

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-129863

(P2021-129863A)

(43) 公開日 令和3年9月9日 (2021. 9. 9)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F I
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 259 頁)

(21) 出願番号 特願2020-27663 (P2020-27663)
(22) 出願日 令和2年2月21日 (2020. 2. 21)(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内
Fターム (参考) 2C333 AA11 CA08 CA26 CA50 GA05

(54) 【発明の名称】 遊技機

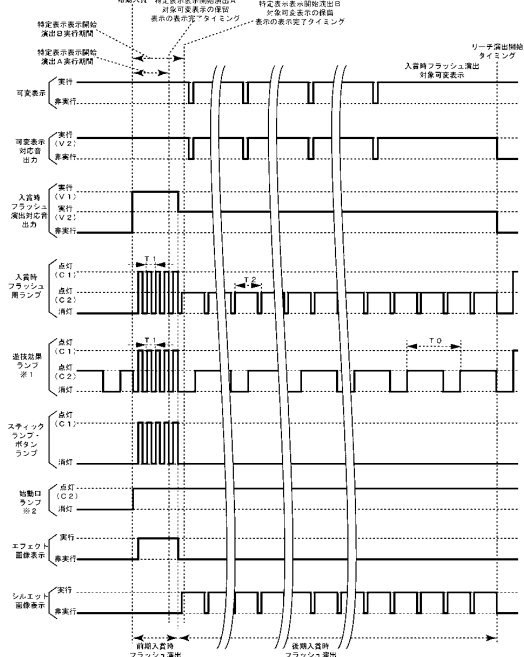
(57) 【要約】

【課題】 特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くできる遊技機を提供すること。

【解決手段】 特定発光演出が実行されないときよりも特定発光演出が実行される時の方が有利状態に制御される割合が高く、発光手段は、第1発光手段と、第1発光手段とは異なる第2発光手段と、を含み、第1発光手段は、特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間と所定タイミングから特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間において特定発光演出に応じた態様にて発光し、第2発光手段は、第1期間においては特定発光演出に応じた態様にて発光し、第2期間においては実行中の可変表示に応じた態様にて発光する。

【選択図】 図10-28

【図10-28】



※1 メインランプ、特ラン、アタックランプ、可動ランプ

※2 出動入賞時から特定可変表示終了まで可変表示（アクティブ表示）の表示態様に応じた色で発光

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

所定条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行される時の方が有利状態に制御される割合が高く、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段と、を含み、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第 1 期間と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第 2 期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、

前記第 2 発光手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第 2 期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光し、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出を前記特定表示演出の開始よりも前に開始可能であり、

さらに、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、所定条件（遊技球の始動領域への進入）が成立したことに基づいて、該所定条件の成立に基づく特定表示（保留表示やアクティブ表示）を表示手段に表示するとともに、該所定条件の成立に基づく可変表示を対象として、該可変表示の開始前から有利状態に制御されることを示唆する先読み予告を実行可能なものがある。

【0003】

更に、従来の遊技機には、遊技機に設けられている発光手段を発光させることにより先読み予告（特定発光演出）を実行可能としているものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2016-105941 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1にあっては、特定表示の表示が開始されるタイミングと特定発光演出が開始されるタイミングによっては、特定発光演出の対象である特定表示を遊技者が認識し難くなってしまうことが考えられる。

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

手段1の遊技機は、

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

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図10-28、図10-29（A）～図10-32（H）、図10-49（A）～図10-50（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図10-24に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第1発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、該第1発光手段とは異なる第2発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）と、を含み、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分）、

前記第2発光手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第2期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図10-28に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅する部分）、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、前記特定発光演出を前記特定表示演出の開始よりも前に開始可能であり（例えば、図10-29（A）～図10-32（H）に示すように、特定表示開始演出Bを実行する場合は、保留表示やアクティブ表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光する部分）、さらに、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）ことを特徴とする。

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第1期間においては、第1発光手段だけではなく、第2発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。さらに、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【0008】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段Aに係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2005-95449号公報に示されているような、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な遊技機が知られている。例えば、特許文献1には、通常の遊技状態で実行された特図ゲームの回数（可変表示の実行回数）が1000回（特別回数）に達しても大当たり（有利状態）が発生しないときには（特別条件の成立）、遊技状態が確変状態に制御され、特図ゲームの結果として大当たりとすることが決定される確率が1/100程度に高められ、以降の特図ゲームでは大当たりが発生しやすくなることが記載されている。また、特許文献1には、通常の遊技状態で特図ゲームの回数（可変表示の実行回数）が1000回に達しても大当たりが生じなかったときに、確変状態の代わりに時短状態を発生させるものとしてもよいことが記載されている。

【0009】

しかし、従来の遊技機では、可変表示の実行回数が特別回数に達するときや、その前後の期間における興趣の検討が不十分であった。

【0010】

そこで、この発明は、興趣に富む遊技機を提供することを目的とする。

【0011】

（手段A）この発明による遊技機は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、

図 1 2 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 6 6、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分、図 1 2 - 1 9 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 1 2 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図 1 2 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 4、ステップ 1 0 0 I W S 7 5 を実行する部分、図 1 2 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 7 0、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分）、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図 1 2 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分）、可変表示が実行されているときに所定示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な所定示唆演出実行手段（例えば、図 1 2 - 4 9 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 1 0 8 I W S 8 1 1 を実行する部分）と、特別条件が成立したことにもとづいて、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、図 1 2 - 5 2 (C 1)、(C 2) に示すように背景画像が変化する、図 1 2 - 5 3 (B) に示すように変動開始時にブラックアウトする、図 1 2 - 5 4 (C) に示すように変動終了時にブラックアウトする等）を実行可能な特別報知演出実行手段と（例えば、図 1 2 - 2 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ 1 0 0 I W S 6 3 8 を実行する部分）、をさらに備え、所定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の期間において、所定示唆演出を実行する割合が共通である（例えば、図 1 2 - 4 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ 1 0 8 I W S 8 0 2 A を実行する部分。図 1 2 - 5 0 参照）。

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

【0 0 1 2】

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

【図面の簡単な説明】

【0 0 1 3】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

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

【図 1 0 - 3】画像表示装置の正面図である。

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

【図 1 0 - 5】各乱数を示す説明図である。

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

【図 1 0 - 7】(A)は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、

各種大当りの内容を示す図である。

【図10-8】変動パターンを例示する図である。

【図10-9】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図10-10】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

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

【図10-12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-13】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-14】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-15】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図10-16】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-17】先読予告としての保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。

【図10-18】特定表示開始演出実行処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図10-19】特定表示開始演出Aの演出態様を示す図である。

【図10-20】特定表示開始演出Bの演出態様を示す図である。

【図10-21】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-22】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-23】前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出態様を示す説明図である。

【図10-24】入賞時フラッシュ演出の実行割合を示す図である。

【図10-25】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-26】(A)は遊技効果ランプが高輝度(C1)で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図であり、(B)は遊技効果ランプが消灯している状態のパチンコ遊技機の正面図である。

【図10-27】遊技効果ランプが低輝度(C2)で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図と、遊技効果ランプが低輝度で点灯している状態における遊技効果ランプの発光態様の遷移を示すパチンコ遊技機の正面図である。

【図10-28】入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図10-29】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-30】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-31】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-32】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-33】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-34】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-35】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-36】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-37】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合

10

20

30

40

50

【図 10-62】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合

50

合の演出態様を示す図である。

【図10-63】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-64】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-65】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-66】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-67】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-68】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-69】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図10-70】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-71】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-72】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-73】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-74】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-75】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-76】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-77】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-78】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-79】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-80】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-81】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-82】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-83】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-84】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-85】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-86】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入

10

20

30

40

50

賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-87】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-88】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-89】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-90】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示、可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図10-91】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-92】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-93】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-94】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-95】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-96】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-97】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-98】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-99】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-100】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-101】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-102】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-103】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-104】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-105】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-106】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-107】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-108】変形例における入賞時フラッシュ用ランプとシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図10-109】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-110】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

10

20

30

40

50

【図10-111】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-112】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-113】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-114】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-115】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-116】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-117】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-118】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-119】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートと、入賞時フラッシュ用ランプの発光態様が変化するためのタイミングの決定割合を示す図である。

【図10-120】変形例における保留表示・アクティブ表示の表示態様と各表示居態様の示唆内容及び入賞時フラッシュ演出実行決定時における選択割合を示す図である。

【図10-121】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図10-122】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図10-123】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図10-124】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-125】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-126】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-127】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-128】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-129】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-130】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図12-1】特徴部108IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。

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

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

【図12-4】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図12-5】時短種別判定テーブルを示す説明図である。

【図12-6】時短種別を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 7】特徴部 1 0 8 I Wにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 2 - 8】特徴部 1 0 8 I Wにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 2 - 9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 1 0】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 1 1】特徴部 1 0 8 I Wにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 2】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 3】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 4】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 5】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 6】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 7】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 8】外部出力信号の例を示す説明図である。

【図 1 2 - 1 9】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 2 0】特徴部 1 0 8 I Wにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図 1 2 - 2 1】特徴部 1 0 8 I Wにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 2 2】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 2 3】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 2 4】客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 2 5】テロップ表示実行抽選テーブルおよびテロップ態様決定抽選テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 2 - 2 6】客待ち中のテロップ表示の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 1 2 - 2 7】先読予告設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 2 8】先読予告演出実行決定テーブル、先読予告演出種別決定テーブルおよび先読予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 2 - 2 9】先読み予告演出の各演出種別の具体例を説明するための説明図である。

【図 1 2 - 3 0】大当り経由の時短状態と救済経由の時短状態とにおける変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートである。

【図 1 2 - 3 1】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 3 2】予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 2 - 3 3】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 3 4】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 3 5】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 3 6】救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 2 - 3 7】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 1 2 - 3 8】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 1 2 - 3 9】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 1 2 - 4 0】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 1 2 - 4 1】時短突入見せかけ演出の演出態様の具体例を説明するための説明図であ

10

20

30

40

50

る。

【図 1 2 - 4 2】ガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 1 2 - 4 3】変形例 1 における特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 4 4】変形例 1 における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 4 5】変形例 1 における次変動延期処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 4 6】変形例 1 における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 2 - 4 7】救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法の変形例 2 ~ 4 を説明するための説明図である。

【図 1 2 - 4 8】実施例 2 における変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 4 9】実施例 2 における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

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

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

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

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

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

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 4】

(基本説明)

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

【0 0 1 5】

(形態)

形態 1 の遊技機は、

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

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F）と、

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターン α ~ 表示パターン γ のいずれかで表示する部分、特定表示開始演出）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図 1 0 - 2 8、図 1 0 - 2 9（A）~図 1 0 - 3 2（H）、図 1 0 - 4 9（A）~図 1 0 - 5 0（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を点灯させる部分）、

10

20

30

40

50

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図10-24に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第1発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、該第1発光手段とは異なる第2発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）と、を含み、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分）、

前記第2発光手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第2期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図10-28に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅する部分）、@ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第1期間においては、第1発光手段だけではなく、第2発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【0016】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記特定表示演出は、前記特定表示の出現演出が実行される出現演出部（例えば、図10-15、図10-30（D）～図10-32（H）、図10-49（B）～図10-50（D）に示すように、演出制御用CPU120が特定表示開始演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分）と、該出現演出後において所定位置にて前記特定表示の表示態様が周期的に変化する周期演出が実行される周期演出部（例えば、図10-15、図10-30（D）～図10-32（H）、図10-49（B）～図10-50（D）に示すように、演出制御用CPU120が特定表示回転表示演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が回転アニメーションとして表示される部分）とで構成され、

前記特定表示の表示が完了するタイミングは、前記周期演出の開始タイミングである（例えば、図10-19及び図10-20に示すように、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、これら保留表示やアクティブ表示の回転アニメーションが開始される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示への遊技者の注目を高めることができる。

【0017】

形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出を前記特定表示演出の開始よりも前に開始可能である（例えば、図10-29（A）～図10-32（H）に示すように、特定表示開始演出Bを実行する場合は、保留表示やアクティブ表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメイン

ランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が発光する部分) ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示演出の開始よりも前に特定発光演出を開始するので、特定発光演出をより際立たせることができる。

【0018】

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

前記特定表示演出は、前記特定表示が出現する出現演出（例えば、特定表示開始演出）を含み、

前記表示手段は、前記特定表示を複数の異なる表示態様（例えば、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションを実行するのみの特定表示開始演出 A と、キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D やアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に作用した後に保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションを実行する特定表示開始演出 B）にて表示可能であって、

前記出現演出の期間は、前記特定表示の表示態様によって異なり（例えば、特定表示開始演出 A は 0. 2 秒であり、特定表示開始演出 B は 1. 2 秒）、

前記特定発光演出は、最も短期間の前記出現演出の終了タイミングよりも前に開始される（例えば、図 1 0 - 2 8 及び図 1 0 - 4 9（A）～図 1 0 - 5 0（D）に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示開始演出 A の終了タイミングよりも前から開始される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示態様がいずれであっても、出現演出が終了する前に特定発光演出を開始できるので、特定発光演出の対象となっている特定表示を確実に遊技者が認識できる。

【0019】

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

前記演出実行手段は、前記第 1 発光手段と前記第 2 発光手段を低輝度状態に一旦制御した後に前記特定発光演出を開始する（例えば、図 1 0 - 2 8、図 1 0 - 2 9（A）、図 1 0 - 2 9（B）、図 1 0 - 4 9（A）、図 1 0 - 4 9（B）に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合、一旦入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を消灯する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。

尚、本発明における「低輝度状態」は、低輝度にて発光している状態だけではなく、発光していない状態も含む。

【0020】

形態 6 の遊技機は、形態 1 ～形態 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記表示手段を低視認状態に一旦制御した後に前記特定発光演出を開始する（例えば、変形例 1 3 5 S G - 1 1 に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置 5 に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置 5 に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。

尚、本発明における「低視認状態」は、表示手段における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、表示手段の明るさの低下以外の手法により表示の視認性が低下した状態も含む。

【0021】

形態 7 の遊技機は、形態 1 ～形態 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示の実行中に有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能であるとともに、該示唆演出を実行しているときと該示唆演出を実行していないときとで前記特定発光演出を実行可能であって（例えば、図10-29（A）～図10-48（n）、図10-49（A）～図10-68（n）に示すように、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分）、

可変表示に対応する可変表示対応音（図10-28に示す可変表示対応音）と、前記示唆演出に対応する示唆演出対応音（図10-29（A）に示す予告演出対応音）と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音（図10-29（B）に示す入賞時フラッシュ演出対応音）と、を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

10

前記音出力手段は、

前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり（例えば、図10-29（B）に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ8L、8Rから可変表示対応音を音量V2にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1（ $V1 > V2$ ）にて出力する部分）、

前記示唆演出対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該示唆演出対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能である（例えば、図10-29（B）に示すように、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ8L、8Rから予告演出対応音を音量V2にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1（ $V1 > V2$ ）にて出力する部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示対応音や示唆演出対応音が出力されていても、特定発光演出対応音を聞き取り易くなり、該特定発光演出対応音の出力によって特定発光演出の実行を遊技者が認識し易くなる。

【0022】

形態8の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、

音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、前記特定表示の表示完了及び前記発光手段の発光のいずれよりも前に特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力する（例えば、図10-28、図10-29（A）～図10-32（H）、図10-49（A）～図10-50（D）に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されるとともに、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応音の出力により、所定条件の成立を遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0023】

形態9の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、

40

音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、

特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力可能であり（例えば、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を出力可能な部分）、

前記発光手段を、前記特定表示の表示完了及び前記特定発光演出対応音の出力よりも前に発光させる（例えば、変形例135SG-12に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、発光手段の発光により、所定条件の成立を遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0024】

形態10の遊技機は、形態1～形態9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定発光演出は、前記第1期間において前記第1発光手段が前記特定発光演出に応じた態様である所定態様で発光し、前記第2期間において前記第1発光手段が前記所定態様よりも強調度合いが低い特定態様で発光する演出である（例えば、図10－28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2（ $C1 > C2$ ）にて点滅させる部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、少なくとも第1発光手段を所定態様で発光させることによって遊技者に特定発光演出の開始を認識させることができるとともに、第1発光手段が第2期間においても所定態様にて継続して発光してしまうことによって他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

尚、本発明における「強調度合いが低い特定態様」は、点滅速度が遅いことによって強調度合いが低い低速点滅態様を含む。

【0025】

形態11の遊技機は、形態10に記載の遊技機であって、

20

前記第2期間は、前記特定発光演出の対象である可変表示が実行される前の期間と、前記特定発光演出の対象である可変表示の実行中の期間とを含む（例えば、図10－28に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示の開始前後に亘って第1発光手段が特定態様にて発光するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。

【0026】

30

形態12の遊技機は、形態10または形態11に記載の遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記所定態様で発光する（例えば、変形例135SG－13に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1且つ周期T1で点滅させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。

【0027】

形態13の遊技機は、形態1～形態12のいずれかに記載の遊技機であって、

40

前記表示手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応画像を第1表示態様にて表示し、前記第2期間において前記特定発光演出対応画像を前記第1表示態様よりも強調度合いが低い第2表示態様にて表示する（例えば、図10－28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sを表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1期間では表示手段にて特定発光演出対応画像を第1表示態様にて表示することによって遊技者に特定発光演出の開始を認識させることができ、第2期間では表示手段にて特定発光演出対応画像を第2表示態様にて表示することで、表示手段が

50

特定発光演出対応画像を第1表示態様で表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【0028】

形態14の遊技機は、形態13に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応画像を第1表示態様にて表示する（例えば、変形例135SG-13に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eを表示させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。

【0029】

形態15の遊技機は、形態1～形態14のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記音出力手段は、前記第1期間において前記特定発光演出対応音を第1出力態様にて出力し、前記第2期間において前記特定発光演出対応音を出力しない若しくは前記第1出力態様よりも強度度合いが低い第2出力態様にて出力する（例えば、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2（V1>V2）にて出力する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応音が第1出力態様にて出力されることによって、特定発光演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、特定発光演出の実行中は、特定発光演出対応音が出力されない若しくは第2出力態様にて出力されることによって、他の演出が特定発光演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0030】

形態16の遊技機は、形態15に記載の遊技機であって、

前記音出力手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応音を前記第1出力態様にて出力する（例えば、変形例135SG-13に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。

【0031】

形態17の遊技機は、形態1～形態16のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第2期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を停止する（例えば、変形例135SG-1とし図10-69に示すように、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力の停止、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの消灯、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの非表示化、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアする等によって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示を実行しないようにし、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後

10

20

30

40

50

期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示）を開始する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光を一旦停止することにより、可変表示が継続しているものと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【0032】

形態18の遊技機は、形態1～形態17のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第2期間に実行される再可変表示演出が実行されるときに仮停止において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例135SG-1として図10-69、図10-70（A）～図10-89（n）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前に実行される可変表示での飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅を継続する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、仮停止であるにもかかわらず、可変表示が終了したと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【0033】

形態19の遊技機は、形態1～形態18のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、

前記第1発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記第2期間として前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、変形例135SG-1として図10-69、図10-70（A）～図10-89（n）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中においても入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1且つ周期T2にて点滅させる部分）、

前記特定発光演出の対象である可変表示において前記再可変表示演出が実行されるときに仮停止においても、前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例135SG-1として図10-69、図10-70（A）～図10-89（n）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅を継続する部分）、

ことを特徴とする形態1～形態18のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、仮停止であるにもかかわらず、可変表示が終了したと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【0034】

形態20の遊技機は、形態1～形態16のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第2期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、図10-29（A）～図10-48（n）に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を継続する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2期間における可変表示の表示結果の表示期間についても発光が

10

20

30

40

50

継続されることにより、有利状態に制御されることへの遊技者の期待感を特定発光演出の対象である可変表示の開始までの確に維持することができ、遊技興趣を向上できる。

【0035】

形態21の遊技機は、形態20に記載の遊技機であって、

前記表示手段において、第1演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示と該第1演出識別情報よりも視認性が低い第2演出識別情報（例えば、小図柄）の可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記結果表示期間においては、停止状態の第2演出識別情報が前記表示手段に表示される（例えば、図10-33（J）等）に示すように、図柄確定期間においては、小図柄が可変表示を停止した状態で表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、結果表示期間において発光が継続していても、停止状態の第2演出識別情報が表示されているので、結果表示期間であることを遊技者に認識させることができる。

【0036】

形態22の遊技機は、形態21に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第2期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、第2演出識別情報の表示に重複しないように表示可能である（例えば、図10-33（J）等）に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの右部にてシルエット画像135SG005Sが表示される一方で、小図柄135SG005Mは画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの左端部に表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応表示が第2演出識別情報の表示に重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【0037】

形態23の遊技機は、形態1～形態22のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示において前記特定演出が実行される場合に、該特定演出が開始されるまで前記特定発光演出に応じた態様で発光し、該特定演出が開始される際に該特定演出に応じた態様での発光を開始する（例えば、変形例135SG-2として図10-90に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2且つ周期T2にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が開始される際には、発光手段が特定発光演出に応じた態様に替えて特定演出に応じた態様で発光するので、特定演出の遊技興趣を向上できる。

【0038】

形態24の遊技機は、形態23に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定演出が開始されるときに該特定演出の開始に対応する特定演出開始画像を表示可能であって（例えば、図10-96（K）～図10-98（O）、図10-104（K）～図10-106（O）に示すように、第1表示領域135SG005Fを白色表示（ホワイトアウト）させる部分）、

前記第1発光手段は、前記表示手段の表示が前記特定演出開始画像に切り替わる際に低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に前記特定演出に応じた態様にて発光する（例えば、図10-90に示すように、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ラン

10

20

30

40

50

プ 1 3 5 S G 0 0 9 F を消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 にて点灯させる部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 発光手段の発光態様が、特定演出開始画像への切り替わりに伴う低輝度状態を挟んで変化するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 3 9 】

形態 2 5 の遊技機は、形態 2 3 または形態 2 4 に記載の遊技機であって、
可動体（例えば、可動体 3 2）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、該特定演出の開始時において前記可動体を動作させる動作演出（例えば、図 1 0 - 9 0 に示す可動体動作演出）と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出（例えば、図 1 0 - 9 0 に示す可動体動作示唆演出）と、を実行可能であり、

