パターン3	通常演出→ノーマルリーチ→SPリーチ1
		11~20	変動演出パターン4	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ→SPリーチ1
		21~99	変動演出パターン5	通常演出→疑似連×2→ノーマルリーチ→SPリーチ1
変動パターンb2x	確変大当り	0~10	変動演出パターン6	通常演出→ノーマルリーチ→SPリーチ2
		11~20	変動演出パターン7	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ→SPリーチ2
		21~99	変動演出パターン8	通常演出→疑似連×2→ノーマルリーチ→SPリーチ2
変動パターンc1x	確変大当り	0~10	変動演出パターン12	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ→SPSPリーチ1
		11~20	変動演出パターン13	通常演出→疑似連×2→ノーマルリーチ→SPSPリーチ1
		21~99	変動演出パターン14	通常演出→疑似連×3→ノーマルリーチ→SPSPリーチ1
変動パターンc2x	確変大当り	0~10	変動演出パターン15	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ→SPSPリーチ2
		11~20	変動演出パターン16	通常演出→疑似連×2→ノーマルリーチ→SPSPリーチ2
		21~99	変動演出パターン17	通常演出→疑似連×3→ノーマルリーチ→SPSPリーチ2
変動パターンg	確変小当り	0~99	変動演出パターン22	通常演出→全回転リーチ
変動パターンdx	確変小当り	0~99	変動演出パターン24	通常演出→ノーマルリーチ
変動パターンa2x	通常大当り	0~99	変動演出パターン25	通常演出→ノーマルリーチ
		51~99	変動演出パターン26	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ
変動パターンb4x	通常大当り	0~10	変動演出パターン27	通常演出→ノーマルリーチ→SPリーチ1
		11~20	変動演出パターン28	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ→SPリーチ1
		21~99	変動演出パターン29	通常演出→疑似連×2→ノーマルリーチ→SPリーチ1
変動パターンb5x	通常大当り	0~10	変動演出パターン30	通常演出→ノーマルリーチ→SPリーチ2
		11~20	変動演出パターン34	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ→SPリーチ2
		21~99	変動演出パターン35	通常演出→疑似連×2→ノーマルリーチ→SPリーチ2
変動パターンc4x	通常大当り	0~10	変動演出パターン36	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ→SPSPリーチ1
		11~20	変動演出パターン37	通常演出→疑似連×2→ノーマルリーチ→SPSPリーチ1
		21~99	変動演出パターン38	通常演出→疑似連×3→ノーマルリーチ→SPSPリーチ1
変動パターンc5x	通常大当り	0~10	変動演出パターン39	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ→SPSPリーチ2
		11~20	変動演出パターン43	通常演出→疑似連×2→ノーマルリーチ→SPSPリーチ2
		21~99	変動演出パターン44	通常演出→疑似連×3→ノーマルリーチ→SPSPリーチ2
変動パターンex	ハズレ	0~99	変動演出パターン45	通常演出
変動パターンa3x	ハズレ	0~99	変動演出パターン46	通常演出→ノーマルリーチ
		81~99	変動演出パターン47	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ
変動パターンb7x	ハズレ	0~60	変動演出パターン48	通常演出→ノーマルリーチ→SPリーチ1
		61~80	変動演出パターン49	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ→SPリーチ1
		81~99	変動演出パターン50	通常演出→疑似連×2→ノーマルリーチ→SPリーチ1
変動パターンb8x	ハズレ	0~60	変動演出パターン51	通常演出→ノーマルリーチ→SPリーチ2
		61~80	変動演出パターン55	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ→SPリーチ2
		81~99	変動演出パターン56	通常演出→疑似連×2→ノーマルリーチ→SPリーチ2
変動パターンc7x	ハズレ	0~99	変動演出パターン57	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ→SPSPリーチ1
		51~99	変動演出パターン58	通常演出→疑似連×2→ノーマルリーチ→SPSPリーチ1
		91~99	変動演出パターン59	通常演出→疑似連×3→ノーマルリーチ→SPSPリーチ1
変動パターンc8x	ハズレ	0~30	変動演出パターン60	通常演出→疑似連→ノーマルリーチ→SPSPリーチ2
		31~99	変動演出パターン64	通常演出→疑似連×2→ノーマルリーチ→SPSPリーチ2
変動パターンfx	ハズレ	0~99	変動演出パターン64	通常演出

【図 4 6】



10

20

30

40

50

【図 4 7】

(a-1)大当り判定テーブルA(第1始動口入賞時)

遊技状態	判定結果	特別図柄判定用乱数値(0～598)
低確率	大当り	7,317
	小当り	50,100,150,200
	第3時短	3
	ハズレ	上記以外
高確率	大当り	7,37,67,97,127,157,187,217,247, 277,317,337,367,397,427,457,487, 517,547,577
	小当り	50,100,150,200
	第3時短	3
	ハズレ	上記以外

(a-2)大当り判定テーブルB(第2始動口入賞時)

遊技状態	判定結果	特別図柄判定用乱数値(0～598)
低確率	大当り	7,317
	小当り	50
	ハズレ	上記以外
高確率	大当り	7,37,67,97,127,157,187,217,247, 277,317,337,367,397,427,457,487, 517,547,577
	小当り	50
	ハズレ	上記以外

(b)当り判定テーブル(ゲート通過時)

遊技状態	判定結果	当り判定用乱数値(0～19)
非時短	当り	0
	ハズレ	上記以外
時短	当り	0～18
	ハズレ	上記以外

【図 4 9】

変動パターン決定テーブル(低確率非時短遊技状態)

	特別図柄	保留球数	リーチ判定用乱数値	特別図柄変動用乱数値	変動パターン	実行される演出	変動時間(ms)
第1特図	特別図柄A1	-	-	0～3	変動パターンa1x	ノーマルリーチ(確変大当り)	40000
				4～15	変動パターンb1x	SPリーチ1(確変大当り)	60000
				16～34	変動パターンb2x	SPリーチ2(確変大当り)	60000
				35～65	変動パターンc1x	SPSPリーチ1(確変大当り)	70000
	特別図柄A2	-	-	66～98	変動パターンc2x	SPSPリーチ2(確変大当り)	70000
				99	変動パターンd	全図柄リーチ	80000
				0～99	変動パターンdx	短当り演出	20000
				0～3	変動パターンa2x	ノーマルリーチ(通常大当り)	40000
	特別図柄A3	-	-	4～15	変動パターンb3x	SPリーチ1(通常大当り)	60000
				16～34	変動パターンb4x	SPリーチ2(通常大当り)	60000
				35～65	変動パターンc3x	SPSPリーチ1(通常大当り)	70000
				66～99	変動パターンc4x	SPSPリーチ2(通常大当り)	70000
	特別図柄K	-	-	0～99	変動パターンdx	短当り演出	20000
				0～49	変動パターンh1x	時短移行演出1(第3時短)	40000
	特別図柄J1	-	-	50～99	変動パターンh2x	時短移行演出2(第3時短)	60000
				0～49	変動パターンh1x	時短移行演出1(第3時短)	40000
	特別図柄J2	-	-	50～99	変動パターンh2x	時短移行演出2(第3時短)	60000
				0～69	変動パターンex	通常変動(ハズレ)	3000
	特別図柄H	0～2	70～99	0～27	変動パターンa3x	ノーマルリーチ(ハズレ)	35000
				28～48	変動パターンb5x	SPリーチ1(ハズレ)	55000
				49～77	変動パターンb6x	SPリーチ2(ハズレ)	55000
				78～88	変動パターンc5x	SPSPリーチ1(ハズレ)	65000
				89～99	変動パターンc6x	SPSPリーチ2(ハズレ)	65000
				0～99	変動パターンfx	短縮変動(ハズレ)	2000
		3	90～99	0～27	変動パターンa3x	ノーマルリーチ(ハズレ)	35000
				28～48	変動パターンb5x	SPリーチ1(ハズレ)	55000
				49～77	変動パターンb6x	SPリーチ2(ハズレ)	55000
				78～88	変動パターンc5x	SPSPリーチ1(ハズレ)	65000
				89～99	変動パターンc6x	SPSPリーチ2(ハズレ)	65000
				0～99	変動パターンfx	短縮変動(ハズレ)	2000
第2特図	特別図柄B1	-	-	0～3	変動パターンa1x	ノーマルリーチ(確変大当り)	40000
				4～15	変動パターンb1x	SPリーチ1(確変大当り)	60000
				16～34	変動パターンb2x	SPリーチ2(確変大当り)	60000
				35～65	変動パターンc1x	SPSPリーチ1(確変大当り)	70000
	特別図柄B2	-	-	66～98	変動パターンc2x	SPSPリーチ2(確変大当り)	70000
				99	変動パターンd	全図柄リーチ	80000
				0～3	変動パターンa2x	ノーマルリーチ(通常大当り)	40000
				4～15	変動パターンb3x	SPリーチ1(通常大当り)	60000
	特別図柄K	-	-	16～34	変動パターンb4x	SPリーチ2(通常大当り)	60000
				35～65	変動パターンc3x	SPSPリーチ1(通常大当り)	70000
				66～99	変動パターンc4x	SPSPリーチ2(通常大当り)	70000
				0～99	変動パターンdx	短当り演出	20000
	特別図柄H	0～2	70～99	0～27	変動パターンa3x	ノーマルリーチ(ハズレ)	35000
				28～48	変動パターンb5x	SPリーチ1(ハズレ)	55000
				49～77	変動パターンb6x	SPリーチ2(ハズレ)	55000
				78～88	変動パターンc5x	SPSPリーチ1(ハズレ)	65000
				89～99	変動パターンc6x	SPSPリーチ2(ハズレ)	65000
				0～99	変動パターンfx	短縮変動(ハズレ)	2000
		3	90～99	0～27	変動パターンa3x	ノーマルリーチ(ハズレ)	35000
				28～48	変動パターンb5x	SPリーチ1(ハズレ)	55000
				49～77	変動パターンb6x	SPリーチ2(ハズレ)	55000
				78～88	変動パターンc5x	SPSPリーチ1(ハズレ)	65000
				89～99	変動パターンc6x	SPSPリーチ2(ハズレ)	65000
				0～99	変動パターンfx	短縮変動(ハズレ)	2000

【図 4 8】

(a-1)大当り図柄決定テーブル

	大当り図柄用乱数値(0～99)	図柄	停止図柄データ	演出図柄指定コマンド		備考
				MODE	DATA	
第1特図	0～59	特別図柄A1	01	E0H	01H	第1確変長当り
	60～69	特別図柄A2	02	E0H	02H	第1確変短当り
	70～99	特別図柄A3	03	E0H	03H	第1通常長当り
第2特図	0～69	特別図柄B1	04	E1H	01H	第2確変長当り
	70～99	特別図柄B2	05	E1H	02H	第2通常長当り

(a-2)小当り図柄決定テーブル

	小当り図柄用乱数値(0～99)	図柄	停止図柄データ	演出図柄指定コマンド	
				MODE	DATA
第1特図	0～99	特別図柄K	11	E0H	0AH
第2特図	0～99	特別図柄K	12	E1H	0AH

(a-3)ハズレ図柄決定テーブル

	図柄	停止図柄データ	演出図柄指定コマンド	
			MODE	DATA
第1特図	特別図柄H	00	E0H	00H
第2特図	特別図柄H	00	E1H	00H

(a-4)時短図柄決定テーブル

	時短図柄用乱数値(0～99)	図柄	停止図柄データ	演出図柄指定コマンド		備考
				MODE	DATA	
第1特図	0～70	特別図柄J1	21	E0H	11H	時短100回
	71～99	特別図柄J2	22	E0H	12H	時短1000回

(b-1)普通図柄決定テーブルX(当り時)

	普通図柄用乱数値(0～10)	図柄	停止図柄データ	演出図柄指定コマンド	
				MODE	DATA
普通図	0～1	長開放図柄	01	E8H	01H
	2～10	短開放図柄	02	E8H	02H

(b-2)普通図柄決定テーブルY(ハズレ時)

	普通図柄用乱数値(0～10)	図柄	停止図柄データ	演出図柄指定コマンド	
				MODE	DATA
普通図	0～10	ハズレ図柄	00	E8H	00H

【図 5 0】

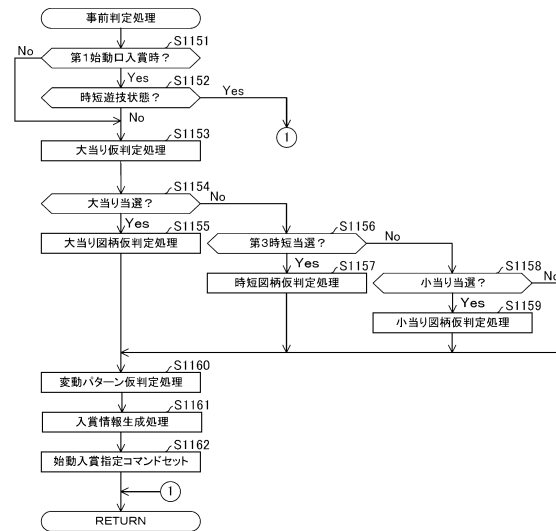
変動パターン決定テーブル(低確率時短遊技状態)

	特別図柄	保留球数	リーチ判定用乱数値	特別図柄変動用乱数値	変動パターン	対応演出	変動時間 (ms)
第1特図	特別図柄A1	-	-	0～3	変動パターンa1y	ノーマルリーチ(確変大当り)	20000
				4～15	変動パターンb1y	SPリーチ1(確変大当り)	30000
				16～34	変動パターンb2y	SPリーチ2(確変大当り)	30000
				35～65	変動パターンc1y	SPSPリーチ1(確変大当り)	60000
	特別図柄A2	-	-	66～98	変動パターンc2y	SPSPリーチ2(確変大当り)	60000
				99	変動パターンd	全図柄リーチ	80000
				0～99	変動パターンdx	短当り演出	15000
	特別図柄A3	-	-	0～3	変動パターンa2y	ノーマルリーチ(通常大当り)	20000
				4～15	変動パターンb3y	SPリーチ1(通常大当り)	30000
				16～34	変動パターンb4y	SPリーチ2(通常大当り)	30000
35～65				変動パターンc3y	SPSPリーチ1(通常大当り)	60000	
第2特図	特別図柄K	-	-	66～99	変動パターンc4y	SPSPリーチ2(通常大当り)	60000
				0～99	変動パターンdy	短当り演出	15000
	特別図柄J1	-	-	0～99	変動パターンh1y	特殊変動(時短図柄無効)	2000
				0～99	変動パターンh2y	特殊変動(時短図柄無効)	2000
	特別図柄J2	-	-	0～99	変動パターンh2y	特殊変動(時短図柄無効)	2000
				0～99	変動パターンey	通常変動(ハズレ)	2000
	特別図柄H	0～3	90～99	0～27	変動パターンa3y	ノーマルリーチ(ハズレ)	15000
				28～48	変動パターンb5y	SPリーチ1(ハズレ)	25000
				49～77	変動パターンb6y	SPリーチ2(ハズレ)	25000
				78～88	変動パターンc5y	SPSPリーチ1(ハズレ)	35000
89～99				変動パターンc6y	SPSPリーチ2(ハズレ)	35000	
0～99				変動パターンfx	短縮変動(ハズレ)	2000	
特別図柄B	特別図柄B1	-	-	0～3	変動パターンa1y	ノーマルリーチ(確変大当り)	20000
				4～15	変動パターンb1y	SPリーチ1(確変大当り)	30000
				16～34	変動パターンb2y	SPリーチ2(確変大当り)	30000
				35～65	変動パターンc1y	SPSPリーチ1(確変大当り)	60000
	特別図柄B2	-	-	66～98	変動パターンc2y	SPSPリーチ2(確変大当り)	60000
				99	変動パターンd	全図柄リーチ	70000
				0～3	変動パターンa2y	ノーマルリーチ(通常大当り)	20000
	特別図柄K	-	-	4～15	変動パターンb3y	SPリーチ1(通常大当り)	30000
				16～34	変動パターンb4y	SPリーチ2(通常大当り)	30000
				35～65	変動パターンc3y	SPSPリーチ1(通常大当り)	60000
特別図柄H	特別図柄K	0.1	70～99	66～99	変動パターンc4y	SPSPリーチ2(通常大当り)	60000
				0～99	変動パターンdy	短当り演出	15000
				0～99	変動パターンf1y	短縮変動(ハズレ)	2000
				0～27	変動パターンa3y	ノーマルリーチ(ハズレ)	15000
				28～48	変動パターンb5y	SPリーチ1(ハズレ)	25000
				49～77	変動パターンb6y	SPリーチ2(ハズレ)	25000
	特別図柄H	-	0～99	78～88	変動パターンc5y	SPSPリーチ1(ハズレ)	35000
				89～99	変動パターンc6y	SPSPリーチ2(ハズレ)	35000
				0～99	変動パターンf2y	短縮変動(ハズレ)	1500
				0～27	変動パターンa3y	ノーマルリーチ(ハズレ)	15000
2.3	90～99	-	28～48	変動パターンb5y	SPリーチ1(ハズレ)	25000	
			49～77	変動パターンb6y	SPリーチ2(ハズレ)	25000	
			78～88	変動パターンc5y	SPSPリーチ1(ハズレ)	35000	
			89～99	変動パターンc6y	SPSPリーチ2(ハズレ)	35000	

【図 5 1】

事前判定テーブル(各道技状態共通)							
	特別図柄	道技状態	リーチ判定用 乱数値	特別図柄変動用 乱数値	入賞情報	備考	
第1特図	特別図柄A1	非時短 道技状態	-	0~3	入賞情報a1	ノーマルリーチ	
				4~15	入賞情報b1	SPリーチ	
				16~34	入賞情報b2	SPリーチ	
				35~65	入賞情報c1	SPSPリーチ	
				66~99	入賞情報c2	SPSPリーチ	
	特別図柄A2		-	-	0~99	入賞情報a1	短当り演出
					0~3	入賞情報a1	ノーマルリーチ
	特別図柄A3		-	-	4~10	入賞情報b1	SPリーチ
					11~21	入賞情報b2	SPリーチ
	特別図柄K		-	-	35~50	入賞情報c1	SPSPリーチ
		51~71			入賞情報c2	SPSPリーチ	
	特別図柄J1	-	-	0~99	入賞情報h1	短当り演出	
				0~49	入賞情報h1	時短移行演出1	
	特別図柄J2	-	-	50~99	入賞情報h2	時短移行演出2	
				0~49	入賞情報i1	時短移行演出1	
	特別図柄H	-	-	0~89	0~99	入賞情報e1	通常変動
0~27				入賞情報a3	ノーマルリーチ		
28~48				入賞情報b3	SPリーチ		
49~77				入賞情報b4	SPリーチ		
第2特図	特別図柄B1	時短	-	78~88	入賞情報c3	SPSPリーチ	
				89~99	入賞情報c4	SPSPリーチ	
		時短・非時短 道技状態	-	0~3	入賞情報a3	ノーマルリーチ	
				4~15	入賞情報b3	SPリーチ	
	特別図柄B2	-	-	16~34	入賞情報b5	SPリーチ	
				35~65	入賞情報c3	SPSPリーチ	
	特別図柄B2	-	-	66~98	入賞情報c6	SPSPリーチ	
				99	入賞情報g3	全図転リーチ	
	特別図柄B2	-	-	0~3	入賞情報a3	ノーマルリーチ	
				4~15	入賞情報b5	SPリーチ	
	特別図柄K	-	-	16~34	入賞情報b5	SPリーチ	
				35~65	入賞情報c3	SPSPリーチ	
	特別図柄H	非時短 道技状態	90~99	66~99	入賞情報c6	SPSPリーチ	
				0~99	入賞情報d2	短当り演出	
				0~89	0~99	入賞情報e2	通常変動
0~27				入賞情報a4	ノーマルリーチ		
28~48				入賞情報b5	SPリーチ		
時短 道技状態		90~99	49~77	入賞情報b6	SPリーチ		
			78~88	入賞情報c7	SPSPリーチ		
			89~99	入賞情報c8	SPSPリーチ		
			0~89	0~99	入賞情報f3	短縮変動	
			0~27	入賞情報a4	ノーマルリーチ		
特別図柄H	-	-	28~48	入賞情報b5	SPリーチ		
			49~77	入賞情報b6	SPリーチ		
			78~88	入賞情報c7	SPSPリーチ		
			89~99	入賞情報c8	SPSPリーチ		

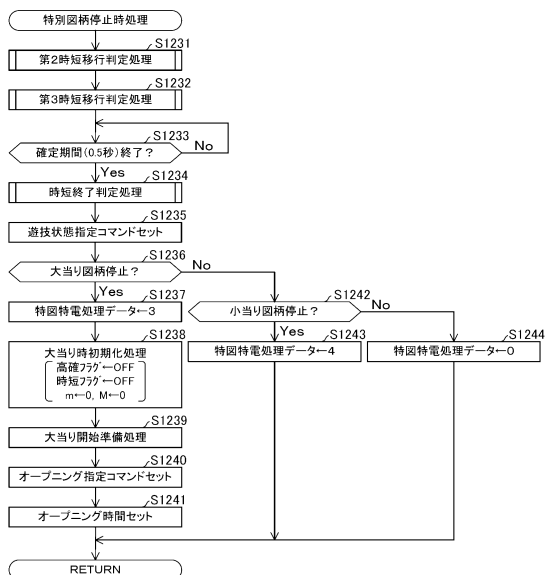
【図 5 2】



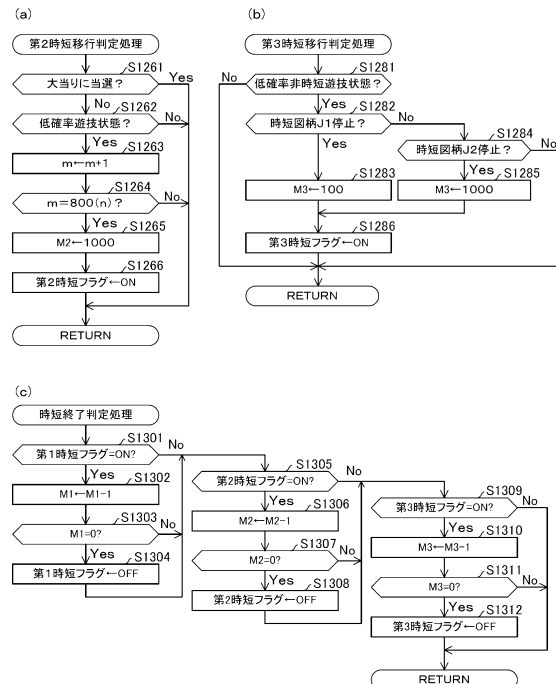
10

20

【圖 5 3】



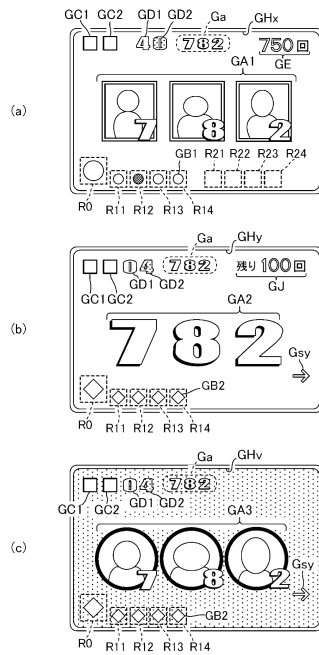
【図 5 4】



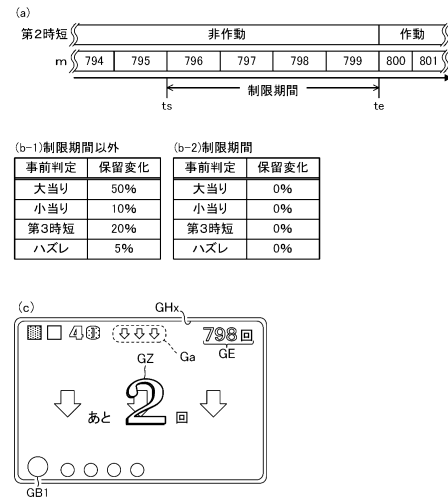
30

40

【図 5 5】



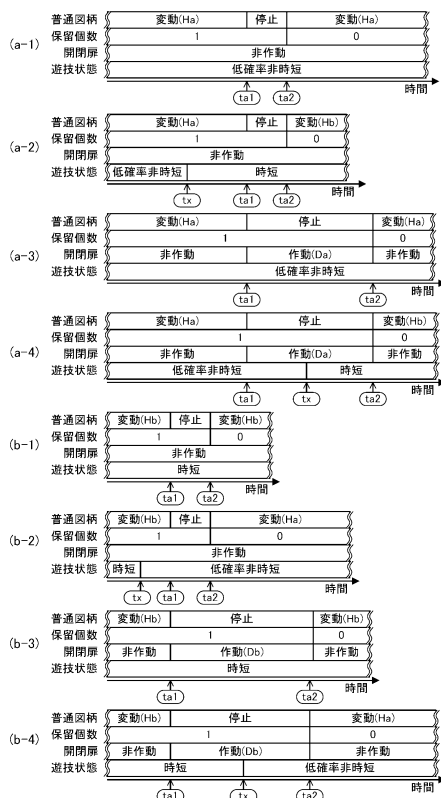
【図 5 6】



10

20

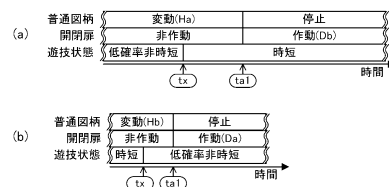
【図 5 7】



30

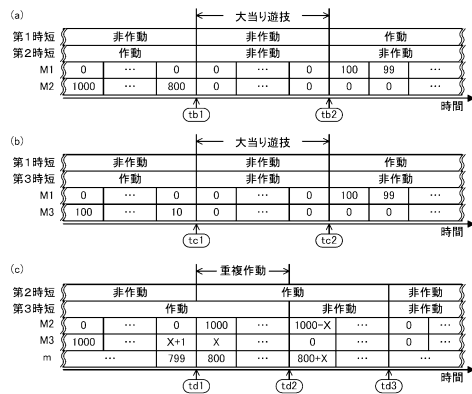
40

【図 5 8】

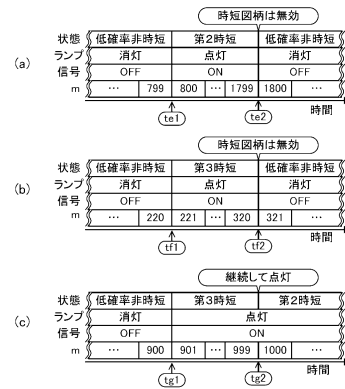


50

【図 59】



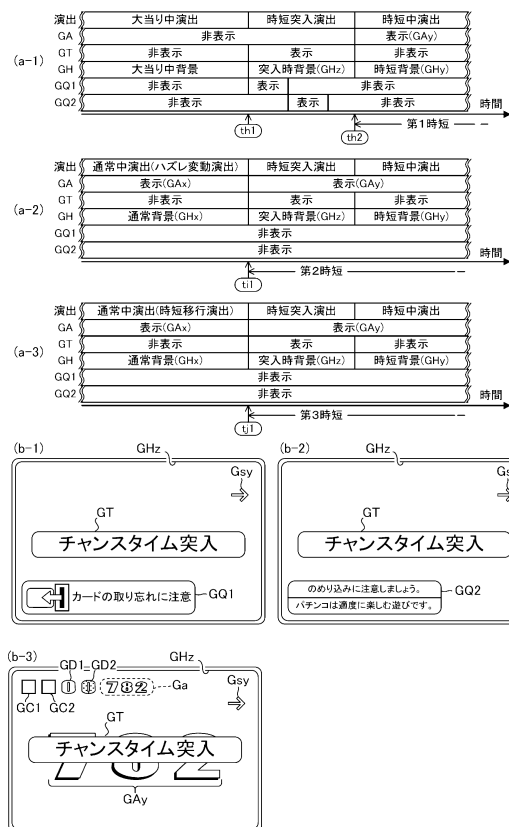
【図 60】



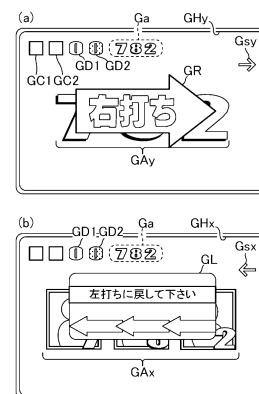
10

20

【図 61】



【図 62】

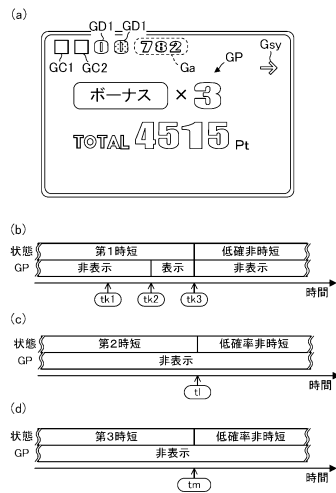


30

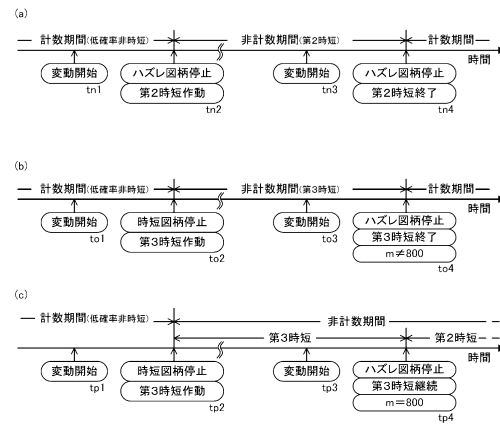
40

50

【図 6 3】



【図 6 4】



10

20

【図 6 5】

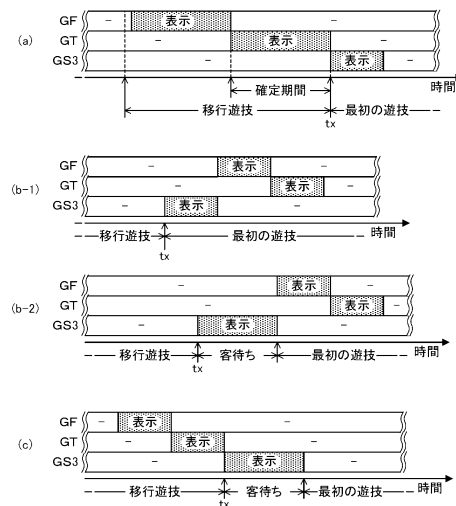
(a)

第1情報(J1)	第2情報(J2)
大当り	累積回数

(b)