前記第 1 発光手段は、前記動作示唆演出の実行に際して低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に、前記特定演出に応じた態様である前記動作演出に応じた態様にて発光する（例えば、図 1 0 - 9 0 に示すように、ホワイトアウトの期間中である可動体動作示唆演出の実行期間中において入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 にて点灯させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 発光手段の発光態様が、示唆演出の実行に伴う低輝度状態を挟んで変化するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 4 0 】

形態 2 6 の遊技機は、形態 1 ～形態 2 5 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第 1 発光手段は、

前記特定発光演出と異なる特別演出が前記演出実行手段によって実行されたときに該特別演出に応じた態様にて発光可能であり（例えば、変形例 1 3 5 S G - 3 として図 1 0 - 1 0 8 （A）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、該ステップアップ演出に応じた態様で入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を点灯可能な部分）、

前記特別演出の実行中に前記特定発光演出が開始されたときは、前記特別演出に応じた態様よりも優先して前記特定発光演出に応じた態様にて発光する（例えば、変形例 1 3 5 S G - 3 として図 1 0 - 1 0 8 （B）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、入賞時フラッシュ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点灯（点滅）を継続する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出の終了タイミング等の不適切なタイミングで特定発光演出に応じた態様の発光が開始されてしまうことを防ぐことができる。

【 0 0 4 1 】

形態 2 7 の遊技機は、形態 1 ～形態 2 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光は、該特定発光演出の対象である可変表示中における第 1 タイミングで終了するときと該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングで終了するときとがあり（例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 として図 1 0 - 1 1 9 （A）及び図 1 0 - 1 1 9 （B）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングとしては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の可動体動作演出を開始するタイミングと、スーパーリーチのリーチ演出を開始するタイミングと、がある部分）、

前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第 1 タイミングで終

了するときと前記第1発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第2タイミングで終了するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例135SG-4として図10-119（C）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様での発光が終了するタイミングに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0042】

形態28の遊技機は、形態27に記載の遊技機であって、

前記特定発光演出に応じた態様での発光が、前記第1タイミングで終了するときと前記第2タイミングで終了するときとで、該終了の際に前記演出実行手段によって実行されている演出が異なる（例えば、変形例135SG-4として図10-119に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがある）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、終了タイミングが、第1タイミングであるのか第2タイミングであるのかを遊技者が認識し易くできる。

【0043】

形態29の遊技機は、形態1～形態28のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示中に第1演出（例えば、変形例135SG-4として図10-119に示す可動体動作演出）と該第1演出とは異なる第2演出（例えば、変形例135SG-4として図10-119に示すスーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、

前記第1発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第1演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第1演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例135SG-4として図10-119（A）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させる部分）、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第2演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第2演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例135SG-4として図10-119（B）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、リーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分）、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第1演出に応じた態様の発光に変化するときと前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第2演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例135SG-4として図10-119（C）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段の発光態様が変化するときに行われている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0044】

形態30の遊技機は、形態1～形態28のいずれかに記載の遊技機であって、

可動体（例えば、可動体 3 2）を備え、

前記演出実行手段は、前記可動体を動作させる動作演出（例えば、可動体動作演出）と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出）と、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）と、を実行可能であり、

前記第 1 発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記動作示唆演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該動作示唆演出に応じた態様に変化可能であり（例えば、変形例 1 3 5 S G-4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる部分）、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記特定演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該特定演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例 1 3 5 S G-4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様からスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分）、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記動作示唆演出に応じた態様に変化するときと前記特定演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例 1 3 5 S G-4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 発光手段の発光態様が変化するときに行われている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0045】

形態 3 1 の遊技機は、形態 1 ～形態 3 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定表示の表示態様として通常態様（例えば、表示パターン α ）、特殊態様（例えば、変形例 1 3 5 S G-5 として図 1 0-1 2 0 に示す表示パターン δ と表示パターン ε ）及び特別態様（例えば、表示パターン β と表示パターン γ ）があり、

前記特別態様は、第 1 特別態様（例えば、表示パターン γ ）と該第 1 特別態様とは異なる第 2 特別態様（例えば、表示パターン β ）とを含み、

前記特定表示が前記第 1 特別態様にて表示されるときは、前記特定表示が前記第 2 特別態様にて表示されるときよりも有利状態に制御される割合が高く（例えば、図 1 0-1 7 に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターン γ にて表示されるときは、表示パターン β にて表示されるときよりも高い割合で大当たり遊技状態に制御される部分）、

前記特殊態様の特定表示は前記第 1 特別態様と前記第 2 特別態様とのいずれにも変化可能であって（例えば、変形例 1 3 5 S G-5 として図 1 0-1 2 0 に示すように、表示パターン δ や表示パターン ε にて表示されている保留表示やアクティブ表示が表示パターン β や表示パターン γ の保留表示やアクティブ表示に変化可能な部分）、

前記特定表示が前記特殊態様にて表示されるときの方が前記特別態様にて表示されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例 1 3 5 S G-5 として図 1 0-1 2 0 に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターン δ や表示パターン ε で表示される場合の方が、保留表示やアクティブ表示が表示パターン β や表示パターン γ で表示される場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示が特殊態様にて表示されるときに特定発光演出が高い割合で実行されることにより、該特殊態様が第 1 特別態様と第 2 特別態様のどちらに変化する

かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0046】

形態32の遊技機は、形態31に記載の遊技機であって、

前記特殊態様は、特定色（例えば、変形例135SG-5として図10-120に示すように、白色の点滅）の態様であり、

前記特別態様は、前記特定色と異なる特別色（例えば、図10-17に示すように、青色や赤色）の態様であり、

前記通常態様は、前記特定色および前記特別色以外の色（例えば、白色）の態様であり、

前記特定色の特定表示は、前記特定発光演出が実行されていないときよりも前記特定発光演出が実行されているときの方が前記特別色に変化する割合が高い（例えば、変形例135SG-5に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化する割合が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の態様の違いを色の違いによって容易に把握できるとともに、特定色の特定表示が表示されたときに、特定発光演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0047】

形態33の遊技機は、形態31または形態32に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特殊態様にて表示されている特定表示が前記特別態様に変化することを示唆する変化示唆演出を第1態様と該第1態様とは異なる第2態様にて実行可能であり（例えば、変形例135SG-5に示す第1作用演出と第2作用演出とを実行可能な部分）、

前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第2態様にて実行されたときには前記第1態様にて実行されたときよりも高い割合にて前記特別態様に変化し（例えば、変形例135SG-5に示すように、第2作用演出は、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することで第1作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な演出である部分）、

前記変化示唆演出が前記第2態様にて実行されるときの方が前記第1態様にて実行されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例135SG-5に示すように、第2作用演出が実行されるときは、第1作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変化示唆演出が第1態様と第2態様のいずれの態様にて実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特定発光演出の実行によって、変化示唆演出が第2態様にて実行されることへの期待感を高めることができる。

【0048】

形態34の遊技機は、形態33に記載の遊技機であって、

前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第2態様にて実行されて前記特別態様に変化する割合が低い第1特殊態様（例えば、変形例135SG-5として図10-120に示す表示パターンδ）と、前記変化示唆演出が前記第2態様にて実行されて前記特別態様に変化する割合が前記第1特殊態様よりも高い第2特殊態様（例えば、変形例135SG-5として図10-120に示す表示パターンε）とを含み、

前記特定表示が前記第2特殊態様にて表示されているときの方が前記第1特殊態様にて表示されているときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、特定表示が表示パターンεにて表示されている場合は、特定表示が表示パターンδにて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示が第1特殊態様と第2特殊態様のいずれで表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特別態様に変化する割合が高い第2特殊態様のときに高い割合で特定発光演出が実行されるので、特定発光演出の実行によって、第2特殊態様にて特定表示が表示されることへの期待感を高めることができる。

【0049】

形態35の遊技機は、形態1～形態34のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、該特定発光演出の対象の可変表示に対応する特定表示に重なるように表示可能である（例えば、変形例135SG-7に示すように、入賞時フラッシュ演出として画像表示装置5に表示されるシルエット画像135SG005Sを、アクティブ表示エリア135SG005A内のアクティブ表示に重複するように表示可能な部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に対応する特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって特定表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0050】

形態36の遊技機は、形態35に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、種類が異なる複数の前記特定発光演出対応表示を表示可能であって（例えば、変形例135SG-7に示すように、入賞時フラッシュ演出として、画像表示装置5において大きさの異なるシルエット画像135SG005Sを表示可能な部分）、

20

前記特定表示への重複態様が、前記特定発光演出対応表示の種類に応じて異なる（例えば、変形例135SG-7として図10-129（L）や図10-130（N）等に示すように、表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じてシルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとの重複態様が異なる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の特定発光演出対応表示が表示されるとともに、表示される特定発光演出対応表示によって特定表示への重複態様が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0051】

30

形態37の遊技機は、形態35または形態36に記載の遊技機であって、

前記特定表示は、未だ実行されていない可変表示に対応する第1特定表示（例えば、保留表示）と、実行中の可変表示に対応する第2可変表示（例えば、アクティブ表示）と、を含み、

前記表示手段は、前記特定発光演出対応表示を、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前においては該特定発光演出に対応する前記第1特定表示に重複するように表示可能であるとともに、前記特定発光演出の対象である可変表示中においては該特定発光演出に対応する前記第2特定表示に重複するように表示可能である（例えば、変形例135SG-7に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示する部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に対応する第1特定表示並びに第2特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって第1特定表示だけではなく第2特定表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

【0052】

50

形態 38 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 37 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、

前記表示手段は、前記再可変表示演出に関する再可変関連表示を表示可能であるとともに、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、前記再可変関連表示に重複して表示可能である（例えば、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止する特殊図柄（図 10 - 40 等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 135SG005S が重複して表示可能な部分）、
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定発光演出対応表示によって再可変関連表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0053】

形態 39 の遊技機は、形態 35 ～ 形態 38 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記特定発光演出対応表示を表示可能である（例えば、図 10 - 28、図 10 - 42（a）～図 10 - 47（1）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置 5 においてシルエット画像 135SG005S が表示される部分）、
ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の対象である可変表示の興趣も向上できる。

【0054】

形態 40 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 39 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定発光演出に対応した可変表示中においても継続して前記第 1 発光手段を該特定発光演出に応じた態様にて発光させ、該特定発光演出に対応した可変表示が終了する前の所定終了タイミングにおいて該発光を終了させる演出制御が可能であり（例えば、図 10 - 28 に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F を輝度 C2 且つ周期 T2 にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F を消灯する部分）、

30

所定事象が発生したことにより前記所定終了タイミングにおいて前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様の発光が終了されなかった場合、前記所定終了タイミングよりも後の特定終了タイミングにおいて該第 1 発光手段の発光を終了させる特別終了制御を行う（例えば、図 10 - 22 に示すように、静電気の発生等によって演出制御用 CPU 120 が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光が正常に終了しなかった場合の違和感を低減できる。

【0055】

形態 41 の遊技機は、形態 40 に記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103）を備え、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに可変表示の終了を通知する可変表示終了情報を前記演出実行手段に対して送信可能であり（例えば、図 10 - 4（A）に示すように、CPU 103 が飾り図柄の可変表示の停止を指定する図柄確定コマンドを送信可能な部分）、

前記演出実行手段は、前記特定終了タイミングとして、前記可変表示終了情報を受信し

50

たことに基づいて前記特定終了制御を行う（例えば、図10-22に示すように、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【0056】

形態42の遊技機は、形態39～形態41のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定終了タイミングは第1所定終了タイミングと第2所定終了タイミングとを含み（例えば、変形例135SG-4に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングとリーチ演出の開始タイミングとで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を終了可能な部分）、

前記特定終了タイミングは前記所定終了タイミング及び前記第2所定終了タイミングよりも後のタイミングである（例えば、変形例135SG-4に示すように、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を停止できなかった場合は、可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミングにおいて改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定終了タイミングで終了できなかった場合でも、特定終了タイミングにおいて特定発光演出に応じた態様の発光を終了させることができる。

【0057】

形態43の遊技機は、形態1～形態42のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、

前記特定演出を実行している場合に前記所定条件が成立したときは、前記特定発光演出を実行しない（例えば、図10-21に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0058】

形態44の遊技機は、形態1～形態43のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示の残り期間が所定期間と同一または該所定期間よりも短いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行せず、可変表示の残り期間が前記所定期間よりも長いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行可能である（例えば、変形例135SG-8に示すように、可変表示の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の残り期間が短いときに特定発光演出が実行されることによって、特定発光演出の対象の特定表示が解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

【0059】

形態45の遊技機は、形態1～形態44のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出を、有利状態に制御されない可変表示においても実行可能であり（例えば、図10-9に示すように、可変表示結果がはずれである可変表示においてもスーパーリーチのリーチ演出を実行可能な部分）、

有利状態に制御されない可変表示における前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立したときは、該可変表示の次の可変表示の開始に応じて前記特定発光演出を実行可能である（例えば、変形例135SG-8に示すように、可変表示の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出と特定発光演出が重複して実行されることによる特定演出と特定発光演出の興味が低下してしまうことを防止できる。

【0060】

形態46の遊技機は、形態1～形態45のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技媒体が通過することで前記所定条件が成立する特定領域（例えば、第1始動入賞口を形成する入賞球装置6A）と、

前記特定領域の周囲に設けられ、異なる発光態様にて発光可能な特定発光手段（例えば、始動口ランプ135SG009S）と、

を備え、

20

前記表示手段は、前記特定表示を有利状態に制御される割合が異なる複数の表示態様のいずれかの表示態様にて表示可能であり（例えば、図10-17に示すように、保留表示やアクティブ表示を大当たり期待度の異なる表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示可能な部分）、

前記特定発光手段は、前記特定発光演出が実行されるか否かにかかわらず、前記特定表示の表示態様に対応した発光態様にて発光可能である（例えば、図10-28に示すように、始動口ランプ135SG009Sは、表示パターンβや表示パターンγでの表示が決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅や遊技効果ランプ9等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光する部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示態様を、特定領域の周囲に設けられた特定発光手段の発光態様によっても認識できるので、遊技興趣を向上できる。

【0061】

形態47の遊技機は、形態46に記載の遊技機であって、

前記特定発光手段が発光可能な発光態様の数の方が、前記第1発光手段が前記特定発光演出において発光可能な発光態様の数よりも多い（例えば、変形例135SG-9に示すように、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様数よりも多く設ける部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光手段の発光バリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

【0062】

形態48の遊技機は、形態46または形態47に記載の遊技機であって、

前記第1発光手段の発光領域は、前記特定発光手段の発光領域よりも大きく（例えば、変形例135SG-10に示すように、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sが発光する発光領域よりも大きく設ける部分）、

50

1の前記所定条件の成立にもとづいて前記特定発光手段が前記特定表示の表示態様に
応じた発光を行う期間は、該所定条件の成立にもとづいて前記第1発光手段が前記特定発
光演出に応じた発光を行う期間よりも長い（始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保
留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ1
35SG009Fは、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変
表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ135SG009
Sは、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッ
シュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段による特定発光演出に応じた発光が過度に長く実行さ
れることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、特定発光手段の発光態様により有利状態と
なることへの遊技者の期待感を長く維持できる。

【0063】

形態49の遊技機は、形態46～形態48のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段と前記特定発光手段は、いずれも点滅発光が可能であり（例えば、図
10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点滅可能な部
分と、変形例135SG-10に示すように、始動口ランプ135SG009Sが点滅可
能な部分）、

前記第1発光手段の点滅周期は、前記特定発光手段の点滅周期と異なる（例えば、変形
例135SG-10に示すように、始動口ランプ135SG009Sの点滅周期を入賞時
フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期と異な
らせる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、点滅周期が異なるので、第1発光手段と特定発光手段の双方に遊技
者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0064】

（パチンコ遊技機1の構成等）

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示

10

20

30

40

50

装置 5 は、例えば L C D（液晶表示装置）や有機 E L（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【0068】

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

10

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

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

20

【0072】

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

【0073】

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

30

【0074】

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

40

【0075】

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

【0076】

50

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

【0077】

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

10

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

20

【0081】

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

【0082】

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

30

【0083】

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

【0084】

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

40

【0085】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 では画像表示装置 5 の上方位置) には、演出に応じて動作する可動体 32 が設けられている。また、可動体 32 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、LED を含んで構成されている。

【0086】

50

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

【0087】

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

【0088】

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

10

【0089】

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

【0090】

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

20

【0091】

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

30

【0092】

主基板 11 の背面中央には、表示モニタ 29 が配置され、表示モニタ 29 の側方には表示切替スイッチ 31 が配置されている。表示モニタ 29 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 29 および表示切替スイッチ 31 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。

【0093】

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

40

【0094】

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

50

視可能である。

【0095】

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

【0096】

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合(遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合)には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数(例えば4)まで保留される。

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間(例えば29秒間や1.8秒間)の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数(例えば9個)に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド(ラウンド遊技)とい

10

20

30

40

50

う。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0104】

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

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

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

10

20

30

40

50

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

【0113】

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

【0114】

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

（演出の進行など）

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図

10

20

30

40

50

柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0121】

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

10

【0122】

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

20

【0123】

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

【0124】

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

30

【0125】

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

40

【0126】

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

【0127】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図3に示すような主基板11、演出制御基板12、音声

50

制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 17 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0128】

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における AC 100V といった交流電源からの電力を、電源基板 17 により主基板 11 や演出制御基板 12 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 17 は、例えば交流 (AC) を直流 (DC) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 12V や直流 5V など) に変換するための電源回路などを備えている。

10

【0129】

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

【0130】

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

20

【0131】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理 (主基板 11 の機能を実現する処理) を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ (後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ) が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

30

【0132】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値 (遊技用乱数) を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの (ソフトウェアで更新されるもの) であってもよい。

【0133】

I/O 105 は、例えば各種信号 (後述の検出信号) が入力される入力ポートと、各種信号 (第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 25C など) を制御 (駆動) する信号、ソレノイド駆動信号) を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

40

【0134】

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

【0135】

スイッチ回路 110 には、電源基板 17 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号

50

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

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

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

【0141】

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

【0142】

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

【0143】

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

【0144】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5

10

20

30

40

50

に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0 1 4 5】

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

【0 1 4 6】

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

【0 1 4 7】

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

【0 1 4 8】

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

【0 1 4 9】

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

【0 1 5 0】

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

【0 1 5 1】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0 1 5 2】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【0 1 5 3】

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

【0 1 5 4】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基

10

20

30

40

50

板 17 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 102 に保存可能であればよい。ステップ S3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0155】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S3 ; Yes）、復旧処理（ステップ S4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S5）を実行する。ステップ S4 の復旧処理により、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

10

【0156】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S3 ; No）、初期化処理（ステップ S6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S7）を実行する。ステップ S6 の初期化処理は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0157】

ステップ S5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

20

【0158】

ステップ S5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 29 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

30

【0159】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

40

【0160】

ステップ S7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【0161】

ステップ S7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては

50

、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【0 1 6 2】

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

10

【0 1 6 3】

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

【0 1 6 4】

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

20

【0 1 6 5】

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

30

【0 1 6 6】

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

40

【0 1 6 7】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソ

50

フトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0168】

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

10

【0169】

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

20

【0170】

図6は、特別図柄プロセス処理として、図5に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0171】

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

30

【0172】

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

40

【0173】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの

50

値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【0174】

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

10

【0175】

ステップ S 111 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0176】

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

20

【0177】

ステップ S 112 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

30

【0178】

ステップ S 113 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【0179】

ステップ S 114 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 82 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフ

50

ラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【0180】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【0181】

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

【0182】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【0183】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

【0184】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0185】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

【0186】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当たりの当選確率

10

20

30

40

50

が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0187】

図7は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図7(A)は、変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図7(B)は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0188】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【0189】

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

【0190】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち1020から1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1237までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【0191】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち1020から1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1346までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1346から各

設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

【0192】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0193】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【0194】

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

20

【0195】

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

30

【0196】

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

40

50

具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を変化状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0197】

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

【0198】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図8のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0199】

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

【0200】

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

【0201】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板1

1の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0202】

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

【0203】

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

【0204】

図9は、演出制御プロセス処理として、図8のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

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

10

【0209】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【0210】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

30

【0211】

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

40

【0212】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0213】

50

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

【 0 2 1 4 】

（基本説明の変形例）

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

10

【 0 2 1 5 】

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

【 0 2 1 6 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄（例えば、「一」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

20

【 0 2 1 7 】

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

【 0 2 1 8 】

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

30

【 0 2 1 9 】

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

40

【 0 2 2 0 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「 0 %」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「 0 %」の割合で、他方が「 1 0 0 %」の割合または「 1 0 0 %」未満の割合であることも含む。

【 0 2 2 1 】

（特徴部 1 3 5 S G に関する説明）

50

次に、本発明の実施の形態における特徴部 135SG（以下、本特徴部 135SG と略記する）について説明する。図 10-1 は、本特徴部 135SG におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。図 10-1 に示すように、本特徴部 135SG のパチンコ遊技機 1 においては、画像表示装置 5 の右側方にキャラクタ A を模した入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F が設けられており、入賞球装置 6A の近傍には、該入賞球装置 6A（第 1 始動口）を発光させるための始動口ランプ 135SG009S が設けられている。

【0222】

更に、スティックコントローラ 31A 内には該スティックコントローラ 31A を発光させるためのスティックランプ 135SG009X が設けられており、プッシュボタン 31B 内には該プッシュボタン 31B を発光させるためのボタンランプ 135SG009Y が設けられている。これらスティックランプ 135SG009X とボタンランプ 135SG009Y は、前述したメインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d とともに本特徴部 135SG における遊技効果ランプ 9 を構成する。

【0223】

図 10-2 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F、始動口ランプ 135SG009S、スティックランプ 135SG009X、ボタンランプ 135SG009Y はランプ制御基板 14 に接続されており、該ランプ制御基板 14 を介した演出制御用 CPU 120 からの制御によって点灯（点滅）可能となっている。

【0224】

図 10-3 は、本特徴部 135SG における画像表示装置 5 を示す説明図である。本特徴部 135SG における画像表示装置 5 の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出等の演出を表示するための第 1 表示領域 135SG005F を構成している。また、画像表示装置 5 の下端部は、第 1 特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第 1 保留記憶表示エリア 135SG005D と、第 2 特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第 2 保留記憶表示エリア 135SG005U と、遊技状態や実行中の演出等を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア 135SG005T と、を含む第 2 表示領域 135SG005Sa を構成している。