特定演出	内容
X1	大当り変動に対応するGB(保留)変化
X2	ハズレ変動に対応するGB(保留)変化

【図 6 6】

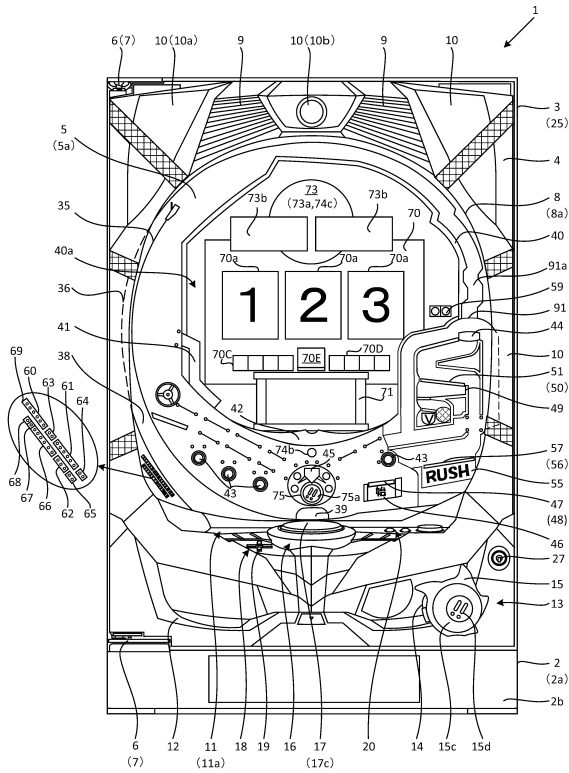


30

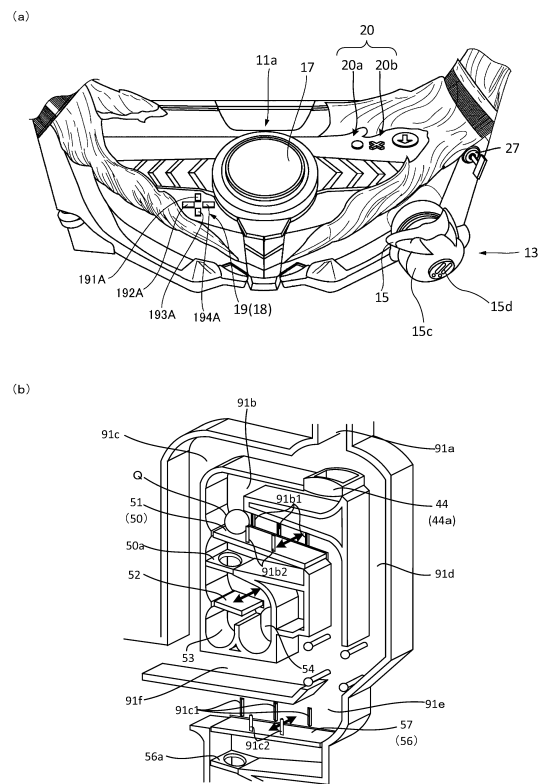
40

50

【図 6 7】



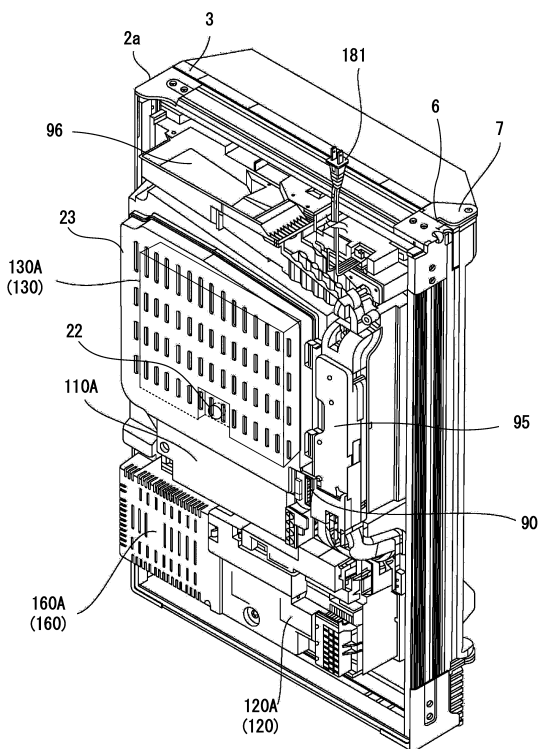
【図 6 8】



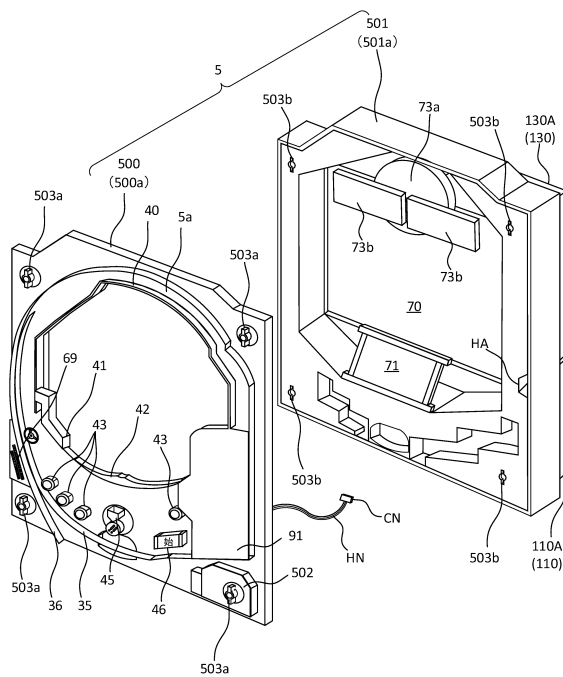
10

20

【図 6 9】



【図 7 0】

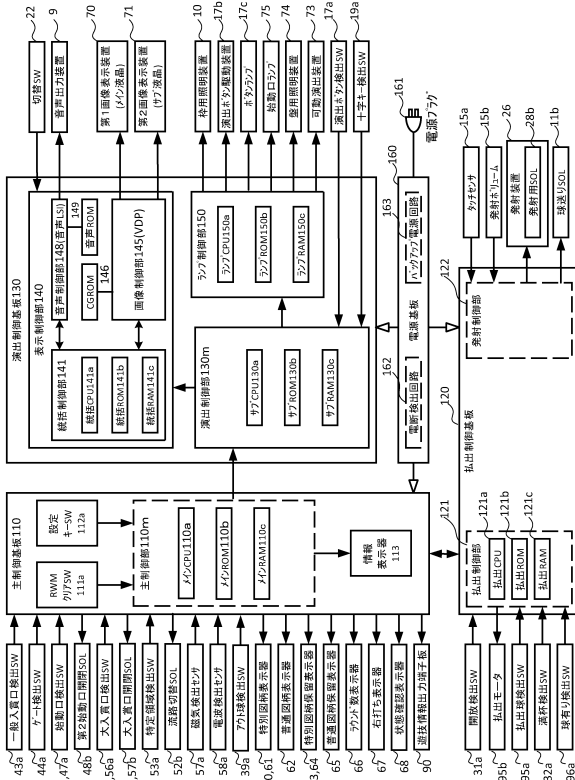


30

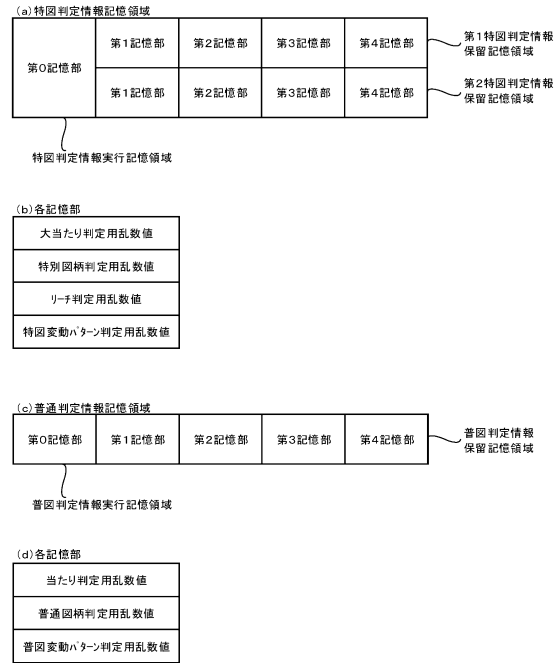
40

50

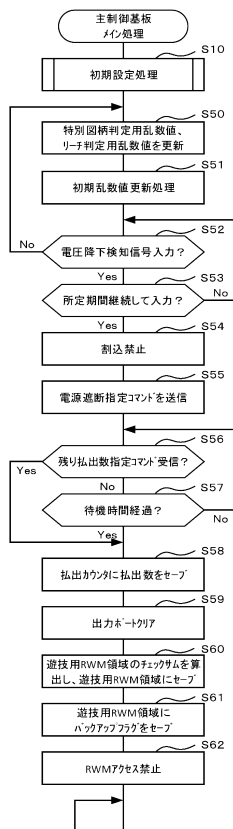
【圖 7 1】



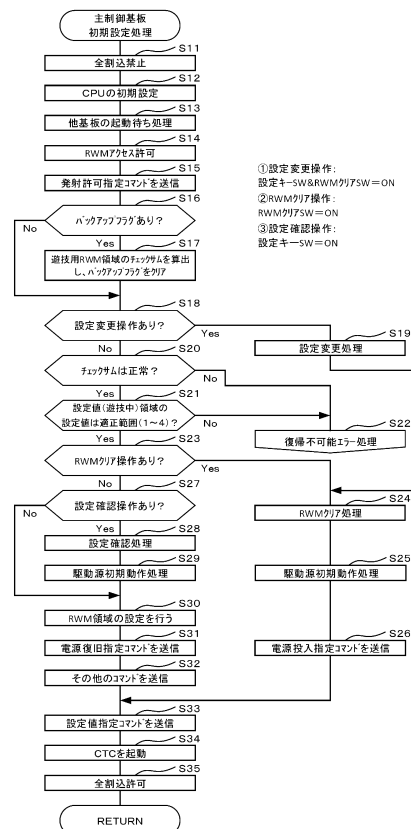
【圖 7 2】



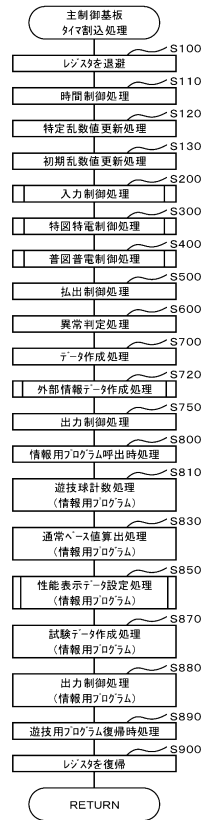
【図 7 3】



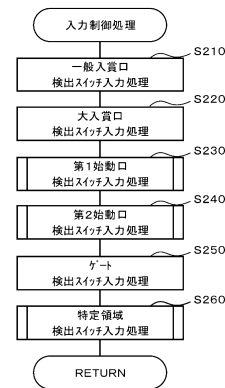
【圖 7 4】



【図 7 5】



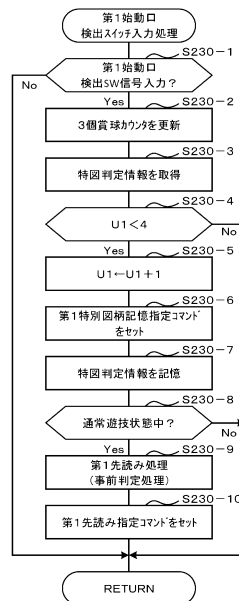
【図 7 6】



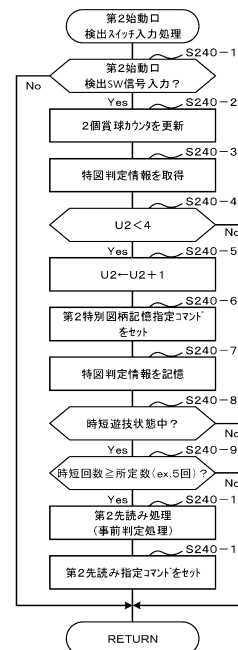
10

20

【図 7 7】



【図 7 8】

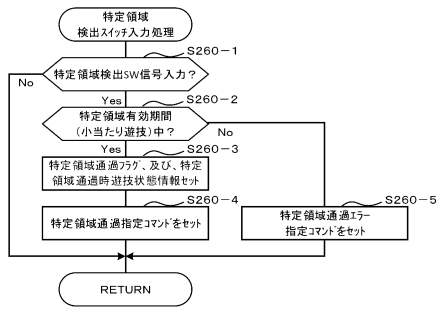


30

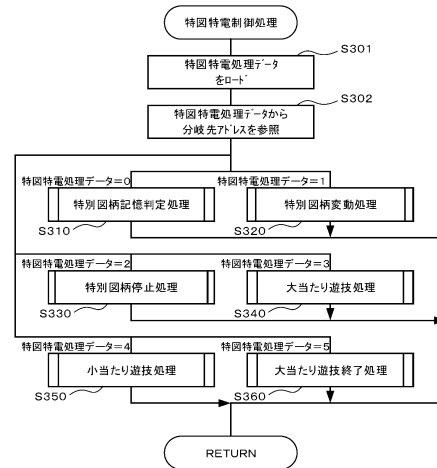
40

50

【図 79】



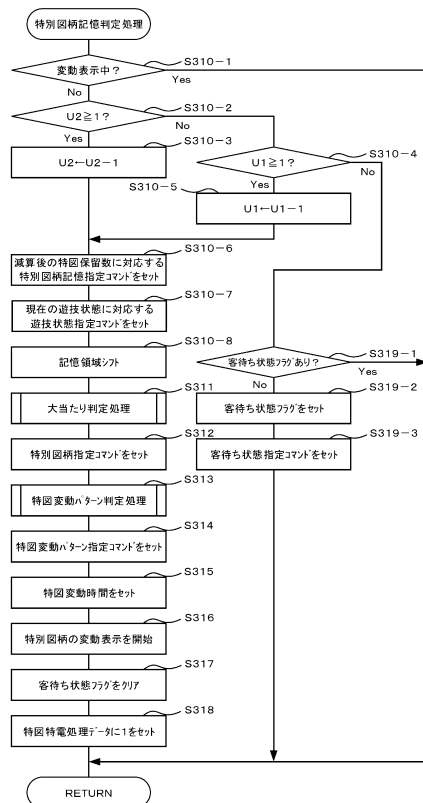
【図 80】



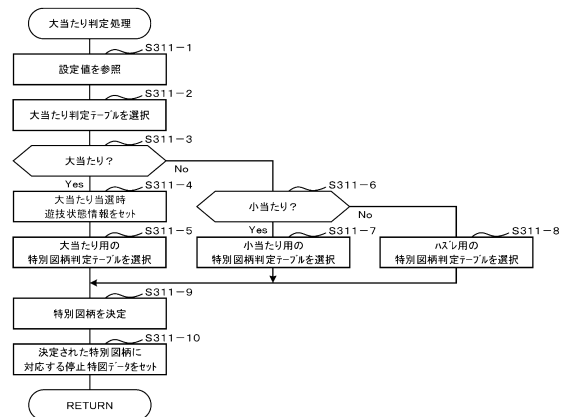
10

20

【図 81】



【図 82】



30

40

50

【図 8 3】

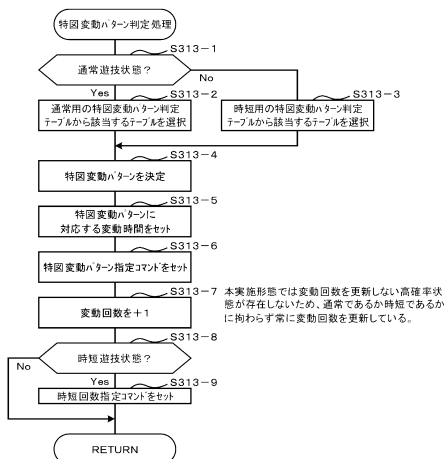
(a) 第1特別図柄用の大当たり判定テーブル

設定値	大当たり判定用乱数値 (0～59999)	抽選(判定)結果	※参考 (確率)
1	100～199	大当たり	1/200
	上記以外	ハズレ	—
2	100～202	大当たり	1/195
	上記以外	ハズレ	—
3	100～206	大当たり	1/190
	上記以外	ハズレ	—
4	100～209	大当たり	1/185
	上記以外	ハズレ	—

(b) 第2特別図柄用の大当たり判定テーブル

設定値	大当たり判定用乱数値 (0～59999)	抽選(判定)結果	※参考 (確率)
1	100～199	大当たり	1/200
	2000～2880	小当たり	約1/68
	上記以外	ハズレ	—
2	100～202	大当たり	1/195
	2000～2880	小当たり	約1/68
	上記以外	ハズレ	—
3	100～202	大当たり	1/195
	2000～2880	小当たり	約1/68
	上記以外	ハズレ	—
4	100～202	大当たり	1/195
	2000～2880	小当たり	約1/68
	上記以外	ハズレ	—

【図 8 5】



【図 8 4】

(a) 大当たり用の特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	特別図柄判定用乱数値 (0～99)	判定結果	停止特図 データ	特別図柄指定コマンド MODE DATA	参考 LED点灯態様
第1	0～34 (35%)	特別図柄01 (第1大当たり)	01	E0H 01H	端から2,3,4番 目のLED点灯
	35～49 (15%)	特別図柄02 (第2大当たり)	02	E0H 02H	端から3,4,5番 目のLED点灯
	50～99 (50%)	特別図柄03 (第3大当たり)	03	E0H 03H	端から4,5,6番 目のLED点灯
第2	0～49 (50%)	特別図柄11 (第4大当たり)	11	E0H 11H	端から3,4,5番 目のLED点灯
	50～99 (50%)	特別図柄12 (第5大当たり)	12	E0H 12H	端から4,5,6番 目のLED点灯

(b) 小当たり用の特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	特別図柄判定用乱数値 (0～99)	判定結果	停止特図 データ	特別図柄指定コマンド MODE DATA	参考 LED点灯態様
第1	—	—	—	—	—
第2	0～14 (15%)	特別図柄13 (第1小当たり)	13	E0H 13H	端から1,5番目 のLED点灯
	14～54 (40%)	特別図柄14 (第2小当たり)	14	E0H 14H	端から1,6番目 のLED点灯
	55～99 (45%)	特別図柄15 (第3小当たり)	15	E0H 15H	端から1,7番目 のLED点灯

(c) ハズレ用の特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	特別図柄判定用乱数値 (0～99)	判定結果	停止特図 データ	特別図柄指定コマンド MODE DATA	参考 LED点灯態様
第1	0～99 (100%)	特別図柄00 (ハズレ)	00	E0H 00H	端から1番目の LED点灯
第2	0～99 (100%)	特別図柄10 (ハズレ)	10	E0H 10H	端から1番目の LED点灯

【図 8 6】

(a) 通常用の特図変動パターン判定テーブル1 (大当たり履歴なしor大当たり履歴あり特殊時短まで51回以下)

特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リーチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	演出内容(※参考)
第1 特別図柄	ハズレ	00 (ハズレ)	0～89	0, 1, 2, 3	—	01	8	通常変動 (ハズレ)
			—	—	—	02	4	短縮変動 (ハズレ)
			—	—	0～64 (65%)	03	13.5	リーチリフト (ハズレ)
			—	—	65～91 (27%)	04	40	SPリーチ (ハズレ)
			90～99	—	92～99 (8%)	05	70	SPSPリーチ (ハズレ)
			—	—	0～34 (35%)	06	40	SPリーチ (大当たり)
	大当たり	01 (第1大当たり) 02 (第2大当たり) 03 (第3大当たり)	—	—	35～99 (65%)	07	70	SPSPリーチ (大当たり)
			—	—	0～24 (25%)	08	40	SPリーチ (大当たり)
			—	—	25～94 (70%)	09	70	SPSPリーチ (大当たり)
			—	—	95～99 (5%)	10	90	全回転リーチ (大当たり)
			—	—	0～34 (35%)	11	40	SPリーチ (大当たり)
			—	—	35～99 (65%)	12	70	SPSPリーチ (大当たり)

(b) 通常用の特図変動パターン判定テーブル2 (大当たり履歴あり特殊時短まで50回以下(カットダウンモード)用)

特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リーチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	演出内容(※参考)
第1 特別図柄	ハズレ	00 (ハズレ)	0～89	0, 1, 2, 3	—	21	8	通常変動 (ハズレ)
			—	—	—	22	4	短縮変動 (ハズレ)
			—	—	0～64 (65%)	23	13.5	リーチリフト (ハズレ)
			—	—	65～99 (35%)	24	40	SPリーチ (ハズレ)
			90～99	—	0～99 (100%)	25	40	SPリーチ (大当たり)
	大当たり	01 (第1大当たり) 02 (第2大当たり) 03 (第3大当たり)	—	—	0～94 (95%)	26	40	SPリーチ (大当たり)
			—	—	95～99 (5%)	27	90	全回転リーチ (大当たり)
			—	—	0～99 (100%)	28	40	SPリーチ (大当たり)

(c) 通常用の特図変動パターン判定テーブル3 (通常遊技状態移行後の第2特別図柄の残保留用)

特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リーチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	演出内容(※参考)
第2 特別図柄	ハズレ	10 (ハズレ)	—	—	0～99 (100%)	31	0.5	超短縮変動
	大当たり	11 (第4大当たり)	—	—	0～99 (100%)	32	6	復活ドラム変動 (大当たり)
		12 (第5大当たり)	—	—	0～99 (100%)	33	6	復活ドラム変動 (大当たり)
	小当たり	13 (第1小当たり)	—	—	0～99 (100%)	34	6	復活変動 (小当たり)
		14 (第2小当たり)	—	—	0～99 (100%)	35	4	復活変動 (小当たり)
		15 (第3小当たり)	—	—	0～99 (100%)	35	4	復活変動 (小当たり)

10

20

30

40

50

【図 8 7】

(a) 通常時短用の特図変動パターン判定テーブル1(7回選択時最終前変動:小当たり残回数1回(突入ハットモード)用)

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	—	—	0~99 (100%)	41	10	突入ハットリチ(ハズレ)
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0~99 (100%)	42	15	突入ハットリチ(大当たり)
		02(第2大当たり)	—	—	0~99 (100%)	43	15	突入ハットリチ(大当たり)
第2特別図柄	ハズレ	03(第3大当たり)	—	—	0~99 (100%)	44	15	突入ハットリチ(大当たり)
		10(ハズレ)	—	—	0~99 (100%)	45	10	突入ハットリチ(ハズレ)
		11(第4大当たり)	—	—	0~99 (100%)	46	40	突入ハットリチ(大当たり)
	大当たり	12(第5大当たり)	—	—	0~99 (100%)	47	40	突入ハットリチ(大当たり)
		13(第1小当たり)	—	—	0~99 (100%)	48	40	突入ハットリチ(小当たり)
		14(第2小当たり)	—	—	0~99 (100%)	49	40	突入ハットリチ(小当たり)
		15(第3小当たり)	—	—	0~99 (100%)	50	40	突入ハットリチ(小当たり)

(b) 通常時短用の特図変動パターン判定テーブル2(7回選択&小当たり残回数1回最終変動(突入ハットモード)用)

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	—	—	0~99 (100%)	51	12	最終ハットリチ(ハズレ)
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0~99 (100%)	52	15	最終ハットリチ(大当たり)
		02(第2大当たり)	—	—	0~99 (100%)	53	15	最終ハットリチ(大当たり)
第2特別図柄	ハズレ	03(第3大当たり)	—	—	0~99 (100%)	54	15	最終ハットリチ(大当たり)
		10(ハズレ)	—	—	0~99 (100%)	55	12	最終ハットリチ(ハズレ)
		11(第4大当たり)	—	—	0~99 (100%)	56	40	最終ハットリチ(大当たり)
	大当たり	12(第5大当たり)	—	—	0~99 (100%)	57	40	最終ハットリチ(大当たり)
		13(第1小当たり)	—	—	0~99 (100%)	58	40	最終ハットリチ(小当たり)
	小当たり	14(第2小当たり)	—	—	0~99 (100%)	59	40	最終ハットリチ(小当たり)
		15(第3小当たり)	—	—	0~99 (100%)	60	40	最終ハットリチ(小当たり)

【図 8 9】

(a) 通常時短用の特図変動パターン判定テーブル5(95回選択&小当たり残回数2回最終前変動(超乱舞モード)用)

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	0~94 2, 3	—	—	91	10	ロング変動(ハズレ)
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0~84 (85%)	93	13. 5	短縮変動(ハズレ)
		02(第2大当たり)	—	—	85~99 (15%)	94	30	継続ハットリチ(ハズレ)
第2特別図柄	ハズレ	03(第3大当たり)	—	—	0~99 (100%)	95	30	継続ハットリチ(大当たり)
		10(ハズレ)	0~94 1~3	—	—	96	30	継続ハットリチ(大当たり)
		11(第4大当たり)	—	—	0~79 (80%)	97	30	継続ハットリチ(大当たり)
	大当たり	12(第5大当たり)	—	—	80~99 (20%)	98	10	ロング変動(ハズレ)
		13(第1小当たり)	—	—	0~84 (85%)	99	3	超短縮変動(ハズレ)
		14(第2小当たり)	—	—	85~99 (15%)	100	13. 5	継続ハットリチ(大当たり)
		15(第3小当たり)	—	—	0~99 (100%)	101	30	継続ハットリチ(ハズレ)

(b) 通常時短用の特図変動パターン判定テーブル6(95回選択&小当たり残回数2回最終変動(超乱舞モード)用)

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	—	—	0~99 (100%)	111	8	リチ変動(ハズレ)
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0~99 (100%)	112	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
		02(第2大当たり)	—	—	0~99 (100%)	113	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
第2特別図柄	ハズレ	03(第3大当たり)	—	—	0~99 (100%)	114	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
		10(ハズレ)	—	—	0~99 (100%)	115	8	リチ変動(ハズレ)
		11(第4大当たり)	—	—	0~99 (100%)	116	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
	大当たり	12(第5大当たり)	—	—	0~99 (100%)	117	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
		13(第1小当たり)	—	—	0~99 (100%)	118	13. 5	リチ復活変動(小当たり)
		14(第2小当たり)	—	—	0~99 (100%)	119	13. 5	リチ復活変動(小当たり)
		15(第3小当たり)	—	—	0~99 (100%)	120	13. 5	リチ復活変動(小当たり)

【図 8 8】

(a) 通常時短用の特図変動パターン判定テーブル3(55or95or496回選択&小当たり残回数1回最終前変動(乱舞モード)用)

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	0~94 2, 3	—	—	61	10	ロング変動(ハズレ)
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0~84 (85%)	63	13. 5	短縮変動(ハズレ)
		02(第2大当たり)	—	—	85~99 (15%)	64	30	継続ハットリチ(ハズレ)
第2特別図柄	ハズレ	03(第3大当たり)	—	—	0~99 (100%)	65	30	継続ハットリチ(大当たり)
		10(ハズレ)	0~94 1~3	—	—	66	30	継続ハットリチ(大当たり)
		11(第4大当たり)	—	—	0~79 (80%)	67	30	継続ハットリチ(大当たり)
	大当たり	12(第5大当たり)	—	—	80~99 (20%)	68	10	ロング変動(ハズレ)
		13(第1小当たり)	—	—	0~84 (85%)	69	3	超短縮変動(ハズレ)
		14(第2小当たり)	—	—	85~99 (15%)	70	13. 5	継続ハットリチ(大当たり)
		15(第3小当たり)	—	—	0~99 (100%)	71	30	継続ハットリチ(ハズレ)

(b) 通常時短用の特図変動パターン判定テーブル4(55or95or496回選択&小当たり残回数1回最終変動(乱舞モード)用)

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	—	—	0~99 (100%)	81	8	リチ変動(ハズレ)
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0~99 (100%)	82	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
		02(第2大当たり)	—	—	0~99 (100%)	83	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
第2特別図柄	ハズレ	03(第3大当たり)	—	—	0~99 (100%)	84	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
		10(ハズレ)	—	—	0~99 (100%)	85	8	リチ変動(ハズレ)
		11(第4大当たり)	—	—	0~99 (100%)	86	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
	大当たり	12(第5大当たり)	—	—	0~99 (100%)	87	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
		13(第1小当たり)	—	—	0~99 (100%)	88	13. 5	リチ復活変動(小当たり)
		14(第2小当たり)	—	—	0~99 (100%)	89	13. 5	リチ復活変動(小当たり)
		15(第3小当たり)	—	—	0~99 (100%)	90	13. 5	リチ復活変動(小当たり)

【図 9 0】

(a) 通常時短用の特図変動パターン判定テーブル7(496回選択&小当たり残回数2回最終前変動(無限モード)用)

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	—	—	0~99 (100%)	121	10	特殊ロング変動(ハズレ)
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0~99 (100%)	122	30	不敵ハットリチ(大当たり)
		02(第2大当たり)	—	—	0~99 (100%)	123	30	不敵ハットリチ(大当たり)
第2特別図柄	ハズレ	03(第3大当たり)	—	—	0~99 (100%)	124	30	不敵ハットリチ(大当たり)
		10(ハズレ)	0~94 1~3	—	—	125	10	特殊ロング変動(ハズレ)
		11(第4大当たり)	—	—	0~79 (80%)	126	3	超短縮変動(ハズレ)
	大当たり	12(第5大当たり)	—	—	80~99 (20%)	127	10	不敵ハットリチ(大当たり)
		13(第1小当たり)	—	—	0~84 (85%)	128	30	不敵ハットリチ(ハズレ)
		14(第2小当たり)	—	—	0~99 (100%)	129	30	不敵ハットリチ(大当たり)
		15(第3小当たり)	—	—	0~99 (100%)	130	30	不敵ハットリチ(大当たり)

(b) 通常時短用の特図変動パターン判定テーブル8(496回選択&小当たり残回数2回最終変動(無限モード)用)

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	—	—	0~99 (100%)	141	8	リチ変動(ハズレ)
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0~99 (100%)	142	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
		02(第2大当たり)	—	—	0~99 (100%)	143	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
第2特別図柄	ハズレ	03(第3大当たり)	—	—	0~99 (100%)	144	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
		10(ハズレ)	—	—	0~99 (100%)	145	8	リチ変動(ハズレ)
		11(第4大当たり)	—	—	0~99 (100%)	146	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
	大当たり	12(第5大当たり)	—	—	0~99 (100%)	147	13. 5	リチ復活変動(大当たり)
		13(第1小当たり)	—	—	0~99 (100%)	148	13. 5	リチ復活変動(小当たり)
		14(第2小当たり)	—	—	0~99 (100%)	149	13. 5	リチ復活変動(小当たり)
		15(第3小当たり)	—	—	0~99 (100%)	150	13. 5	リチ復活変動(小当たり)

【图 9 1】

【图 9 2】

(a) 特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル1(大当たり履歴なしor小当たり残回数2回2回目以降変動(無限モード)用)

特別図形特別賞金率別当選率(%)【当選した小当たり回数と特別図形回数(当選回数)の割合】(※参考)						
特別図形の 種類	大当たり 判定結果	特別図形 の判定結果	7-9 当選 用数表	留 留 数	特別図形の小 当たり回数 数	特別図形回数 数 変動 時間(分)
第1 特別図形	n×1	00(n×1)	0	0	0-99 (100%)	151
			1-3	0	0-79 (80%)	162
			4	0	80-99 (20%)	153
			5-9	0	0-99 (100%)	154
	大当たり	01(第2大当たり)	0	0-99 (100%)	155	13.5
		02(第2大当たり)	0	0-99 (100%)	156	13.5
		03(第3大当たり)	0	0-99 (100%)	157	13.5
		04(第4大当たり)	0	0	0-99 (100%)	158
	n×1	10(n×1)	1-3	0	0-79 (80%)	159
			4	0	80-99 (20%)	160
第2 特別図形	大当たり	11(第4大当たり)	0	0-59 (60%)	162	13.5
		12(第5大当たり)	0	60-99 (40%)	163	13.5
		13(第6大当たり)	0	0-59 (60%)	164	13.5
		14(第7大当たり)	0	60-99 (40%)	165	13.5
	小当たり	14(第2小当たり)	0	0-69 (70%)	166	13.5
		15(第3小当たり)	0	70-99 (30%)	167	13.5
		16(第4小当たり)	0	0-69 (70%)	168	13.5
		17(第5小当たり)	0	70-99 (30%)	169	13.5
	小当たり	14(第2小当たり)	0	0-69 (70%)	170	13.5
		15(第3小当たり)	0	70-99 (30%)	171	13.5

(b)特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル2(大当たり履歴あり&小当たり残回数2回初回変動(無限モード)用)