【0225】

そして、画像表示装置 5 の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第 4 図柄 135SG005J と第 1 特図保留記憶数の表示及び第 2 特図保留記憶数の表示を含む第 3 表示領域 135SG005Sb を構成している。

【0226】

このうち第 1 表示領域 135SG005F の中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R が配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能となっている。また、第 1 表示領域 135SG005F の左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄 135SG005M が表示されている。該小図柄は、「左」の各飾り図柄表示エリア 5L に表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア 5C に表示されている飾り図柄、「右」の各飾り図柄表示エリア 5R に表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、該小図柄 135SG005M は、可変表示中は非表示化させることが無く、常時画像表示装置 5 の第 1 表示領域 135SG005F 内に表示されている図柄でもある。

【0227】

尚、本特徴部 135SG では、図 10-3 に示すように、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 135SG005F の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄 135SG005M は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 135SG005F の左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄 135SG005M の視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【0228】

更に、本特徴部 135SG における第 1 表示領域 135SG005F の中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ

表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A が設けられている。

【0 2 2 9】

以降、本特徴部 1 3 5 S G では、保留表示とアクティブ表示とを総称して特定表示と呼称する場合がある。

【0 2 3 0】

図 1 0 - 4 (A) は、本特徴部 1 3 5 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 0 - 4 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【0 2 3 1】

図 1 0 - 4 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄 (演出図柄ともいう) などの変動パターン (変動時間 (可変表示時間)) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

【0 2 3 2】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 1 0 - 4 (B) に示すように、可変表示結果 (変動表示結果ともいう) が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当たり種別決定結果) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【0 2 3 3】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 0 - 4 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第 6 可変表示結果指定コマンドである。

【0 2 3 4】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の変動停止 (確定) を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 にお

る現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

【0235】

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

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

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

【0239】

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

【0240】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」

10

【0241】

尚、図10-4（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

20

【0242】

図10-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図10-5に示すように、本特徴部135SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0243】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図10-10に示す遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

30

【0244】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために

40

【0245】

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

【0246】

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

【0247】

50

図10-6(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部135SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0248】

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

10

【0249】

本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0250】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部135SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部135SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

20

30

【0251】

また、図10-6(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0252】

本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

40

【0253】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第

50

2 特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0254】

図10-7(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部135SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示(変動表示)が行われた特別図柄が第1特図(第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値(判定値)が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0255】

ここで、本特徴部135SGにおける大当り種別について、図10-7(B)を用いて説明すると、本特徴部135SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0256】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。そして、「確変大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回(いわゆる2ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「確変大当りC」「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回(いわゆる2ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド(10R)確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド(5R)確変大当りと呼称し、「確変大当りC」を2ラウンド(2R)確変大当りと呼称する場合がある。

【0257】

また、特に図示はしないが、本特徴部135SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が0.1秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0258】

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

【0259】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部135SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0260】

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

【0261】

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

【0262】

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

【0263】

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

【0264】

図10-8は、本特徴部135SGにおける変動パターンを示している。本特徴部135SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パタ

ーン」ともいう)と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(「リーチはずれ変動パターン」ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【0265】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部135SGでは、ノーマルリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が実行されないノーマルリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が1回実行されるノーマルリーチ変動パターンとで、共通のノーマルリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。更に、スーパーリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が2回実行されるスーパーリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が3回実行されるスーパーリーチ変動パターンとで、共通のスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。つまり、本特徴部135SGでは、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出として、各1種類のリーチ演出のみが設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出としては、複数のリーチ演出を設けてもよい。

【0266】

尚、本特徴部135SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りC」である場合に対応する特殊当りの変動パターン(PC1-1)も含まれている。

【0267】

図10-8に示すように、本特徴部135SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0268】

また、本特徴部135SGにおけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を実行しない変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を1回実行する変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を1回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【0269】

更に、本特徴部135SGにおけるスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に擬似連演出を2回実行する変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を3回実行する変動パターンとがある。尚、スーパーリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を2回実行する変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を3回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【0270】

尚、本特徴部135SGでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【0271】

つまり、本特徴部135SGにおけるノーマルリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当り期待度が高くなっている。

【0272】

また、本特徴部 135SG においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 MR3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0273】

図 10-9 は、本特徴部 135SG における変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部 135SG では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0274】

具体的には、図 10-9 に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを PB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出 1 回大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ擬似連演出 2 回大当りの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ擬似連演出 3 回大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを PB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出 1 回大当りの変動パターン）、PB1-3（ノーマルリーチ擬似連演出 2 回大当りの変動パターン）、PB1-4（ノーマルリーチ擬似連演出 3 回大当りの変動パターン）とから決定する。

【0275】

尚、図 10-9 に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル A と大当り用変動パターン判定テーブル B とでは、PB1-1～PB1-4 に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル A では、PB1-1 を 30% の割合で決定し、PB1-2 を 45% の割合で決定し、PB1-3 を 20% の割合で決定し、PB1-4 を 5% の割合で決定する。一方で、大当り用変動パターン判定テーブル B では、PB1-1 を 5% の割合で決定し、PB1-2 を 20% の割合で決定し、PB1-3 を 30% の割合で決定し、PB1-4 を 45% の割合で決定する。つまり、本特徴部 135SG では、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部 135SG では、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0276】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを PC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。

【0277】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 2 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを PA1-1（非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（ノーマルリーチ擬似連演出 1 回はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ擬似連演出 2 回はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ擬似連

演出 3 回はずれの変動パターン) から決定する。

【0278】

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

【0279】

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

【0280】

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

【0281】

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

【0282】

つまり、本特徴部 135SG において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が 3 個や 4 個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0283】

本特徴部 135SG における RAM102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 10-10 に示すような遊技制御用データ保持エリア 135SG150 が設けられている。図 10-10 に示す遊技制御用データ保持エリア 135SG150 は、第 1 特図保留記憶部 135SG151A と、第 2 特図保留記憶部 135SG151B と、普図保留記憶部 135SG151C と、遊技制御フラグ設定部 135SG152 と、遊技制御タイマ設定部 135SG153 と、遊技制御カウンタ設定部 135SG154 と、遊技制御バッファ設定部 135SG155 とを備えている。

【0284】

第1特図保留記憶部135SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部135SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部135SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0285】

第2特図保留記憶部135SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部135SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部135SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【0286】

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

30

【0287】

普図保留記憶部135SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部135SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【0288】

遊技制御フラグ設定部135SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部135SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0289】

遊技制御タイマ設定部135SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部135SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

50

【0290】

遊技制御カウンタ設定部135SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部135SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部135SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0291】

遊技制御カウンタ設定部135SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0292】

遊技制御バッファ設定部135SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部135SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0293】

演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア135SG190が設けられている。図10-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア135SG190は、演出制御フラグ設定部135SG191と、演出制御タイマ設定部135SG192と、演出制御カウンタ設定部135SG193と、演出制御バッファ設定部135SG194とを備えている。

【0294】

演出制御フラグ設定部135SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部135SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0295】

演出制御タイマ設定部135SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部135SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0296】

演出制御カウンタ設定部135SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部135SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0297】

演出制御バッファ設定部135SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部135SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0298】

本特徴部 1 3 5 S G では、図 1 0 - 1 1 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 3 5 S G 1 9 4 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）が設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

10

【0299】

20

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）が、図 1 0 - 1 1 (C) のアクティブ表示バッファ 1 3 5 S G 1 9 4 B にコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A から削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、1 つずつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

【0300】

アクティブ表示バッファ 1 3 5 S G 1 9 4 B には、上記したように、保留記憶（バッファ番号「1-1」または「2-1」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）がコピーされるので、図 1 0 - 1 1 (C) に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A と同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、が設けられている。

30

【0301】

本特徴部 1 3 5 S G では、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A を経由することなくアクティブ表示バッファ 1 3 5 S G 1 9 4 B に格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用 C P U 1 2 0 が後述する先読予告設定処理（S 1 6 1）を実行することでセットされる。

40

【0302】

そして、アクティブ表示バッファ 1 3 5 S G 1 9 4 B の記憶内容は、可変表示を終了するときに行われる特図当り待ち処理においてクリア（削除）されるようになっている。

【0303】

尚、保留表示フラグは、保留表示や実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様を示すフラグである。詳細は後述するが、本特徴部 1 3 5 S G では、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様（保留表示フラグの値）によって大当り遊技状態に制御され

50

る割合を示唆可能となっている。

【0304】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部135SGの始動入賞判定処理について、図10-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ135SGS101a）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ135SGS101a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ135SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ135SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ135SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部135SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ135SGS103）。

10

【0305】

ステップ135SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ135SGS101；N）、ステップ135SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ135SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ135SGS101b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ135SGS101b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ135SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ135SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ135SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部135SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ135SGS106）。

20

30

【0306】

ステップ135SGS103、ステップ135SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ135SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ135SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

40

【0307】

ステップ135SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部135SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ135SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に

50

応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ135SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部135SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部135SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0308】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ135SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0309】

ステップ135SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ135SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0310】

ステップ135SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ135SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ135SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0311】

ステップ135SGS113の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ135SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ135SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ135SGS115）、ステップ135SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ135SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ135SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0312】

図10-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図10-12のステップ135SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部135SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（

10

20

30

40

50

図6のステップS110)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理(図6のステップS111)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。

【0313】

他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ135SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0314】

図10-13(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部135SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップ135SGS121)。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0315】

ステップ135SGS121の処理に続いて、図10-6に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする(ステップ135SGS122)。その後、図10-12のステップ135SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ135SGS123)。大当り判定範囲には、ステップ135SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0316】

ステップ135SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には(ステップ135SGS123;N)、図10-6に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする(ステップ135SGS124)。その後、図10-12のステップ135SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ135SGS125)。

【0317】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には(ステップ135SGS125;Y)、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ135SGS126)、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(ステップ135SGS127)して、ステップ135SG

S 1 3 8に進む。

【0318】

乱数値MR 1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ135SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ135SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ135SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ135SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ135SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

10

【0319】

尚、本特徴部135SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図10-9に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうち0～599までの600個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうち0～699までの700個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうち0～799までの800個の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうち901～997までの97個の判定値が割り当てられている。

20

【0320】

このため、ステップ135SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

30

【0321】

また、ステップ135SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ135SGS123；Y）、図10-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR 2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ135SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

40

【0322】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ135SGS133）、その後、判定した大当たり

50

種別が、非確変大当りであるか否かを判定する（ステップ135SGS134）。判定した大当り種別が非確変大当りである場合（ステップ135SGS134；Y）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ135SGS135）、ステップ135SGS138に進む。

【0323】

また、判定した大当り種別が確変大当りである場合（ステップ135SGS134；N）は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして（ステップ135SGS136）、ステップ135SGS138に進む。

【0324】

ステップ135SGS127、ステップ135SGS130、ステップ135SGS131、ステップ135SGS135、ステップ135SGS136の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ135SGS138）。本特徴部135SGでは、図10-13（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0325】

その後、ステップ135SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ135SGS139）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0326】

図10-14は、コマンド解析処理として、図8のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10-14に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ135SGS221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ135SGS221；N）、コマンド解析処理を終了する。

【0327】

ステップ135SGS221にて受信コマンドがある場合には（ステップ135SGS221；Y）、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ135SGS222）。

【0328】

ステップ135SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ135SGS222；N）、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ135SGS224）。

【0329】

ステップ135SGS224にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ135SGS224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ135SGS226）。ステップ135SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ135SGS226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ135SGS227）。ステップ135SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ135SGS227；N）、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ135SGS228）。

【0330】

ステップ135SGS228にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ135SGS228；N）、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ135SGS230）。

【0331】

ステップ135SGS222において受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ135SGS222；Y）や、ステップ135SGS224において受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ135SGS224；Y）、ステップ135SGS226において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ135SGS226；Y）、ステップ135SGS227において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ135SGS227；Y）、ステップ135SGS228において受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドである場合（135SGS228；Y）、ステップ135SGS230において受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ135SGS230；Y）は、受信コマンドを、図10-11に示す始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aまた、アクティブ表示バッファ135SG194Bにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ135SGS233）、ステップ135SGS221の処理に戻る。

【0332】

ステップ135SGS233では、具体的には、保留記憶が存在せず、且つ可変表示の実行中でない場合は、受信コマンドをアクティブ表示バッファ135SG194Bに格納し、保留記憶が存在する場合や可変表示の実行中は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aにおける空き領域の先頭に格納すればよい。

【0333】

尚、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0334】

ステップ135SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ135SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行い（ステップ135SGS234）、ステップ135SGS221の処理に戻る。

【0335】

尚、本特徴部135SGのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aの空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

【0336】

次に、本特徴部135SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図10-15に示すように演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理（ステップS161）を実行した後、アクティブ表示エリア135SG005A、第1保留記憶表示エリア135SG005Dや第2保留記憶表示エリア135SG005Uにおける保留表示の表示開始アニメーション、アクティブ表示エリア135SG005Aにおけるアクティブ表示の表示開始アニメーションとして特定表示開始演出を実行するための特定表示開始演出実行処理（ステップ135SGS162）を実行する。また、特定

表示開始演出実行処理の後、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出実行処理（ステップ135SGS163）、前述した特定表示開始演出が終了した後の保留表示やアクティブ表示の表示態様フラグの値に応じた回転アニメーションとしての特定表示回転表示演出（図10-19（B-1）～図10-19（B-4）参照）を実行するための特定表示回転表示演出実行処理（ステップ135SGS164）、本特徴部135SGにおける先読予告として保留表示予告演出の実行が決定された場合に、該保留表示予告演出の対象である保留記憶に基づく可変表示が終了するまで、該保留記憶に基づく保留表示・アクティブ表示の表示態様に応じた色で始動口ランプ135SG009Sを発光させる始動口ランプ発光演出を実行するための始動口ランプ発光演出実行処理（ステップ135SG165）を実行し、ステップS170～ステップS177のいずれかの処理を実行する。

10

【0337】

尚、本特徴部135SGにおける特定表示回転表示演出実行処理は、可変表示の開始に基づいて各保留表示を次の表示位置にシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理や、保留表示をアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aにシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理も含んでいる。

【0338】

図10-16は、先読予告設定処理として、図10-15のステップ161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aまたはアクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし（ステップ135SGS240）、表示態様フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ135SGS241）。表示態様フラグがセットされていないエントリが無い場合（ステップ135SGS241；N）は先読予告設定処理を終了し、表示態様フラグがセットされていないエントリが有る場合（ステップ135SGS241；Y）は、既に表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、既に先読予告演出としての保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ135SGS242）。

20

【0339】

表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが無い場合（ステップ135SGS242；N）は、更に、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示しているか否かを判定する（ステップ135SGS243）。該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示していない場合（ステップ135SGS243；N）は、該エントリの図柄指定コマンドから可変表示結果を特定する（ステップ135SGS244a）とともに、該エントリの変動カテゴリコマンドから変動カテゴリを特定する（ステップ135SGS244b）。そして、演出制御用CPU120は、特定した可変表示結果及び変動カテゴリに基づいて、保留表示予告演出の実行の有無及び表示パターンを決定する（ステップ135SGS245）。

30

【0340】

具体的には、図10-17に示すように、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、5%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、0%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

40

【0341】

また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合は、80%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、20%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定

50

し、0%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【0342】

また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、65%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、25%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、10%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【0343】

また、可変表示結果が大当たりである場合は、15%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、30%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、55%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【0344】

つまり、本特徴部135SGでは、保留表示やアクティブ表示が赤色で表示された場合が最も対象の可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高く、保留表示やアクティブ表示が白色で表示された場合が最も対象の可変表示結果がはずれとなる割合が高くなるように設定されている（保留表示やアクティブ表示の表示色に応じた大当たり期待度：赤色>青色>白色）。

【0345】

図10-16に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ135SGS245において保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ135SGS246）。ステップ135SGS245において保留表示予告演出の実行を決定した場合（ステップ135SGS246；Y）は、該エントリの表示態様フラグに、決定した表示パターンに応じた値（「1」または「2」）をセットし（ステップ135SGS247）、先読予告設定処理を終了する。

【0346】

尚、既に表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有る場合（ステップ135SGS242；Y）、該エントリの図柄指定コマンドが小当たりを示している場合（ステップ135SGS243；Y）、保留表示予告演出の非実行を決定した場合（ステップ135SGS246；N）については、該エントリの表示態様フラグに掘るウ表示予告演出の非実行に対応する「0」をセットし（ステップ135SGS248）、先読予告設定処理を終了する。

【0347】

尚、本特徴部135SGでは、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、纏めて保留表示予告演出として実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、それぞれ異なる演出として個別に実行可能としてもよい。

【0348】

図10-18は、特定表示開始演出実行処理として、図10-15のステップ135SGS162にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特定表示開始演出実行処理において、演出制御用CPU120は、先ず、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bのどちらかが実行中であるか否かを判定する（ステップ135SGS251）。尚、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bのどちらかが実行中であるか否かは、後述する特定表示開始演出A用プロセスタイマまたは特定表示開始演出B用プロセスタイマの動作中が否かにより判定すればよい。

【0349】

特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bが実行中でない場合（ステップ135SGS251；N）は、始動入賞指定コマンドの受信が有るか否か（始動入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を判定する（ステップ135SGS252）。始動入賞指定コマンドの受信が無い場合の場合（ステップ135SGS252；N）、特定表示開始演出実行処理を終了する。また、始動入賞指定コマンドの受信が有るの場合（ステップ135SGS252；Y）、は、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bを参照することにより新たに発生した保留記憶のエントリを特定し（263SGS273）、第1特図保留記憶であるか否かを判定する（ステップ135SGS253a）。尚、第1特図保留記憶であるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドにより判定すればよい。

10

【0350】

該エントリ（特定したエントリ）が第1特図保留記憶ではない場合（ステップ135SGS253a；N）は、ステップ135SGS255に進み、該エントリが第1特図保留記憶の場合（ステップ135SGS253a；Y）は、特定したエントリの表示態様フラグが0か否か、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象であるか否かを判定する（ステップ135SGS254）。特定したエントリの表示態様フラグが0である場合、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象でない場合（ステップ135SGS254；Y）は、ステップ135SGS255に進む。

【0351】

ステップ135SGS255の処理では、演出制御用CPU120は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示開始演出A用プロセステーブルを選択する。そして、特定表示開始演出A用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ135SGS256）。

20

【0352】

また、特定したエントリの表示態様フラグが0ではない場合、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象である場合（ステップ135SGS254；N）は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示開始演出B用プロセステーブルを選択する（ステップ135SGS257）。そして、特定表示開始演出B用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ135SGS258）。

【0353】

ステップ135SGS256またはステップ135SGS258の実行後、演出制御用CPU120は、セットした特定表示開始演出用プロセステーブルのプロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS259）、特定表示開始演出実行処理を終了する。

30

【0354】

また、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bが実行中である場合（ステップ135SGS251；Y）、演出制御用CPU120は、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマ（特定表示開始演出A用プロセスタイマまたは特定表示開始演出B用プロセスタイマ）の値を-1し（ステップ135SGS260）、該値を-1した特定表示開始演出用プロセスタイマ（実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマ）がタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS261）。実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ135SGS261；N）は、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS262）、特定表示開始演出実行処理を終了する。

40

【0355】

また、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS261；Y）は、該特定表示開始演出用プロセスタイマが最後の特定表示開始演出用プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ135SGS263）。最後の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS263；Y）は、特定表示開始演出を終了（ステップ135SGS267）し、特定表示開

50

始演出実行処理を終了する。最後の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS263；N）は、プロセスデータの切替を実行し、次の特定表示開始演出用プロセスタイマスタートさせ、次の特定表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御（ステップ135SGS264、ステップ135SGS265、ステップ135SGS266）し、特定表示開始演出実行処理を終了する。

【0356】

以上のように、本特徴部135SGでは、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の非実行が決定された場合、または、該始動入賞が第2始動口への始動入賞である場合は、図10-19（A）及び図10-19（B）、図10-19（B-1）～図10-19（B-4）に示すように、アクティブ表示エリア135SG005Aまたは保留記憶表示エリア135SG005D、135SG005Uの保留記憶数に応じた位置において、特定表示開始演出Aとして、保留表示（アクティブ表示）が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

10

【0357】

尚、本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示開始演出Aとして保留表示（アクティブ表示）の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。そして、該特定表示開始演出A終了後の保留表示（アクティブ表示）は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じくアクティブ表示エリア135SG005Aまたは保留記憶表示エリア135SG005D、135SG005Uにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

20

【0358】

また、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の実行が決定されており、且つ該始動入賞が第1始動口への始動入賞である場合は、図10-20（A）～図10-20（C）、図10-20（C-1）～図10-20（C-4）に示すように、特定表示開始演出Bとして、先ず、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示される。入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現した後は、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されている、または、第1特図保留記憶が既に存在している場合は、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。このとき、キャラクタAは、第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動する過程でアクティブ表示エリア135SG005Aの一部と重複して表示される。

30

【0359】

そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動すると、図10-20（C-1）～図10-20（C-4）に示すように、該キャラクタAが前記始動入賞に基づいて保留表示が表示される位置に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタAが攻撃した位置において保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

40

【0360】

本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示開始演出BとしてキャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dの保留表示が表示される位置に対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約1秒であり、該アニメーションの終了から保留表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。つまり、第1特図の保留表示を対象として特定表示開始演出Bを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づく保留表示の表示が完了するまでに1.2秒を要する。そして、該特定表示開始演出B終了後の保留表示は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じく第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

50

【0361】

尚、特定表示開始演出Bとして入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現したとき、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されておらず且つ第1特図保留記憶が存在していない場合は、キャラクタAがアクティブ表示エリア135SG005Aまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAがアクティブ表示エリア135SG005Aまで移動すると、図10-20(C-1)~図10-20(C-4)と同じく、該キャラクタAが前記始動入賞に基づいてアクティブ表示が表示される位置、すなわち、アクティブ表示エリア135SG005Aに対して攻撃する(作用する)アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタAが攻撃した位置においてアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

10

【0362】

本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示開始演出BとしてキャラクタAがアクティブ表示エリア135SG005Aに対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約0.5秒であり、該アニメーションの終了からアクティブ表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。つまり、アクティブ表示を対象として特定表示開始演出Bを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づくアクティブ表示の表示が完了するまでに0.7秒を要する。そして、該特定表示開始演出B終了後のアクティブ表示は、前述した特定表示回転表示演出として、アクティブ表示エリア135SG005Aにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

20

【0363】

図10-21及び図10-22は、入賞時フラッシュ演出実行処理として、図10-21のステップ135SGS163にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。入賞時フラッシュ演出実行処理において演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし(ステップ135SGS272)、これら始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bに表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する(ステップ135SGS273)。