特別網の種類別	大当り率 判定率	特別網の 当り率の結果	1号～5号 用乱数発生 回数	特別賞金50万 円当り率の結果	特設抽選 パターン	変動時間 (秒)	演出内容(※参考)
第1 特別網	大当り 0.01(第1号大当り)	01(第1号大当り)	0	0-99 (100%)	181	10	変入演出なし+変動(大当り)
	大当り 0.02(第2号大当り)	02(第2号大当り)	0	0-99 (100%)	182	20	変入演出なし+変動(大当り)
	大当り 0.03(第3号大当り)	03(第3号大当り)	0	0-99 (100%)	183	30	変入演出なし+変動(大当り)
第2 特別網	大当り 0.04(第4号大当り)	04(第4号大当り)	0	0-99 (100%)	184	40	変入演出なし+変動(大当り)
	大当り 0.05(第5号大当り)	05(第5号大当り)	0	0-99 (100%)	185	10	変入演出なし+変動(大当り)
	大当り 11(第6号大当り)	11(第6号大当り)	0	0-99 (100%)	186	20	変入演出なし+変動(大当り)
	大当り 12(第7号大当り)	12(第7号大当り)	0	0-99 (100%)	187	20	変入演出なし+変動(大当り)
	小当り 13(第1号小当り)	13(第1号小当り)	0	0-99 (100%)	188	20	変入演出なし+変動(小当り)
	小当り 14(第2号小当り)	14(第2号小当り)	0	0-99 (100%)	189	20	変入演出なし+変動(小当り)
	小当り 15(第3号小当り)	15(第3号小当り)	0	0-99 (100%)	190	20	変入演出なし+変動(小当り)

(c)特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル3(小当たり残回数1回(乱舞モード)用)

図表 4-2-1 特別賞金変動率と特別賞金変動回数								
特別区別の 種別	大当たり 判定結果	特別区別の 判定結果	当回数 南札数	取当数 取当率	特別賞金 取当回数	変動 時間(秒)	演出内容(※参考)	
第1 特別区別	nX1	00(nX1)	0~94	0,1 2,3	— —	1 192	ロウ変動(nX1) 短縮変動(nX1)	
			95~99	— 85~99 (15%)	193 194	13.5	昇格ハズレ変動(nX1) 昇格ハズレチー(nX1)	
			01(第1大当たり)	— —	0~99 (100%) 0~99 (100%)	195 196	30 30	昇格ハズレチー(大当たり) 昇格ハズレチー(大当たり)
	大当たり	02(第2大当たり)	— —	0~99 (100%) 0~99 (100%)	197 198	30 10	昇格ハズレチー(大当たり) ロウ変動(nX1)	
		03(第3大当たり)	— —	0~99 (100%) 0	197 199	30 3	昇格ハズレチー(大当たり) 超短縮変動(nX1)	
		04	— 1~3	0 0~79 (90%)	198 200	30 13.5	昇格ハズレチー(大当たり) 昇格ハズレ変動(nX1)	
	nX1	10(nX1)	95~99	— 85~99 (15%)	201 202	30 30	昇格ハズレチー(nX1) 昇格ハズレチー(大当たり)	
第2 特別区別	大当たり	11(第4大当たり)	95~99	— 85~99 (15%)	203 204	30 30	昇格ハズレチー(大当たり) 昇格ハズレチー(小当たり)	
			12(第5大当たり)	— —	0~99 (100%) 0~99 (100%)	205 206	30 30	昇格ハズレチー(大当たり) 昇格ハズレチー(小当たり)
			13(第1小当たり)	— —	0~99 (100%) 0~99 (100%)	207 208	30 30	昇格ハズレチー(小当たり) 昇格ハズレチー(小当たり)
	小当たり	14(第2小当たり)	— —	0~99 (100%) 0~99 (100%)	209 210	30 30	昇格ハズレチー(小当たり) 昇格ハズレチー(小当たり)	
		15(第3小当たり)	— —	0~99 (100%) 0~99 (100%)	211 212	30 30	昇格ハズレチー(小当たり) 昇格ハズレチー(小当たり)	
		16(第4小当たり)	— —	0~99 (100%) 0~99 (100%)	213 214	30 30	昇格ハズレチー(小当たり) 昇格ハズレチー(小当たり)	
		17(第5小当たり)	— —	0~99 (100%) 0~99 (100%)	215 216	30 30	昇格ハズレチー(小当たり) 昇格ハズレチー(小当たり)	

(a) 通常用の事前判定テーブル1 (大当たり履歴なしor大当たり履歴あり特殊時短まで51回以上)

[illegible]

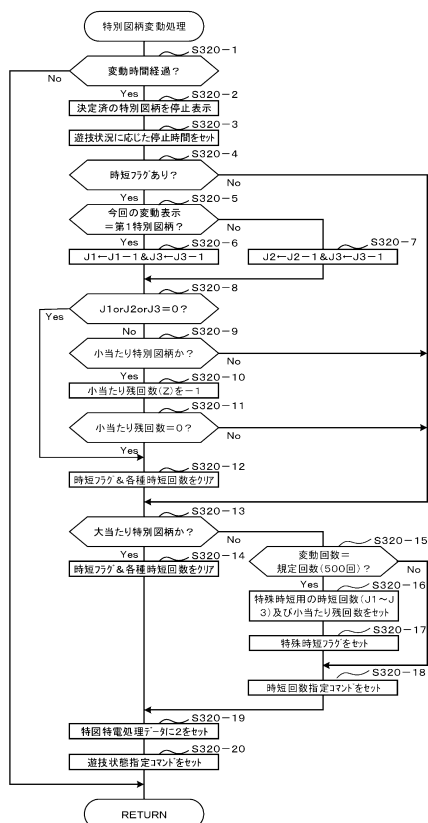
(b)通常用の事前判定テーブル2(大当たり履歴あり特殊時短まで50回以下(カウントダウンモード)用)

特別賞の 種別	大当たり の確率	特等賞の 判定結果	1等特等 用乱数表	特等賞の 判定用乱数 表	特等賞 変動レター ン	先決品 番号	演出内容※(※参考)
第1 特別賞	ハズレ	OO(ハズレ)	00～89	—	特等賞	—	通常変動or短変動ハズレ
			90～99	00～64 (65%) 65～99 (35%)	23	23	ノーマル(ハズレ) SPリナ(ハズレ)
		01(第1大当たり)	—	00～99 (100%)	24	24	SPリナ(大当たり)
	大当たり	02(第2大当たり)	—	00～99 (100%)	25	25	SPリナ(大当たり)
		03(第3大当たり)	—	95～99 (5%) 00～99 (100%)	26 28	26 28	SPリナ(大当たり) 全変動リナ(大当たり) SPリナ(大当たり)

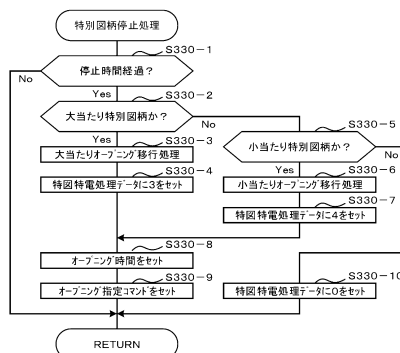
(c) 時短用の事前判定テーブル

特別団体の種類	特別団体の事前判定結果	特別団体の判定結果	リサーチ判定用乱数表	特定団体のリサーチ結果	特約予定変動(ハズレ)	先読み情報	演出内容(※参考)
第2 特別団結	ハズレ	10(ハズレ)	0～99 (100%)			31	ハズレ変動
	大当たり	11(第4大当たり)	0～99 (100%)			32	第4大当たり変動
		12(第5大当たり)	0～99 (100%)			33	第5大当たり変動
		13(第1小当たり)	0～99 (100%)			34	第1小当たり変動
	小当たり	14(第2小当たり)	0～99 (100%)			35	第2小当たり変動
		15(第3小当たり)	0～99 (100%)			36	第3小当たり変動

【圖 9 3】



【圖 9 4】



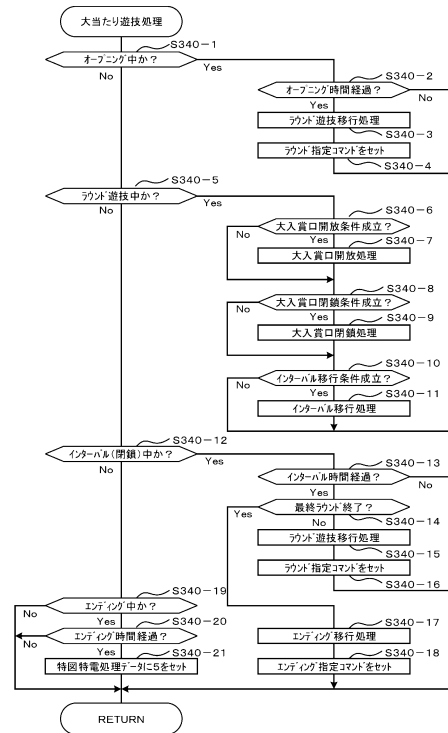
【圖 9 5】

【圖 9 6】

停止時間(秒)		01～03	11～12	13、15	14
		第1～第3大当り選り分け	第4～第6大当り選り分け	第10～第13大当り選り分け	第2大当り選り分け
最大ラウンド選り分け回数(R)		3	10	3	10
最大入賞回数		10回	10回	10回	10回
オープニング時間		3.000秒	3.000秒	3.000秒	3.000秒
R=1 (1R)	開放大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	—	—
	最大開放回数	1回	1回	—	—
	1回の開放時間	29.000秒	29.000秒	—	—
	インターバル時間	1.000秒	1.000秒	—	—
	開放大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口
R=2 (2R)	最大開放回数	1回	1回	1回	1回
	1回の開放時間	29.000秒	29.000秒	29.000秒	29.000秒
	インターバル時間	1.000秒	1.000秒	1.000秒	1.000秒
	開放大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口
	最大開放回数	1回	1回	—	—
R=3 (3R)	1回の開放時間	29.000秒	29.000秒	29.000秒	29.000秒
	インターバル時間	2.500秒	1.000秒	2.500秒	1.000秒
	開放大入賞口	—	第2大入賞口	—	第2大入賞口
	最大開放回数	—	1回	—	1回
	1回の開放時間	—	29.000秒	—	29.000秒
R=4～9 (4～9R)	インターバル時間	—	1.000秒	—	1.000秒
	開放大入賞口	—	第2大入賞口	—	第2大入賞口
	最大開放回数	—	1回	—	1回
	1回の開放時間	—	29.000秒	—	29.000秒
	インターバル時間	—	1.000秒	—	1.000秒
R=10 (10R)	開放大入賞口	—	第2大入賞口	—	第2大入賞口
	最大開放回数	—	1回	—	1回
	1回の開放時間	—	29.000秒	—	29.000秒
	インターバル時間	—	2.500秒	—	2.500秒
	エンディング時間	4.000秒	4.000秒	4.000秒	4.000秒

停止時間⑦→⑧	13	14	15
最大小当り数(K1)	10回	10回	10回
最大入貫個数	10個	10個	10個
オープン時間	3.00秒	3.00秒	3.00秒
K1=1→0 (1~9回目)	開始大入貫口 ①入の開放時間 ①入の貫口時間	第1大入貫口 ①入の開放時間 ①入の貫口時間	第1大入貫口 ①入の開放時間 ①入の貫口時間
K1=10 (10回目)	開始大入貫口 ①入の開放時間 ①入の貫口時間	第1大入貫口 ①入の開放時間 ①入の貫口時間	第1大入貫口 ①入の開放時間 ①入の貫口時間
エンジヤ時間	4.00秒	4.00秒	4.00秒

(c)小当たり遊技用の特定領域制御ゲーム判定テーブル			
停止特図データ	04	12	13
	第1小当たり遊技	第2小当たり遊技	第3小当たり遊技
最大開放回数(K2)	1回	1回	1回
K2＝1 (1回目)	開放タミング	大入賞口開放時	大入賞口開放時
	閉鎖タミング	大入賞口閉鎖時	大入賞口閉鎖時

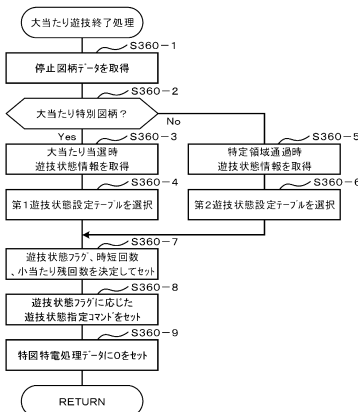
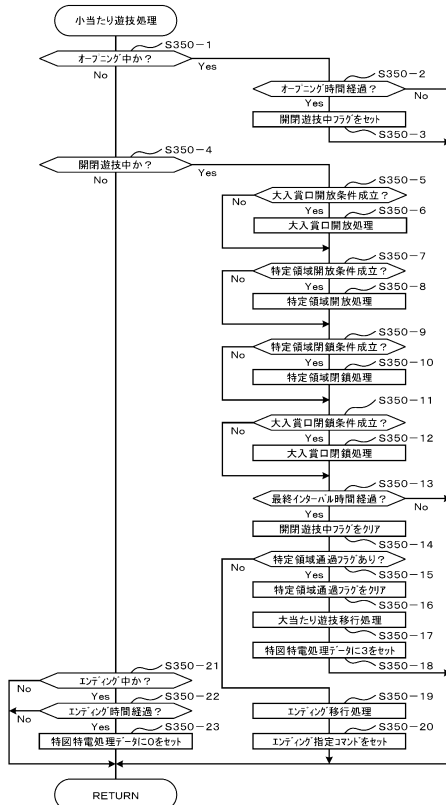


10

20

【圖 9 7】

【圖 9 8】



30

40

50

【図 99】

(a) 第1遊技状態設定テーブル

停止 特図データ	大当たり遊技時の 遊技状態情報	遊技状態 フラグ	第1時短回数 (J1)	第2時短回数 (J2)	第3時短回数 (J3)	小当たり残回数 (Z)
O1 (第1大当たり)	通常	時短フラグ	60回	55回	60回	1回
	時短	時短フラグ	60回	95回	100回	2回
O2 (第2大当たり)	通常	時短フラグ	60回	95回	100回	1回
	時短	時短フラグ	60回	95回	100回	2回
O3 (第3大当たり)	通常	時短フラグ	60回	7回	12回	1回
	時短	時短フラグ	60回	95回	100回	2回
J1 (第4大当たり)	通常	時短フラグ	60回	496回	496回	2回
	時短	時短フラグ	60回	496回	496回	2回
J2 (第5大当たり)	通常	時短フラグ	60回	496回	496回	2回
	時短	時短フラグ	60回	496回	496回	2回

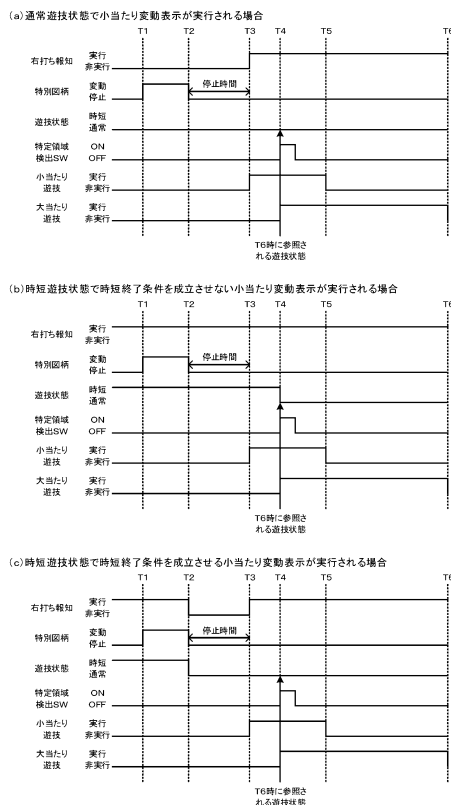
※J1は第1特別図柄の上限変動回数
J2は第2特別図柄の上限変動回数
J3は第1特別図柄と第2特別図柄の合算の上限変動回数
Zは小当たり特別図柄の上限停止回数

(b) 第2遊技状態設定テーブル

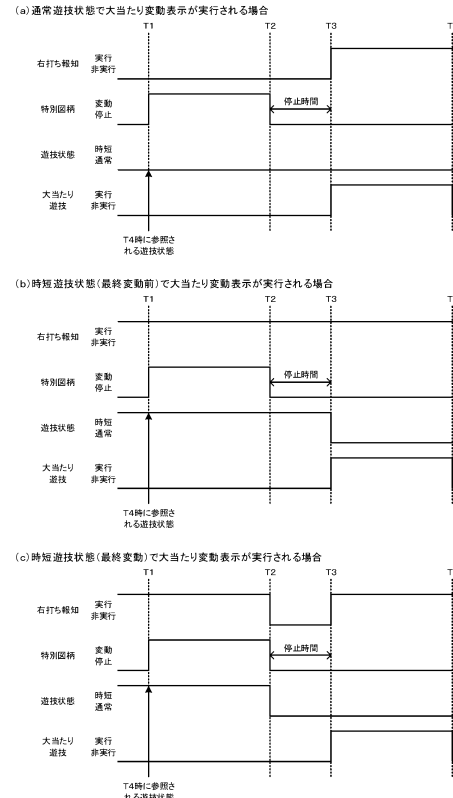
停止 特図データ	特定領域通過時の 遊技状態情報	遊技状態 フラグ	第1時短回数 (J1)	第2時短回数 (J2)	第3時短回数 (J3)	小当たり残回数 (Z)
I3 (第1の小当たり→ 第1V大当たり)	通常	時短フラグ	60回	55回	60回	1回
	時短	時短フラグ	60回	95回	100回	2回
I4 (第2の小当たり→ 第2V大当たり)	通常	時短フラグ	60回	95回	100回	1回
	時短	時短フラグ	60回	95回	100回	2回
I5 (第3の小当たり→ 第3V大当たり)	通常	時短フラグ	60回	55回	60回	1回
	時短	時短フラグ	60回	95回	100回	2回

※J1は第1特別図柄の上限変動回数
J2は第2特別図柄の上限変動回数
J3は第1特別図柄と第2特別図柄の合算の上限変動回数
Zは小当たり特別図柄の上限停止回数

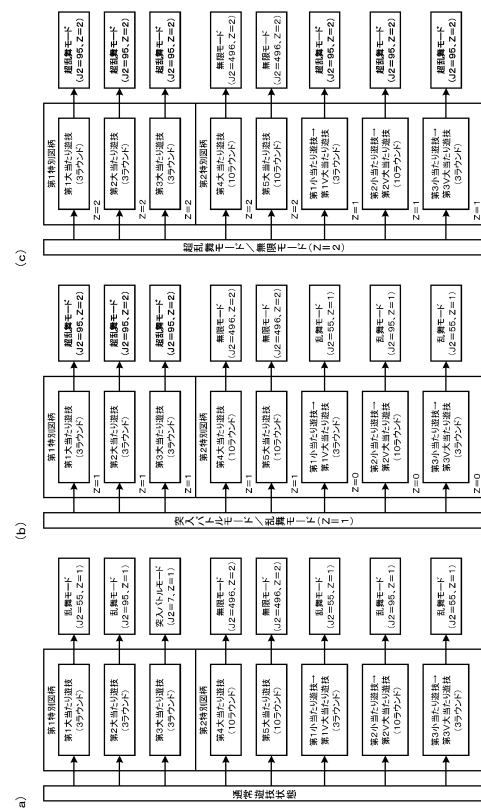
【図 101】



【図 100】



【図 102】



10

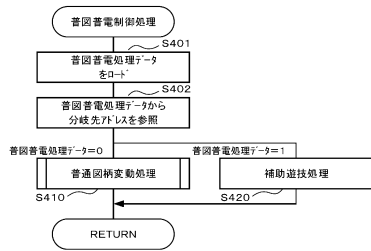
20

30

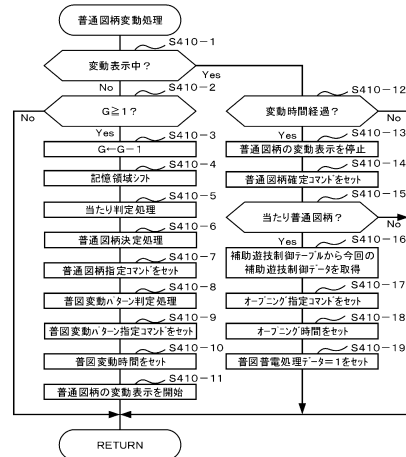
40

50

【図 103】



【図 104】



10

20

【図 105】

(a) 普通国庫用の当たり判定テーブル			
遊技状態	当たり判定用乱数値 (0～255)	判定結果	※参考 (当選確率)
非時短状態 (通常遊技状態)	1～255	当たり	255/256
	0	ハズレ	1/256
時短状態 (時短遊技状態、 確変遊技状態)	1～255	当たり	255/256
	0	ハズレ	1/256

(b) 普通図柄判定テーブル

遊技状態	当たり判定結果	当たり図柄判定利用 乱数値(0～99)	判定結果	停止音圖 ター	普通図柄指定データ
					MODE DATA
非時短状態 (通常遊技状態)	ハズレ		普通図柄0	00	EDH 00H
	当たり	0～49	普通図柄1	01	EDH 01H
		50～99	普通図柄2	02	EDH 02H
			普通図柄0	00	EDH 00H
時短状態	ハズレ		普通図柄1	01	EDH 01H
	当たり	50～99	普通図柄2	02	EDH 02H

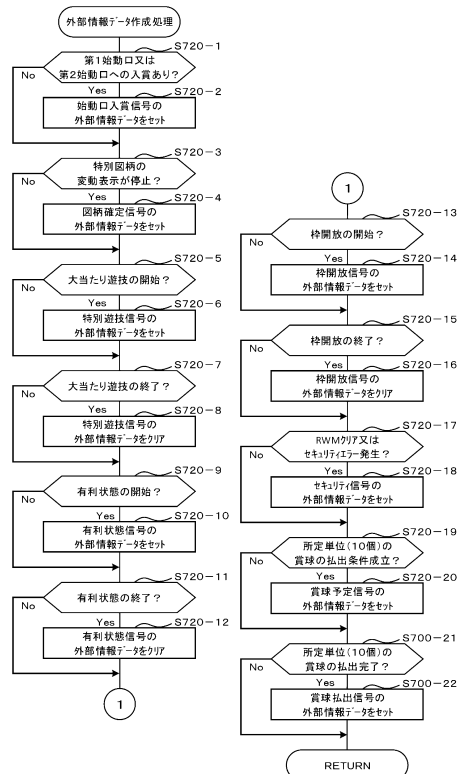
(c) 普図変動パターン判定テーブル

選抜状態	当たり判定結果	普賢変動パターン	変動時間(秒)	普賢変動パターン指定モード	
		乱数値(0～99)		MODE	DATA
非時短状態 (通常選抜状態)	当たり	0～49	60	EEH	00H
		50～99	80	EEH	01H
	ハズレ	0～49	60	EEH	02H
		50～99	80	EEH	03H
時短状態	当たり	0～99	0.5	EEH	04H
	ハズレ	0～99	0.5	EEH	05H

(d)補助遊技制御テーブル

遊技状態	停止音源データ	開放回数	オーニング 時間(秒)	1回目開放 時間(秒)	インターバル 時間(秒)	2回目開放 時間(秒)	エンディング 時間(秒)
非時短状態	01(普通図柄1)	1	0.2	0.3	—	—	0.5
通常遊技状態	02(普通図柄2)	2	0.2	0.3	1	0.3	0.5
時短状態	01(普通図柄1)	1	0.2	2	—	—	0.5
	02(普通図柄2)	2	0.2	2	1	3	0.5

【図 106】



30

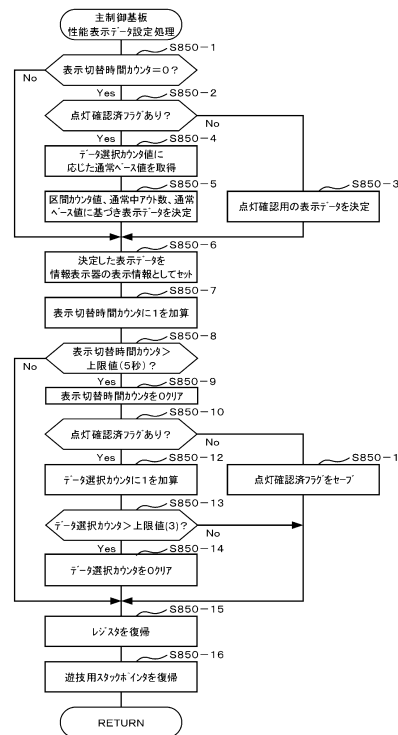
40

50

【図 107】

出力端子	信号種別	出力タイミング(契機)	出力期間
第1端子	始動入力受信信号	始動口への遊技球の入賞時	100ms
第2端子	図柄判定信号	特別図柄の停止表示時	500ms
第3端子	特別遊技信号	大当たり遊技の開始時	大当たり遊技中
第4端子	有利状態信号	有利状態(大当たり遊技・時短状態)の開始時	大当たり遊技中・時短状態中
第5端子	仲開放促信号	遊技盤取付又は カスラ付の開放検出時	遊技盤取付又は カスラ付の開放中
第6端子	セキリティ信号	RWM出力時	200ms
		不正入賞の検出時	200ms
		異常入賞の検出時	200ms
		超電流異常の検出時	200ms
		電圧異常の検出時	200ms
第7端子	払出異常の検出時	払出異常の検出時	200ms
		所定数(10個)の遊技球の 払出決定時	100ms
第8端子	払出信号	所定数(10個)の遊技球の 払出完了時	100ms

【図 108】

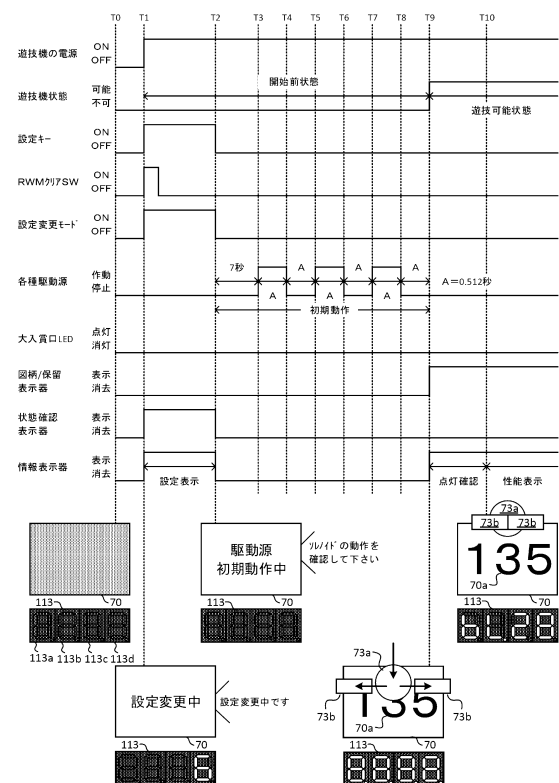


【図 109】

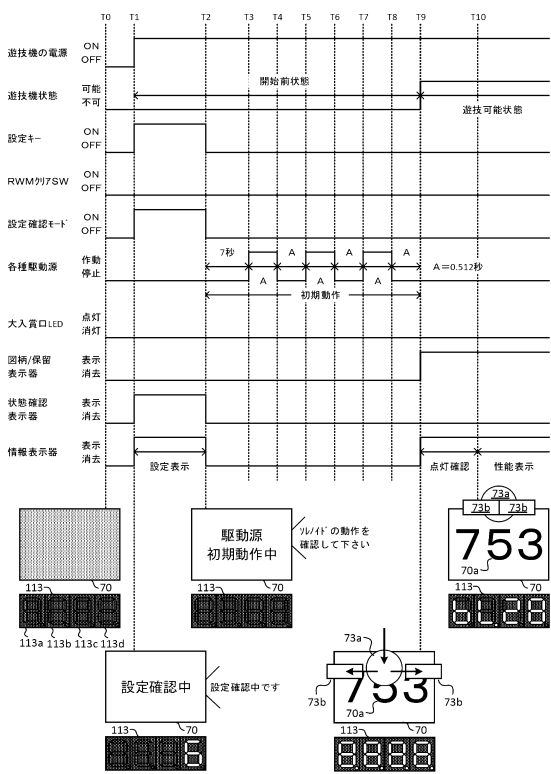
各遊技区間における情報表示器の表示情報			表示内容	
区間かつ値	通常中7分取	データ選択かつ値	識別せよ	数値せよ
0 (第1遊技区間)		0 (現在区間)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
		1 (1区間前)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
		2 (2区間前)	fbl,2点を点灯表示	「—」を点灯表示
		3 (3区間前)	fbl,3点を点灯表示	「—」を点灯表示
		0 (現在区間)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
	0~5999個	1 (1区間前)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
		2 (2区間前)	fbl,2点を点灯表示	「—」を点灯表示
		3 (3区間前)	fbl,3点を点灯表示	「—」を点灯表示
1 (第2遊技区間)		0 (現在区間)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
		1 (1区間前)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
	6000個以上	2 (2区間前)	fbl,2点を点灯表示	「—」を点灯表示
		3 (3区間前)	fbl,3点を点灯表示	「—」を点灯表示
	0~5999個	0 (現在区間)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
		1 (1区間前)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
		2 (2区間前)	fbl,2点を点灯表示	「—」を点灯表示
		3 (3区間前)	fbl,3点を点灯表示	「—」を点灯表示
2 (第3遊技区間)		0 (現在区間)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
		1 (1区間前)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
	6000個以上	2 (2区間前)	fbl,2点を点灯表示	「—」を点灯表示
		3 (3区間前)	fbl,3点を点灯表示	「—」を点灯表示
	0~5999個	0 (現在区間)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
		1 (1区間前)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
		2 (2区間前)	fbl,2点を点灯表示	「—」を点灯表示
		3 (3区間前)	fbl,3点を点灯表示	「—」を点灯表示
3 (第4遊技区間)		0 (現在区間)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
		1 (1区間前)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
	6000個以上	2 (2区間前)	fbl,2点を点灯表示	「—」を点灯表示
		3 (3区間前)	fbl,3点を点灯表示	「—」を点灯表示
	0~5999個	0 (現在区間)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
		1 (1区間前)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
		2 (2区間前)	fbl,2点を点灯表示	「—」を点灯表示
		3 (3区間前)	fbl,3点を点灯表示	「—」を点灯表示
4以上 (第5遊技区間以降)		0 (現在区間)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
		1 (1区間前)	fbl,1点を点灯表示	「—」を点灯表示
	6000個以上	2 (2区間前)	fbl,2点を点灯表示	「—」を点灯表示
		3 (3区間前)	fbl,3点を点灯表示	「—」を点灯表示

※第1選抜区間は初回の電源投入で開始
※総アツト6万個という設定は、1分間100発の選抜機の1日の稼働分をおよそ担保できる程度の値となっている。
※通常中々スレ値については数値セリに必ず2桁で表示される。
※通常中々スレ値が「0」の場合、及び、通常中々スレ値が100以上の場合には数値セリに「99」が表示される。

【図 1 1 0】



【図 1 1 1】

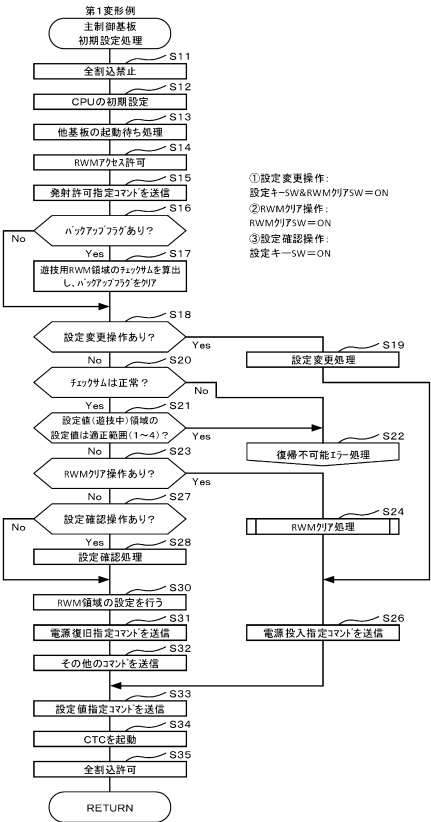


【図 1 1 2】

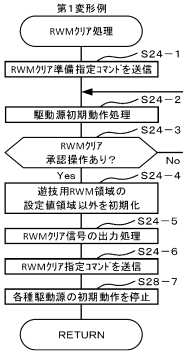
動作種別		第2抽動口 開閉(リフト)	第1大入賞口 開閉(リフト)	流路切替(リフト)	第2大入賞口 開閉(リフト)
初期動作	駆動回数	3回	3回	3回	3回
	1回の駆動時間	0.512秒	0.512秒	0.512秒	0.512秒
	総駆動時間	1.536秒	1.536秒	1.536秒	1.536秒
大当たり遊技動作	駆動回数	—	—	—	10R:10回 4R:4回
	1回の駆動時間 (最大値)	—	—	—	29.000秒
	総駆動時間 (最大値)	—	—	—	10R:290.00秒 4R:116.00秒
小当たり遊技動作	駆動回数 (最大値)	—	10回	1回	—
	1回の駆動時間 (最大値)	—	0.180秒	1.800秒	—
	総駆動時間 (最大値)	—	1.800秒	1.800秒	—
通常遊技状態中の 補助遊技動作	駆動回数 (最大値)	1回	—	—	—
	1回の駆動時間 (最大値)	0.180秒	—	—	—
	総駆動時間 (最大値)	0.180秒	—	—	—
神短遊技状態中の 補助遊技動作	駆動回数	3回	—	—	—
	1回の駆動時間 (最大値)	2.000秒	—	—	—
	総駆動時間 (最大値)	6.000秒	—	—	—