【0364】

表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有る場合(ステップ135SGS273;Y)、演出制御用CPU120は、該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かを判定する(ステップ135SGS274)。尚、該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドから特定すればよい。

30

【0365】

該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリである場合(ステップ135SGS274;Y)、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する(ステップ135SGS275)。遊技状態が通常状態である場合(ステップ135SGS275;Y)は、更に演出制御プロセスフラグの値が0~3のいずれかであるか否か、つまり、当該遊技状態が大当り遊技状態や小当り遊技状態であるか否かを判定する(ステップ135SGS276)。演出制御プロセスフラグの値が0~3のいずれかである場合(ステップ135SGS276;Y)は、該エントリ(表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリ)の変動カテゴリがスーパーリーチであるか否かを判定する(ステップ135SGS277)。

40

【0366】

該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチである場合(ステップ135SGS277;Y)は、演出制御プロセスフラグの値が2であるか否か、つまり、可変表示の実行中であるか否かを判定する(ステップ135SGS278)。演出制御プロセスフラグの値が2である場合(ステップ135SGS278;Y)、演出制御用CPU120は、リーチ

50

演出の実行中か否かを判定する（ステップ135SGS279）。尚、リーチ演出の実行中か否かは、可変表示のプロセスデータの内容等から判定すればよい。

【0367】

演出制御プロセスフラグの値が2でない場合（ステップ135SGS278；N）やリーチ演出の実行中ではない場合（ステップ135SGS279；N）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行・非実行を決定する。尚、可変表示結果は、入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリの図柄指定コマンドから特定すればよい。

【0368】

図10-24に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を10%の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を90%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を20%の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を80%の割合で決定する。

【0369】

つまり、本特徴部135SGでは、始動入賞時から入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高く設定されている。

【0370】

図10-21に戻り、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ135SG279b）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定している場合（ステップ135SG279b；Y）は、当該エントリ（入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリ）の入賞時フラッシュ演出対象フラグに入賞時フラッシュ演出の対象の保留記憶であることを示す「1」をセットするとともに（ステップ135SG280）、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオン状態とする（ステップ135SG280a）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS281～ステップ135SGS283）、ステップ135SGS292に進む。

【0371】

前期入賞時フラッシュ演出とは、図10-23に示すように、始動入賞の発生から1.5秒間に亘って、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと遊技効果ランプ9とを該前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ（図10-26（A）及び図10-26（B）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと遊技効果ランプ9とを、高輝度である輝度C1での点灯と消灯とを繰り返し実行する）、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力させ、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fのエフェクト画像135SG005Eを表示させる演出である。尚、本特徴部135SGにおける入賞時フラッシュ演出対応音は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される前期入賞時フラッシュ演出対応音と、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される後期入賞時フラッシュ演出対応音と、に分かれる。このうち、前期入賞時フラッシュ演出対応音としては、電子音や特定のキャラクターのボイス音等、比較的出力期間が短い音（例えば、1秒間）を1回出力すればよい。また、後期入賞時フラッシュ演出対応音としては、専用のBGMやSE（サウンドエフェクト）等の前期入賞時フラッシュ演出対応音よりも出力期間が長い音を繰り返し出力すればよい。尚、本特徴部135SGにおけるパチンコ遊技機1では、前述した入賞時フラッシュ演出対応音の他、後述する予告演出対応音、可変表示対応音等の複数の演出音を、それぞれ異なるチャンネルを用いて異なる音量にてスピーカ8L、8Rから同時出力可能となっている。

【0372】

尚、該エントリが第2始動口への入賞に基づくエントリである場合（ステップ135SG274；N）、遊技状態が通常状態ではない場合（ステップ135SG275；N）、

演出制御プロセスフラグが0～3のいずれでもない場合（ステップ135SG276；N）、該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチではない場合（ステップ135SG277；N）、リーチ演出の実行中である場合（ステップ135SG279；Y）、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合（ステップ135SG279b）は、該エントリの入賞時フラッシュ演出対象フラグに、入賞時フラッシュ演出の対象ではないことを示す「0」をセットし（ステップ135SG279c）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【0373】

また、ステップ135SGS271において入賞時フラッシュ演出実行中フラグがオン状態である場合（ステップ135SGS271；Y）、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中か否かを判定する（ステップ135SGS284）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ135SGS284；Y）は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を－1し（ステップ135SGS285）、該値を－1した後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS286）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ135SGS286；N）、演出制御用CPU120は、実行中の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS287）、ステップ135SGS292に進む。

【0374】

また、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS286；Y）は、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS288）。最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS288；N）、演出制御用CPU120は、プロセスデータの切替を実行し、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS289、ステップ135SGS290、ステップ135SGS291）、ステップ135SGS292に進む。

【0375】

そして、ステップ135SGS292では、演出制御用CPU120は、ボタンランプ135SG009Xとスティックランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）と入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御させる。また、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し（ステップ135SGS293）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。尚、前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを白色や赤色で繰り返し発光させればよい。また、前記入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、ボタンランプ135SG009Xとスティックランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）と入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fとを、同色で発光させればよい。

【0376】

また、ステップ135SGS288において、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS288；Y）、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出を終了する（ステップ135SGS294）。そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS294～ステップ135SGS297）、ステップ135SGS3

07に進む。

【0377】

後期入賞時フラッシュ演出とは、図10-23に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の終了から対象の可変表示のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングに亘って、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力させ、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが模したキャラクターAのシルエット画像135SG005Sを表示させる演出である。後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを、前期入賞時フラッシュ演出と同じく白色や赤色で繰り返し発光させればよい。尚、後期入賞時フラッシュ演出は、前期入賞時フラッシュ演出よりも低輝度で実施されるため（図10-28参照）、後期入賞時フラッシュ演出における実際の入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出よりも暗めの色での発光となる。

10

【0378】

尚、図10-27（A）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間において遊技効果ランプ9（特に枠ランプ9b）は、前述した輝度C1よりも低輝度である輝度C2にて点灯と（点滅）消灯を繰り返すようになっている。特に、輝度C2での点滅周期は前期入賞時フラッシュ演出の実行時の点滅周期よりも長期間であるとともに、該点滅中は、図10-27（B）～図10-27（D）に示すように、枠ランプ9bは、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様にて、複数個所が段階的に発光色を変化させながら点滅するようになっている。このため、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間での遊技効果ランプ9は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中の遊技効果ランプ9よりも遊技者に与える印象度が抑えられている。

20

【0379】

また、ステップ135SGS284において前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中ではない場合、つまり、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ135SGS284；N）、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を-1し（ステップ135SGS298）、該値を-1した後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS299）。後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS299；N）は、実行中の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS300）、ステップ135SGS307に進む。

30

【0380】

そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS299；Y）は、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS301）。最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS301；N）は、プロセスデータの切替を実行し、次の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS302～ステップ135SGS304）、ステップ135SGS307に進む。

40

【0381】

また、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS301；Y）は、最初の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御させ（ステップ135SGS305、ステップ135SGS306）、ステップ135SGS307に進む。

【0382】

ステップ135SGS307において演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ用

50

ランプ135SG009Fを後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御する。また、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力する（ステップ135SGS308）。

【0383】

更に、演出制御用CPU120は、アクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし（ステップ135SGS309）、アクティブ表示バッファ135SG194Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「1」がセットされているか否か、つまり、実行中の可変表示が入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示であるか否かを判定する（ステップ135SGS310）。アクティブ表示バッファ135SG194Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「0」がセットされている場合（ステップ135SGS310；N）は、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。アクティブ表示バッファ135SG194Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「1」がセットされている場合（ステップ135SGS310；Y）は、リーチ演出の開始タイミングか否かを判定する（ステップ135SGS311）。

【0384】

リーチ演出の開始タイミングである場合（ステップ135SGS311；Y）、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ135SGS312、ステップ135SGS313）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【0385】

また、リーチ演出の開始タイミングではない場合（ステップ135SGS311；N）、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドの受信が有るか否かを判定する（ステップ135SGS311a）。図柄確定コマンドの受信が有る場合（ステップ135SGS311a；Y）は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ135SGS312、ステップ135SGS313）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。図柄確定コマンドの受信が無い場合（ステップ135SGS311a；N）は、ステップ135SGS312及びステップ135SGS313の処理を実行することなく入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【0386】

以上のように、本特徴部135SGにおける前期入賞時フラッシュ演出は、予め定められた演出期間（例えば1.5秒）が経過することによって終了する演出である一方、後期入賞時フラッシュ演出は、演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで一定期間が経過する毎に終了することなく繰り返し実行される演出となっている。

【0387】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することが可能となっている。

【0388】

尚、図10-21におけるステップ135SGS281及び図10-22におけるステップ135SGS295に示すように、本特徴部135SGでは、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての1の演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての1の演出用プロセステーブルを選択する。つまり、本特徴部135SGの前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出パターン（演出期間）としては、保留記憶数等にかかわらず必ず同一の演出態様・同一の演出期間にて前期入賞時フラッシュ演出及び後期入賞時フラッシュ演出が実行されるようになっている。

【0389】

図10-25は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップ135SGS351，ステップ135SGS352，ステップ135SGS353）。尚、これらプロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマは、可変表示開始設定処理においてセットされるタイマである。

【0390】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する（ステップ135SGS356）。プロセスタイマがタイマアウトしていたら（ステップ135SGS356；Y）、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ135SGS357）。即ち、可変表示開始設定処理においてセットされたプロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ135SGS358）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ135SGS359）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は（ステップ135SGS356；N）、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ135SGS360）。

【0391】

特に、ステップ135SGS359及びステップ135SGS360の制御内容としては、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから実行中の可変表示に対応した可変表示対応音を音量V1よりも小さい音量V2にて出力する（ステップ135SGS361）。尚、本特徴部135SGにおける可変表示対応音とは、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じたBGMや、可変表示中に実行された擬似連演出回数に応じたBGM等を指す。また、前期入賞時フラッシュ演出の非実行時（ステップ135SGS362；N）は、遊技効果ランプ9を実行中の可変表示に応じた態様にて点滅制御を行う（ステップ135SGS363）一方で、前期入賞時フラッシュ演出の実行中（ステップ135SGS362；Y）は、遊技効果ランプ9を実行中の可変表示に応じた態様での点滅制御を実行しない（図10-21及び図10-22に示すように、遊技効果ランプ9を前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御を行う）ようになっている。

【0392】

次に、演出制御用CPU120は、予告演出実行処理を実行する（ステップ135SGS364）。該予告演出実行処理では、例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理を実行した時点で可変表示の実行中に予告演出を実行するか否か及びいずれの演出パターンにて予告演出を実行するのかを決定しておき、該決定結果に応じて予告演出を実行可能となっていればよい。また、前述した可変表示開始設定処理において予告演出の演出パターンを決定する際には、可変表示結果に応じて異なる割合で複数の演出パターンから1の演出パターンを決定することによって、予告演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにすればよい。

【0393】

尚、本特徴部135SGにおいて予告演出として実行される演出は、画像表示装置5においてキャラクタのセリフを表示し、該表示されるセリフに応じて大当り期待度が異なるセリフ予告演出である。

【0394】

また、演出制御用CPU120は、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ135SGS365）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ135SGS365；Y）、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップ135

S G S 3 6 6)。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ 1 3 5 S G S 3 6 7）。

【0 3 9 5】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ 1 3 5 S G S 3 6 5 ; N）やステップ 1 3 5 S G S 3 6 6 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ 1 3 5 S G S 3 6 8）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 1 3 5 S G S 3 7 0）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップ 1 3 5 S G S 3 6 9 ; Y）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 1 3 5 S G S 3 7 0）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定コマンドを受信したら可変表示を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【0 3 9 6】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ 1 ~ n のプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ 1 3 5 S G S 3 5 6 の処理において最後のプロセスデータ n のプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

【0 3 9 7】

次に、本特徴部 1 3 5 S G における入賞時フラッシュ演出実行時での各演出装置の動作態様について図 1 0 - 2 8 ~ 図 1 0 - 6 8 に基づいて説明する。先ず、図 1 0 - 2 8 は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合のタイミングチャートである。尚、図 1 0 - 2 8 は、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定したときに保留表示予告演出の実行が共に決定した場合と保留表示予告演出の非実行が決定した場合の両方に対応するタイミングチャートである。図 1 0 - 2 9 ~ 図 1 0 - 4 8 は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合の画像表示装置 5 及び入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F における演出態様を示す図である。図 1 0 - 4 9 ~ 図 1 0 - 6 8 は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合の画像表示装置 5 及び入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F における演出態様を示す図である。

【0 3 9 8】

尚、図 1 0 - 2 9 ~ 図 1 0 - 4 8 に示す「保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合」、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターン β または表示パターン γ で表示される（青色や赤色の丸形で表示される）場合であり、図 1 0 - 4 9 ~ 図 1 0 - 6 8 に示す「入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合」とは、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターン α にて表示される（白色の丸形で表示される）

場合を指す。

【0399】

先ず、図10-28及び図10-29(A)に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは可変表示対応音が音量V2にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが消灯されているとともに、遊技効果ランプ9が可変表示に応じた周期T0にて点滅(図10-27(A)~図10-27(D)に示す態様での点滅)制御されている。

【0400】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置5において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ8L、8Rからは該予告演出の演出パターンに応じた音(例えば、画像表示装置5に表示された文字をキャラクタ等が喋る音等の予告演出対応音)が音量V2にて出力されている。また、保留記憶としては、第1特図保留記憶が3個存在している(第1保留記憶表示エリア135SG005Dに保留表示が3個表示されている)。

【0401】

このような可変表示中に第1始動口への入賞(始動入賞)が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図10-28及び図10-29(B)に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0402】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図10-28及び図10-29(B)に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1($V1 > V2$)にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図10-28、図10-30(C)及び図10-30(D)に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スティックランプ135SG009X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

【0403】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-30(D)、図10-31(E)、図10-31(F)に示すように、前述した特定表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置(本特徴部135SGであれば4個目の保留表示を表示する位置)に対して攻撃する(作用する)アニメーションが表示される。

【0404】

キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出(前期入賞時フラッシュ演出)の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される(図10-20(D-1)~図10-20(D-5)参照)。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0405】

つまり、本特徴部135SGでは、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づ

10

20

30

40

50

いて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E が開始されるようになっている。尚、本特徴部 1 3 5 S G における特定表示開始演出 B の実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図 1 0 - 3 2 （G）及び図 1 0 - 3 2 （H）参照）。

【0406】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図 1 0 - 2 8、図 1 0 - 3 2 （G）及び図 1 0 - 3 2 （H）に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V 2 にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2（周期 T 2 > 周期 T 1）での点滅が開始される。また、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲でのキャラクター A のシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の一定周期毎の表示が開始される。

【0407】

尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様（輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅）が終了する。そして、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の発光態様は、画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた態様（図 1 0 - 2 7 （A）～図 1 0 - 2 7 （D）に示す輝度 C 2 且つ周期 T 0 での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X とボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y は、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

【0408】

尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の輝度 C 2 且つ周期 T 0 での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図 1 0 - 2 9 （A）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置 5 の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【0409】

入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅周期である周期 T 2 は、前述した周期 T 1 よりも長い周期である一方で、前述した周期 T 0 よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T 0 > T 2 > T 1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y が点灯されることはない。

【0410】

また、図 1 0 - 3 2 （H）、図 1 0 - 3 3 （I）及び図 1 0 - 3 3 （J）に示すように、画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示される際には、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の全域に対して透過性を有する黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態

でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるようになっている。本特徴部 1 3 5 S G におけるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S は、黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B と重複表示されたときに遊技者から視認され易いように青色にて表示される。

【0411】

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B と重複表示されたときに遊技者から視認され易いようにシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を青色にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を緑色や赤色等の青色以外の色で表示可能としてもよい。特に、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を前述した青色、緑色や赤色等の複数色で表示可能とする場合は、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S がいずれの色で表示されるかに応じて大当り期待度を異なら 10
せるようにしてもよい。このようにすることで、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の色に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

【0412】

尚、図 10-32 (H) 及び図 10-33 (J) に示すように、本特徴部 1 3 5 S G では、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S は画像表示装置 5 の右部にて表示される一方で、画像表示装置 5 の左端部には小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M が表示されている。このため、本特徴部 1 3 5 S G の入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S と小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M とが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示中であるか否かにかかわらず、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M を視認することによって可変表示の実行中であるか否 20
かを確認することが可能となっている。

【0413】

図 10-33 (J)、図 10-34 (K) 及び図 10-34 (L) に示すように、図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A からアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図 10-33 (J) に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示され 30
た状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 2 にて出力されるようになっている。

【0414】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D において先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動するとともに、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている残りの保留表示の表示位置が 1 個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の音量 V 2 での出力も開始される。

【0415】

以降、図 10-34 (K) ~ 図 10-41 (Z) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が繰り返し実行される。

【0416】

特に図 10-38 (S) ~ 図 10-40 (X) に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図 10-40 (W) 参照。本特徴部 1 3 5 S G では左と右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア 5 C に仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）に 40
50

においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が実行される。

【0417】

更に、図 10-41 (Y) 及び図 10-41 (Z) に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A からアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図 10-41 (Y) 及び図 10-41 (Z) に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 2 にて出力されるようになっている。

【0418】

尚、図 10-40 (W) 及び図 10-40 (X) に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、該可変表示において 1 回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度 C 2 での青色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M の可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M の可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【0419】

そして、図 10-42 (a) 及び図 10-42 (b) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動する。

【0420】

図 10-43 (c) ~ 図 10-47 (l) に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図 10-43 (d)、図 10-44 (e) 参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が実行される（図 10-45 (g) ~ 図 10-46 (j) 参照）。

【0421】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図 10-46 (j) 参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が実行される。

【0422】

図 10-45 (g)、図 10-46 (j) に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、1 回目の仮停止であれば輝度 C 2 での青色、2 回目の仮停止であれば輝度 C 2 での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部 1 3 5 S G では図示していないが、可変表示中に 3 回の擬似連演出を実行する場合は、3 回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該 3 回目の飾り

図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度C 2での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【0423】

そして、図10-48(m)及び図10-48(n)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト（第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部135SGでは、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

10

【0424】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C 2且つ周期T 2の点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。

【0425】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の輝度C 2且つ周期T 0での点滅が終了する。これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、ホ

20

【0426】

つまり、ホワイトアウトの期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの消灯した状態が維持される。そして、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述したリーチ演出に応じた態様として、これら入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dのリーチ演出に応じた発光態様（輝度C 1での点灯）が開始される。

【0427】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8L、8Rからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dのリーチ演出に応じた発光態様（輝度C 1での点灯）が開始とともに、スピーカ8L、8Rからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部135SGにおけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なるBGM等を出力すればよい。

30

【0428】

尚、図10-28に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ135SG009Sが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色（例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤）で発光を開始する。

40

【0429】

該始動口ランプ135SG009Sの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fや遊技効果ランプ9の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象可変表示）の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

50

【0430】

次に、可変表示の実行中における始動入賞において、入賞時フラッシュ演出とともに保留表示予告演出の実行が決定されない場合について説明する。

【0431】

先ず、図10-28及び図10-49(A)に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは可変表示対応音が音量V2にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点灯されているとともに、遊技効果ランプ9が可変表示に応じた周期T0にて点滅(図10-27(A)~図10-27(D)に示す態様での点滅)制御されている。

10

【0432】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置5において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ8L、8Rからは該予告演出の演出パターンに応じた音(予告演出対応音)が音量V2にて出力されている。また、保留記憶としては、第1特図保留記憶が3個存在している(第1保留記憶表示エリア135SG005Dに保留表示が3個表示されている)。

【0433】

このような可変表示中に第1始動口への入賞(始動入賞)が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図10-28及び図10-49(B)に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

20

【0434】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図10-28及び図10-49(B)に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1($V1 > V2$)にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図10-28、図10-50(C)及び図10-50(D)に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スティックランプ135SG00X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

30

【0435】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-49(B)、図10-50(C)、図10-50(D)に示すように、前述した特定表示開始演出Aとして、実行中の入賞時フラッシュ演出(前期入賞時フラッシュ演出)の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される(図10-19(B-1)~図10-19(B-4)参照)。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

40

【0436】

特に、特定表示開始演出Aを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eが未だ表示中である時点で保留表示の出現アニメーションが終了する。一方で、前述した特定表示開始演出Bを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eの表示が終了した後に保留表示の出現アニメーションが終了する(図10-29~図10-32参照)ようになっている。つまり、特定表示開始演出Aを実行する場合は、特定表示開始演出Bを実行する場合よりも早いタイミングで保留表示の表示(出現アニメーション)が完了し、回転アニメーションに移行するようになっている。

【0437】

50

つまり、本特徴部 1 3 5 S G では、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E が開始されるようになっている。尚、本特徴部 1 3 5 S G における特定表示開始演出 A の実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する。

【0 4 3 8】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図 1 0 - 2 8、図 1 0 - 5 2 (G) 及び図 1 0 - 5 2 (H) に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V 2 にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 (周期 T 2 > 周期 T 1) での点滅が開始される。また、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲でのキャラクター A のシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の一定周期毎の表示が開始される。

【0 4 3 9】

尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 (メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d) の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様 (輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅) が終了する。そして、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 (メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d) の発光態様は、画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた態様 (図 1 0 - 2 7 (A) ~ 図 1 0 - 2 7 (D) に示す輝度 C 2 且つ周期 T 0 での点滅) に切り替わる。つまり、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 (メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d) の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X とボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y は、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

【0 4 4 0】

尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 (メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d) の輝度 C 2 且つ周期 T 0 での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様 (図 1 0 - 2 9 (A) に示す発光態様) と同一の態様として、画像表示装置 5 の背景画像に応じた色 (例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等) にて実行される。

【0 4 4 1】

入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅周期である周期 T 2 は、前述した周期 T 1 よりも長い周期である一方で、前述した周期 T 0 よりも短い周期である (ランプの点滅周期の長さ: $T 0 > T 2 > T 1$)。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y が点灯されることはない。

【0 4 4 2】

また、図 1 0 - 5 2 (H)、図 1 0 - 5 3 (I) 及び図 1 0 - 5 3 (J) に示すように、画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示される際には、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の全域に対して透過性を有する黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態

でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるようになっている。

【0 4 4 3】

尚、図 1 0 - 5 2 (H) 及び図 1 0 - 5 3 (J) に示すように、本特徴部 1 3 5 S G では、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S は画像表示装置 5 の右部にて表示される一方で、画像表示装置 5 の左端部には小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M が表示されている。このため、本特徴部 1 3 5 S G の入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S と小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M とが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示中であるか否かにかかわらず、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M を視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。