※第1大入賞口開閉(リフト)の1回の駆動時間(0.180秒、0.512秒)は、第1大入賞口に遊技球が入賞可能な時間
※4R=4回のラウンド遊技、10R=10回のラウンド遊技

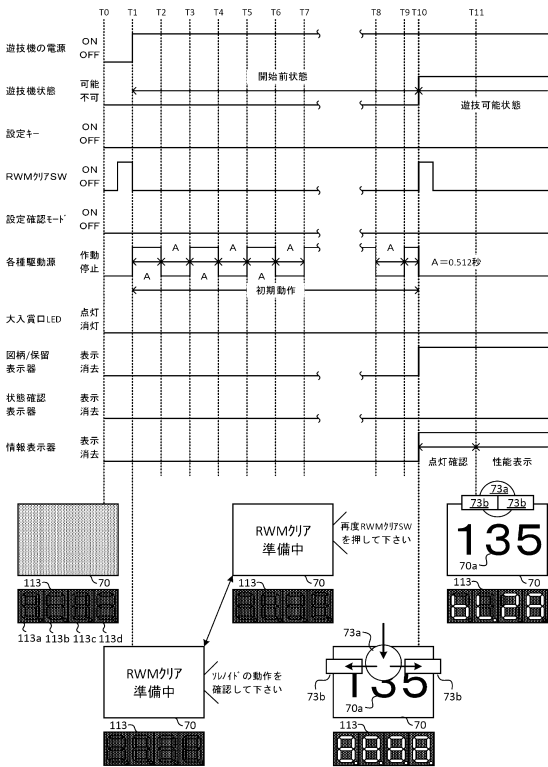
【図 1 1 3】



【図 1 1 4】



【図 1 1 5】

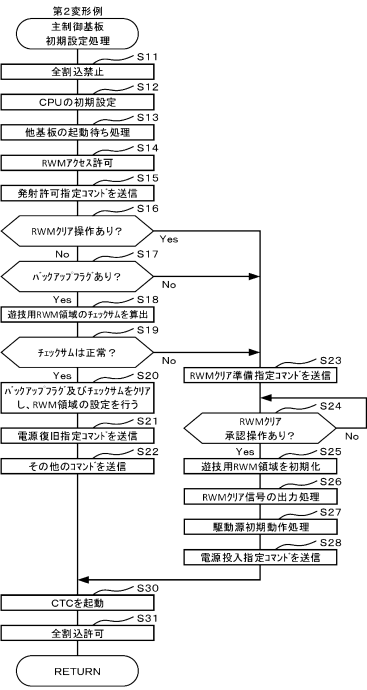


【図 1 1 6】

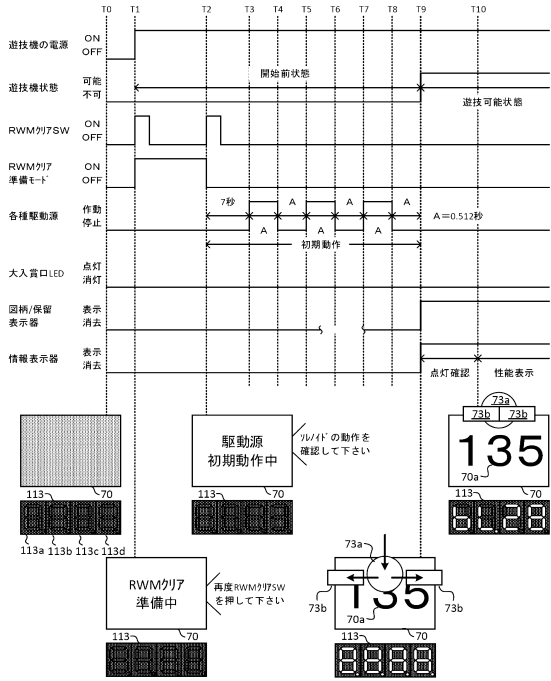
動作種別		第2抽動口 開閉リフト	第1大入賞口 開閉リフト	流路切替リフト	第2大入賞口 開閉リフト
初期動作	駆動回数	不定値	不定値	不定値	不定値
	1回の駆動時間	0.512秒	0.512秒	0.512秒	0.512秒
	総駆動時間	不定値	不定値	不定値	不定値
大当たり遊技動作	駆動回数	—	—	—	10R:10回 4R:4回
	1回の駆動時間 (最大値)	—	—	—	29.000秒
	総駆動時間 (最大値)	—	—	—	10R:290.00秒 4R:116.00秒
小当たり遊技動作	駆動回数	—	10回	1回	—
	1回の駆動時間 (最大値)	—	0.180秒	1.800秒	—
	総駆動時間 (最大値)	—	1.800秒	1.800秒	—
通常遊技状態中の 補助遊技動作	駆動回数 (最大値)	1回	—	—	—
	1回の駆動時間 (最大値)	0.180秒	—	—	—
	総駆動時間 (最大値)	0.180秒	—	—	—
時短遊技状態中の 補助遊技動作	駆動回数 (最大値)	3回	—	—	—
	1回の駆動時間 (最大値)	2.000秒	—	—	—
	総駆動時間 (最大値)	6.000秒	—	—	—

※第1大入賞口開閉リフトの1回の駆動時間(0.180秒、0.512秒)は、第1大入賞口に遊技球が入賞可能な時間
※4R=4回のラウンド遊技、10R=10回のラウンド遊技

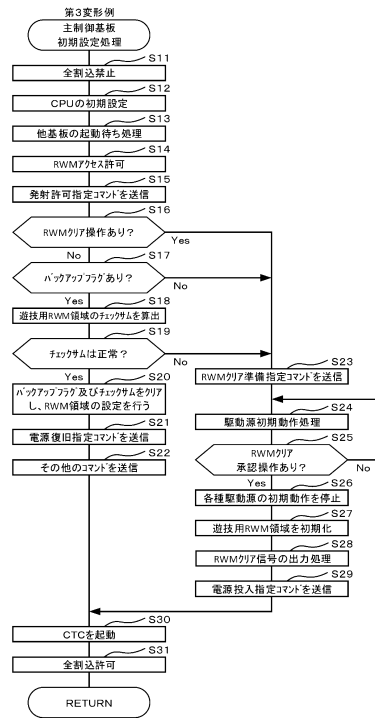
【図 1 1 7】



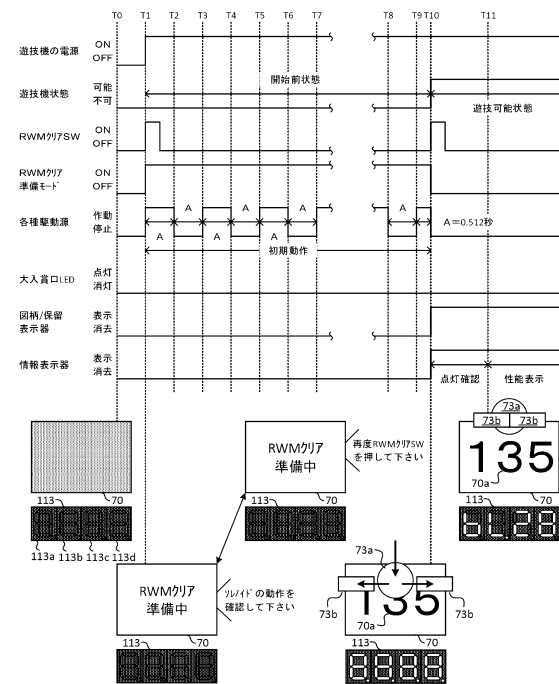
【図 1 1 8】



【図 1 1 9】



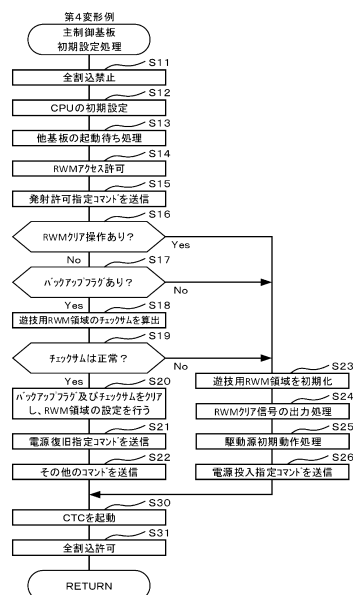
【図 1 2 0】



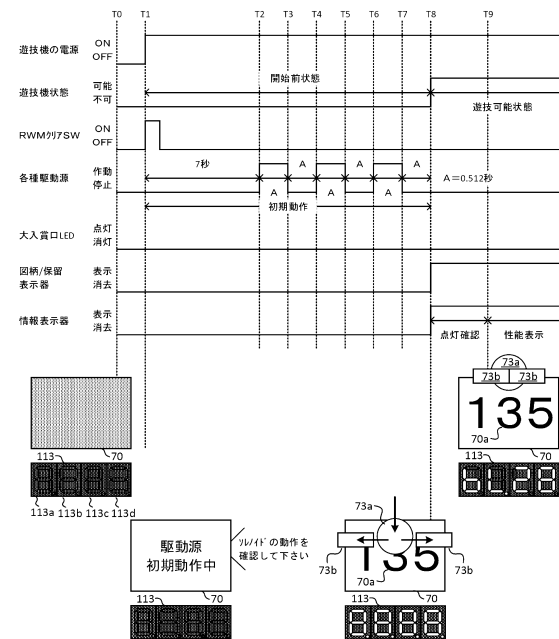
10

20

【図 1 2 1】



【図 1 2 2】



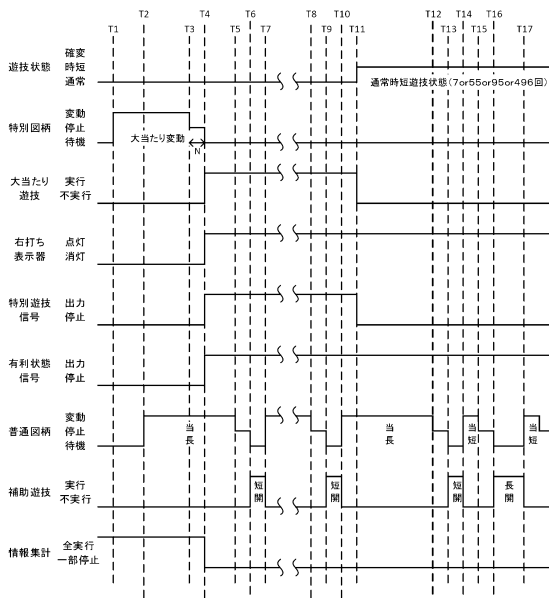
30

40

50

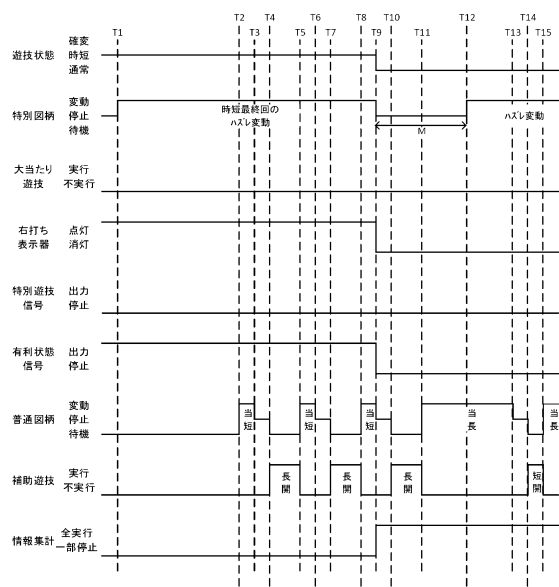
【図 1 2 3】

通常時短遊技状態が発生する場合のタイミングチャート



【圖 1 2 4】

通常時短遊技状態が終了する場合のタイミングチャート

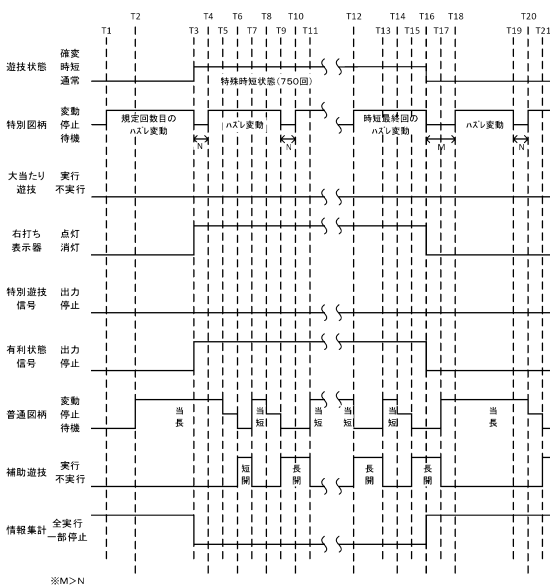


10

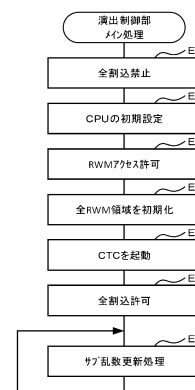
20

【図 1 2 5】

特殊時短遊技状態の開始前から終了後にかけてのタイミングチャート

 $\ast M > N$

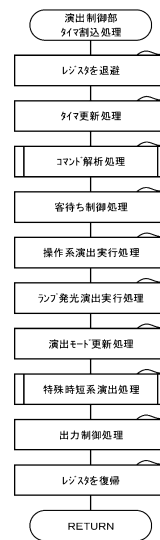
【圖 1 2 6】



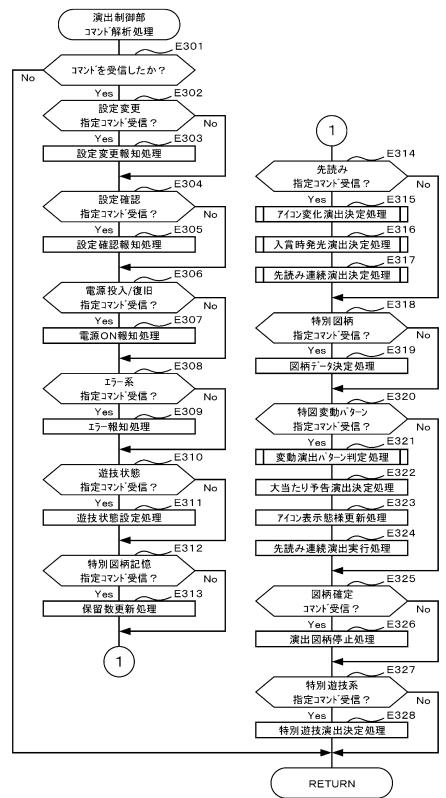
30

40

【図 1 2 7】



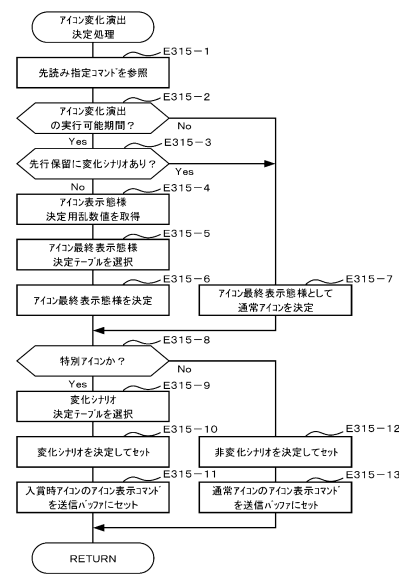
【図 1 2 8】



10

20

【図 1 2 9】



【図 1 3 0】

アイコン最終表示態様決定テーブル			
特別図柄の種類	先読み指定コマンド (予定変動パターン)	選択率	アイコン最終表示態様
第1特別図柄	通常変動 or 短縮変動 (ハズレ)	100%	白アイコン
	ノーマルリーチ (ハズレ)	70%	白アイコン
		30%	青アイコン
	SPリーチ (ハズレ)	30%	白アイコン
		50%	青アイコン
		20%	赤アイコン
	SPSPリーチ (ハズレ)	20%	白アイコン
		60%	青アイコン
		20%	赤アイコン
	SPリーチ (大当たり)	50%	青アイコン
第2特別図柄		50%	赤アイコン
	SPSPリーチ (大当たり)	20%	青アイコン
		80%	赤アイコン
	全図転リーチ (大当たり)	50%	赤アイコン
		95%	白アイコン
	ハズレ	4%	青アイコン
		1%	赤アイコン
	大当たり	20%	白アイコン
		30%	青アイコン
		45%	赤アイコン
	小当たり	5%	虹アイコン
		30%	白アイコン
		50%	青アイコン
		20%	赤アイコン

30

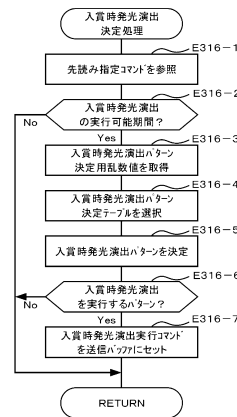
40

50

【図 1 3 1】

変化シナリオ決定テーブル									
アイコン最終 表示態様	保留 記憶数	選択率 (%)	変化シナリオ	更新態様(※参考)					
				事前変動					当該変動
				入賞時	4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	
青アイコン	1	30%	シナリオ01	CD				CD	CD→青
		70%	シナリオ02					青	
		15%	シナリオ03				CD	CD	CD→青
	2	15%	シナリオ04	CD				CD	CD→青
		70%	シナリオ05	青				青	青
		15%	シナリオ06			CD	CD	CD	CD→青
	3	15%	シナリオ07	CD				CD→青	青
		70%	シナリオ08	青			青	青	青
		15%	シナリオ09		CD	CD	CD	CD	CD→青
	4	15%	シナリオ10	CD		CD	CD→青	青	青
		70%	シナリオ11	青	青	青	青	青	青
		10%	シナリオ12	CD				CD	CD→赤
赤アイコン	1	90%	シナリオ13						CD
		10%	シナリオ12	CD					CD→赤
		45%	シナリオ14	CD			CD	CD	CD→赤
	2	45%	シナリオ15	CD			CD	CD→青	青→赤
		10%	シナリオ16	赤			赤	赤	赤
		45%	シナリオ17	CD		CD	CD→青	青	青→赤
	3	45%	シナリオ18	CD		CD	CD→青	青→赤	赤
		10%	シナリオ19	赤	赤	赤	赤	赤	赤
		45%	シナリオ20	CD	CD	CD	CD→青	青	青→赤
	4	45%	シナリオ21	CD	CD	CD→青	CD	青	青→赤
		10%	シナリオ22	赤	赤	赤	赤	赤	赤
		100%	シナリオ23						青→虹
虹アイコン	1	100%	シナリオ24						青→虹
	3	100%	シナリオ25	青		青	青	青	青→虹
	4	100%	シナリオ26	青	青	青	青	青	青→虹
	4	100%	シナリオ27	青	青	青	青	青	青→虹

【図 1 3 2】



10

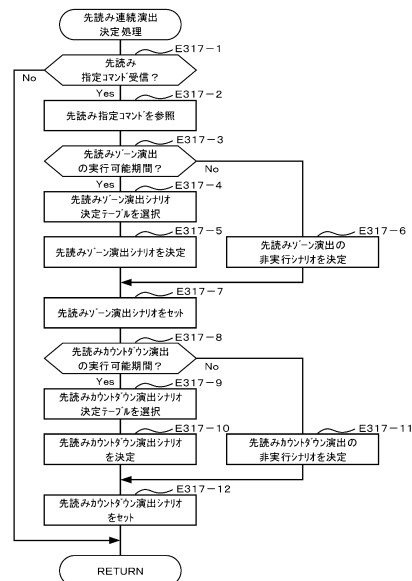
20

【図 1 3 3】

入賞時発光演出パターン決定テーブル

特別図柄の種類	先読み指定コマンド(予定変動パターン)	選択率 (%)	入賞時発光演出パターン	演出態様(※参考)
第1特別図柄	通常変動or短絡変動(ハズレ)	100%	パターン00	非発光&無音
	ノーマルリーチ(ハズレ)	100%	パターン00	非発光&無音
		95%	パターン00	非発光&無音
		4%	パターン01	白発光&効果音
	SPリーチ(ハズレ)	1%	パターン02	黄発光&効果音
		90%	パターン00	非発光&無音
		7%	パターン01	白発光&効果音
	SPSPリーチ(ハズレ)	3%	パターン02	黄発光&効果音
		90%	パターン00	非発光&無音
		10%	パターン01	白発光&効果音
	ミッド失敗(ハズレ)	85%	パターン00	非発光&無音
		10%	パターン01	白発光&効果音
		5%	パターン02	黄発光&効果音
	SPリーチ(大当たり)	75%	パターン00	非発光&無音
		15%	パターン01	白発光&効果音
		10%	パターン02	黄発光&効果音
	SPSPリーチ(大当たり)	65%	パターン00	非発光&無音
		20%	パターン01	白発光&効果音
		15%	パターン02	黄発光&効果音
第2特別図柄	全回転リーチ(大当たり)	80%	パターン00	非発光&無音
		20%	パターン01	白発光&効果音
		95%	パターン00	非発光&無音
	ハズレ	4%	パターン01	白発光&効果音
		1%	パターン02	黄発光&効果音
		20%	パターン00	非発光&無音
	大当たり	30%	パターン01	白発光&効果音
		50%	パターン02	黄発光&効果音
		30%	パターン00	非発光&無音
	小当たり	50%	パターン01	白発光&効果音
		20%	パターン02	黄発光&効果音