10

【0 4 4 4】

図 1 0 - 5 3 (J)、図 1 0 - 5 4 (K) 及び図 1 0 - 5 4 (L) に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A からアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図 1 0 - 5 3 (J) に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 2 にて出力されるようになっている。

20

【0 4 4 5】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D において先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動するとともに、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている残りの保留表示の表示位置が 1 個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の音量 V 2 での出力も開始される。

【0 4 4 6】

以降、図 1 0 - 5 4 (K) ~ 図 1 0 - 6 1 (Z) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が繰り返し実行される。

30

【0 4 4 7】

特に図 1 0 - 5 8 (S) ~ 図 1 0 - 6 0 (X) に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図 1 0 - 6 0 (W) 参照。本特徴部 1 3 5 S G では左と右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア 5 C に仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が実行される。

40

【0 4 4 8】

更に、図 1 0 - 6 1 (Y) 及び図 1 0 - 5 1 (Z) に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーナルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A からアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、ノーナル

50

リーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図10-61(Y)及び図10-61(Z)に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

【0449】

尚、図10-60(W)及び図10-60(X)に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、該可変表示において1回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度C2での青色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄135SG005Mの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄135SG005Mの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【0450】

そして、図10-62(a)及び図10-62(b)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動する。

【0451】

図10-63(c)～図10-67(l)に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図10-63(d)、図10-64(e)参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される（図10-65(g)～図10-66(j)参照）。

【0452】

図10-65(g)、図10-66(j)に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、1回目の仮停止であれば輝度C2での青色、2回目の仮停止であれば輝度C2での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部135SGでは図示していないが、可変表示中に3回の擬似連演出を実行する場合は、3回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが該3回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度C2での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【0453】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図10-66(j)参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0454】

そして、図10-68(m)及び図10-68(n)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト（第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部135SGでは、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0455】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が終了する。

【0456】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Xとボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Yを除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の輝度 C 2 且つ周期 T 0での点滅が終了する。これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 dは、ホワイトアウト期間中は消灯した状態を維持するが、ホワイトアウトが終了したタイミングからはリーチ演出に応じた態様にて発光する。

【0457】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ 8 L、8 Rからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ 8 L、8 Rからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 dのリーチ演出に応じた発光態様（輝度 C 1での点灯）が開始とともに、スピーカ 8 L、8 Rからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部 1 3 5 S Gにおけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なる BGM等を出力すればよい。

【0458】

以上、本特徴部 1 3 5 S Gにおけるパチンコ遊技機 1 にあつては、図 10-28、図 10-29 (A)～図 10-32 (H)、図 10-49 (A)～図 10-50 (D)に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fが発光することで、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示を遊技者が認識し易くなっている。更に、本発明における第 1 発光手段としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fと、本発明における第 2 発光手段としてメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 dと、を有し、図 10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅する一方で、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 0 にて点滅するので、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fだけでなく、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 dについても輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅することで入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるので、該入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示をより一層遊技が認識し易くなっている。

【0459】

尚、本特徴部 1 3 5 S Gでは、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合に、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しないときに新たな始動入賞が発生した場合、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能としてもよい。具体的には、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、特定表示開始演出 Aまたは特定表示開始演出 Bとして、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Aに表示パターン α～表示パターン γ（保留表示予告演出の非実行の場合の表示パターンまたは保留表示予告演出の実行の場合の表示パターン）のいずれかの表示パターンのアクティブ表示の出現アニメーションを実行した後

、特定表示回転表示演出として、該アクティブ表示の回転表示を実行するとともに、該始動入賞に基づく可変表示の開始に基づいて入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出）を実行すればよい。

【0460】

また、図10-15、図10-30（D）～図10-32（H）、図10-49（B）～図10-50（D）に示すように、特定表示開始演出は、保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分と、図10-15、図10-30（D）～図10-32（H）、図10-49（B）～図10-50（D）に示すように、保留表示や回転アニメーションとして表示されるとで構成されており、図10-19及び図10-20に示すように、保留表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、保留表示の回転アニメーションが開始されるので、保留表示への遊技者の注目を高めることができる。

10

【0461】

また、図10-29（A）～図10-32（H）に示すように、特定表示開始演出Bを実行する場合は、保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができる。尚、本特徴部135SGでは、図10-49（A）～図10-50（D）特定表示開始演出Aを実行する場合においても保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるようになっている。

20

【0462】

また、特定表示開始演出Aの実行期間は0.2秒であり、特定表示開始演出Bの実行期間は1.2秒であるとともに、図10-28及び図10-49（A）～図10-50（D）に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示開始演出Aの終了タイミングよりも前から開始されるので、保留表示の表示パターンが表示パターンα～表示パターンγのいずれであっても、特定表示開始演出が終了する前に入賞時フラッシュ演出を開始できるので、入賞時フラッシュ演出の対象となっている保留表示を確実に遊技者が認識できる。

【0463】

また、図10-28、図10-29（A）、図10-29（B）、図10-49（A）、図10-49（B）に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、一旦入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを消灯することで、入賞時フラッシュ演出の開始を遊技者が認識できる。

30

【0464】

尚、本特徴部135SGでは、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合に一旦入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを消灯する、形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合には、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを直前の輝度よりも低輝度（例えば、それまで輝度C2にて発光していた場合は、該輝度C2よりも低輝度であるC3）での発光に変化させてもよい。つまり、本発明における「低輝度状態」とは、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが低輝度にて発光している状態の他、消灯している状態（発光していない状態）も含まれている。

40

【0465】

また、図10-29（A）～図10-48（n）、図10-49（A）～図10-68（n）に示すように、可変表示中は、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合と

50

で入賞時フラッシュ演出を実行可能となっており、スピーカ 8 L、8 R は、図 10-29 (B) に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、可変表示対応音を音量 V 2 にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 ($V 1 > V 2$) にて出力し、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、予告演出対応音を音量 V 2 にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 ($V 1 > V 2$) にて出力する。このため、スピーカ 8 L、8 R から可変表示対応音や予告演出対応音出力されていても、入賞時フラッシュ演出対応音を遊技者が聞き取り易いように出力することができるので、該入賞時フラッシュ演出対応音の出力によって入賞時フラッシュ演出の実行を遊技者が認識し易くできる。

【0466】

10

尚、本特徴部 135 SG では、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態として、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 にて出力し、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量 V 2 にて出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態としては、入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 2 にて出力する一方で、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量 V 2 よりも低音量（例えば、音量 V 3）にて出力してもよい。

【0467】

また、本特徴部 135 SG では、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力しなくともよい。具体的には、入賞時フラッシュ演出の実行中（スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音とか変表示対応音を出力中）に予告演出が開始された場合は、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力を一旦停止して可変表示対応音と予告演出対応音のみ、若しくは、予告演出対応音とか変表示対応音のいずれか一方のみを出力してもよい。このようにすることで、予告演出対応音や可変表示対応音が入賞時フラッシュ演出対応音によって遊技者が聞き取りにくくなってしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となる。

20

【0468】

また、図 10-28、図 10-29 (A) ~ 図 10-32 (H)、図 10-49 (A) ~ 図 10-50 (D) に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F の点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了するので、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力により、始動入賞の発生や入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0469】

尚、本特徴部 135 SG では、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F の点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F と保留表示の出現アニメーションとが開始されるようにしてもよい。

40

【0470】

また、図 10-28 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F を輝度 C 1 にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F を輝度 C 2 ($C 1 > C 2$) にて点滅させることで、少なくとも入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F を輝度 C 1 にて点滅させることによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F が後期入賞

50

時フラッシュ演出の実行期間中においても輝度C1にて点滅してしまうことにより他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【0471】

本特徴部135SGでは、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1且つ周期T2にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを、「強調度合いが低い特定態様」として輝度C1よりも低輝度である輝度C2且つ周期T1よりも長い周期である周期T2にて点滅させる形態を例示した。つまり、本特徴部135SGの後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの「強調度合いが低い特定態様」としては、点滅速度が遅い（点滅周期が長い）ことによって強調度合いが低い低速点滅態様であることと、輝度が低いことによって強調度合いが低い低輝度態様であることの両方を含んでいるが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの「強調度合いが低い特定態様」としては、これら低速点滅態様と低輝度態様のどちらか一方のみであってもよい。

10

【0472】

また、図10-28に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始前後に亘って入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2にて点滅するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなり、遊技興趣を向上できる。

20

【0473】

また、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sを表示することで、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置5にてエフェクト画像135SG005Eを表示することによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置5にてシルエット画像135SG005Sを表示することで、画像表示装置5がエフェクト画像135SG005Eを表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

30

【0474】

特に、本特徴部135SGでは、図10-30(D)～図10-31(F)及び図10-34(L)等に示すように、エフェクト画像135SG005Eは、シルエット画像135SG005Sと比較して明るい色で表示されるとともに、画像表示装置5における表示領域も広いので、エフェクト画像135SG005Eの表示により遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を効果的に認識させることができる。

【0475】

また、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2（V1>V2）にて出力する。このように、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ演出対応音が音量V1にて出力されることによって、入賞時フラッシュ演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されることによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

40

【0476】

尚、本特徴部135SGでは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ

50

演出対応音を音量V2にて出力することによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は入賞時フラッシュ演出対応音を出力しないことにより他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を防ぐようにしてもよい。

【0477】

また、図10-29(A)～図10-48(n)に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を継続する、つまり、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドを受信した（確定コマンド受信フラグがセットされた）か否か、或いは、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かにかかわらず、図柄確定期間中についても入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を継続して実行することにより、大当り遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始までの確に維持することができ、遊技興趣を向上できる。

【0478】

尚、本特徴部135SGでは、前期入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fとメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様（輝度C1且つ周期T1）にて発光させ、該前期入賞時フラッシュ演出の終了後は、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様（輝度C2且つ周期T2）にて発光させる一方で、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを背景画像に応じた態様（輝度C2且つ周期T0）にて発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出が終了したタイミングにおいて前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様にて発光してしまうことを防止してもよい。

【0479】

また、図10-3に示すように、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの左端部には小図柄135SG005Mが配置されており、図10-33(J)等に示すように、図柄確定期間においては、小図柄135SG005Mが可変表示を停止した状態で表示されるので、図柄確定期間中において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光が継続していても、小図柄135SG005Mははずれを示す組み合わせで導出表示されるので、図柄確定期間中であることを遊技者に認識させることができる。

【0480】

また、図10-33(J)等に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの右部にてシルエット画像135SG005Sが表示される一方で、小図柄135SG005Mは画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの左端部に表示されているので、シルエット画像135SG005Sが小図柄135SG005Mに重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【0481】

また、本特徴部135SGでは、可変表示中に画像表示装置5において飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能となっており、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止する特殊図柄（図10-40等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sが重複して表示可能であるので、シルエット画像135SG005Sにより特殊図柄が隠れることにより、遊技者に

意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0482】

更に、図10-28、図10-42(a)～図10-47(1)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示されるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の興趣を向上できる。

【0483】

また、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2且つ周期T2にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯する一方で、図10-22に示すように、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング(図柄確定コマンドの受信タイミング)において改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅がリーチ演出の開始のタイミングにおいて終了しなかった場合の違和感を低減することができる。

【0484】

更に、図10-22に示すように、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【0485】

また、図10-21に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しないので、スーパーリーチのリーチ演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0486】

また、図10-17に示すように、本特徴部135SGでは、保留表示やアクティブ表示を大当たり期待度の異なる表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示可能であるとともに、図10-28に示すように、始動口ランプ135SG009Sは、保留表示やアクティブ表示を表示パターンβや表示パターンγで表示することが決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅や遊技効果ランプ9等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光するので、遊技者は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を始動口ランプ135SG009Sの発光態様(発光色)によっても認識することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0487】

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

【0488】

例えば、前記特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間中(可変表示の停止中)であるか否かに関わらず実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-1として図10-69～図10-89に示すように、後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005

10

20

30

40

50

Sの表示等は、図柄確定期間中は実行しないようにしてもよい。

【0489】

具体的には、図10-69及び図10-70(A)に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは可変表示対応音が音量V2にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点灯されているとともに、遊技効果ランプ9が可変表示に応じた周期T0にて点滅(図10-27(A)~図10-27(D))に示す態様での点滅)制御されている。

【0490】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置5において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ8L、8Rからは該予告演出の演出パターンに応じた音(予告演出対応音)が音量V2にて出力されている。また、保留記憶としては、第1特図保留記憶が3個存在している(第1保留記憶表示エリア135SG005Dに保留表示が3個表示されている)。

【0491】

このような可変表示中に第1始動口への入賞(始動入賞)が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図10-69及び図10-70(B)に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0492】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図10-69及び図10-70(B)に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1(V1>V2)にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図10-69、図10-71(C)及び図10-71(D)に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スティックランプ135SG00X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

【0493】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-71(D)、図10-72(E)、図10-72(F)に示すように、前述した特定表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置(本変形例135SG-1であれば4個目の保留表示を表示する位置)に対して攻撃する(作用する)アニメーションが表示される。

【0494】

キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出(前期入賞時フラッシュ演出)の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される(図10-20(D-1)~図10-20(D-5)参照)。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0495】

つまり、本変形例135SG-1では、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示

10

20

30

40

50

の表示完了よりも先にスピーカ 8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの点滅、画像表示装置 5におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 Eが開始されるようになっている。尚、本変形例 1 3 5 S G - 1における特定表示開始演出 Bの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図 1 0 - 7 3（G）及び図 1 0 - 7 3（H）参照）。

【0 4 9 6】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図 1 0 - 6 9、図 1 0 - 7 3（G）及び図 1 0 - 7 3（H）に示すように、スピーカ 8 L、8 Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V 2にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度 C 2且つ周期 T 2（周期 T 2 > 周期 T 1）での点滅、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Yを除く遊技効果ランプ 9の輝度 C 2且つ周期 T 2での点滅（図 1 0 - 2 7（A）～図 1 0 - 2 7（D）に示す態様での点滅）、画像表示装置 5における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの周囲でのキャラクタ Aのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sの一定周期毎の表示が開始される。

【0 4 9 7】

尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Yを除く遊技効果ランプ 9の輝度 C 2且つ周期 T 2での点滅としては、画像表示装置 5の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【0 4 9 8】

入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの点滅周期である周期 T 2は、前述した周期 T 1よりも長い周期である一方で、前述した周期 T 0よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T 0 > T 2 > T 1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Yが点灯されることはない。

【0 4 9 9】

また、図 1 0 - 7 4（I）及び図 1 0 - 7 4（J）に示すように、画像表示装置 5においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sが表示される際には、画像表示装置 5のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Aを除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 Fの全域に対して透過性を有する黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 Bが重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sが表示されるようになっている。

【0 5 0 0】

図 1 0 - 7 4（J）、図 1 0 - 7 5（K）及び図 1 0 - 7 5（L）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置 5において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 Mがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8 L、8 Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Aからアクティブ表示が消去される。そして、図 1 0 - 6 9、図 1 0 - 7 6（M）及び図 1 0 - 7 6（N）に示すように、該可変表示の終了タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの図柄確定期間中は、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力と、画像表示装置 5でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が停止され、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 dの画像表示装置 5に表示されている背景画像に応じた態様での点滅のみが継続して実行される。

【0 5 0 1】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Aに移動するとともに、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Dに表示されている残りの保留表示の表示位

置が1個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ8 L、8 Rからの可変表示対応音の音量V 2での出力も開始される。

【0502】

以降、図10-75 (K)～図10-82 (Z)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C 2且つ周期T 2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が繰り返し実行される一方で、図柄確定期間中は、これら後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C 2且つ周期T 2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行されることがない。

10

【0503】

尚、図10-79 (S)～図10-81 (X)に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中(図10-81 (W)参照。本変形例135SG-1では左と右の飾り図柄表示エリア5 L、5 Rに通常の数値を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア5 Cに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する)においては後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C 2且つ周期T 2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

20

【0504】

尚、図10-81 (W)では、入賞時フラッシュ演出の実行中は、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示において飾り図柄が仮停止しているときについて、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C 2且つ周期T 2での点滅が実行されていないが、仮停止のタイミングによっては、飾り図柄の仮停止中であっても入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C 2且つ周期T 2での点滅が実行されるようになっている。つまり、本変形例135SG-1においては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示については、飾り図柄の仮停止期間中において入賞時フラッシュ演出が継続して実行される。

30

【0505】

更に、図10-82 (Y)及び図10-82 (Z)に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8 L、8 Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図10-82 (Y)及び図10-82 (Z)に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8 L、8 Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V 2にて出力されるようになっている。

40

【0506】

尚、図10-81 (W)及び図10-81 (X)に示すように、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄135SG005Mの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄135SG005Mの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【0507】

そして、図10-83 (a)及び図10-83 (b)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005D

50

に表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動する。

【0508】

図10-84(c)～図10-88(l)に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある(図10-84(d)、図10-85(e)参照)。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される(図10-86(g)～図10-87(j)参照)。

【0509】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中(図10-87(j)参照)に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0510】

そして、図10-89(m)及び図10-89(n)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト(第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる)した後、リーチ演出が開始される。尚、本変形例135SG-1では、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0511】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。一方で、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T0での点滅は継続して実行される。

【0512】

尚、図10-69に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ135SG009Sが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色(例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤)で発光を開始する。

【0513】

該始動口ランプ135SG009Sの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fや遊技効果ランプ9の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示(入賞時フラッシュ演出の対象可変表示)の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

【0514】

以上のように本変形例135SG-1では、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出が開始された場合は、図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯が停止されるので、図柄確定期間中に継続して後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点灯することにより遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止できるようになっている。更には、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中及び入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅を継続す

ることによって、飾り図柄の仮停止期間中であるにもかかわらず可変表示が終了したと遊技が誤認してしまうこと防止できるようになっている。

【0515】

尚、本変形例135SG-1では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を停止する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止可能であれば、これら入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像135SG005Sの表示のいずれか1つまたは2つのみを実行するようにしてもよい。

10

【0516】

更に、本変形例135SG-1では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示等を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示等を実行しない形態としては、例えば、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示を実行しないようにしてもよい。

20

【0517】

この場合、演出制御用CPU120は、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示）を開始すればよい。

30

【0518】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光を実行しない形態としては、例えば、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、ランプ制御基板14に対して後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた点灯制御データではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの消灯を維持する点灯制御データ（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FのRGB値として、消灯を示す「0：0：0」）を、可変表示開始コマンドを受信するまで継続して出力してもよい。

40

【0519】

また、このように図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出を実行しない場合は、新たな可変表示の開始タイミングから改めて入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を各周期の冒頭から実行し直してもよいし（図10-69参照）、新たな可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を各周期の途中から再開してもよい。

【0520】

50

また、本変形例 1 3 5 S G - 1 では、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に可変表示が終了した場合は、該可変表示の図柄確定期間中において、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力及びシルエット画像 2 3 5 S G 0 0 5 S の表示を停止する一方で、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた態様での点滅は継続する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄確定期間中は、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の点滅も停止してもよい。特に、図柄確定期間中にメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の点滅を停止する形態としては、図柄確定期間中にインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を消灯してもよいし、図柄確定期間中にインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を一定の色（例えば、画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた色）にて継続して点灯している状態で維持してもよい。

10

【0 5 2 1】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、図 1 0 - 8 の説明として、スーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設けてもよい旨を記載したが、このようにスーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設ける場合は、複数のスーパーリーチのリーチ演出間で大当たり期待度を異ならせる（例えば、スーパーリーチのリーチ演出として、スーパーリーチ α のリーチ演出と、該スーパーリーチ α のリーチ演出よりも大当たり期待度の高いスーパーリーチ β のリーチ演出を設ける）ようにしてもよい。

20

【0 5 2 2】

特にこのように、大当たり期待度の異なる複数のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能とする場合は、変形例 1 3 5 S G - 2 として図 1 0 - 9 0 (A) 及び図 1 0 - 9 0 (B) に示すように、可動体 3 2 を退避位置（例えば、画像表示装置 5 の上方位置）と演出位置（例えば、画像表示装置 5 の正面視における中央前位置）との間で移動可能とするとともに、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示（スーパーリーチ α のリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、該可変表示中の画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウトする期間中において可動体 3 2 を退避位置と退避位置（例えば、前述した退避位置と演出位置との中間位置）との間を繰り返し移動させることで可動体 3 2 の演出位置に移動することを示唆する可動体動作示唆演出を実行し、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチ β の変動パターンでの可変表示（スーパーリーチ β のリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウトする期間中において前述した可動体動作示唆演出を実行した後に、更に可動体 3 2 を退避位置から演出位置に移動させる可動体動作演出を実行してもよい。

30

【0 5 2 3】

このようにすることで、ホワイトアウトの期間中は、可動体 3 2 の動作に遊技者を注目させることができるとともに、可動体 3 2 が演出位置に移動した場合（可動体動作演出を実行した場合）は、該可動体動作演出によってスーパーリーチ α のリーチ演出よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ β のリーチ演出が実行されることを遊技者に報知することができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0 5 2 4】

例えば、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示である場合は、図 1 0 - 9 1 (A) 及び図 1 0 - 9 1 (B) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図 1 0 - 9 1 (B)、図 1 0 - 9 2 (C)、図 1 0 - 9 2 (D) 参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が

50

実行される（図10-93（E）～図10-94（H）参照）。

【0525】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図10-94（H）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0526】

そして、図10-95（I）～図10-96（L）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト（第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる）する。尚、本変形例135SG-2では、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0527】

図10-90（A）及び図10-96（K）～図10-97（N）に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2での点灯と、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。そして可動体動作示唆演出として可動体32が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復（本変形例135SG-2では4往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了するとともにホワイトアウトの期間も終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ8L、8Rから、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量V2にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体32が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を出力すればよい。

【0528】

図10-90（A）、図10-98（O）及び図10-98（P）に示すように、該可動体動作示唆演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置5においてスーパーリーチαのリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの該リーチ演出に対応した態様での輝度C1の点灯が開始され、スピーカ8L、8Rからはスーパーリーチαのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音（可変表示対応音とは異なるBGM等）の出力が開始される。

【0529】

また、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示である場合は、図10-99（A）及び図10-99（B）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図10-99（B）、図10-100（C）、図10-100（D）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される（図10-101（E）～図10-102（H）参照）。