【図 1 3 4】

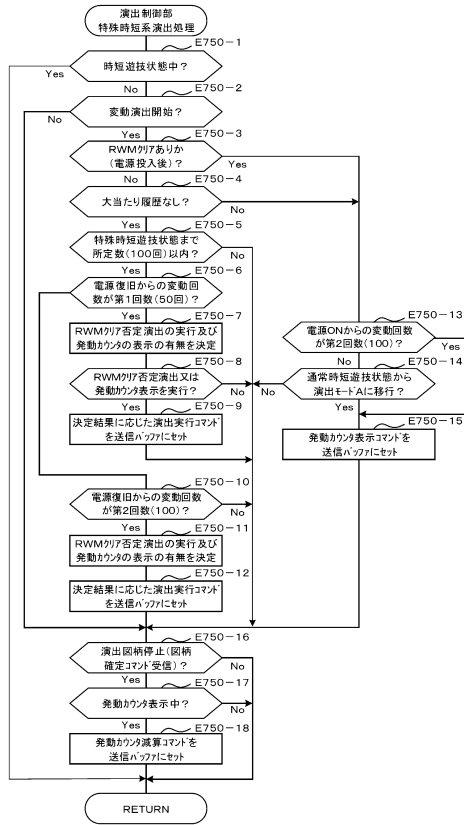


30

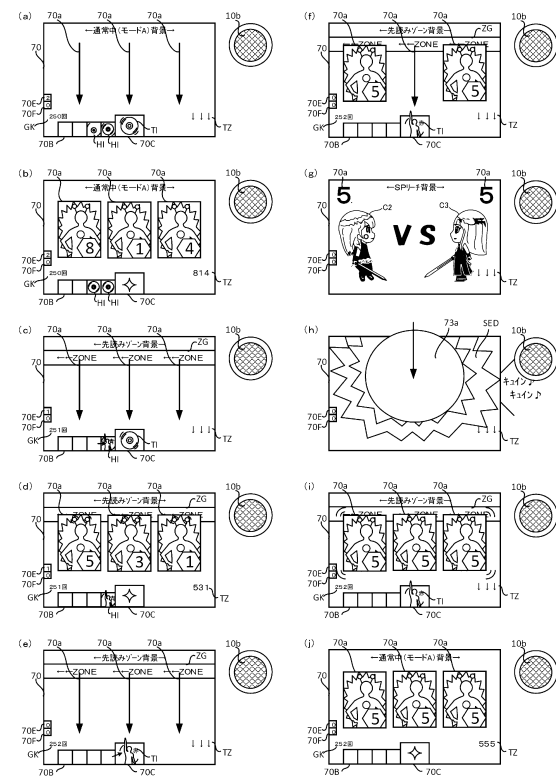
40

50

【図 139】



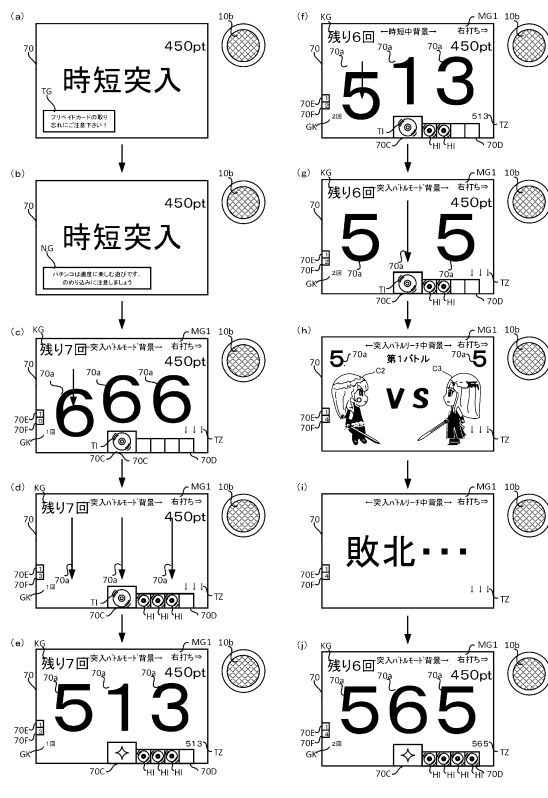
【図 140】



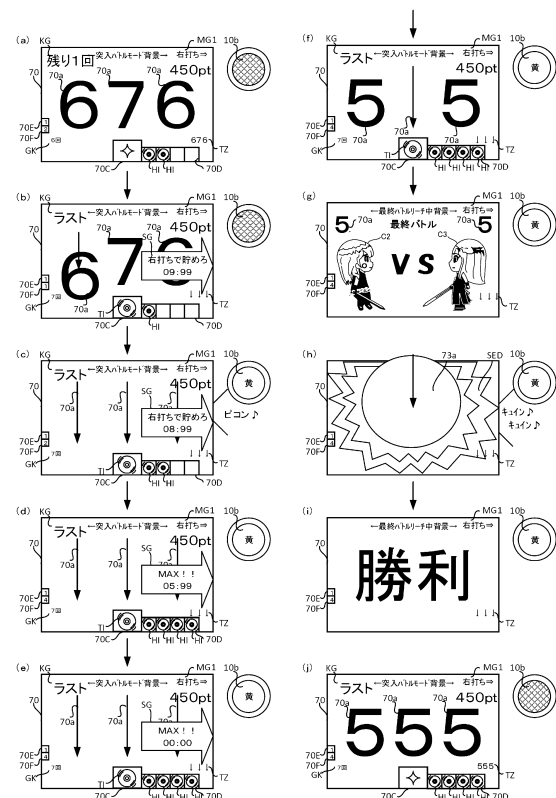
10

20

【図 141】



【図 142】

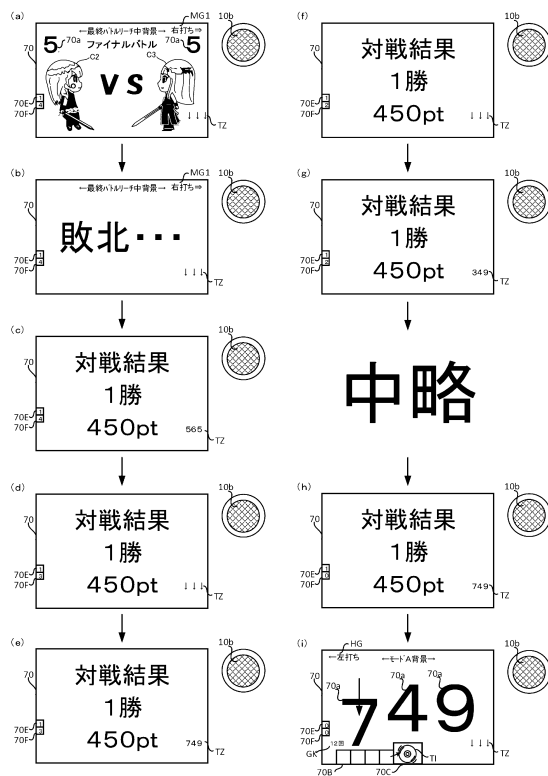


30

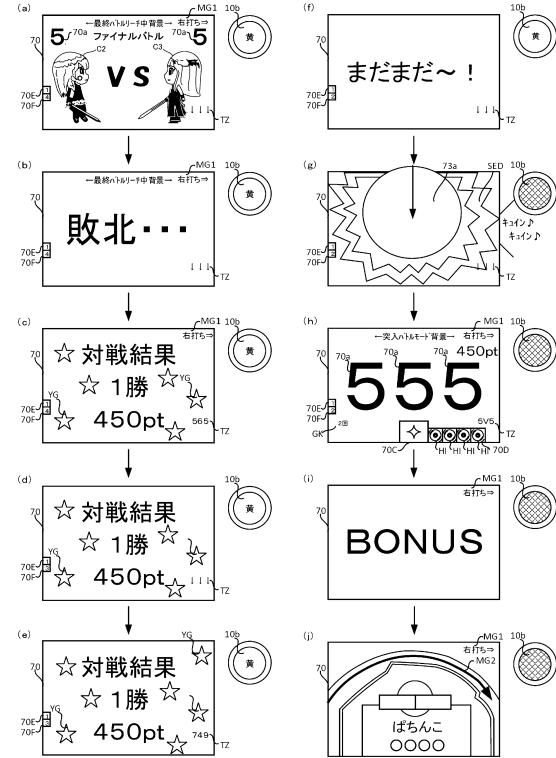
40

50

【図 1 4 3】



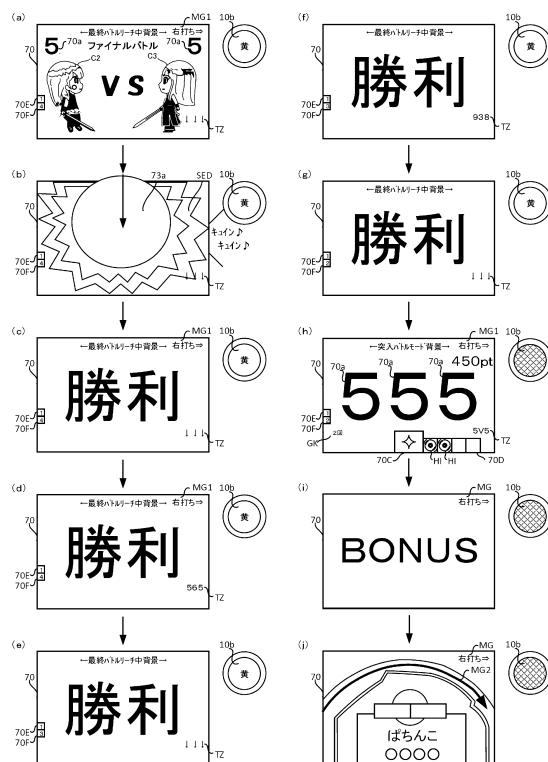
【図 1 4 4】



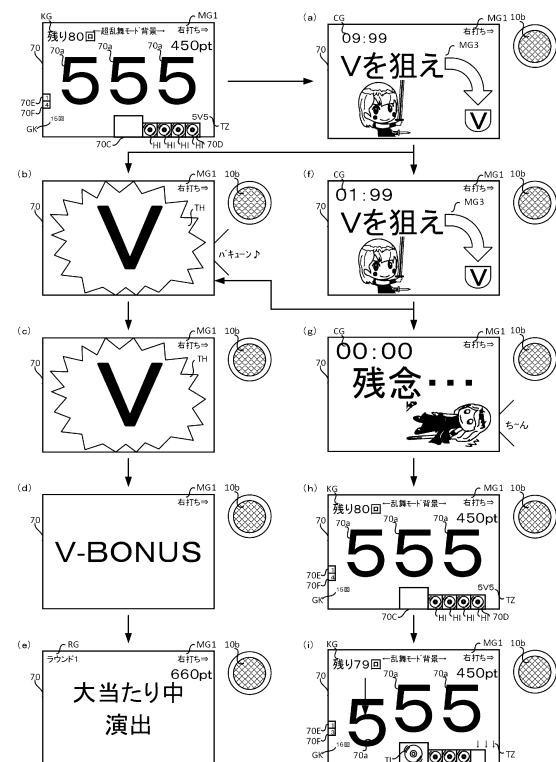
10

20

【図 1 4 5】



【図 1 4 6】

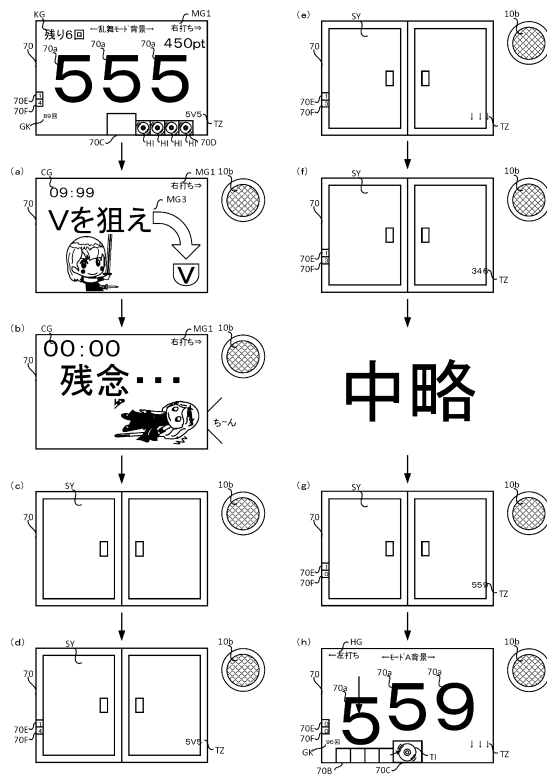


30

40

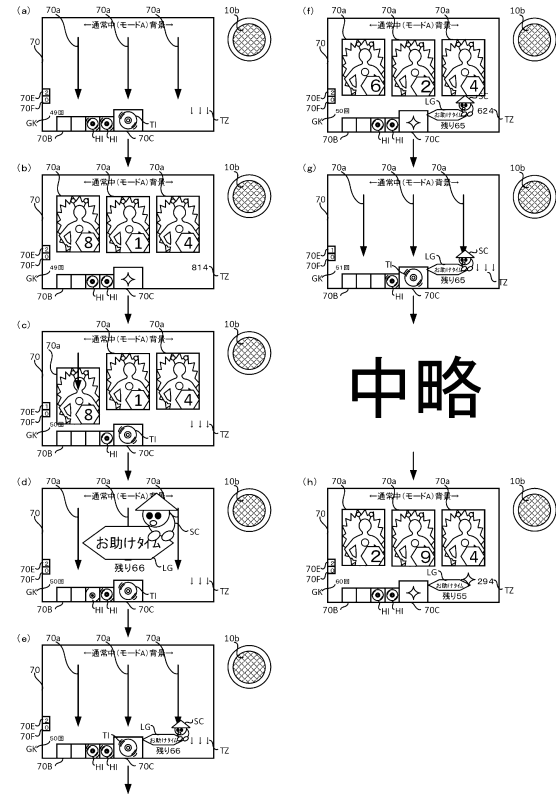
50

【図 1 4 7】



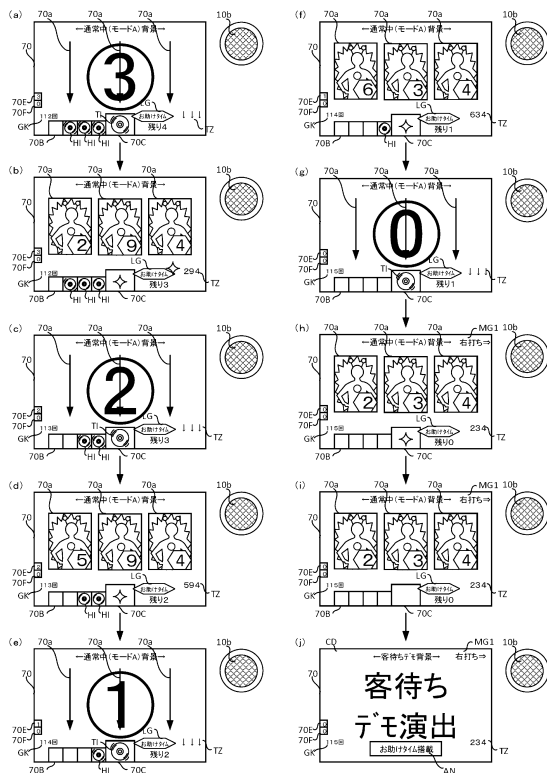
中略

【図 1 4 8】

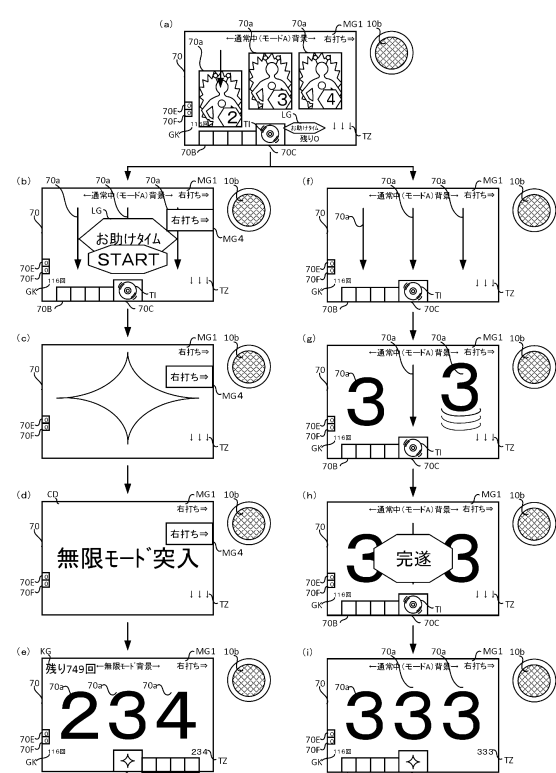


中略

【図 1 4 9】



【図 1 5 0】



10

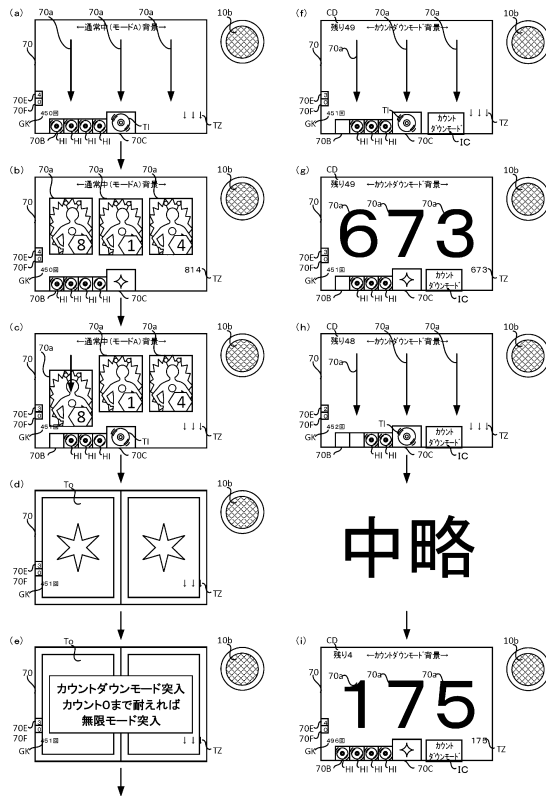
20

30

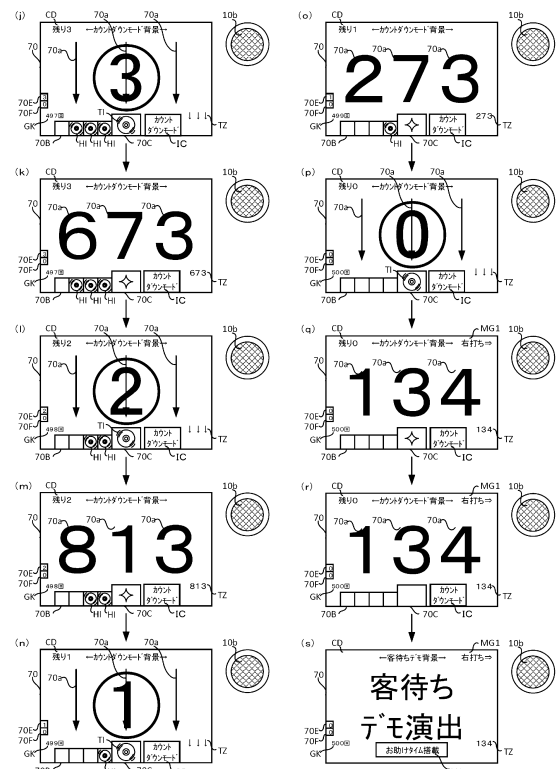
40

50

【図 151】



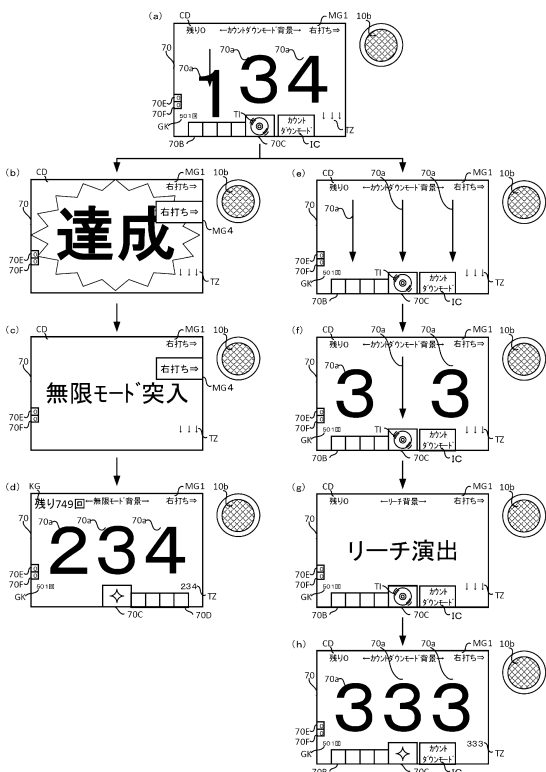
【図 152】



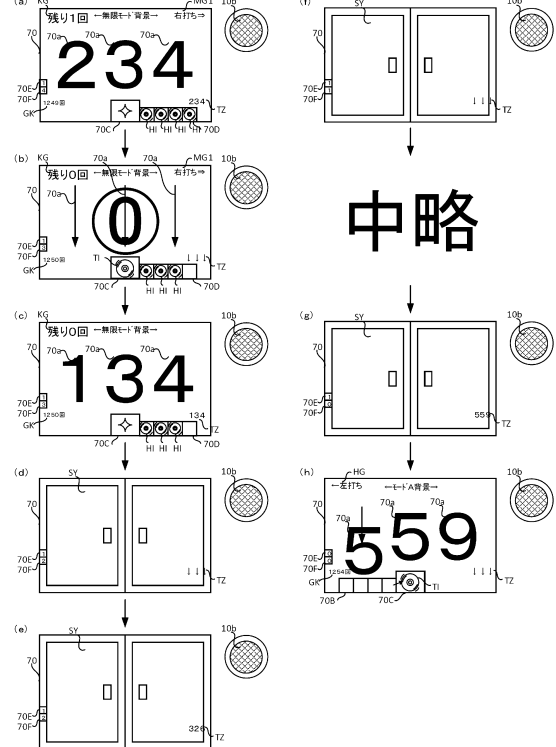
10

20

【図 153】



【図 154】



30

40

50

【図 155】

第2実施形態

(a) 第1遊技状態設定テーブル

停止 特別データ	本当たり当選時の 遊技状態情報	遊技状態 フラグ	第1時短回数 (J1)	第2時短回数 (J2)	第3時短回数 (J3)	小当たり残回数 (Z1)	第3小当たり残 回数 (Z2)
01 (第1大当たり)	通常	時短フラグ	30回	25回	30回	1回	1回
	時短	時短フラグ	30回	25回	30回	1回	1回
02 (第2大当たり)	通常	時短フラグ	30回	25回	30回	1回	1回
	時短	時短フラグ	30回	25回	30回	1回	1回
03 (第3大当たり)	通常	時短フラグ	9回	4回	9回	1回	1回
	時短	時短フラグ	30回	25回	30回	1回	1回
11 (第4大当たり)	通常	時短フラグ	295回	295回	295回	100回	1回
	時短	時短フラグ	295回	295回	295回	100回	1回
12 (第5大当たり)	通常	時短フラグ	295回	295回	295回	100回	1回
	時短	時短フラグ	295回	295回	295回	100回	1回

※J1は第1特別図柄の上層変動回数

J2は第2特別図柄の上層変動回数

J3は第1特別図柄と第2特別図柄の合算の上層変動回数

Z1は小当たり特別図柄の上層停止回数

Z2は第3小当たり図柄の上層停止回数

(b) 第2遊技状態設定テーブル

停止 特別データ	特定領域通過時の 遊技状態情報	遊技状態 フラグ	第1時短回数 (J1)	第2時短回数 (J2)	第3時短回数 (J3)	小当たり残回数 (Z1)	第3小当たり残 回数 (Z2)
13 (第1小当たり)	通常	時短フラグ	25回	25回	25回	1回	1回
	時短	時短フラグ	295回	295回	295回	100回	1回
14 (第2小当たり)	通常	時短フラグ	295回	295回	295回	100回	1回
	時短	時短フラグ	295回	295回	295回	100回	1回
15 (第3小当たり)	通常	時短フラグ	30回	25回	30回	1回	1回
	時短	時短フラグ	30回	25回	30回	1回	1回

※J1は第1特別図柄の上層変動回数

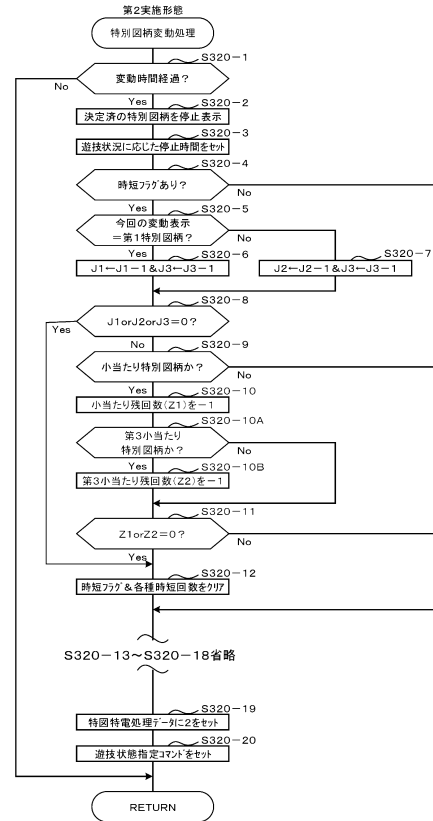
J2は第2特別図柄の上層変動回数

J3は第1特別図柄と第2特別図柄の合算の上層変動回数

Z1は小当たり特別図柄の上層停止回数

Z2は第3小当たり図柄の上層停止回数

【図 156】



10

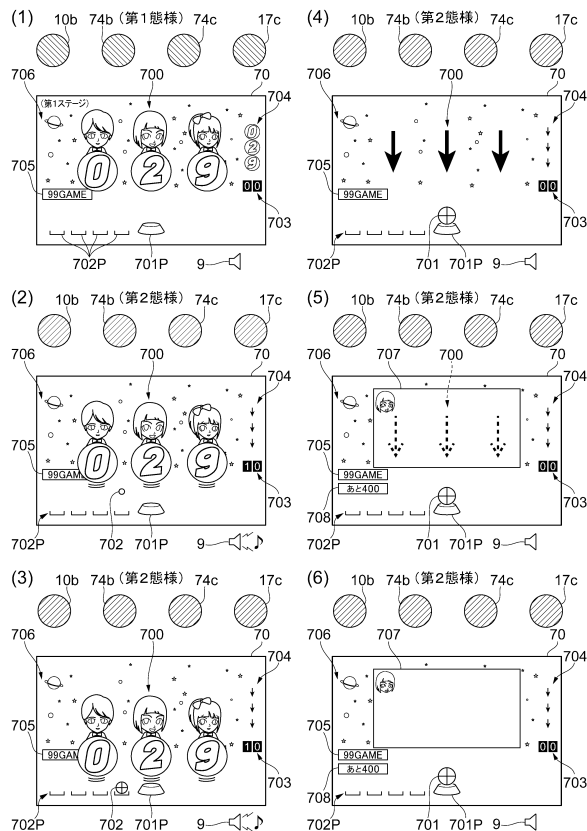
20

30

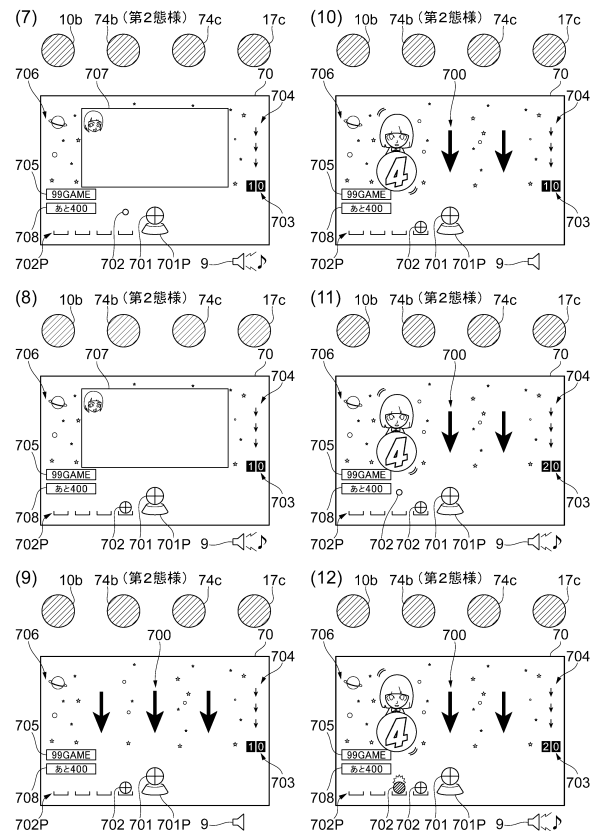
40

50

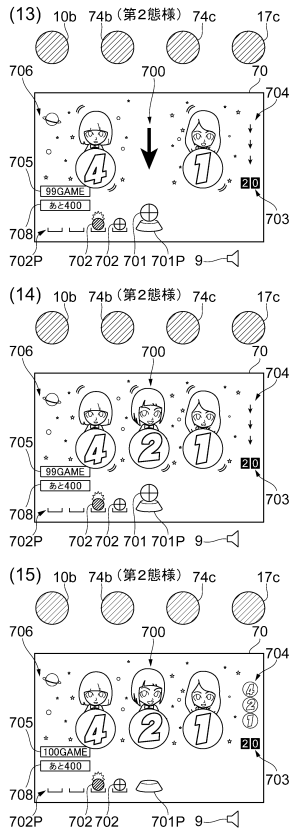
【図 157】



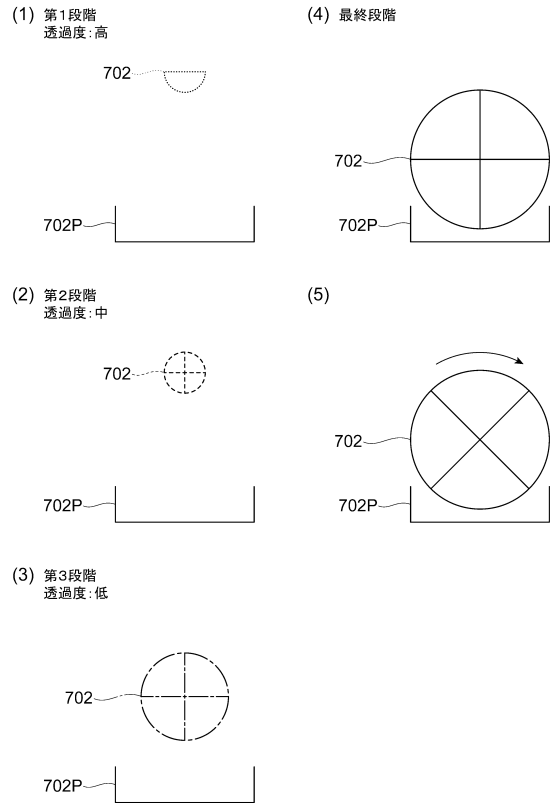
【図 158】



【図 159】



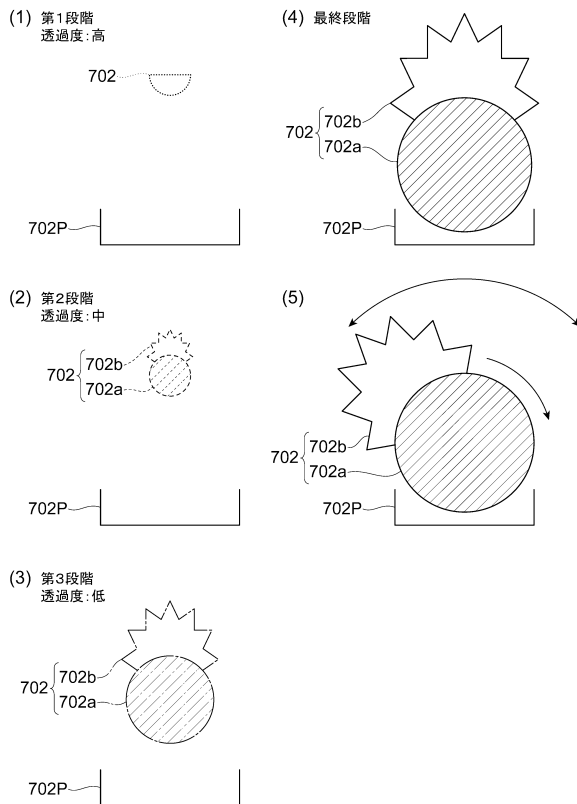
【図 160】



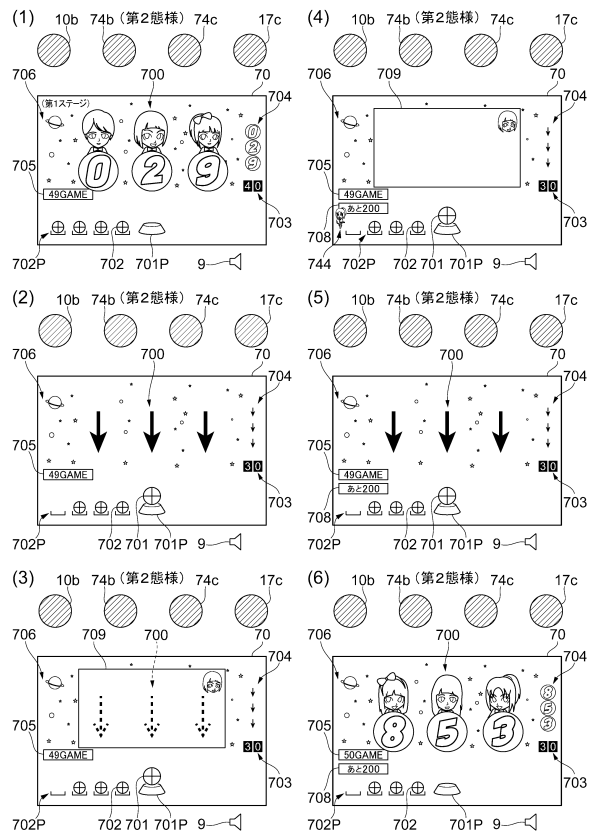
10

20

【図 161】



【図 162】

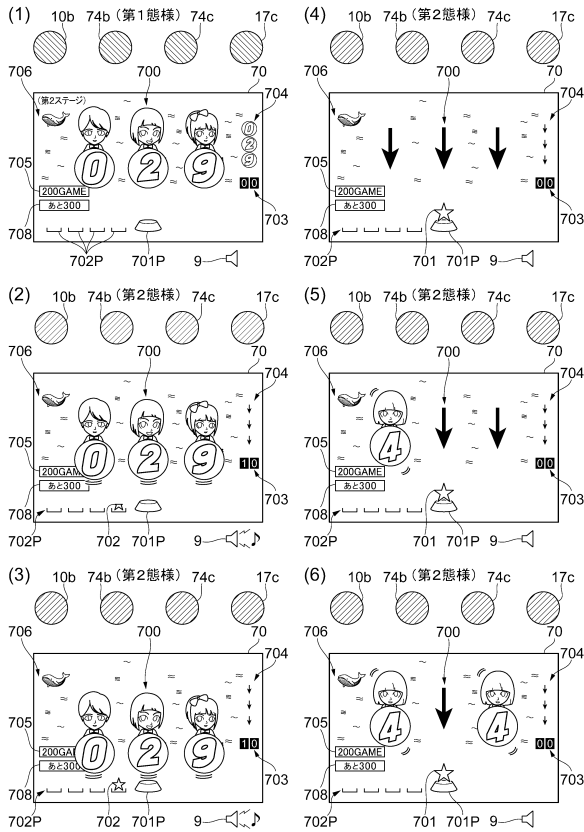


30

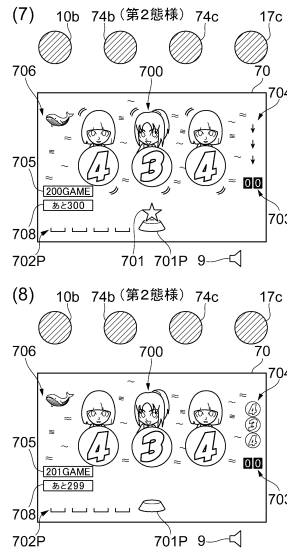
40

50

【図 163】



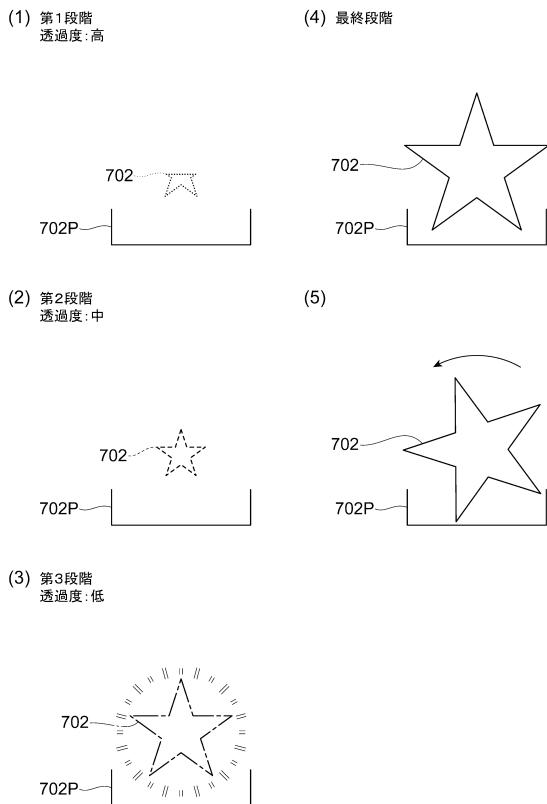
【図 164】



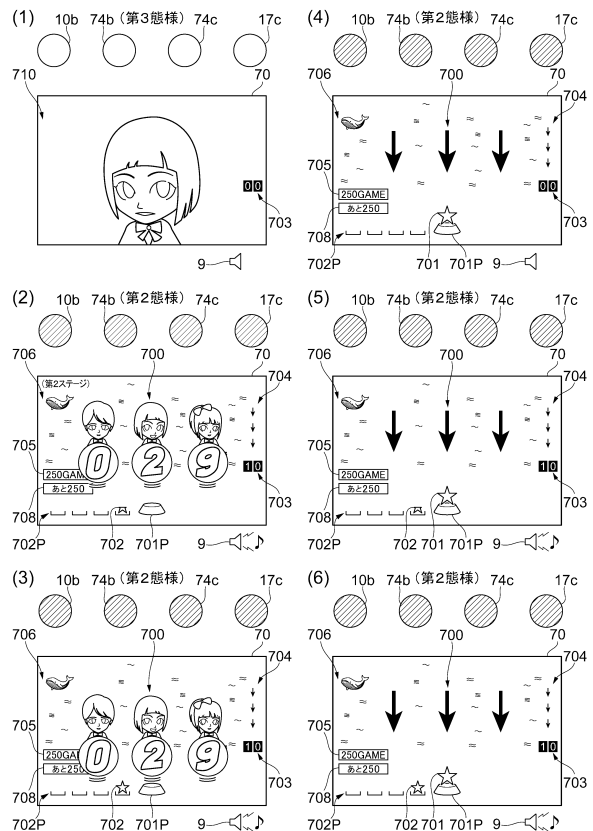
10

20

【図 165】



【図 166】

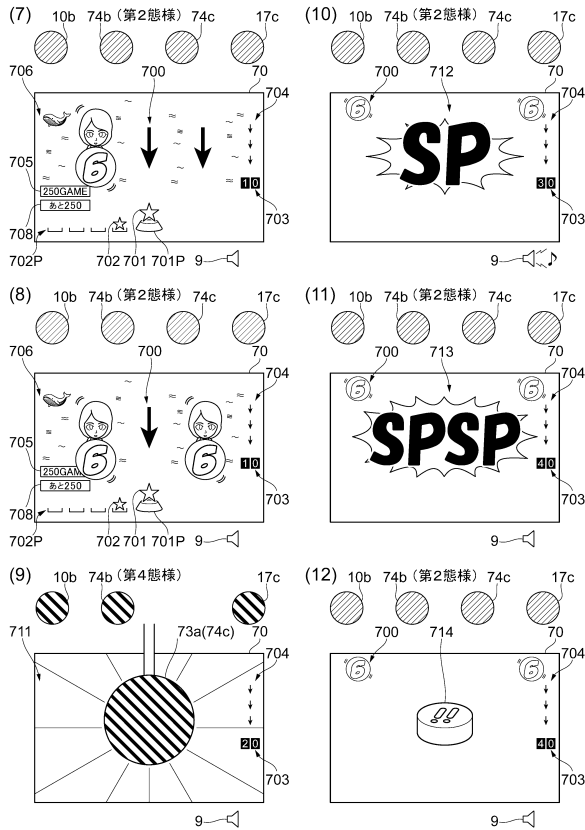


30

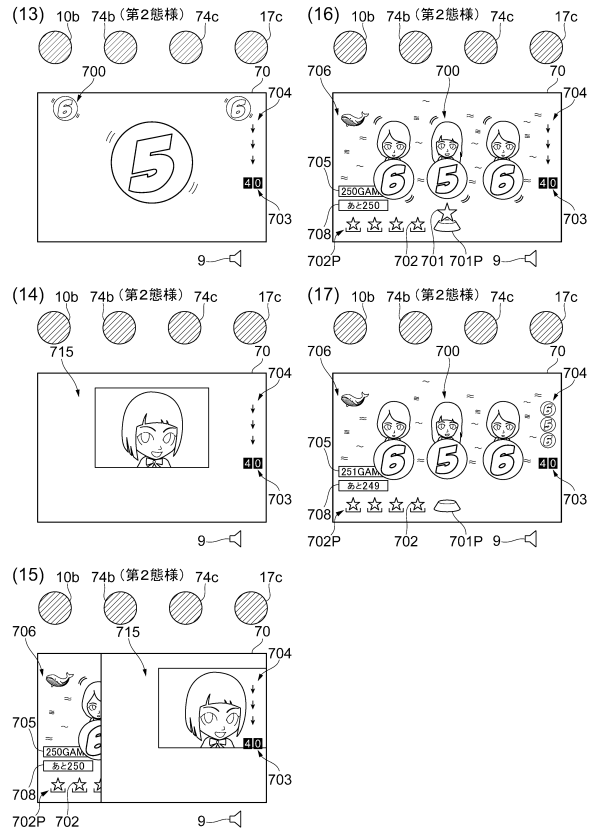
40

50

【図 167】



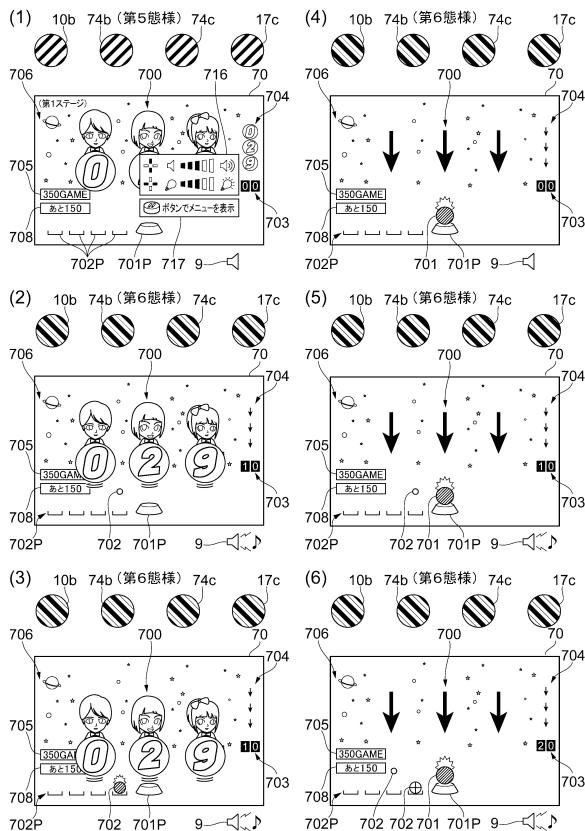
【図 168】



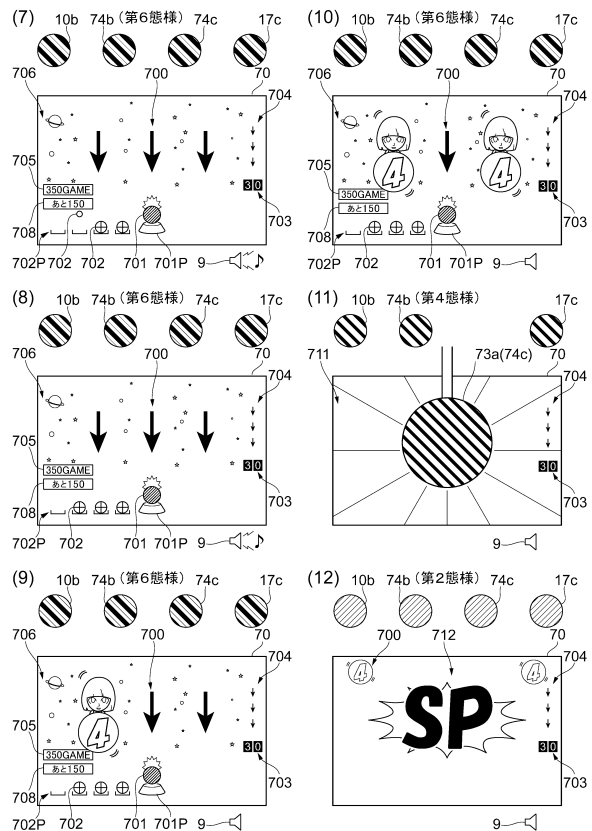
10

20

【図 169】



【図 170】

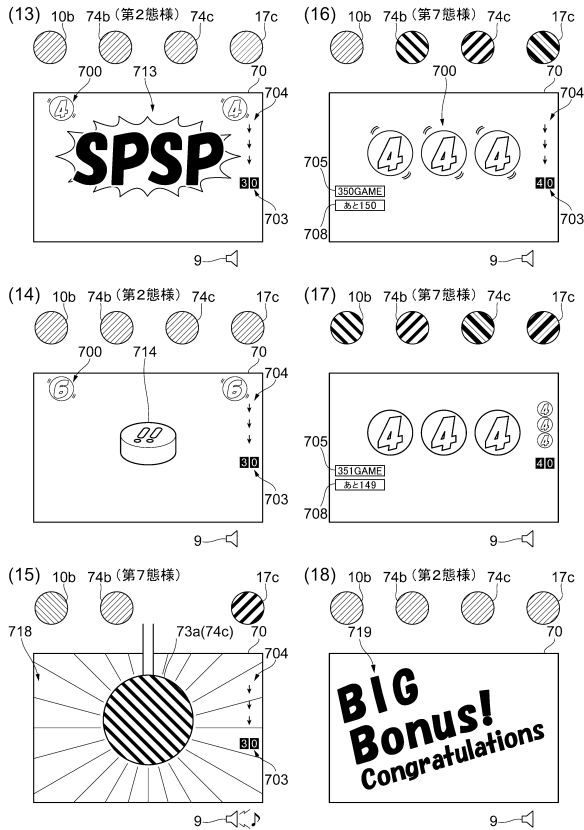


30

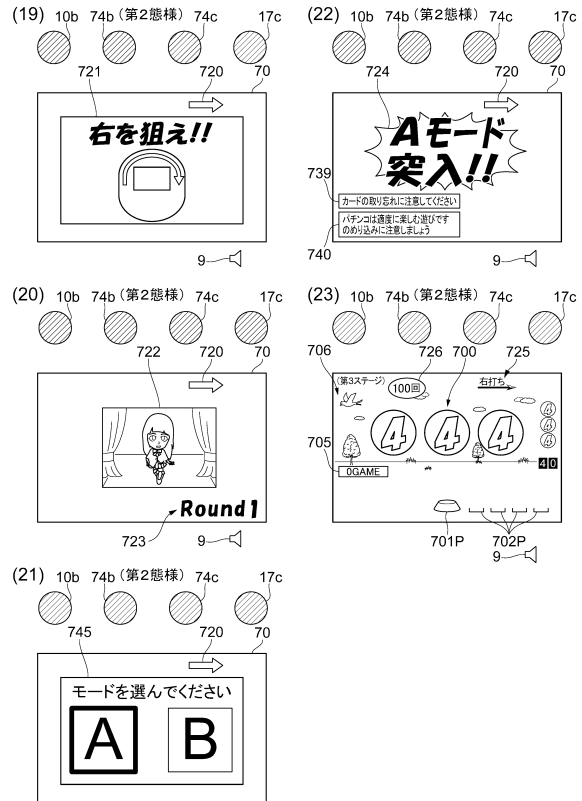
40

50

【図 171】



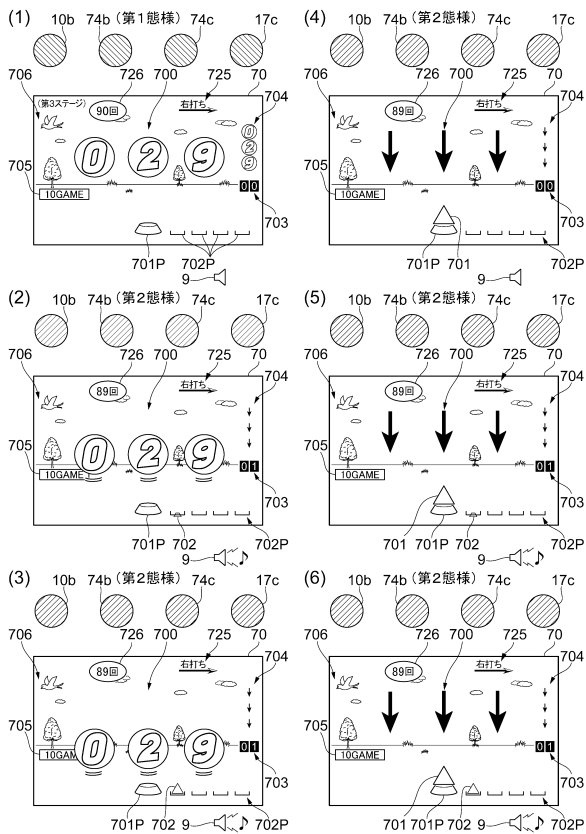
【図 172】



10

20

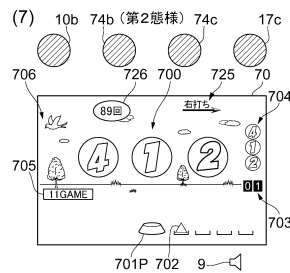
【図 173】



30

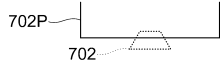
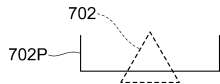
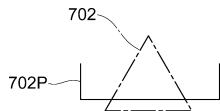
40

【図 174】

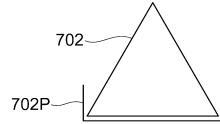


50

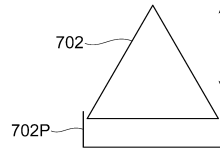
【図 175】

(1) 第1段階
透過度:高(2) 第2段階
透過度:中(3) 第3段階
透過度:低

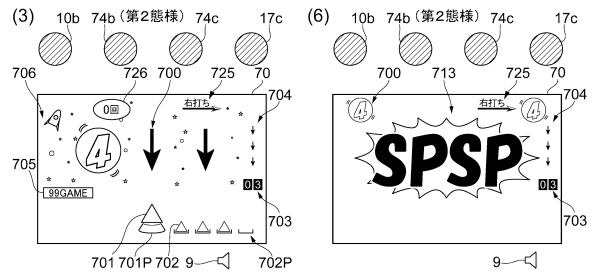
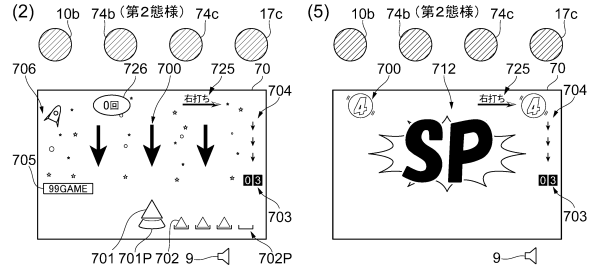
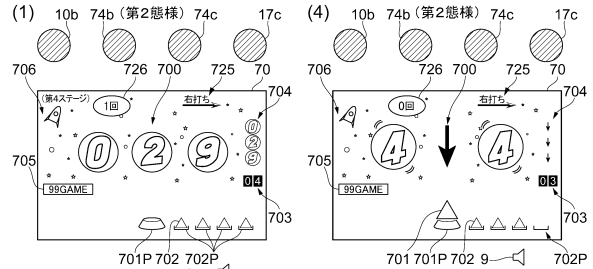
(4) 最終段階



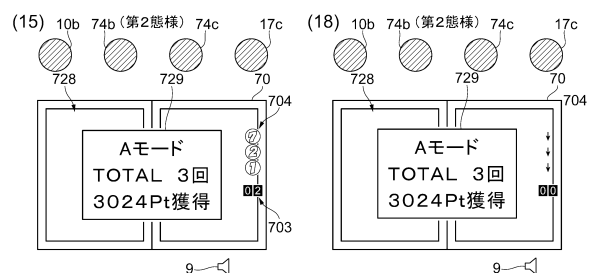
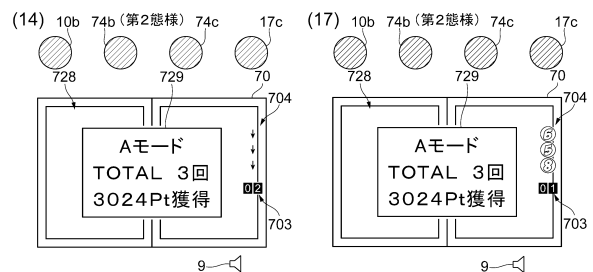
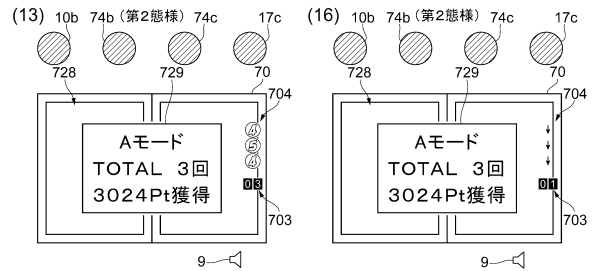
(5)



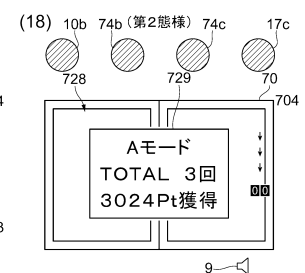
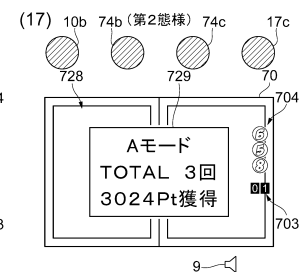
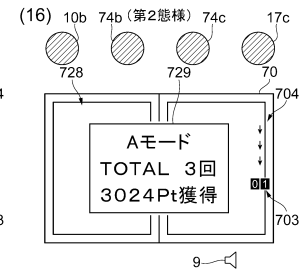
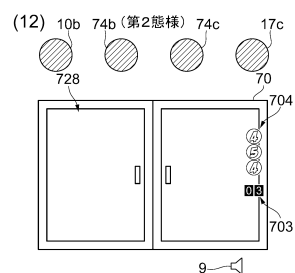
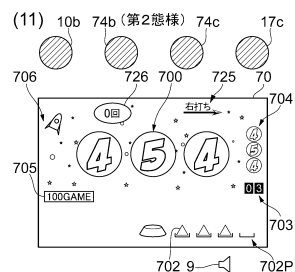
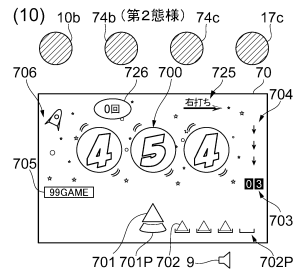
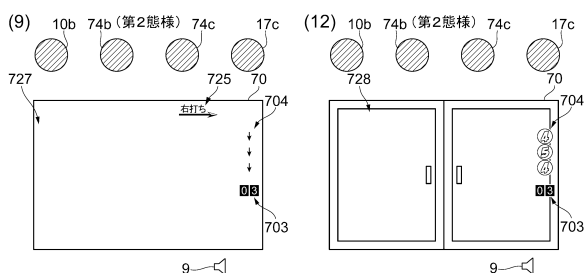
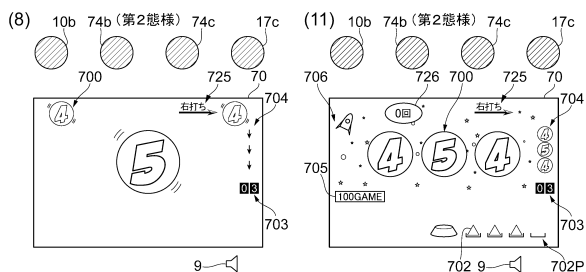
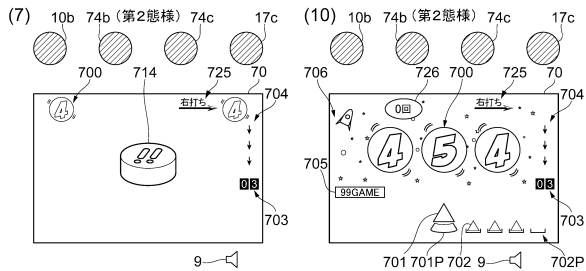
【図 176】