【0530】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図10-102（H）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0531】

そして、図10-103(I)～図10-104(L)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト(第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる)する。尚、本変形例135SG-2では、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0532】

図10-90(B)及び図10-104(K)～図10-105(N)に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2での点灯と、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。そして、可動体動作示唆演出として可動体32が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復(本変形例135SG-2では4往復)したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ8L、8Rから、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量V2にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体32が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音(例えば、「ガタガタ」等の効果音)等を出力すればよい。

【0533】

可動体動作示唆演出の終了後は、図10-90(B)及び図10-106(O)～図10-106(P)に示すように、共にホワイトアウト期間が終了し、可動体動作演出として可動体32が図示しない駆動機構によって退避位置から演出位置へ移動する。尚、該可動体動作演出の間中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを該可動体動作演出に応じた態様で輝度C1にて点灯する。また、図10-90(B)には図示されていないが、スピーカ8L、8Rからは可動体動作演出対応音が音量V1にて出力される(図10-106(P)参照)。尚、本特徴部135SGにおける可動体動作演出対応音としては、可動体が動作したことを遊技者が認識可能な効果音(例えば、「ズドン」等の効果音)等を出力すればよい。

【0534】

そして、図10-107(Q)に示すように、可動体32が演出位置から退避位置に戻ることに基づいて可動体動作演出が終了する。図10-90(B)、図10-107(Q)及び図10-107(R)に示すように、該可動体動作演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置5においてスーパーリーチβのリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの該リーチ演出に対応した態様での輝度C1の点灯が開始され、スピーカ8L、8Rからはスーパーリーチβのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、スーパーリーチβのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音としては、スーパーリーチβのリーチ演出の実行中であることを遊技者が認識可能なように、可変表示対応音やスーパーリーチαのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音とは異なるBGM等を出力すればよい。

【0535】

以上のように、本変形例135SG-2では、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2且つ周期T2にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる、つまり、リーチ演出が開始される際には、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2の点滅に替えてリーチ演出に応じた態様に

て発光（輝度C2での点灯）するので、リーチ演出の遊技興趣を向上できる。

【0536】

特に、図10-96（K）～図10-98（O）、図10-104（K）～図10-106（O）に示すように、第1表示領域135SG005Fを白色表示（ホワイトアウト）させるとともに、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させることで、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様の变化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0537】

更に、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示である場合は、ホワイトアウトの期間中に可動体動作示唆演出を実行するとともに、該可動体動作示唆演出の実行に応じて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯し、その後、可動体動作演出の実行（可動体32の演出位置への移動）に応じて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該可動体動作演出に応じた態様で輝度C1にて点灯する。つまり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様は、可動体動作示唆演出の実行に伴う消灯を挟んで輝度C1にて点灯するため、これら発光態様の变化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0538】

また、前記特徴部135SGでは、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出としてセリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-3として、該予告演出としては、セリフ予告演出以外にも、画像表示装置5に表示される画像が段階的に変化していき、最終的な変化段階数に応じて大当たり期待度が異なるステップアップ演出や、画像表示装置5を複数体のキャラクタ群が横切る群予告演出等を実行可能としてもよい。

【0539】

特に、該変形例135SG-3としてステップアップ演出を実行可能とする場合は、図10-108（A）、図10-109（A）～図10-113（L）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、画像表示装置5において画像（ステップアップ画像）を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2で一時的に点灯させることによって該ステップアップ演出の演出効果を高めるようにしてもよい。一方で、図10-108（B）、図10-114（A）～図10-118（F）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、既に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅が実行されているので、画像表示装置5において画像（ステップアップ画像）を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させない、つまり、入賞時フラッシュ演出の実行中は、既に入賞時フラッシュ演出に応じた態様で発光している入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fをステップアップ演出に応じた態様で発光させないようにしてもよい。

【0540】

以上のように、本変形例135SG-3では、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示においてステップアップ演出が開始された場合、つまり、入賞時フラッシュ演出として既に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2にて点滅している状態で更に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させるステップアップ演出が開始された場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が優先して実行されるので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミング等の不適切なタイミングからステップアップ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯が開始されてしまうことを防ぐことができる。

【0541】

また、前記特徴部135SGでは、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には可動体32を動作させない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には、可動体32を退避位置（例えば、画像表示装置5の上方位位置）から演出位置（例えば、画像表示装置5の正面視における中央前方位位置）に移動させる可動体動作演出を実行可能とすることで、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを遊技者に対して報知できるようにしてもよい。

【0542】

このように、スーパーリーチのリーチ演出の前に可動体動作演出を実行可能とする場合は、変形例135SG-4として図10-119（A）及び図10-119（B）に示すように、該スーパーリーチの可変表示を対象として入賞時フラッシュ演出が実行されている場合に、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様とスーパーリーチのリーチ演出に応じた発光態様のどちらに変化させるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

10

【0543】

例えば、図10-119（C）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示の開始時において、70%の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、30%の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。そして、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果がはずれである場合は、該可変表示の開始時において、30%の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、70%の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。

20

【0544】

尚、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様またはリーチ演出に応じた発光態様に変化させることを決定した場合は、該決定に応じたプロセスデータを選択し、可変表示の進行に応じてプロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを制御すればよい。

30

【0545】

以上のように、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがあるので、該入賞時フラッシュ演出の終了タイミングが可動体動作演出の実行期間中とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中とのどちらであるかを遊技者が認識し易くできる。特に、図10-119（C）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なっているので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

40

【0546】

尚、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が終了する（可動体動作演出に応じた発光態様やリーチ

50

演出に応じた発光態様に変化する) タイミングに応じて大当たり期待度が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が終了するタイミングに応じて、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆可能としてもよい。このようにすることによっても、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0547】

また、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中における可動体動作演出の開始時とスーパーリーチのリーチ演出の開始時のどちらかで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を変化可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なるので、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様に変化するタイミングで実行されている演出に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0548】

尚、本変形例135SG-4では、スーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行前では、該可動体動作演出を実行することを示唆する可動体動作示唆演出を実行可能としてもよい。このように、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行可能とする場合は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様に変化するときに実行されている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0549】

更に、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光(点滅)を、可動体動作示唆演出の開始タイミングで終了する場合とリーチ演出の開始タイミングとで終了する場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光がいずれのタイミングで終了するかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。尚、このように、1の可変表示中において入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を停止するタイミングを複数設ける場合においても、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を停止できなかった場合は、これらタイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング(図柄確定コマンドの受信タイミング)において改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了すればよい。

【0550】

このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングで終了できなかった場合においても、入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示の終了

タイミングにおいて、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することができる。

【0 5 5 1】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、特定表示（保留表示及びアクティブ表示）の表示パターンとして、大当り期待度が最も低く白色の丸形である表示パターン α と、大当り期待度が表示パターン α よりも高く青色の丸形である表示パターン β と、大当り期待度が表示パターン β よりも高く赤色の丸形である表示パターン γ とを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示の表示パターンとしては、これら表示パターン $\alpha \sim$ 表示パターン γ 以外の表示パターンを設けてもよい。

【0 5 5 2】

例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 として図 1 0 - 1 2 0 に示すように、特定表示の表示パターンとしては、前述の表示パターン $\alpha \sim$ 表示パターン γ に加えて、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターン β や表示パターン γ に変化する可能性のある（表示パターン β や表示パターン γ への変化期待度：低）白色点滅の丸形である表示パターン δ 、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターン β や表示パターン γ に変化する可能性が表示パターン δ よりも高い（表示パターン β や表示パターン γ への変化期待度：高）特定のキャラクタ形の丸の表示パターン ε を設けてもよい。

【0 5 5 3】

つまり、変形例 1 3 5 S G - 5 における保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしては、表示パターン $\alpha \sim$ 表示パターン γ については、表示パターン γ （赤色表示）が最も大当り期待度が高く、表示パターン α （白色表示）が最も大当り期待度が低く設定されている。一方で、表示パターン β や表示パターン γ に変化しない場合の表示パターン δ 、表示パターン ε の大当り期待度については、表示パターン α よりも大当り期待度を低く設定してもよいし、表示パターン α よりも大当り期待度が高く且つ表示パターン β よりも大当り期待度を低く設定してもよい。

【0 5 5 4】

また、本変形例 1 3 5 S G - 5 では、保留表示やアクティブ表示パターンとして、表示パターン β や表示パターン γ に変化する可能性のある表示パターン δ や表示パターン ε を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターン α についても表示パターン δ や表示パターン ε よりも低い割合で表示パターン β や表示パターン γ に変化する場合を設けてもよい。更に、表示パターン β の保留表示やアクティブ表示についても、表示パターン γ に変化する場合を設けてもよい。

【0 5 5 5】

更に、前記特徴部 1 3 5 S G では、保留表示予告演出（保留表示やアクティブ表示を表示パターン β や表示パターン β にて表示する演出）の実行の有無や表示パターンを、入賞時フラッシュ演出の実行の決定と関わらず決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示予告演出の実行の有無や表示パターンの決定と入賞時フラッシュ演出の実行の決定とを関連して決定してもよい。

【0 5 5 6】

例えば、前述の変形例 1 3 5 S G - 5 として図 1 0 - 1 2 0 に示すように、始動入賞時に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、該始動入賞に基づく保留表示やアクティブ表示の表示態様として、表示パターン ε を最も高い割合で決定し、表示パターン δ を表示パターン ε よりも低い割合で決定し、表示パターン γ を表示パターン δ よりも低い割合で決定し、表示パターン β を表示パターン γ よりも低い割合で決定し、表示パターン α を最も低い割合で決定すればよい（入賞時フラッシュ演出実行決定時における表示パターンの決定割合：表示パターン $\varepsilon >$ 表示パターン $\delta >$ 表示パターン $\gamma >$ 表示パターン $\beta >$ 表示パターン α ）。

【0 5 5 7】

以上のように、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示態様として表示パターン

10

20

30

40

50

α ～表示パターン ε を設け、特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示される場合は、特定表示が表示パターン β や表示パターン γ にて表示される場合よりも入賞時フラッシュ演出がともに実行される割合が高いので、入賞時フラッシュ演出の実行により特定表示に遊技者を注目させることができるとともに、該特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε から表示パターン β と表示パターン γ のどちらに変化するかについても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0558】

更には、表示パターン α は特定表示を白色の丸形で表示する表示パターン、表示パターン β は特定表示を青色の丸形で表示する表示パターン、表示パターン γ は特定表示を赤色の丸形で表示する表示パターン、表示パターン δ は特定表示を白色に点滅する丸形で表示する表示パターンであるので、遊技者は、表示色や点滅態様にて特定表示の違いを容易に特定することができる。

10

【0559】

尚、本変形例135SG-5では、特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示される場合については、入賞時フラッシュ演出の実行の有無により該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化する割合について記載されていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化する割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示されたときに入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0560】

尚、本変形例135SG-5では、本発明における特定表示の特殊態様として、白色に点滅する表示パターン δ を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における特定表示の特殊態様（表示パターン δ ）としては、本発明における特定表示の通常態様や特別態様である白色、青色、赤色の以外の色（例えば、紫や黒等）としてもよい。

【0561】

また、本変形例135SG-5では、特定表示を表示パターン δ にて表示することによって、該特定表示が表示パターン β や表示パターン γ に変化することを示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することによって該特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な作用演出を実行可能として実行可能もよい。

30

【0562】

特に、作用演出をとする場合、合は、該作用演出の演出態様として、表示パターン δ にて表示されている特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化させる割合が異なる複数の演出態様（例えば、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することで該特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な第1作用演出と、第1作用演出とは演出態様が異なる作用演出であり、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することで第1作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な第2作用演出）を設け、第2作用演出が実行されるときは、第1作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0563】

このようにすることで、作用演出が第1作用演出と第2作用演出のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、入賞時フラッシュ演出の実行によって、作用演出が第2作用演出にて実行されることに対する期待感を高めることができる。

【0564】

また、本変形例135SG-5では、特定表示が表示パターン ε にて表示されている場合は、特定表示が表示パターン δ にて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演

50

出が実行される割合が高いため、特定表示が表示パターンεにて表示され且つ入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化することに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0565】

また、前記変形例135SG-5では、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示パターンとして、キャラクタを表示する表示パターンεを設け、該特定表示としてのキャラクタに対して作用演出が実行されることで該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-6として、特定表示としてのキャラクタが他のキャラクタに作用し、該作用結果として特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化可能としてもよい。

10

【0566】

具体的には、図10-121(A)及び図10-121(B)に示すように、第1特図保留記憶数が3個で可変表示中である場合に第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出として該始動入賞に基づく保留表示の表示パターンが表示パターンεに決定されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dの4個目の保留表示として味方キャラクタが表示されるとともに、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示されているアクティブ表示が敵キャラクタに変化する（図10-121(B-1)参照）。

20

【0567】

この状態において可変表示が終了して新たな可変表示が開始される、つまり図10-122(A)及び図10-122(B)に示すように、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタ（表示パターンεの保留表示）が4個目の保留表示の表示位置から3個目の保留表示の表示位置に移動すると、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

【0568】

次いで、再び可変表示が終了して新たな可変表示が開始される毎、つまり図10-122(C)及び図10-122(D)に示すように、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタが3個目の保留表示の表示位置から2個目の保留表示の表示位置に移動する場合と、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタが2個目の保留表示の表示位置から1個目の保留表示の表示位置に移動する場合とで、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

30

【0569】

更に可変表示が終了して保留表示予告演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dの1個目の保留表示の表示位置に表示されている味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに移動し、該アクティブ表示エリア135SG005A内において味方キャラクタが敵キャラクタに直接作用する（味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出が実行される）。

40

【0570】

そして、図10-123(G)及び図10-123(H)に示すように、該バトル演出の演出結果として味方キャラクタが勝利した場合は、アクティブ表示エリア135SG005Aにおいて該味方キャラクタが表示パターンβまたは表示パターンγのアクティブ表示に変化する。一方で、図10-123(I)及び図10-123(J)に示すように、該バトル演出の結果として味方キャラクタが敗北した場合は、アクティブ表示エリア135SG005Aにおいて敵キャラクタまたは味方キャラクタが表示パターンαのアクティブ表示に変化する。

【0571】

50

尚、本変形例 1 3 5 S G-6 では、保留表示を表示パターン ε にて表示する場合は、該表示パターン ε の保留表示としての味方キャラクタがアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A にて敵キャラクタを倒すことで、アクティブ表示となった味方キャラクタを表示パターン β や表示パターン γ のアクティブ表示に変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示を表示パターン ε にて表示する場合は、該保留表示が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されているときに敵キャラクタを倒すことで、保留表示としての味方キャラクタを表示パターン β や表示パターン γ の保留表示に変化可能としてもよい。

【0572】

また、保留表示を表示パターン ε にて表示するときは、共に入賞時フラッシュ演出が実行される場合の方が、共に入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも高い割合で該表示パターン ε の保留表示が表示パターン β や表示パターン γ の保留表示（またはアクティブ表示）に変化可能としてもよい。このようにすることで、表示パターン ε の保留表示としての味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル結果に遊技者を注目させることができるばかりか、該バトルの実行中に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かについても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0573】

また、前記変形例 1 3 5 S G-5 や前記変形例 1 3 5 S G-6 では、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして、前記特徴部 1 3 5 S G に記載の表示パターン α ~ 表示パターン γ に表示パターン δ と表示パターン ε とを追加した形態を例示したが、保留表示やアクティブ表示をこれら表示パターン δ や表示パターン ε にて表示する場合は、保留表示やアクティブ表示を表示パターン α ~ 表示パターン γ にて表示する場合と同様に、特定表示開始演出 A または特定表示開始演出 B を実行すればよい。

【0574】

より具体的には、保留表示やアクティブ表示を表示パターン δ で表示する場合は、表示パターン α の場合と同じく特定表示開始演出 A（図 10-19 参照）を実行し、保留表示やアクティブ表示を表示パターン ε で表示する場合は、表示パターン β や表示パターン γ の場合と同じく特定表示開始演出 B（図 10-20 参照）、若しくは、保留表示やアクティブ表示の表示が完了する期間が特定表示開始演出 A よりも長く且つ特定表示開始演出 B よりも短い特定表示開始演出を実行すればよい。このようにすることで、保留表示やアクティブ表示を表示パターン δ や表示パターン ε で表示する場合は、前記特徴部 1 3 5 S G と同様に、保留表示やアクティブ表示の表示が完了するよりも前のタイミングから、入賞時フラッシュ演出音や入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光が遊技者から認識されるようになる。

【0575】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅とともに画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 3 5 S G-7 として、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて、画像表示装置 5 に表示するシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示態様を段階的に変化可能としてもよい。

【0576】

例えば、図 10-124（A）及び図 10-124（B）に示すように、第 1 特図保留記憶が 3 個存在している状態での可変表示中において第 1 始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図 10-124（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0577】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図 10-124（B）に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V1（V1 > V2）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F 及び遊技効果ランプ

10

20

30

40

50

9が一旦消灯される。そして、図10-125(C)及び図10-125(D)に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スティックランプ135SG00X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

【0578】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-125(D)、図10-126(E)、図10-126(F)に示すように、前述した特定表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置（本特徴部135SGであれば4個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【0579】

キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図10-20(D-1)～図10-20(D-5)参照）。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0580】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図10-127(G)及び図10-127(H)に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V2にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2（周期T2>周期T1）での点滅、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T2での点滅（図10-27(A)～図10-27(D)に示す態様での点滅）、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲でのキャラクタAのシルエット画像135SG005Sの一定周期毎の表示が開始される。

【0581】

尚、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T2での点滅としては、画像表示装置5の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【0582】

入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期である周期T2は、前述した周期T1よりも長い周期である一方で、前述した周期T0よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T0>T2>T1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yが点灯されることはない。

【0583】

また、図10-128(I)及び図10-128(J)に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fの全域に対して透過性を有する黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像

10

20

30

40

50

1 3 5 S G 0 0 5 Sが表示されるようになっている。

【0584】

図10-128(J)、図10-129(K)及び図10-129(L)に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本変形例135SG-7における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図10-128(J)に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

10

【0585】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動するとともに、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている残りの保留表示の表示位置が1個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力も開始される。

20

【0586】

尚、該可変表示では、図10-129(K)及び図10-129(L)に示すように、画像表示装置5において黒色画像135SG005Bとともに表示されるシルエット画像135SG005Sが前回の可変表示よりも大きく表示される場合がある。このようにシルエット画像135SG005Sが前回の可変表示よりも大きく表示されることによって、該シルエット画像はアクティブ表示エリア135SG005Aに重複して表示される。

【0587】

図10-130(M)、図10-130(N)に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。該図柄確定期間中においても後期入賞時フラッシュ演出は実行される。すなわち、図10-130(N)に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示される。特に、該シルエット画像135SG005Sは、アクティブ表示エリア135SG005Aとも重複して表示される。また、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

30

【0588】

尚、本変形例135SG-7では、入賞時フラッシュ演出としての画像表示装置5にて表示されるシルエット画像135SG005Sとして大きさの異なる2つのシルエット画像135SG005Sのいずれかを表示可能とし、大きいサイズのシルエット画像135SG005Sが表示された場合は、該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複して表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大きいサイズのシルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複して表示されるのは、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行時のみとしてもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する可変表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像135SG005Sによってアクティブ表示エリア135SG005A、すなわち、入賞時フラッシュ演出に対応するアクティブ表示が隠れるようになるので、遊技者に対して意外性

40

50

を付与して遊技興趣を向上できる。

【0589】

また、本変形例135SG-7では、入賞時フラッシュ演出として大きさの異なるシルエット画像135SG005Sを画像表示装置5に表示可能であり、表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じてシルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとの重複態様が異なるので、遊技興趣を向上できる。

【0590】

尚、本変形例135SG-7では、画像表示装置5に表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じて該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複する場合と重複しない場合とを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5に表示するシルエット画像135SG005Sの大きさに応じて該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとの重複面積が異なる場合（例えば、アクティブ表示エリア135SG005Aの一部のみがシルエット画像135SG005Sと重複している場合と、アクティブ表示エリア135SG005Aの全域がシルエット画像135SG005Sと重複している場合等）を設けてもよい。

【0591】

また、本変形例135SG-7では、画像表示装置5に表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じて該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複する場合を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する保留表示やアクティブ表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像135SG005Sによって保留表示だけでなくアクティブ表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

【0592】

尚、本変形例135SG-7では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sの表示によって、保留表示とアクティブ表示のいずれか一方のみが隠れる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sの表示によって、保留表示とアクティブ表示の両方が隠れる場合を設けてもよい。

【0593】

また、本変形例135SG-7では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sがアクティブ表示エリア135SG005Aや第1保留記憶表示エリア135SG005Dに重複して表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記特徴部135SGに例示したように入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止する特殊図柄（図10-40等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sが重複して表示可能なようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sによって仮停止を報知するための特殊図柄が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0594】

尚、本変形例135SG-7では、本発明における再可変表示演出として、特殊図柄が「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、再可変表示演出としては、画像表示装置5において特殊図柄とは異なる

画像を表示可能とし、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が該画像と重複して表示されるようにしてもよい。

【0 5 9 5】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 3 5 S G - 8 として、可変表示の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）ようにしてもよい。このようにすることで、可変表示の残り期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である等の短いときに入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象の特定表示（保留表示やアクティブ表示）が解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

10

【0 5 9 6】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 8 では、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かを、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間とを基準に判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かは、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以外の期間（例えば、5 秒や 1 0 秒等の期間）とを基準に判定してもよい。

【0 5 9 7】

20

更に、本変形例 1 3 5 S G - 8 では、可変表示の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出が重複して実行されることによるスーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。

【0 5 9 8】

30

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様として、輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅（前期入賞時フラッシュ演出での発光態様）と輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅（後期入賞時フラッシュ演出での発光態様）との 2 つの発光態様が設けられている。一方で、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様としては、表示パターン β に応じた輝度 C 2 での青色の発光と、表示パターン γ に応じた輝度 C 2 での赤色の発光と、が設けられている。つまり、前記特徴部 1 3 5 S G では、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様数と、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様数と、が同数である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 3 5 S G - 9 として、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様数と始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様数とは異なっているようにしてもよい。

40

【0 5 9 9】

特に、変形例 1 3 5 S G - 5 に示すように、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして表示パターン δ や表示パターン ε を設けるとともに、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様としてこれら表示パターン δ や表示パターン ε に応じた発光態様を設けることによって、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様数よりも多く設けてもよい。このようにすることで