【図 178】



【図 177】



10

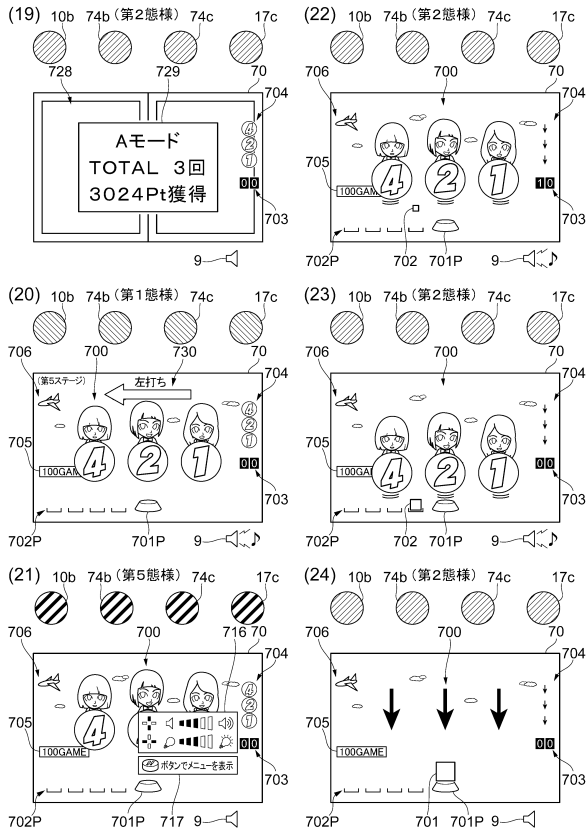
20

30

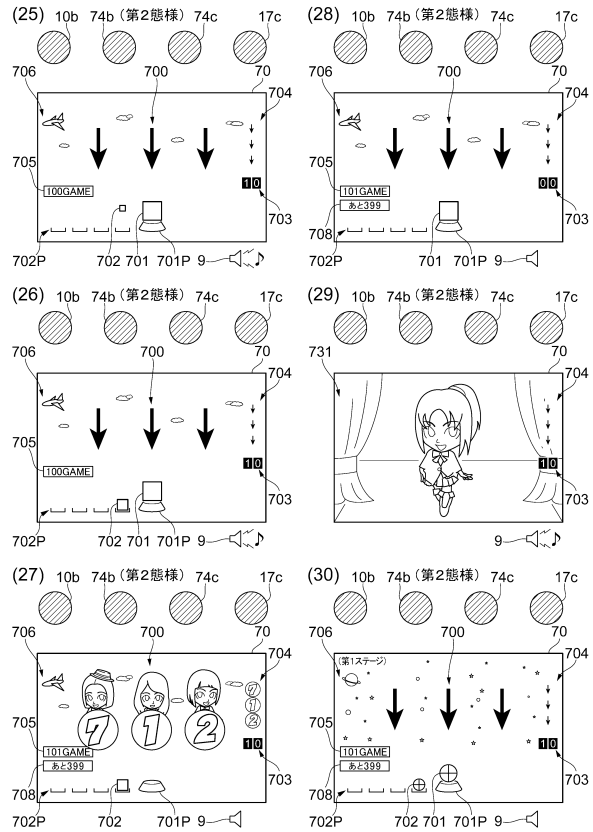
40

50

【図 179】



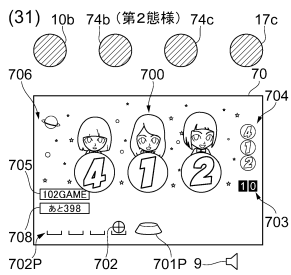
【図 180】



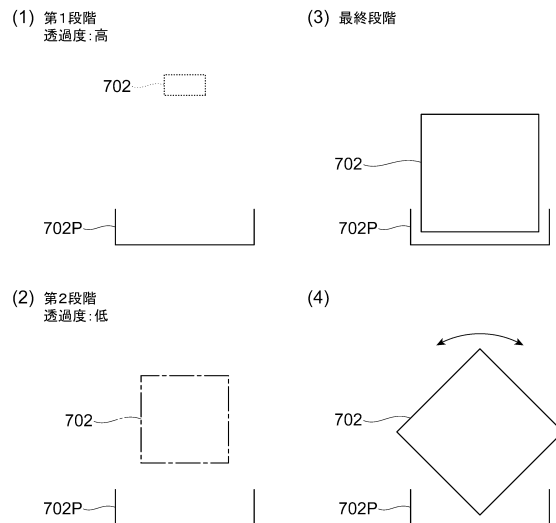
10

20

【図 181】



【図 182】

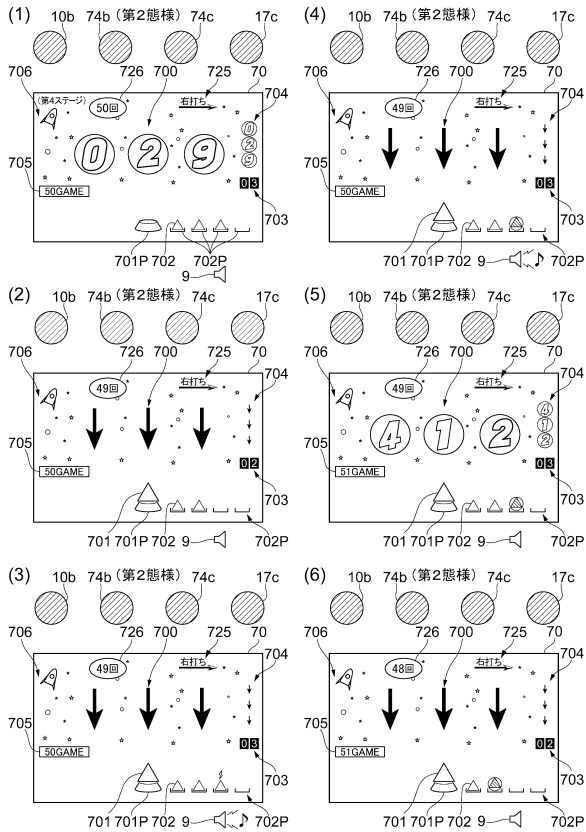


30

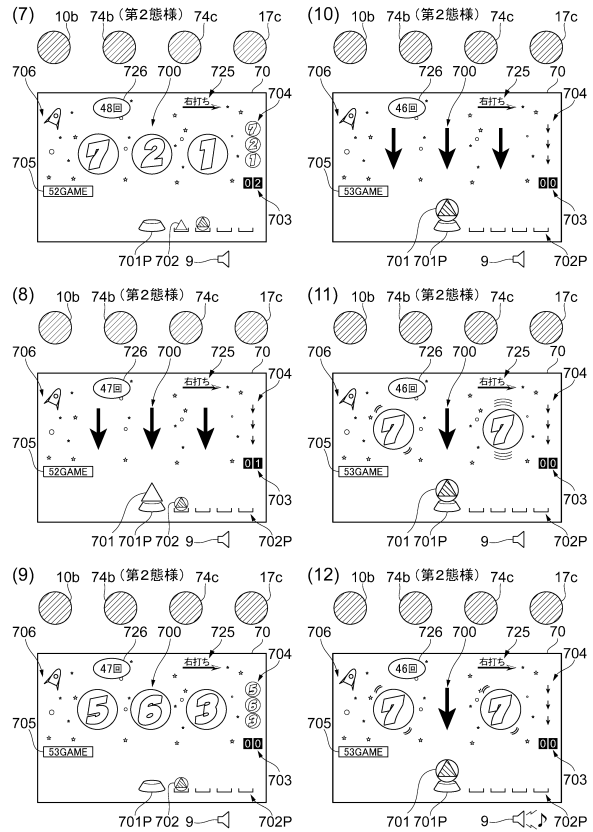
40

50

【図 183】



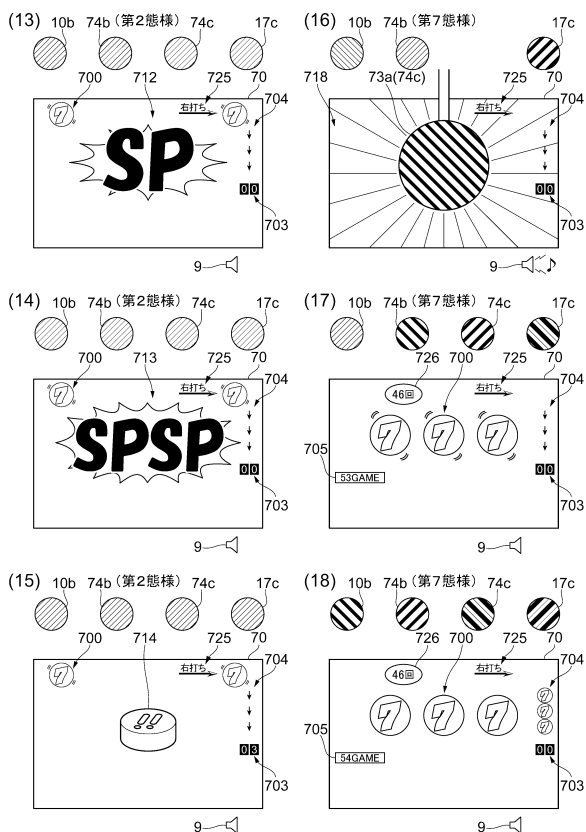
【圖 184】



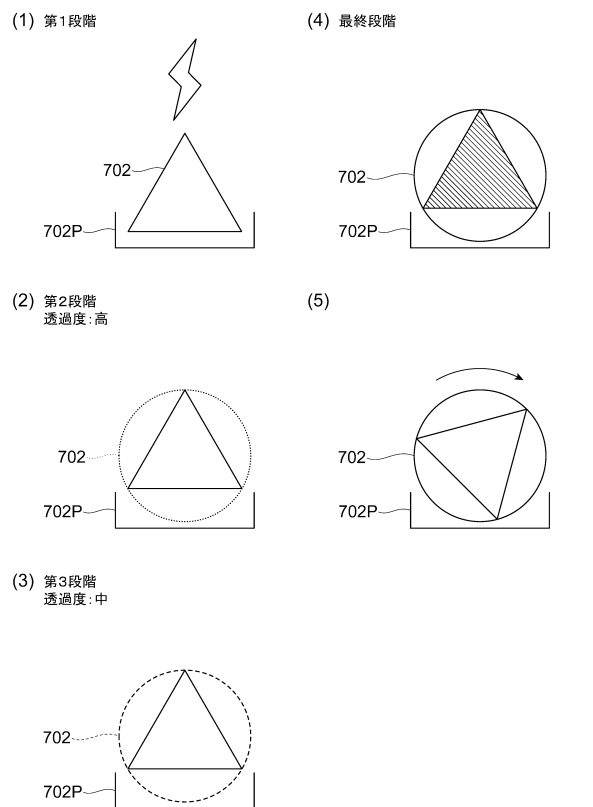
10

20

【図 185】



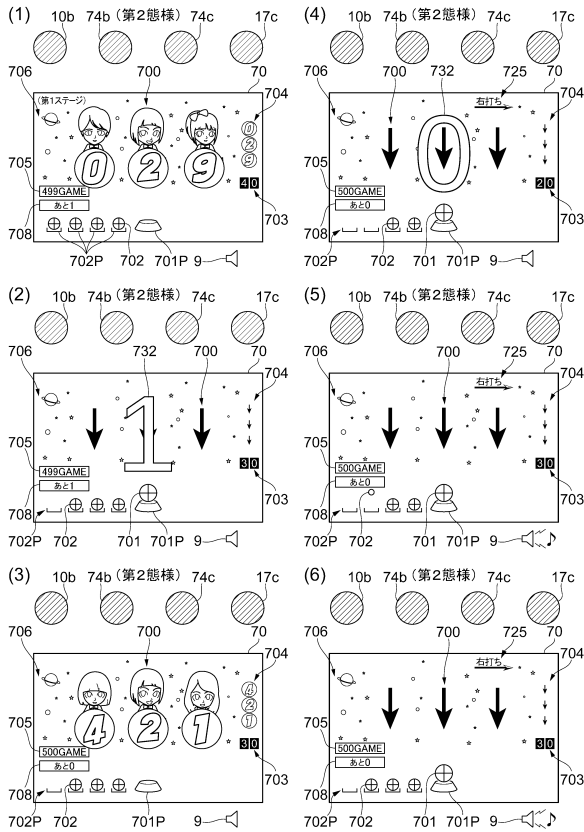
【図 186】



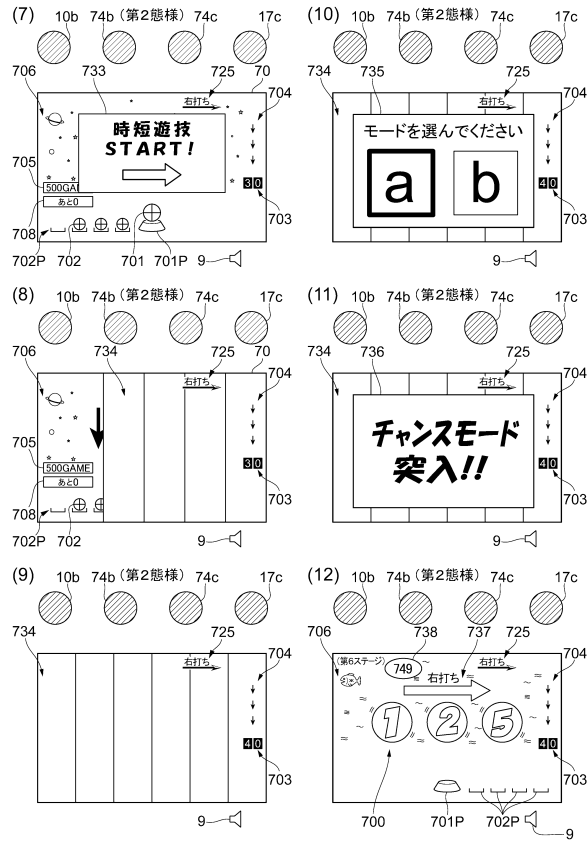
30

40

【図 187】



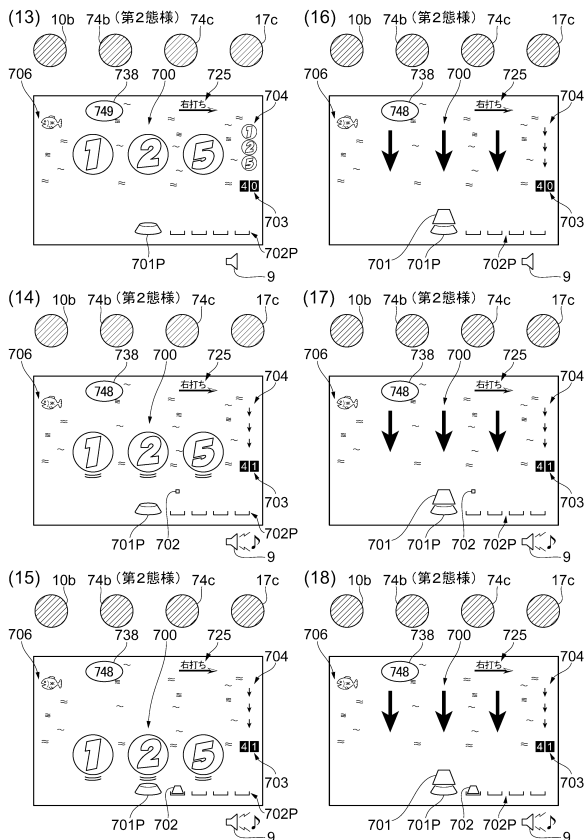
【図 188】



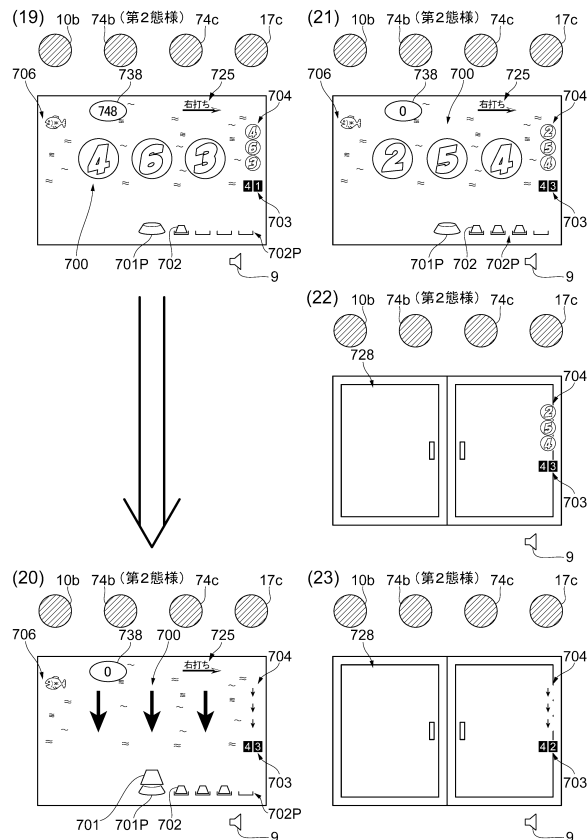
10

20

【図 189】



【図 190】

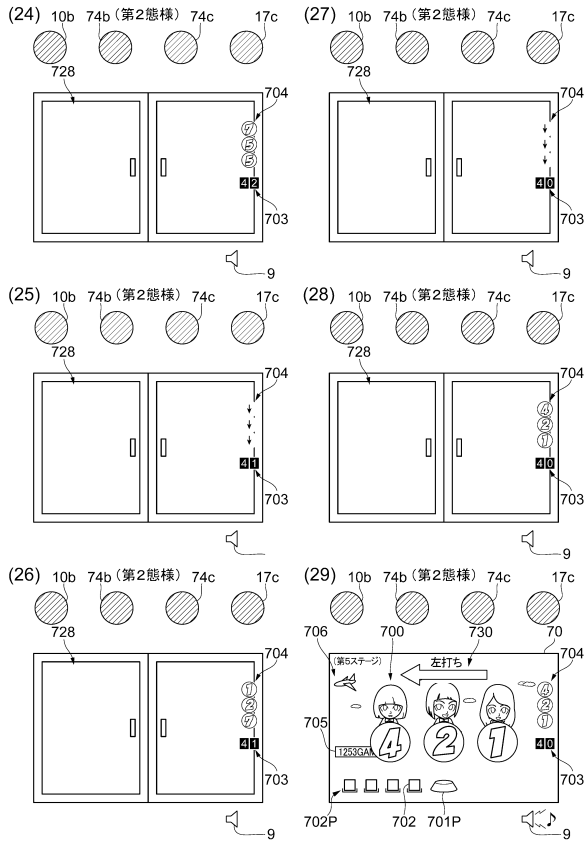


30

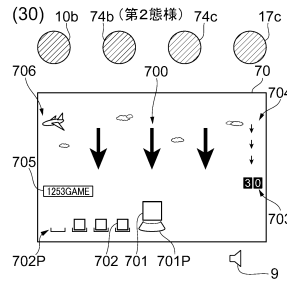
40

50

【図 191】



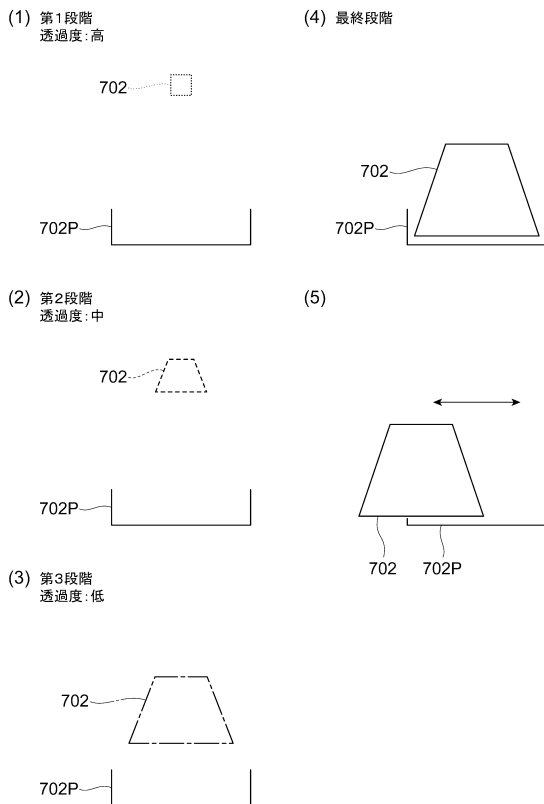
【図 192】



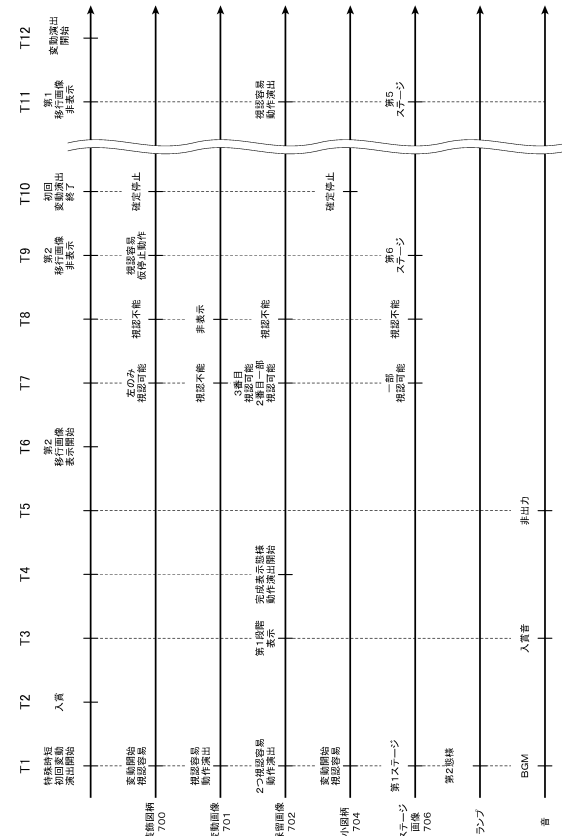
10

20

【図 193】



【図 194】

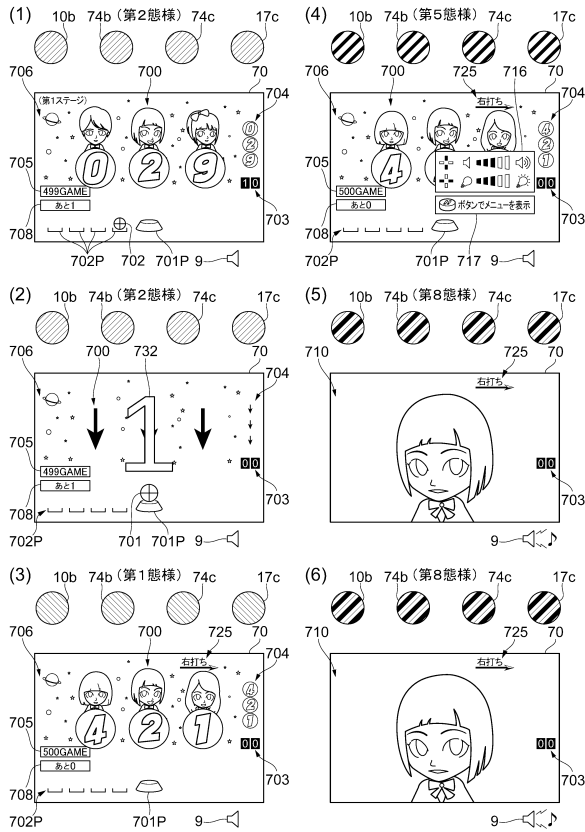


30

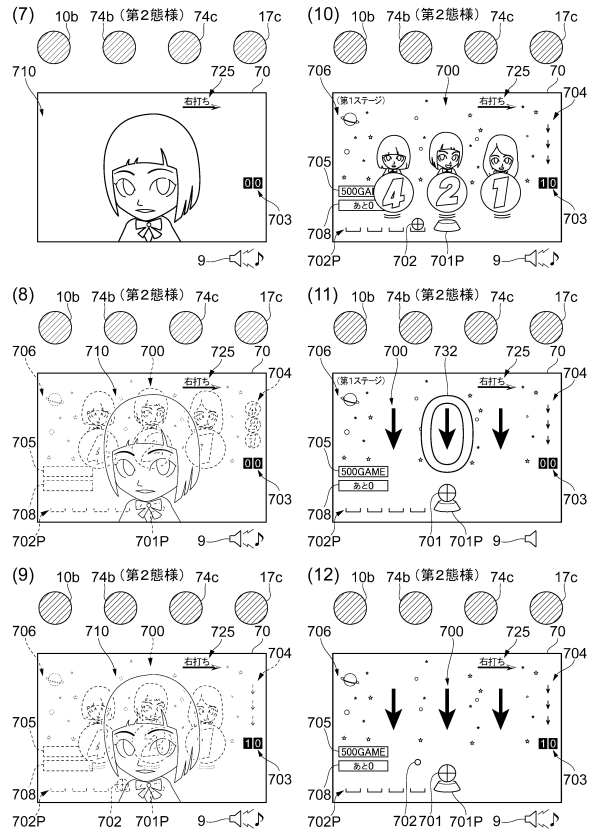
40

50

【図 195】



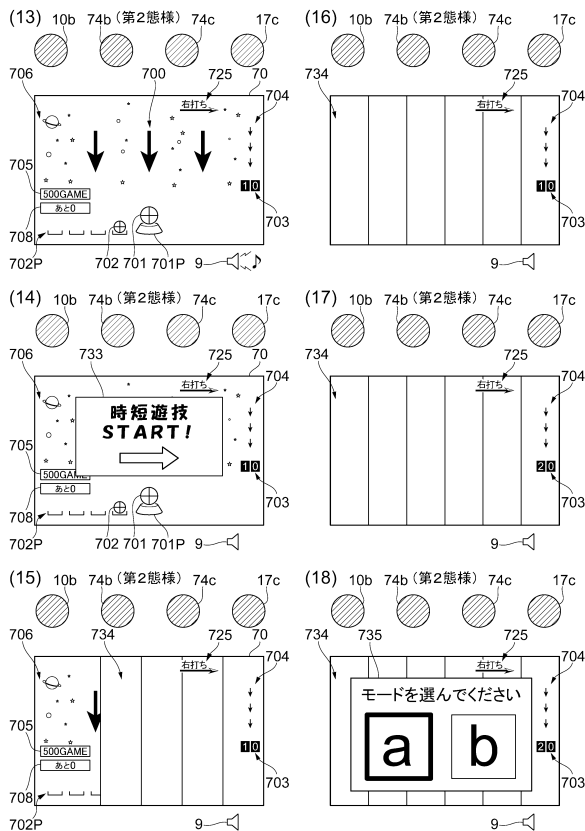
【図 196】



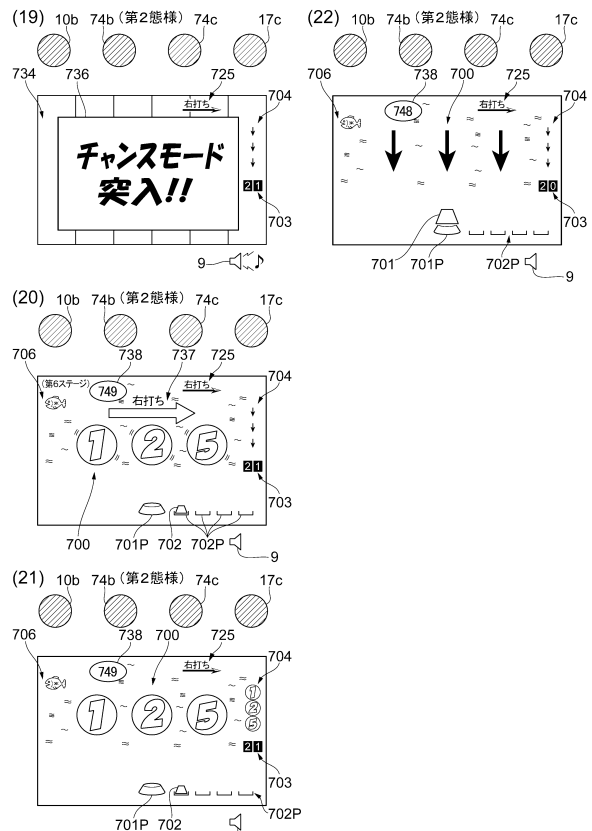
10

20

【図 197】



【図 198】

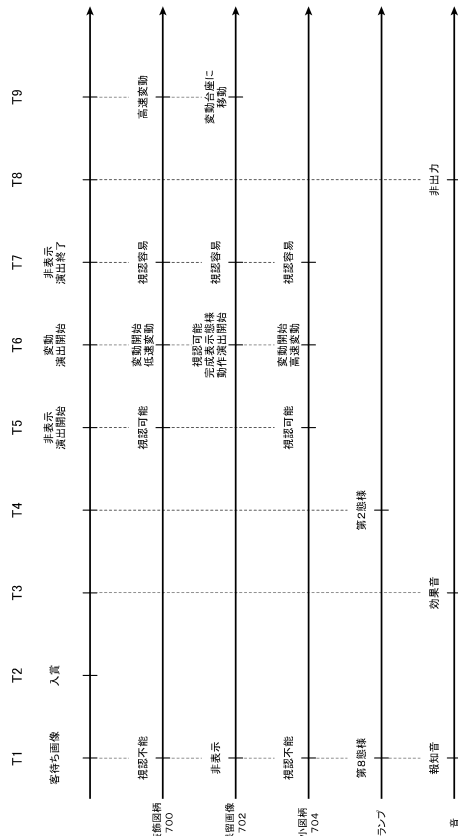


30

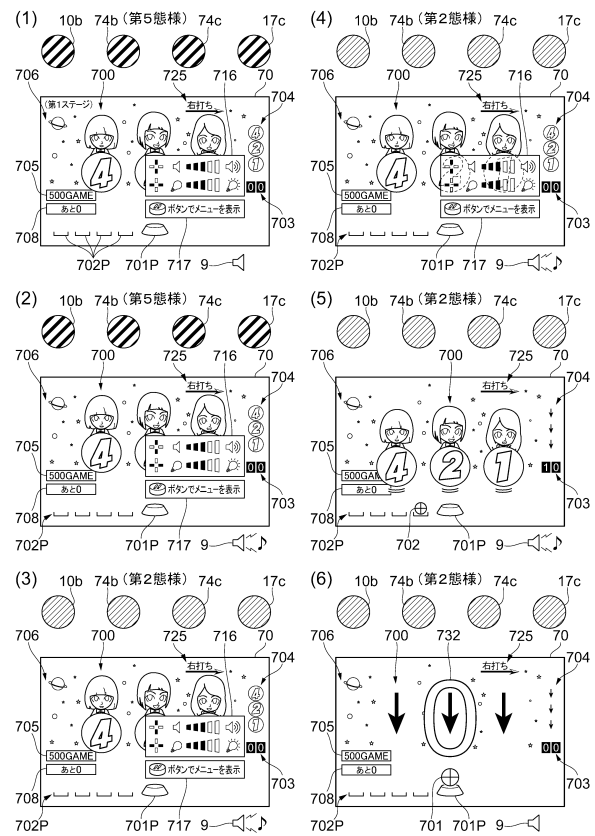
40

50

【図 199】



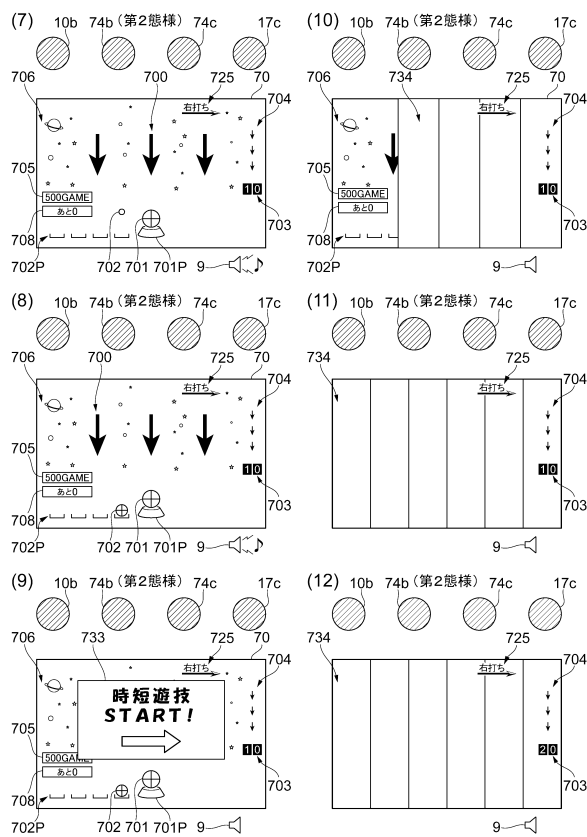
【図 200】



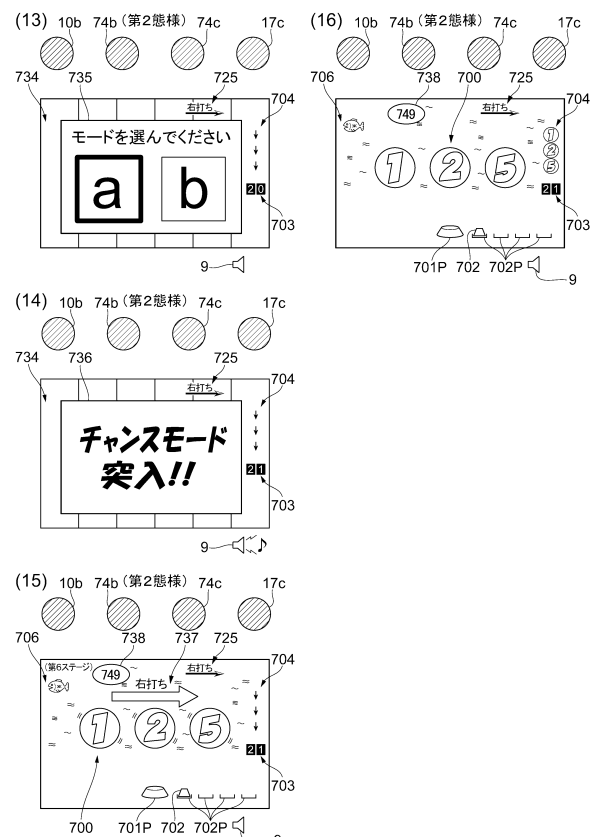
10

20

【図 201】



【図 202】

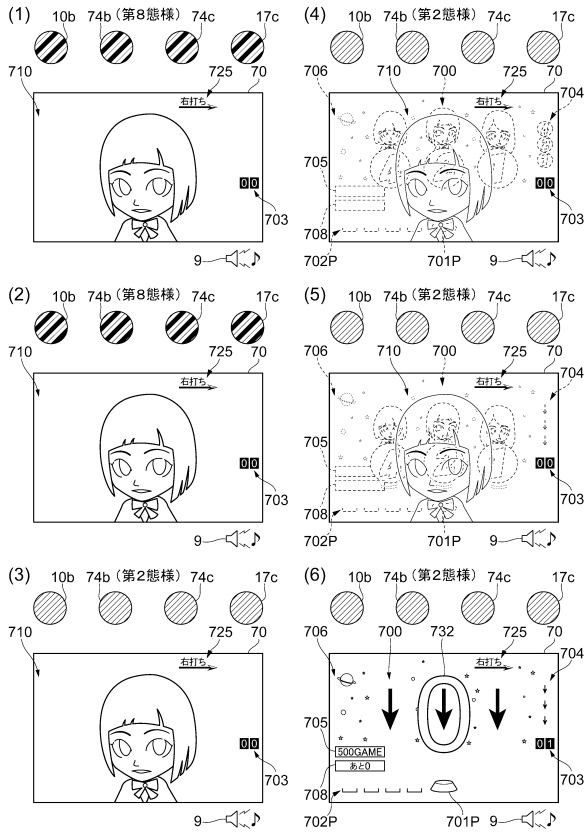


30

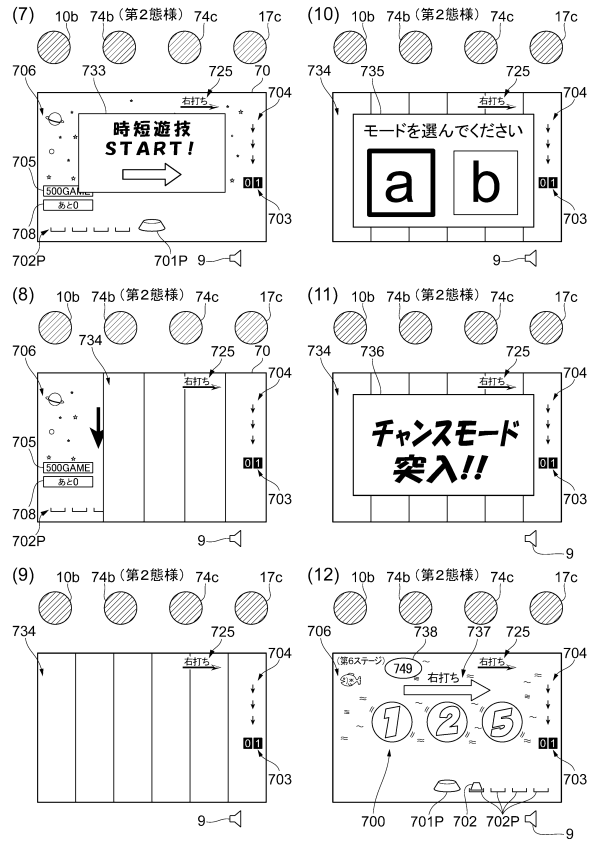
40

50

【図 203】



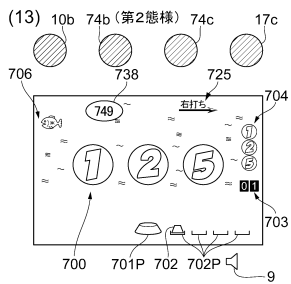
【図 204】



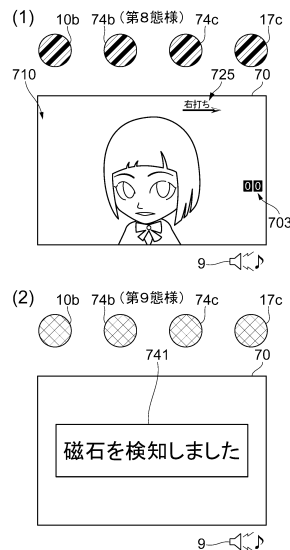
10

20

【図 205】



【図 206】

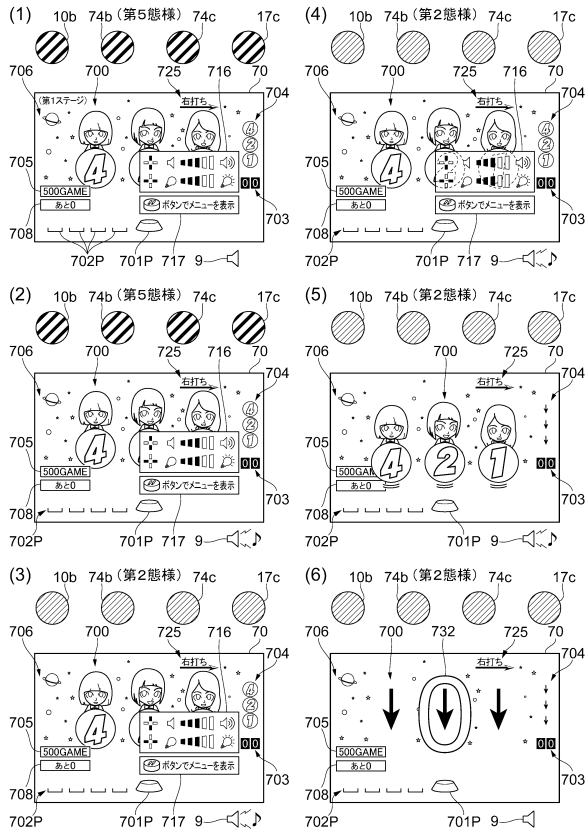


30

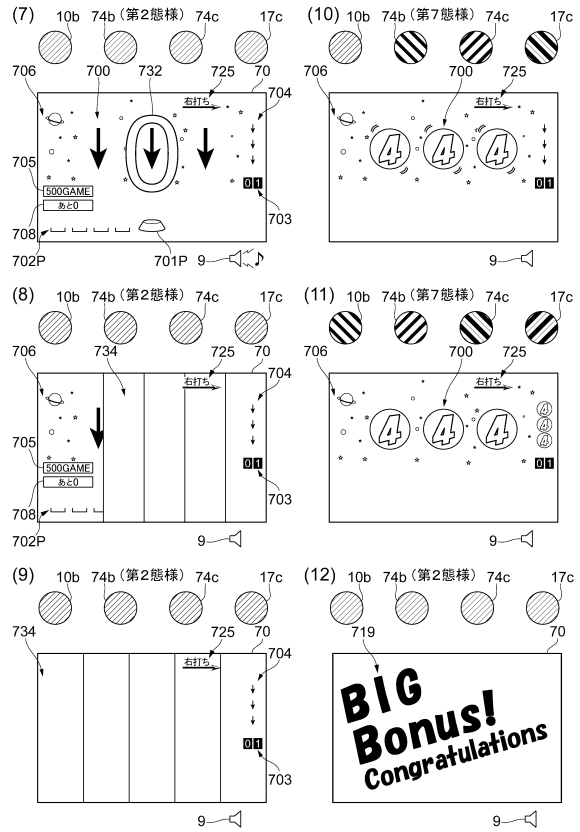
40

50

【図 207】