50

、始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光のバリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

【0600】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を発光させ、始動口ランプ発光演出において始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S を発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 3 5 S G - 1 0 として、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S が発光する発光領域よりも大きく設けてもよい。

【0601】

また、図 10 - 28 に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F は、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S は、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光するので、該変形例 1 3 5 S G - 1 0 を適用することによって、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F による入賞時フラッシュ演出に応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様により大当り遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を維持することができる。

【0602】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S を点滅させずに発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S を点滅させてもよい。更に、このように始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S を点滅させる場合は、該始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅周期（周期 T 2）と異ならせてもよい。このように入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅周期と始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の点滅周期とを異ならせることによって、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅と始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の点滅との双方に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0603】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、図 10 - 28 に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d 等を一旦消灯させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 3 5 S G - 1 1 として、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置 5 に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置 5 に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始するようにしてもよい。このように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、画像表示装置 5 に表示されている画像の視認性を低下させることによって遊技者が入賞時フラッシュ演出の開始を認識し易くできる。

【0604】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 1 1 では、画像表示装置 5 に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置 5 に表示されている画像の視認性を低下させる、つまり、画像表示装置 5 の明るさを変化させることによって画像表示装置 5 を直前の状態よりも視認性の低い低視認状態に変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、て画像表示装置 5 に表示されている画像の視認性を低下させる形態としては、画像表示装置の 5 輝度（明るさ）を低下させる他にも、画像表示装置 5 における画像の表示を一旦停止するもの、可動体 3 2 を画像表示装置 5 の正面で動作させるもの、画像表示装置 5 自体を上下方向等に繰り返し動作させるもの、遊技効果ランプ 9 の輝

10

20

30

40

50

度を高めることによって相対的に画像表示装置 5 に表示されている画像の視認性を低下させるもの等であってもよい。

【0605】

つまり、本発明における「低視認状態」とは、画像表示装置 5 における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、画像表示装置 5 の明るさの低下以外の手法により画像の視認性が低下するものを含んでいる。

【0606】

また、前記特徴部 135SG では、図 10-28 に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ 8L、8R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 135SG-12 として、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅が開始されてからスピーカ 8L、8R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了するようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅（発光）により始動入賞が発生したこと、および入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0607】

尚、本変形例 135SG-12 では、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅が開始されてからスピーカ 8L、8R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅が開始されてからスピーカ 8L、8R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが開始されるようにしてもよい。

【0608】

また、前記特徴部 135SG では、図 10-28 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ 8L、8R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C1 且つ周期 T1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 135SG005E の表示を実行し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ 8L、8R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C2 且つ周期 T2 での点滅、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 135SG005S の表示をそれぞれ繰り返し実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 135SG-13 として、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ 8L、8R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C1 且つ周期 T1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 135SG005E の表示を一時的に実行してもよい。このようにすることで、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、前期入賞時フラッシュ演出と同じくスピーカ 8L、8R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C1 且つ周期 T1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 135SG005E の表示が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されることを遊技者が認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【0609】

尚、本変形例 135SG-13 では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ 8L、8R による入賞時フラッシュ演出対応音の

音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示を一時的に実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示の内の1つのみ或いは2つのみを実行するようにしてもよい。

【0610】

また、本明細書のパチンコ遊技機1としては、設定されている設定値に応じて大当たり確率が異なるもの（図1～図9）、始動入賞に基づいて保留表示予告演出や入賞時フラッシュ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出としての発光態様の変化がランプに応じて異なるもの（特徴部135SG、図10-1～図10-68）、可変表示の図柄確定期間中は入賞時フラッシュ演出を停止するもの（変形例135SG-1、図10-69～図10-89）、大当たり期待度の異なるスーパーリーチのリーチ演出を実行可能であるとともに大当たり期待度の高いリーチ演出前に可動体動作演出を実行可能であり、該可動体動作演出を実行する場合には、可動体動作演出の開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させるもの（変形例2、図10-90～図10-107）、可変表示中にステップアップ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該ステップアップ演出に応じた態様で発光させる一方で、入賞時フラッシュ演出の実行中にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から変化させないもの（変形例135SG-3、図10-108～図10-118）、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様が入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化する場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化する場合とで大当たり期待度が異なるもの（変形例135SG-4、図10-119）、保留表示やアクティブ表示の表示態様として表示パターンα～表示パターンεが設けられており、始動入賞により入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことに応じて、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしていずれの表示パターンが決定されるかの割合が異なるもの（変形例135SG-5、図10-120）、保留表示の表示パターンとして表示パターンεが決定された場合に、作用演出の実行に応じて該表示パターンεから表示パターンα～表示パターンγのいずれかに変化するもの（変形例135SG-6、図10-121～図10-123）、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて画像表示装置5に表示されるシルエット画像135SG005Sの表示態様が変化していくもの（変形例135SG-7、図10-124～図10-130）等を開示しているが、本発明のパチンコ遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から2つ以上の特徴部や変形例を組み合わせる実施してもよい。

【0611】

また、前記特徴部135SGでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機1を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機1の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【0612】

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

【0613】

10

20

30

40

50

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

【0614】

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

【0615】

本発明の遊技機としては、他にも、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図10-28、図10-29（A）～図10-32（H）、図10-49（A）～図10-50（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図10-24に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第1発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、該第1発光手段とは異なる第2発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）と、を含み、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分）、

前記第2発光手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第2期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図10-28に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅する部分）、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出を前記特定表示演出の開始よりも前に開始可能であり（例えば、図10-29（A）～図10-32（H）に示すように、特定表示開始演出Bを実行する場合は、保留表示やアクティブ表示の表示開始よりも前のタイミングか

10

20

30

40

50

ら入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光する部分)、さらに、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)ことを特徴とする。

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第1期間においては、第1発光手段だけではなく、第2発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。さらに、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【0616】

つまり、発光手段の発光態様により特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易い遊技機とすることができるとともに、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報が更新されるため、例えば第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示のいずれか一方が実行されたときのみ数値情報を更新するようにした場合よりも数値情報が特別回数に到達しやすくなって遊技者が救済されやすくなるので、遊技意欲を高めることができる。すなわち、遊技場に設置したときに演出が遊技者にわかりやすく遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することができる。

【0617】

また、発光手段の発光態様と数値情報とを関連付けてもよい。例えば、数値情報が特別回数になる前と後とで発光態様を異ならせる。そうすることにより、遊技者は可変表示の回数をわかりやすく把握することができ興趣が向上する。

【0618】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機他の一例として、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたときに有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、を備え、状

態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS74、ステップ100 IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS170、ステップ100 IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS71を実行する部分）、可変表示が実行されているときに所定示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な所定示唆演出実行手段（例えば、図12-49に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108 IWS811を実行する部分）と、特別条件が成立したことにもとづいて、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、図12-52（C1）、（C2）に示すように背景画像が変化する、図12-53（B）に示すように変動開始時にブラックアウトする、図12-54（C）に示すように変動終了時にブラックアウトする等）を実行可能な特別報知演出実行手段と（例えば、図12-23に示すように、演出制御用CPU120がステップ100 IWS638を実行する部分）、をさらに備え、所定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の期間において、所定示唆演出を実行する割合が共通である（例えば、図12-44に示すように、演出制御用CPU120がステップ108 IWS802Aを実行する部分。図12-50参照）遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

10

20

【0619】

（他の形態例）

【0620】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0621】

（主基板11の主要な動作）

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

30

【0622】

図11に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS901）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS902）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0623】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS903）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS903；Yes）、初期化处理（ステップS908）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

40

【0624】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS909）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知する

50

ための画面表示を行う。

【0625】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS903；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS904；No）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

10

【0626】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS904；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

20

【0627】

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

【0628】

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

30

【0629】

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

40

【0630】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS9011）、割込みを許可する（ステップS9012）。その後、ル

50

ープ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0631】

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

【0632】

（盤面構成）

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

【0633】

また、図12-1に示すように、画像表示装置5の左方および右方にそれぞれ第4図柄表示器100IW21a、21bが設けられている。このうち、画像表示装置5の左方に設けられた第4図柄表示器100IW21aは、第1特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行する表示器である。また、画像表示装置5の右方に設けられた第4図柄表示器100IW21bは、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行する表示器である。本例では、第4図柄表示器100IW21a、21bは、それぞれ上下に配置された2つのLEDで構成され、それら2つのLEDが交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第4図柄の変動表示が実行される。

【0634】

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

【0635】

（大当たり確率、時短はずれ確率）

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

【0636】

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

り、設定値「6」の場合が大当たり確率「242/65536」と最も高く（約1/270）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0637】

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

10

【0638】

また、図12-2に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、時短はずれ確率が「164/65536」と一定である（約1/400）。また、図12-3に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、時短はずれ確率が「328/65536」と一定である（約1/200）。すなわち、本例では、時短はずれ判定用の判定値は、設定値によらず共通である。

20

【0639】

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

【0640】

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

【0641】

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

30

【0642】

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

40

【0643】

（大当たり種別判定テーブル）

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

【0644】

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

50

に決定するために参照されるテーブルである。

【0645】

図12-4(B)に示すように、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当たりの種別を「通常大当たり」、「確変大当たり」、または「突然確変大当たり」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0646】

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

10

【0647】

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

【0648】

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

20

【0649】

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

【0650】

30

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

【0651】

（時短種別判定テーブル）

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

40

【0652】

図12-5(A)に示すように、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短種別を「時短はずれA」、「時短はずれB」、または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0653】

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

50

て、時短種別を「時短はずれA」、「時短はずれB」、または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0654】

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

【0655】

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

【0656】

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

【0657】

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

【0658】

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

【0659】

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

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

(K=救済時短到達率、P=大当たり確率MLの分母、n=作動回数)

【0660】

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

． 1 %となる。

【0661】

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

【0662】

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

【0663】

（変動パターンテーブル）

図12-7および図12-8は、特徴部108IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図12-7（A）は、大当たり用の変動パターンテーブルAの具体例を示している。また、図12-7（B）は、通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBの具体例を示している。また、図12-7（C）は、大当たり経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCの具体例を示している。また、図12-7（D）は、時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターン

【0664】

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

【0665】

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

【0666】

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

【0667】

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

【0668】

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

【0669】

また、図12-7（C）に示すように、本例では、大当たり経由で制御された時短状態時

にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2（超短縮変動）、変動パターンPA1-3（短縮変動）、変動パターンPA2-1（ノーマルリーチ）、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）、変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【0670】

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

10

【0671】

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

【0672】

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

20

30

【0673】

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

40

50

る。

【0674】

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

10

【0675】

また、図12-8(F)、(G)に示すように、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)に決定される場合はなく、スーパーリーチが実行される場合はない。このような構成により、救済時短となる直前の期間においてスーパーリーチの変動表示が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。なお、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合にも、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)に決定されるようにしてもよい。例えば、救済時短となる直前10変動以内においては、救済時短となる直

20

【0676】

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

【0677】

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

30

【0678】

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

40

【0679】

また、図12-8(J)に示すように、本例では救済時短となる変動表示であって、大当たりはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-2(突入見せかけ大当たり)決定される。すなわち、変動パターンPA3-2(突入見せかけ大当たり)は、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示(大当たり)にのみ用いられる救済時短時専用の変動パターンである。本例では、変動パターンPA3-2(突入見せかけ大当たり)に決定された場合には、後述するように、時短状態(すなわち救済

50

時短)に制御される旨を報知する時短突入演出(例えば、図12-38(G)、(H)参照)と共通の態様の演出(例えば、図12-41(G')参照)を実行した後に、大当たりとなることを報知する演出(例えば、図12-41(H')参照)が実行される。このような構成により、遊技者が救済時短となったことを一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0680】

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

10

【0681】

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

【0682】

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

20

【0683】

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

【0684】

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

30

【0685】

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

40

【0686】

(演出制御コマンド)

図12-9および図12-10は、演出制御用CPU120に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図12-9および図12-10に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するた

50

めのコマンドでもある。従って、演出制御用CPU120は、コマンド80XX(H)のいずれかを受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0687】

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

【0688】

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

【0689】

コマンド9004(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果5指定コマンド(通常大当たり指定コマンド))である。コマンド9005(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果6指定コマンド(確変大当たり指定コマンド))である。コマンド9006(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を突然確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果7指定コマンド(突然確変大当たり指定コマンド))である。

【0690】

コマンド95XX(H)は、救済時短となるまでの残りの変動回数(126回以下の回数)を指定する演出制御コマンド(救済時短回数1指定コマンド)である。本例では、救済時短回数1指定コマンドのEXTデータに救済時短となるまでの残りの変動回数(126回以下の回数)に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が1回である場合には、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9501(H)が送信され、残りの変動回数が126回である場合には、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957E(H)が送信される。なお、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が127回以上の回数である場合には、EXTデータに最大値の7F(H)がセットされ、救済時短回数1指定コマンドとして一律にコマンド957F(H)が送信される。

【0691】

コマンド96XX(H)は、救済時短となるまでの残りの変動回数(100回単位の回数)を指定する演出制御コマンド(救済時短回数2指定コマンド)である。本例では、救済時短回数2指定コマンドのEXTデータに救済時短となるまでの残りの変動回数(100回単位の回数)に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回である場合には、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601(H)が送信され、残りの変動回数が800回である場合には、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9608(H)が送信される。

【0692】

コマンド97XX(H)は、電源復旧時の救済時短となるまでの残りの変動回数(100回単位の回数)を指定する演出制御コマンド(復旧時救済時短回数指定コマンド)である。本例では、電源復旧時に復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータに救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた値がセットされて送信される。例えば、電源復旧時に救済時短となるまでの残りの変動回数が100回以下である場合には、復旧時救済時短

10

20

30

40

50

回数指定コマンドとしてコマンド 9701 (H) が送信され、残りの変動回数が 701 回以上かつ 800 回以下である場合には、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9708 (H) が送信される。

【0693】

なお、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数を 1 回単位で特定可能に送信できるのは 126 回までで、127 回以上の残り回数である場合には 100 回単位で特定可能に送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、2 つのコマンドを組み合わせで送信して、127 回以上の残り回数の場合であっても 1 回単位で特定可能に送信できるようにしてもよい。

【0694】

コマンド A000 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が 20 秒であることを特定可能な演出制御コマンド (第 1 図柄確定 A 指定コマンド) である。コマンド A001 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が 10 秒であることを特定可能な演出制御コマンド (第 1 図柄確定 B 指定コマンド) である。コマンド A002 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が 0.5 秒であることを特定可能な演出制御コマンド (第 1 図柄確定 C 指定コマンド) である。

【0695】

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

【0696】

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

【0697】

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

【0698】

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

【0699】

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

【0700】

コマンド E000 (H) は、遊技状態が通常状態に制御されることを指定する演出制御コマンド (通常状態指定コマンド) である。コマンド E001 (H) は、大当り遊技終了

10

20

30

40

50

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

【0701】

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

10

【0702】

コマンドF000（H）は、客待ちデモンストレーションの表示を開始することを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）である。客待ちデモ指定コマンドは、例えば、図柄確定期間の終了時および大当り遊技の終了時に、保留記憶が記憶されていない場合（すなわち合算保留記憶数が0の場合）に送信される。また、客待ちデモ指定コマンドは、例えば、電源投入時にも送信される（初期化处理および復旧処理のいずれが実行される場合にも送信される）。また、例えば、設定変更処理を実行する設定変更モードまたは設定確認処理を実行する設定確認モードに移行される場合には、各モードの終了後に設定値指定コマンドが送信され、その後、客待ちデモ指定コマンドが送信される。なお、復旧処理または設定確認処理が実行される場合には、大当り遊技、小当り遊技および特図ゲームがいずれも実行されていないときであって、かつ保留記憶が記憶されていないときに、客待ちデモ指定コマンドが送信される。後述するように、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信した場合には、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく10秒が経過すると、救済時短機能が搭載されていることを示すテロップ表示を開始する（本例では抽選によりテロップ表示を行うか否かを決定する）。また、客待ちデモ指定コマンドを受信してから他のコマンドを受信することなく3分が経過すると、デモンストレーションムービーの再生を行う。

20

【0703】

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

30

【0704】

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

40

【0705】

（遊技制御メイン処理）

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

【0706】

本例では、ステップS7において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短となるまでの残りの変動回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットし

50

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

10

【0707】

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

【0708】

また、ステップS9において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS12）。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「800」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された後、800回の変動表示を実行しても大当たりも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。なお、本例では、ステップS9において送信する初期化を指示する演出制御コマンドにもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能である。

20

【0709】

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

30

【0710】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップS3のY）してRAMクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM異常を検出（ステップS4、S5のN）してRAMクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

40

【0711】

（特別図柄通常処理）

図12-12および図12-13は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ100IWS51）。具体的には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留

50

記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ100 IWS52）。具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップ100 IWS53）。第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップ100 IWS54）。

【0712】

この特徴部108 IWでは、ステップ100 IWS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0713】

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

【0714】

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

【0715】

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

【0716】

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

【0717】

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

【0718】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ100 IWS57）。なお、CPU103

10

20

30

40

50

は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0719】

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

10

【0720】

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

20

【0721】

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

30

【0722】

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

40

【0723】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS70）。救済時短回数カウンタの値が0であれば、ステップ100IWS79に移行する。救済時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、救済

50

時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ100 IWS 71）。なお、本例では、ステップ100 IWS 71の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態、時短状態、または確変状態のいずれであるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。また、本例では、ステップ100 IWS 71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【0724】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ100 IWS 72）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ100 IWS 72のN）、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数1指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100 IWS 73）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9501（H）を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957E（H）を送信する制御を行う。

10

【0725】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100 IWS 74）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ100 IWS 79に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態に制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ100 IWS 75）。そして、ステップ100 IWS 84に移行する。

20

【0726】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ100 IWS 72のY）、CPU103は、EXTデータとして一律に7F（H）をセットして、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957F（H）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100 IWS 76）。次いで、CPU103は、救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数（本例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回）となっているか否かを確認する（ステップ100 IWS 77）。なお、救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100 IWS 78）。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601（H）を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が800である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608（H）を送信する制御を行う。そして、ステップ100 IWS 79に移行する。

30

40

【0727】

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

【0728】

また、例えば、後述するように救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「800」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能な構成においては、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマ

50

ンドを送信するように構成し、2回目以降に救済時短となったときには救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0729】

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

10

【0730】

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

【0731】

また、逆に、救済時短経路の時短状態中であっても、ステップ100 IWS81以降の処理を実行して時短はずれを決定可能に構成してもよい。また、同じ変動表示で救済時短と時短はずれとが両方発生する場合があるように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短を優先して時短状態に制御するように構成してもよいし、時短はずれを優先した時短状態に制御するように構成してもよい。

20

【0732】

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

30

【0733】

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

【0734】

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

40

【0735】

なお、ステップ100 IWS83では、ステップ100 IWS65の大当り種別判定で用いられる種別判定用乱数と共通の種別判定用乱数を用いて時短種別判定が行われる。さ

50

らに、小当りも判定するように構成するとともに小当り種別も判定するように構成する場合には、大当り種別判定および時短種別判定に加えて小当り種別判定においても共通の種別判定用乱数を用いて判定処理を行うように構成すればよい。

【0736】

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

【0737】

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

【0738】

（変動パターン設定処理）

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

【0739】

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

【0740】

合算保留記憶数カウンタの値が3以下となっていれば（ステップ100 IWS1704のY）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-8（F）に示す救済時短直前のはずれ用の変動パターンテーブルFを選択する（ステップ100 IWS1705）。合算保留記憶数カウンタの値が4以上となっていれば（ステップ1

00 IWS 1704 のN)、CPU 103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-8 (G)に示す救済時短直前のはずれ用の変動パターンテーブルGを選択する(ステップ100 IWS 1706)。

【0741】

救済時短回数カウンタの値が10以下でなければ(ステップ100 IWS 1703のN)、CPU 103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ100 IWS 1707)。確変フラグがセットされていれば(すなわち、確変状態であれば)、CPU 103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-8 (H)に示す確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルHを選択する(ステップ100 IWS 1708)。ただし、この場合、CPU 103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルHを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば(すなわち、保留記憶がなければ)、図12-7 (B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

10

【0742】

確変フラグがセットされていなければ、CPU 103は、大当り経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグAがセットされているか否かを確認する(ステップ100 IWS 1709)。時短フラグAがセットされていれば(すなわち、大当り経由で制御された時短状態であれば)、CPU 103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-7 (C)に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCを選択する(ステップ100 IWS 1710)。ただし、この場合、CPU 103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルCを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば(すなわち、保留記憶がなければ)、図12-7 (B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

20

【0743】

時短フラグAがセットされていなければ、CPU 103は、時短はずれ経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグBがセットされているか否かを確認する(ステップ100 IWS 1711)。時短フラグBがセットされていれば(すなわち、時短はずれ経由で制御された時短状態であれば)、CPU 103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-7 (D)に示す時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルDを選択する(ステップ100 IWS 1712)。ただし、この場合、CPU 103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルDを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば(すなわち、保留記憶がなければ)、図12-7 (B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

30

【0744】

時短フラグBがセットされていなければ、CPU 103は、救済時短経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグCがセットされているか否かを確認する(ステップ100 IWS 1713)。時短フラグCがセットされていれば(すなわち、救済時短経由で制御された時短状態であれば)、CPU 103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-8 (E)に示す救済時短経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEを選択する(ステップ100 IWS 1714)。

40

【0745】

時短フラグCもセットされていなければ(すなわち、通常状態であれば)、CPU 103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図12-7 (B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する(ステップ100 IWS 1715)。

【0746】

次に、CPU 103は、ステップ100 IWS 1701B, S1702, S1702B, S1705, S1706, S1708, S1710, S1712, S1714, S1715にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファ

50

に格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図12-7および図12-8に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ100 IWS 1716）。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間が決定される。なお、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【0747】

変動パターンを決定すると、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100 IWS 1717）。

【0748】

また、ステップ100 IWS 1716にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ100 IWS 1718）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ100 IWS 1719）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ100 IWS 1720）。

【0749】

（特別図柄変動処理）

図12-15は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理（ステップS112）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、大当たり種別の決定結果、および時短種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果7指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ100 IWS 1121）。

【0750】

次いで、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップ100 IWS 1122）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ100 IWS 1123）、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ100 IWS 1124）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ100 IWS 85で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【0751】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、右打ちLED100 IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ100 IWS 1125）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100 IWS 1126）。