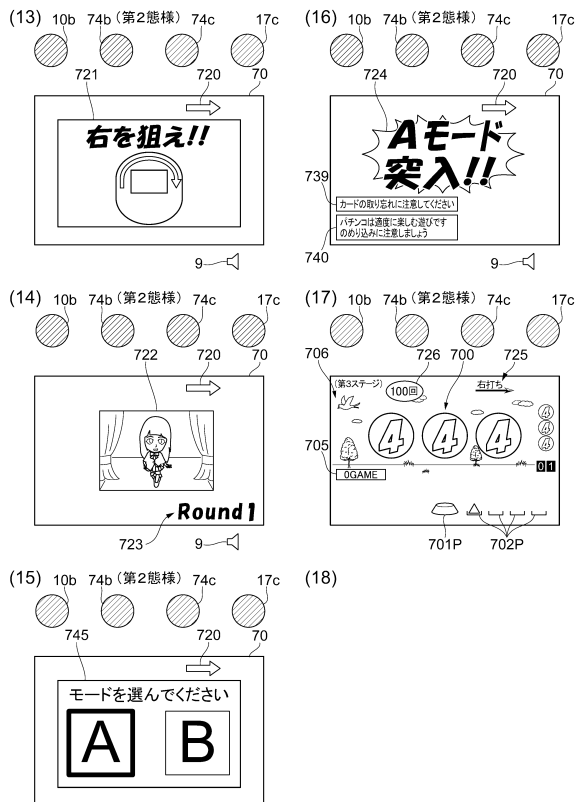
【図 208】



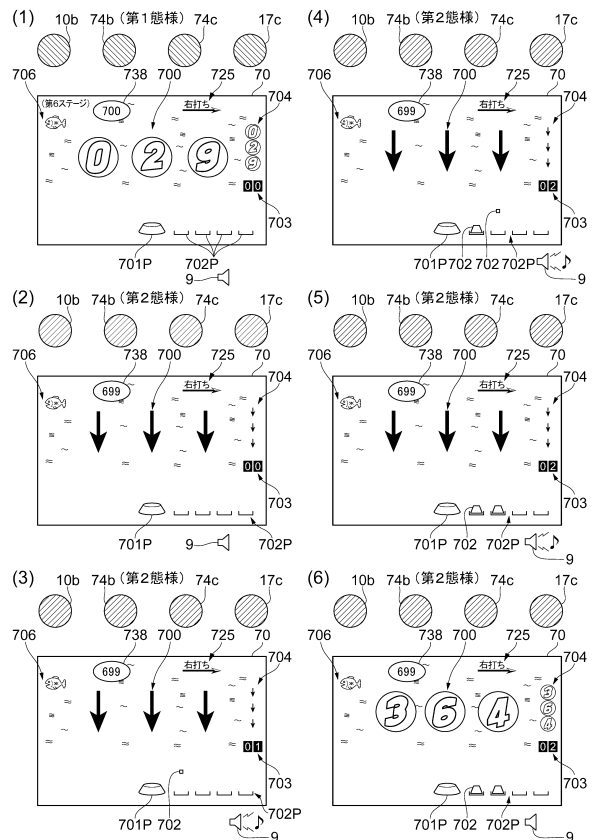
10

20

【図 209】



【図 210】

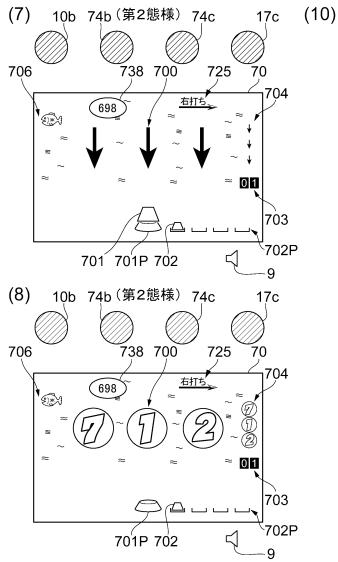


30

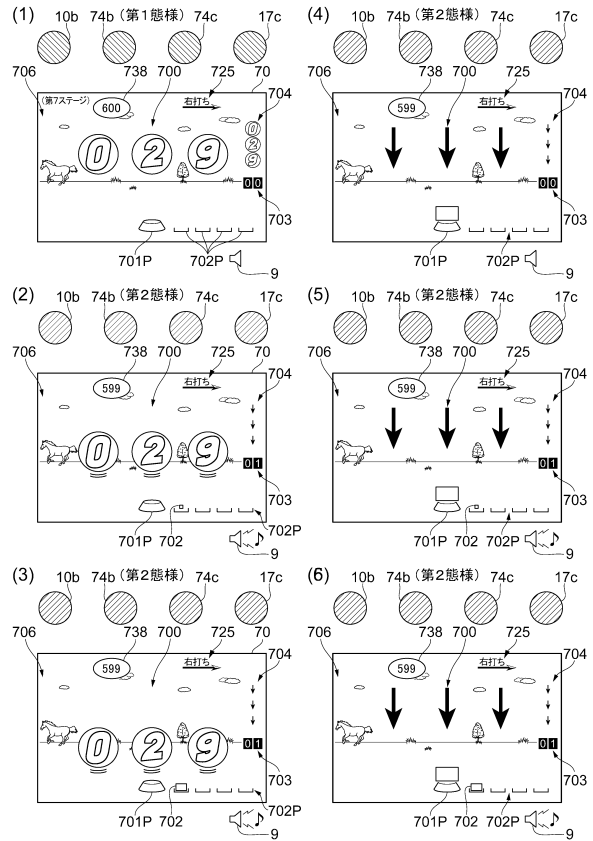
40

50

【図 2 1 1】



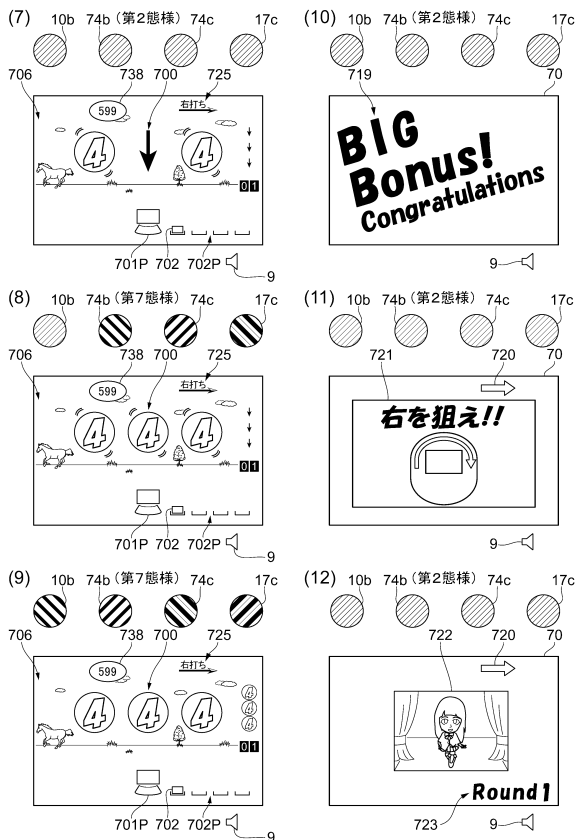
【図 2 1 2】



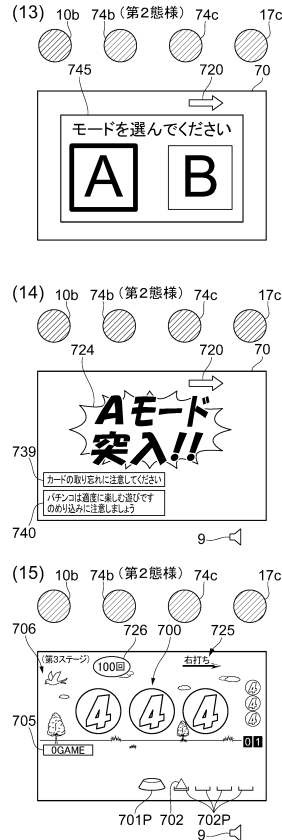
10

20

【図 2 1 3】



【図 2 1 4】

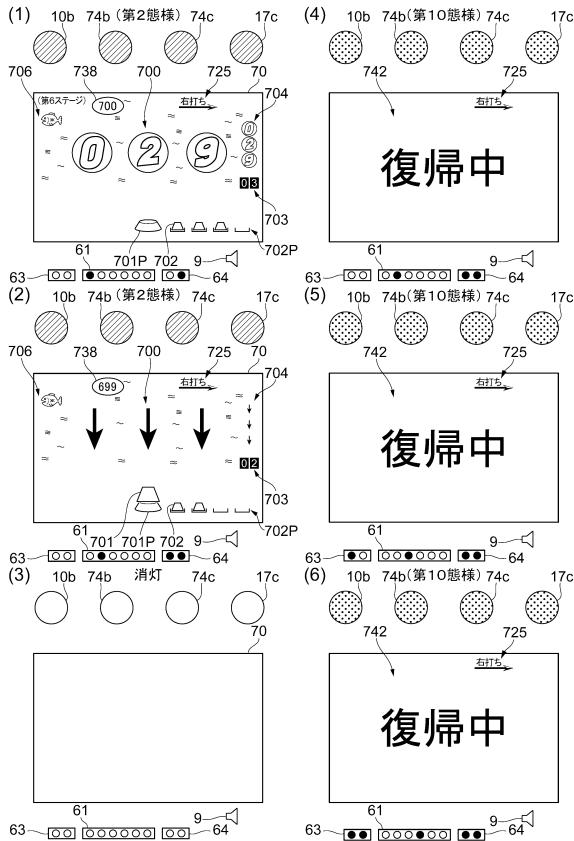


30

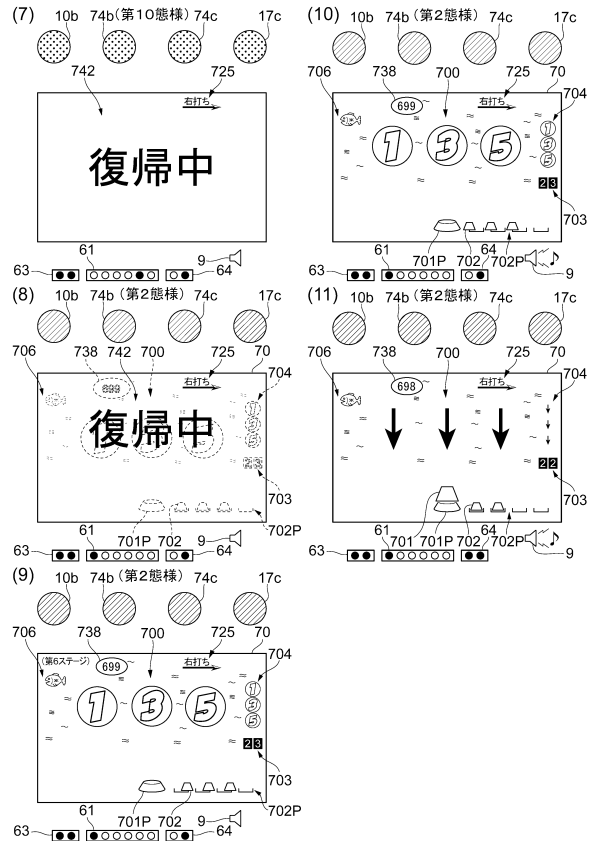
40

50

【図 2 1 9】



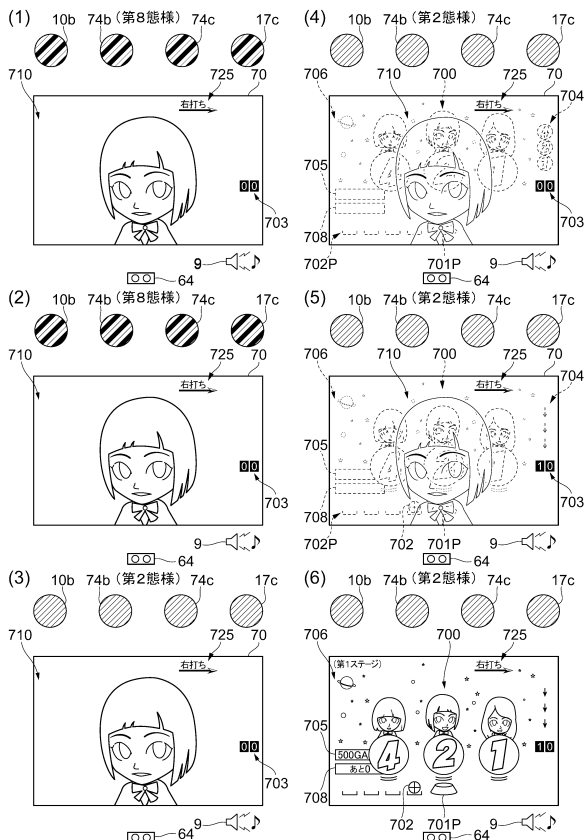
【図 2 2 0】



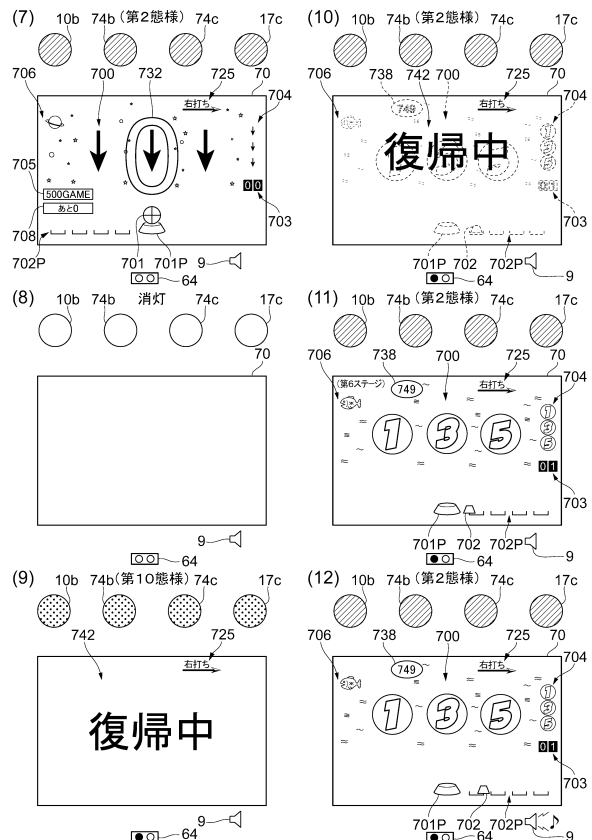
10

20

【図 2 2 1】



【図 2 2 2】

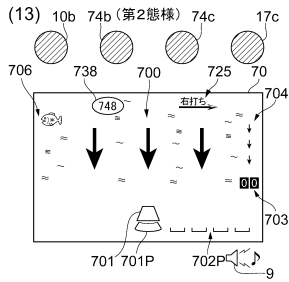


30

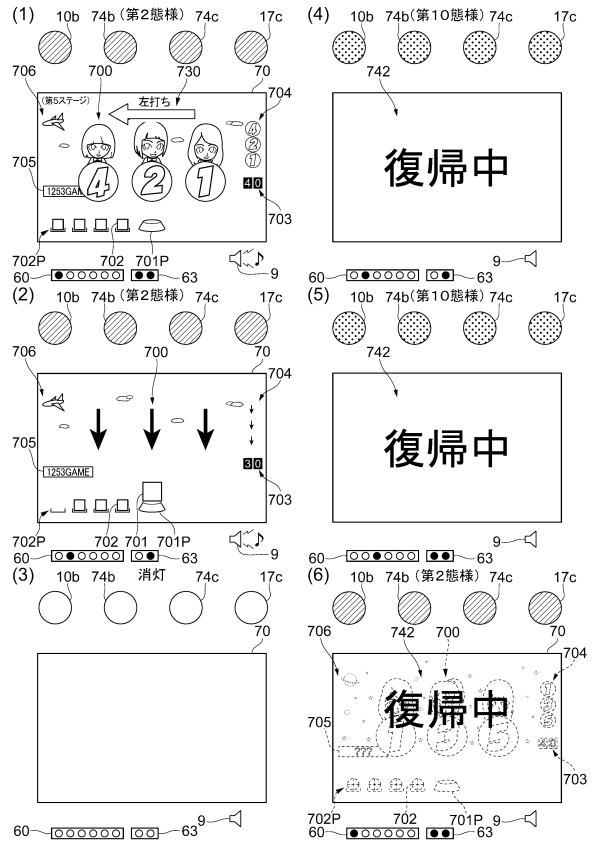
40

50

【図 2 2 3】



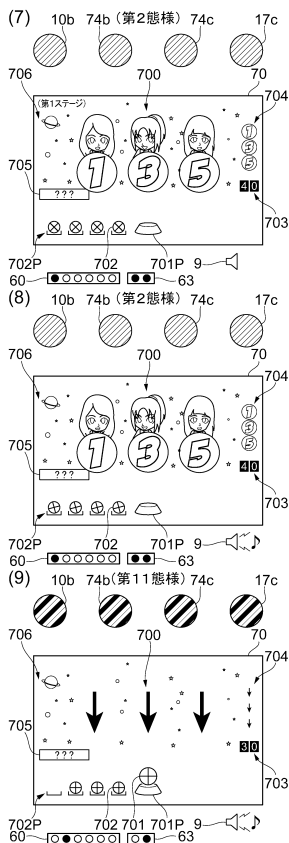
【図 2 2 4】



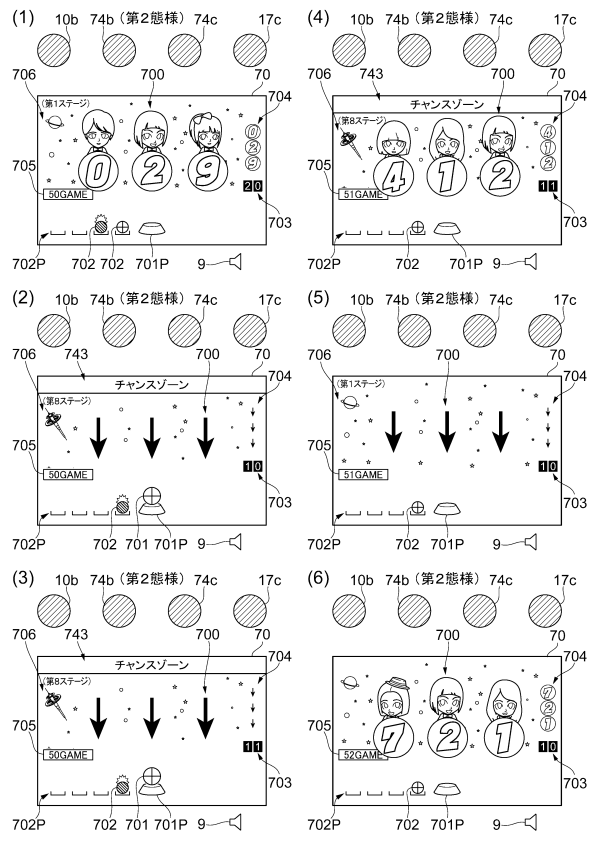
10

20

【図 2 2 5】



【図 2 2 6】

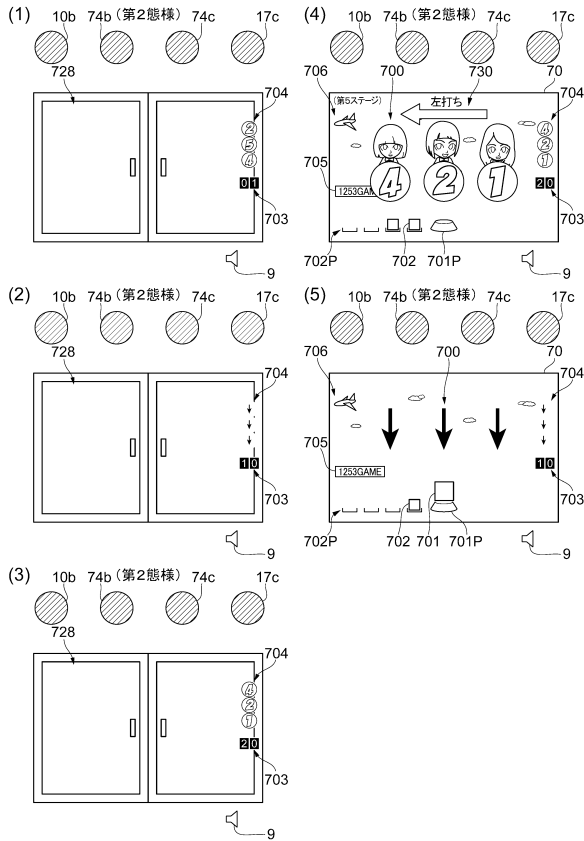


30

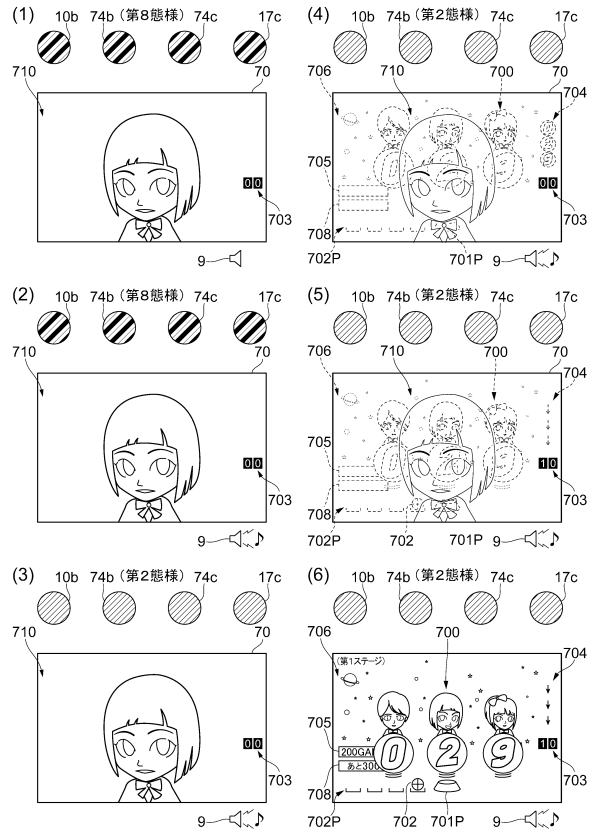
40

50

【図 2 2 7】



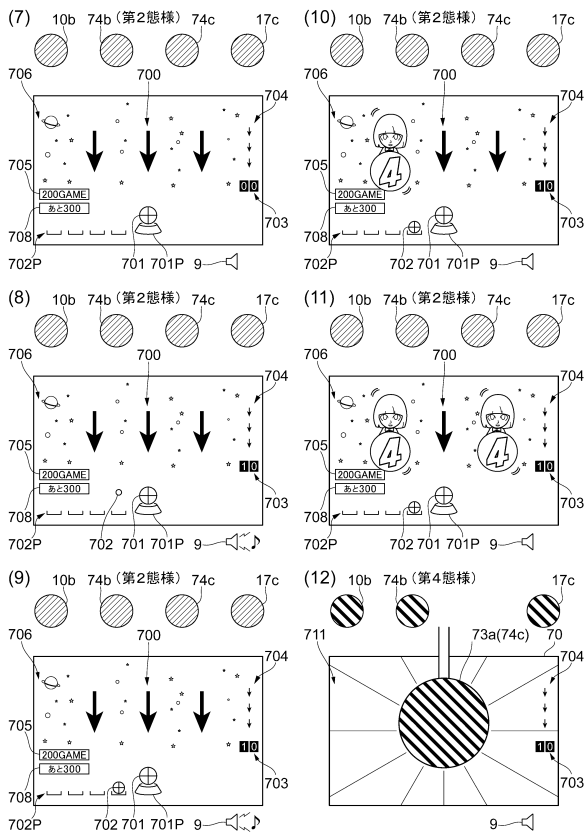
【図 2 2 8】



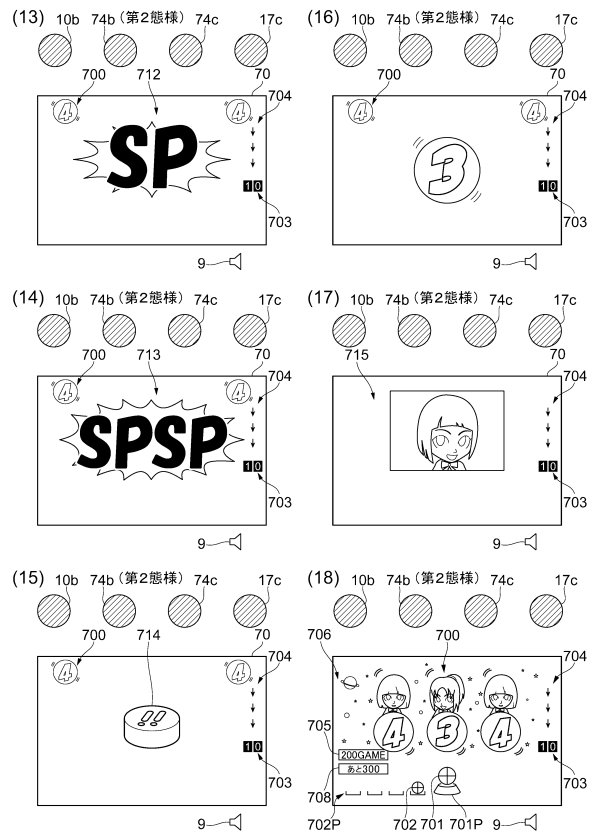
10

20

【図 2 2 9】



【図 2 3 0】

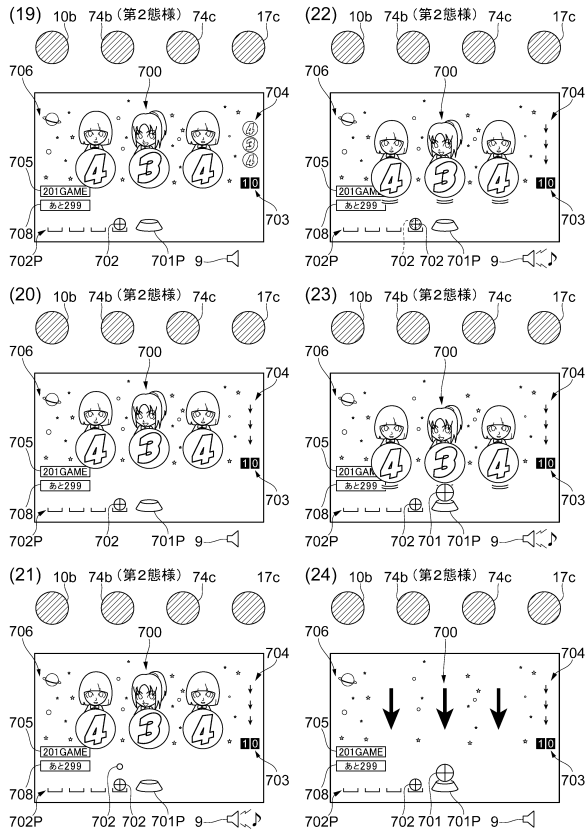


30

40

50

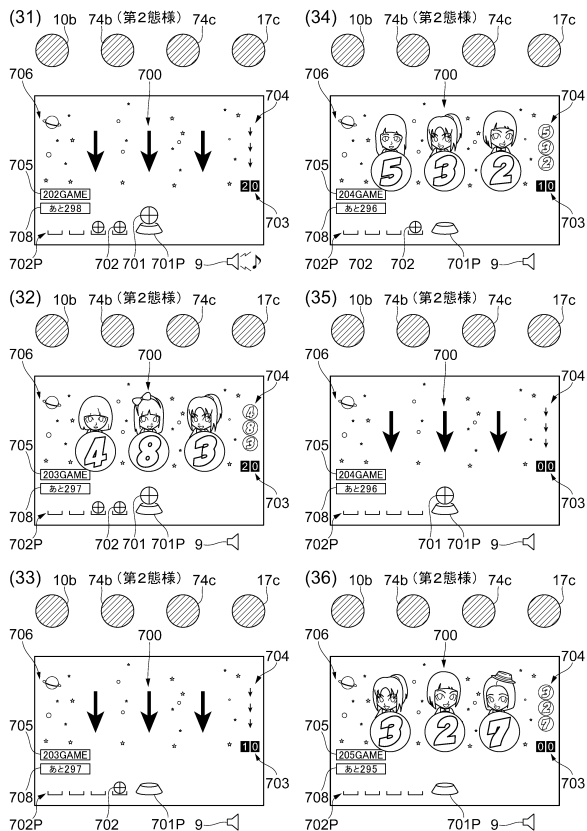
【図 2 3 1】



10

20

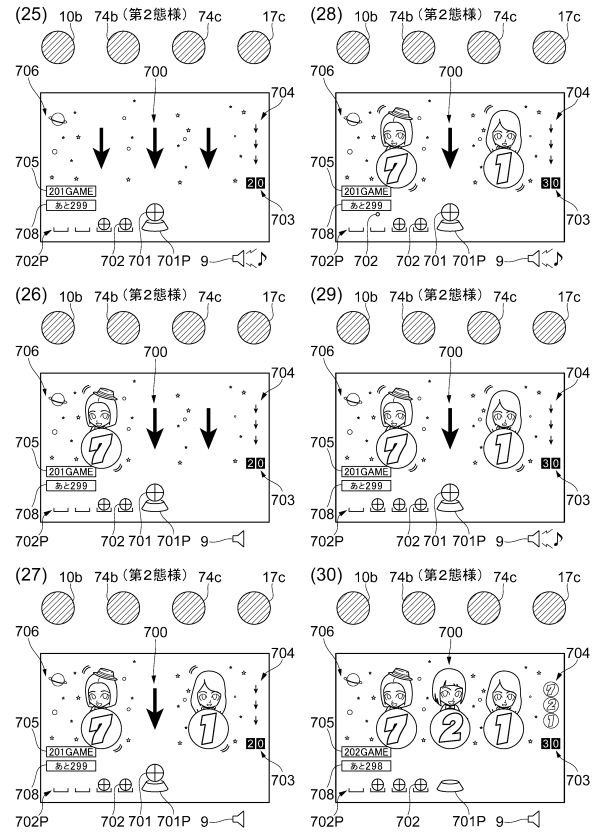
【図 2 3 3】



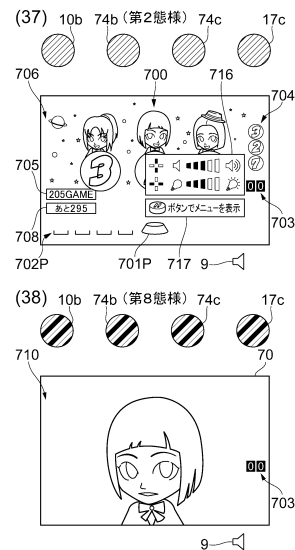
30

40

【図 2 3 2】

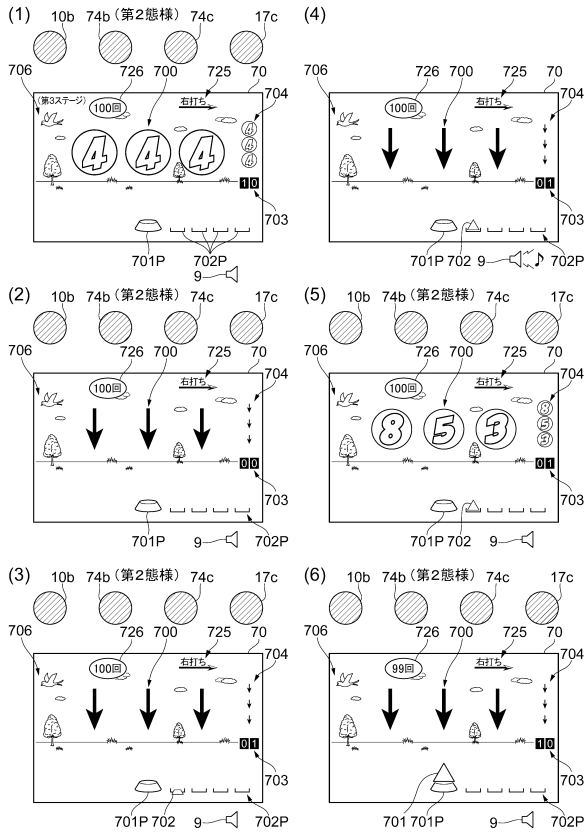


【図 2 3 4】

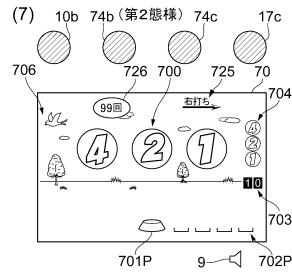


50

【図 235】



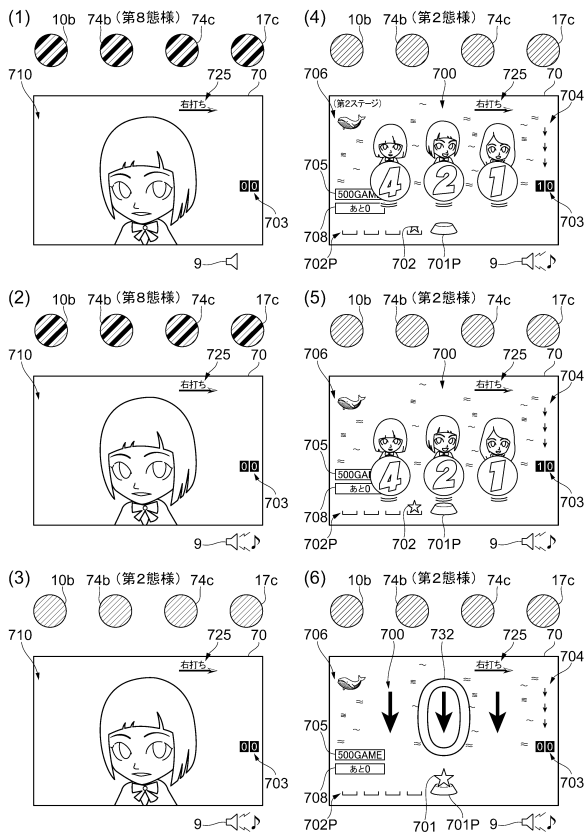
【図 236】



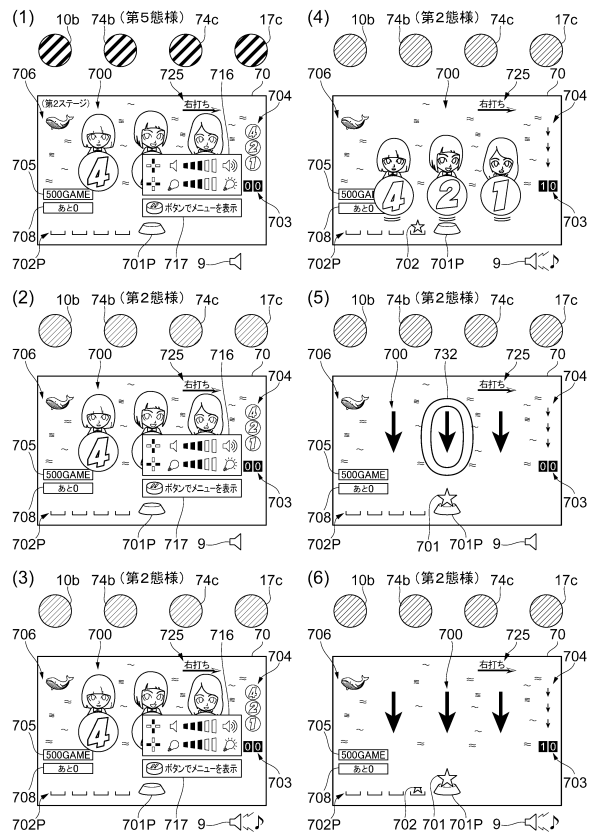
10

20

【図 237】



【図 238】

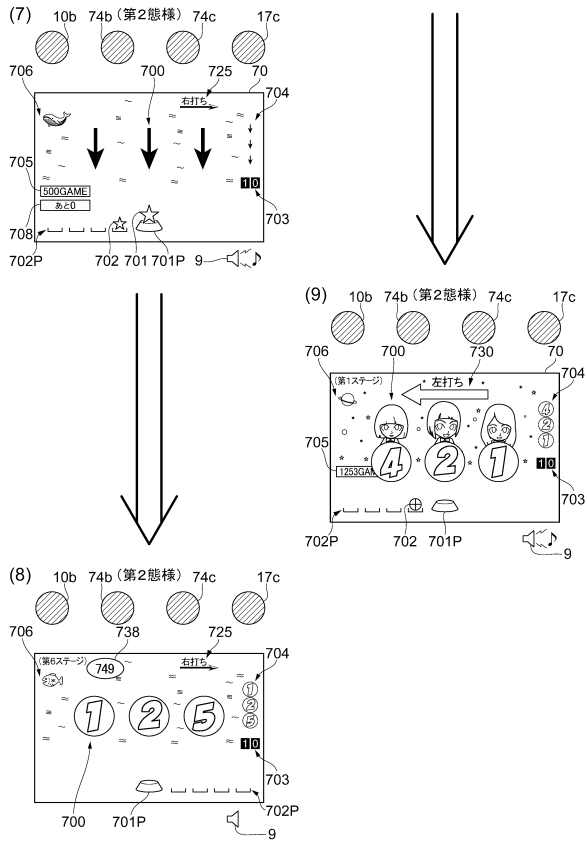


30

40

50

【図 239】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 新井 亮介

愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号 京楽産業．株式会社内

F ターム (参考) 2C333 AA11 CA26 CA49 CA60 EA01 FA03