【0752】

ステップ100 IWS 1125の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちLED100 IW10の点灯が開始される。

【0753】

次いで、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ100 IWS 1127）。時短フラグAおよび時短フラグBのいずれもセットされていないければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「20秒」に応じた値をセットする（ステップ100 IWS 1128）。また、CPU103は、図柄確定期間が20秒であることを特定可能な第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステッ

10

20

30

40

50

プ 1 0 0 I W S 1 1 2 9)。この場合、特別図柄ポインタの値が「第 1」を示す値である場合には第 1 図柄確定 A 指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第 2」を示す値である場合には第 2 図柄確定 A 指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 9 に移行する。

【 0 7 5 4 】

時短フラグ A または時短フラグ B がセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「1 0 秒」に応じた値をセットする（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 0）。また、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間が 1 0 秒であることを特定可能な第 1 図柄確定 B 指定コマンドまたは第 2 図柄確定 B 指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 1）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第 1」を示す値である場合には第 1 図柄確定 B 指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第 2」を示す値である場合には第 2 図柄確定 B 指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 9 に移行する。

【 0 7 5 5 】

時短はずれとすることに決定した場合でなければ（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 2 4 の N）、CPU 1 0 3 は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 2）。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU 1 0 3 は、右打ち LED 1 0 0 I W 1 0 の点灯を開始する制御を行う（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 3）。また、CPU 1 0 3 は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 4）。

【 0 7 5 6 】

ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 3 の処理が実行されることによって、本例では、救済時短となる場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ち LED 1 0 0 I W 1 0 の点灯が開始される。

【 0 7 5 7 】

次いで、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「2 0 秒」に応じた値をセットする（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 5）。また、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間が 2 0 秒であることを特定可能な第 1 図柄確定 A 指定コマンドまたは第 2 図柄確定 A 指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 6）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第 1」を示す値である場合には第 1 図柄確定 A 指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第 2」を示す値である場合には第 2 図柄確定 A 指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 9 に移行する。

【 0 7 5 8 】

救済時短決定フラグがセットされていなければ（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 2 の N）、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「0. 5 秒」に応じた値をセットする（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 7）。また、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間が 0. 5 秒であることを特定可能な第 1 図柄確定 C 指定コマンドまたは第 2 図柄確定 C 指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 8）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第 1」を示す値である場合には第 1 図柄確定 C 指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第 2」を示す値である場合には第 2 図柄確定 C 指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 9 に移行する。

【 0 7 5 9 】

そして、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3）に対応した値に更新する（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 9）。

【 0 7 6 0 】

（特別図柄停止処理）

図 1 2 - 1 6 および図 1 2 - 1 7 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理

10

20

30

40

50

(ステップ S 1 1 3) を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3 は、まず、図柄確定期間タイマの値を 1 減算し (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 1)、減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっているか否かを確認する (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 2)。

【0761】

減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっていなければ (すなわち、まだ第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ)、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっていれば (すなわち、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば)、CPU 1 0 3 は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 3)。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 1 0 3 は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグ A、時短フラグ B、時短フラグ C、確変状態中の変動表示の実行回数をカウントするための確変回数カウンタ、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをリセットする (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 4)。

【0762】

次いで、CPU 1 0 3 は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 5)。従って、本例では、大当たりを契機として救済時短回数カウンタに「800」がセットされ、大当たり遊技終了後に 800 回の変動表示を実行しても次の大当たりも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

【0763】

なお、本例では、ステップ 1 0 0 I W S 1 3 5 の処理を実行することによって、大当たりとなった場合に、その大当たりのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「800」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「800」をセットしてもよく、大当たり遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「800」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【0764】

次いで、CPU 1 0 3 は、右打ち LED 1 0 0 I W 1 0 の点灯を開始する制御を行う (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 6)。また、CPU 1 0 3 は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 7)。

【0765】

次いで、CPU 1 0 3 は、大当たり開始指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に対して送信する制御を行う (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 8)。次いで、CPU 1 0 3 は、特別可変入賞球装置 7 を開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間 (ファンファーレ時間) を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 9)。そして、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理 (ステップ S 1 4 4) に対応した値に更新する (ステップ 1 0 0 I W S 1 4 0)。

【0766】

大当たりフラグがセットされていなければ (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 3 の N)、CPU 1 0 3 は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 1 0 0 I W S 1 4 1)。時短終了フラグがセットされていれば、CPU 1 0 3 は、時短終了フラグをリセットする (ステップ 1 0 0 I W S 1 4 2)。次いで、CPU 1 0 3 は、時短フラグ C がセットされているか否かを確認する (ステップ 1 0 0 I W S 1 4 3)。時短フラグ C がセットされていれば、CPU 1 0 3 は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする (ステップ 1 0 0 I W S 1 4 4)。

【0767】

本例では、後述するように、救済時短となった場合には時短回数 800 回の時短状態に制御される (ステップ 1 0 0 I W S 1 7 2, S 1 7 3 参照)。ステップ 1 0 0 I W S 1 4 3, S 1 4 4 の処理が実行されることによって、本例では、救済時短を契機として時短状

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

【0768】

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

10

【0769】

時短終了フラグがセットされていなければ（ステップ100 IWS141のN）、CPU103は、確変回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100 IWS146）。確変回数カウンタの値が0であれば、ステップ100 IWS153に移行する。確変回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、確変回数カウンタの値を1減算し（ステップ100 IWS147）、減算後の確変回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100 IWS148）。減算後の確変回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、確変フラグおよび時短フラグAをリセットし、確変状態を終了する（ステップ100 IWS149）。そして、ステップ100 IWS150に移行する。

20

【0770】

次いで、CPU103は、右打ちLED100 IW10の点灯を終了する制御を行う（ステップ100 IWS150）。また、CPU103は、右打ち報知終了指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100 IWS151）。また、CPU103は、通常状態指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100 IWS152）。そして、ステップ100 IWS153に移行する。

【0771】

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

30

【0772】

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

【0773】

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

40

【0774】

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

【0775】

50

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

【0776】

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

【0777】

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

【0778】

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

【0779】

時短はずれBでもなければ（すなわち、時短はずれCであれば）、CPU103は、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ100 IWS164）。そして、ステップ100 IWS165に移行する。

【0780】

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

【0781】

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

【0782】

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

【0783】

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

【0784】

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

【0785】

なお、本例では、救済時短となったタイミングで時短状態に制御するとともに救済時短

10

20

30

40

50

回数カウンタの設定（「800」をセット）も行うことにより救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当たりが発生するまで時短状態を継続するように構成しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングでは時短状態に制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わず、その後、800回の変動表示を終了して通常状態に制御するタイミングで救済時短回数カウンタを設定する（ステップ100 IWS 144 参照）ようにしてもよい。

【0786】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「800」をセットし、変動表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「0」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのよ

10

【0787】

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

20

【0788】

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

【0789】

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

30

【0790】

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

【0791】

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

40

【0792】

（外部出力信号）

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

50

は、図柄確定期間の開始時に外部出力される信号である。

【0793】

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

【0794】

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

【0795】

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

【0796】

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

【0797】

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

【0798】

（大当り終了処理）

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

【0799】

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

【0800】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップ100IWS536のY）、CPU103は、時短フラグAをセットし、時短状態に制御する（ステップ100IWS537）。次いで、CPU103は、今回終了する大当りが通常大当りであるか否かを確認する（ステップ100IWS538）。なお、通常大当りであるか否かは、例えば、ステップ100IWS85で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより

判定できる。通常大当たりであれば、CPU103は、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ100 IWS539）。また、CPU103は、時短状態A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100 IWS540）。

【0801】

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

【0802】

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

【0803】

（状態遷移）

次に、本特徴部108IWにおける状態遷移について説明する。図12-20は、本特徴部108IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。図12-20に示すように、通常状態において、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ100 IWS541～S542参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ100 IWS537～S539参照）。また、通常状態において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ100 IWS166参照）。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や、大当たりまたは時短はずれ後、次の大当たりや時短はずれが発生することなく、変動回数が800回に到達した場合）には時短状態C（救済時短経由の時短状態）に制御される（ステップ100 IWS173参照）。

【0804】

また、図12-20に示すように、確変状態において、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には再び確変状態に制御され（ステップ100 IWS541～S542参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ100 IWS537～S539参照）。一方、確変状態においては時短はずれ図柄が導出表示される場合はなく（ステップ100 IWS80のY参照）、救済時短となる場合もない。また、確変状態において、大当たりが発生することなく100回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ100 IWS146～S149参照）。

【0805】

また、図12-20に示すように、時短状態Aにおいて、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ100 IWS541～S542参照）、通常大当たりとなった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ100 IWS537～S539参照）。また、時短状態Aにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ100 IWS166参照）。また、時短状態Aにおいて、大当たりが発生することなく100回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ100 IWS66～S69, S145参照）。一方、時短状態Aにおいて救済時短となる場合はない。

【0806】

また、図12-20に示すように、時短状態Bにおいて、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ100 IWS541～S542参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ100 IWS537～S539参照）。また、時短状態Bにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には再び時短状態B（時短はずれ

経由の時短状態)に制御される(ステップ100 IWS166参照)。また、時短状態Aにおいて、大当たりが発生することなく30回、50回、100回、または200回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される(ステップ100 IWS66~S69, S145参照)。ただし、時短状態中に時短はずれAとなって時短状態Bに制御された場合には、次回の大当たりが発生するまで時短状態Bが継続される(ステップ100 IWS160, S161参照)。一方、時短状態Bにおいて救済時短となる場合はない。

【0807】

また、図12-20に示すように、時短状態Cにおいて、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され(ステップ100 IWS541~S542参照)、通常大当たりとなった場合には時短状態A(大当たり経由の時短状態)に制御される(ステップ100 IWS537~S539参照)。一方、時短状態Cにおいては時短はずれ図柄が導出表示される場合はない(ステップ100 IWS79のY参照)。また、時短状態Cにおいて、大当たりが発生することなく800回の変動表示を終了した場合には、再び時短状態C(救済時短経由の時短状態)に制御される(ステップ100 IWS170~S173参照)。

【0808】

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

【0809】

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

【0810】

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

【0811】

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

【0812】

(演出制御メイン処理)

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

【0813】

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

【0814】

次いで、演出制御用CPU120は、第4図柄プロセス処理を実行する(ステップ10

10

20

30

40

50

0 I W S 7 0 2)。本例では、ステップ 1 0 0 I W S 7 0 2 の第 4 図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動表示とは別に、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示と同期して第 4 図柄の変動表示が実行される。なお、本例では、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置 5 の左方に設けられた第 4 図柄表示器 1 0 0 I W 2 1 a において第 4 図柄の変動表示が実行される。また、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置 5 の右方に設けられた第 4 図柄表示器 1 0 0 I W 2 1 b において第 4 図柄の変動表示が実行される。

【0815】

そして、ステップ S 7 7 の処理は、図 6 で示したステップ S 7 7 の処理と同様である。

【0816】

第 4 図柄の変動表示が実行される場合には、第 4 図柄表示器 1 0 0 I W 2 1 a, 2 1 b において、上下に配置された 2 つの L E D が交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第 4 図柄の変動表示が実行される。

【0817】

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

【0818】

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

【0819】

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

【0820】

（コマンド解析処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図 1 2 - 2 2 ~ 図 1 2 - 2 3 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 5）の具体例を示すフローチャートである。主基板 1 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0821】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ 1 0 0 I W S 6 1 1）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ 1 0 0 I W S 6 1 2）。なお、読み出したら読出ポインタの値を + 2 しておく（ステップ 1 0 0 I W S 6 1 3）。+ 2 するのは 2 バイト（1 コマンド）ずつ読み出すからである。

【0822】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ 1 0 0 I W S 6 1 4）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンドを、R A M 1 2 2 に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ 1 0 0 I W S 6 1 5）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ 1 0 0 I W S 6 1 6）。

10

20

30

40

50

【0823】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ100 IWS 617）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ100 IWS 618）。

【0824】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第1図柄確定A指定コマンド、第1図柄確定B指定コマンド、第1図柄確定C指定コマンド、第2図柄確定A指定コマンド、第2図柄確定B指定コマンド、第2図柄確定C指定コマンド）であれば（ステップ100 IWS 619）、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ100 IWS 620）。例えば、第1図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第1確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第1確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第1確定Cコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第2確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第2確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第2確定Cコマンド受信フラグをセットする。

【0825】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば（ステップ100 IWS 621）、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ100 IWS 622）。受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば（ステップ100 IWS 623）、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ100 IWS 624）。

【0826】

受信した演出制御コマンドが救済時短回数1指定コマンドであれば（ステップ100 IWS 625）、演出制御用CPU120は、受信した救済時短回数1指定コマンドを、RAM122に形成されている救済時短回数1指定コマンド格納領域に格納する（ステップ100 IWS 626）。

【0827】

受信した演出制御コマンドが救済時短回数2指定コマンドであれば（ステップ100 IWS 627）、演出制御用CPU120は、受信した救済時短回数2指定コマンドを、RAM122に形成されている救済時短回数2指定コマンド格納領域に格納する（ステップ100 IWS 628）。

【0828】

受信した演出制御コマンドが復旧時救済時短回数指定コマンドであれば（ステップ100 IWS 629）、演出制御用CPU120は、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドにもとづいて、画像表示装置5において、救済時短までの回数に応じた初期出目を表示する制御を行う（ステップ100 IWS 630）。例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータが「01（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が100回以下である場合）、初期出目として「112」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が100回以下であることを示唆する。また、例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータが「02（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が101回以上かつ200回以下である場合）、初期出目として「223」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が101回以上かつ200回以下であることを示唆する。また、例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータが「08（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が701回以上かつ800回以下である場合）、初期出目として「889」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が701回以上かつ800回以下であることを示唆する。

【0829】

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

10

【0830】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップ100 IWS 631）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常状態に応じた背景画像（例えば、海モードに応じた青色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ100 IWS 632）。

【0831】

受信した演出制御コマンドが時短状態A指定コマンドであれば（ステップ100 IWS 633）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態A（大当り経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、夕日モードに応じた黄色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ100 IWS 634）。

20

【0832】

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

【0833】

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

30

【0834】

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

【0835】

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

40

【0836】

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

【0837】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知開始指定コマンドであれば（ステップ100 I

50

WS641)、演出制御用CPU120は、右打ち報知LED100IW20の点灯を開始する制御を行う(ステップ100IWS642)。なお、本例では、右打ち報知開始指定コマンドは、時短はずれ図柄が導出表示される場合や救済時短となる場合には、その図柄確定期間の開始時に送信されるので(ステップ100IWS1126, S1134参照)、図柄確定期間の開始時に右打ち報知LED100IW20の点灯が開始される。

【0838】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知終了指定コマンドであれば(ステップ100IWS643)、演出制御用CPU120は、右打ち報知LED100IW20の点灯を終了する制御を行う(ステップ100IWS644)。

【0839】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する(ステップ100IWS645)。例えば、大入賞口入賞指定コマンドを受信した場合であれば、大入賞口に入賞したことを示す大入賞口入賞フラグをセットする。そして、ステップ100IWS611に移行する。

【0840】

(客待ちデモ演出制御処理)

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

【0841】

客待ちデモ指定コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、10秒が経過すると(ステップ105IWS250のY)、テロップ表示実行抽選処理を実行する(ステップ105IWS251)。

【0842】

本例では、変動表示が行われていない期間において、救済時短機能を搭載していることを示すテロップ表示を行うことが可能である。ステップ105IWS251では、テロップ表示を行うか否かを抽選により決定する。

【0843】

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

【0844】

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

【0845】

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

【0846】

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

10

20

30

40

50

【0847】

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

【0848】

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

【0849】

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

10

【0850】

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

【0851】

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

20

【0852】

そして、客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、3分が経過すると（ステップ105 IWS 255のY）、演出制御用CPU120は、デモンストレーションムービーの再生を行う（ステップ105 IWS 256）。

【0853】

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

30

【0854】

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

【0855】

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

【0856】

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

40

【0857】

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

【0858】

50

そして、演出制御基板 1 2 側で客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、3 分が経過すると、画像表示装置 5 において、デモンストレーションムービーの再生が行われる。なお、図 1 2 - 2 6 (C), (E) に示すように、デモンストレーションムービーの再生中もテロップ表示は継続して表示される。

【0859】

(先読予告設定処理)

図 1 2 - 2 7 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における先読予告設定処理 (ステップ S 1 6 1) を示すフローチャートである。

【0860】

本例では、特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理 (ステップ S 1 0 1) では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果 (大当り種別を含む) や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。そして、保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0861】

先読予告設定処理 (ステップ S 1 6 1) では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。

【0862】

例えば、図 1 2 - 2 7 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、始動入賞時の演出制御コマンド (例えば、始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンド) を受信しているか否かを確認する (ステップ 1 0 8 I W S 7 0 1)。

【0863】

始動入賞時の演出制御コマンドを受信している場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、新たに始動入賞時の演出制御コマンドを受信した保留記憶を含む保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多いか否かを判定する (ステップ 1 0 8 I W S 7 0 2)。すなわち、始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となった後に実行されるものであるか否かを判定する。そして、保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多くない場合、すなわち始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となった後に実行されるものである場合には、先読予告設定処理を終了する。

【0864】

本例では、ステップ 1 0 8 I W S 7 0 2 の処理を実行することにより、救済時短となる前に記憶された保留記憶に対応する変動表示のうち、救済時短となるときの変動表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、救済時短となるときの変動表示より後の変動表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する。すなわち、遊技状態が変化する救済時短を跨いで先読み予告演出を実行することを制限するように構成されている。このような構成により、制御処理の煩雑化を回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

【0865】

保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多い場合、すなわち始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となる前に実行されるものである場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、先読み予告演出の実行の有無、実行する場合

10

20

30

40

50

の演出種別および演出態様を決定する（ステップ108 IWS703）。

【0866】

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

【0867】

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

10

【0868】

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

【0869】

このような構成において、さらに、図12-28（A）、（B）に示すように、時短状態Cの方が、時短状態C以外の遊技状態のときよりも、表示結果がはずれとなる場合に、先読み予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、時短状態Cの場合（すなわち長期間大当たりが発生していない場合）には、先読み予告演出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。

20

【0870】

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

30

【0871】

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

【0872】

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

40

【0873】

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

【0874】

50

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

10

【0875】

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

20

【0876】

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

【0877】

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

30

【0878】

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

40

【0879】

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

【0880】

また、上述したように、大当たり経由の時短状態においては、はずれ時に極超短縮変動（1.5秒）は実行されず、主として短縮変動（5秒）が実行されるが、救済経由の時短状

50

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

【0881】

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

【0882】

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

【0883】

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

【0884】

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

【0885】

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

【0886】

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

【0887】

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

【0888】

ステップ108 IWS704の処理が終了すると、演出制御用CPU120は、決定し

10

20

30

40

50

た内容にもとづいて先読み予告演出の実行設定を行う（ステップ108 IWS704）。例えば、チャンス目演出を実行すると決定した場合には、ステップ108 IWS704において、チャンス目演出の実行設定として、チャンス目フラグをセットする。そして、後述する可変表示開始設定処理のステップ108 IWS809～S810において、チャンス目フラグがセットされている場合に、チャンス目演出を含むプロセステーブルを選択することにより、チャンス目演出を実行する。なおチャンス目フラグは、先読み対象となる変動表示の直前の変動表示が実行されるとリセットされる。

【0889】

また、例えば、保留変化演出を実行すると決定した場合には、ステップ108 IWS704において、始動入賞時のコマンドに対応する保留表示の表示態様を変化させることにより、保留変化演出を実行する。

【0890】

（可変表示開始設定処理）

図12-31は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ100 IWS801）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ100 IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ100 IWS802）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ100 IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ100 IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ100 IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0891】

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

【0892】

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

【0893】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図

10

20

30

40

50

柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0894】

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

10

【0895】

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

【0896】

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

20

【0897】

図12-32（A）、（B）に示すように、本例では、表示結果が大当りとなる場合とはずれとなる場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、大当りとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、予告演出が実行されることにより、大当りとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

30

【0898】

このような構成において、さらに、図12-32（A）、（B）に示すように、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間であって、後述するカウントダウン演出やエフェクト演出が実行される期間）において予告演出が実行されたものの大当りとならないときの興趣の低下を抑えることができる。

40

【0899】

また、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）においては、後述するカウントダウン演出やエフェクト演出が実行されるが、このときに予告演出としてタイマ演出を実行することを制限することにより、カウンタを示す数値が複数表示されることを避けることができ、互いに妨げとなることを防止することができる。

【0900】

図12-32（C）、（D）に示すように、本例では、赤色の演出態様（例えば、赤色の演出画像が表示される）と、青色の演出態様（例えば、青色の演出画像が表示される）

50

とにより予告演出を実行可能であり、大当たりとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、赤色の演出態様の予告演出が実行されることにより、大当たりとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【0901】

このような構成において、さらに、図12-32(C)，(D)に示すように、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において赤色の演出態様により予告演出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。

10

【0902】

なお、大当たり期待度が異なる複数種別の予告演出を実行可能に構成している場合には、大当たり期待度が高い種別の予告演出（例えば、大当たり期待度が5段階に分類される場合には、大当たり期待度が4段階目以上の種別の予告演出）のみ、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において、実行を制限するようにしてもよい。

【0903】

また、図12-32に示す例に限らず、例えば、救済時短までの残り回数が10以下であっても、大当たりや時短はずれとなる変動表示が実行される場合には、予告演出の実行を制限しないようにしてもよい。

20

【0904】

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

【0905】

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

30

【0906】

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

40

【0907】

救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、および800回のいずれでもなければ、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっているか否かを確認する（ス

50

テップ108 IWS805)。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータの値が0となっているか否かを確認することにより判定できる。

【0908】

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

10

【0909】

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

【0910】

なお、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合には、専用の救済時短変動大当たり用変動パターンを用いて時短突入見せかけ演出が実行されるが、そのような態様にかぎらず、例えば、救済時短の変動回数に到達したとき以外では実行されない、3つの飾り図柄が揃ったまま変動する全回転演出(すなわち大当たり確定となる)が実行されるようにしてもよい。このように構成することにより、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

20

【0911】

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

【0912】

また、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果がはずれとなる場合には、専用の救済時短変動はずれ用変動パターンが用いられるが、そのような態様にかぎらず、例えば、通常と同様のはずれ用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。このように構成することにより、救済時短の変動回数に到達するときと到達する前とで変動パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。なお、この場合には、図柄確定期間を経過すると、時短状態Cに移行され、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられる(ステップ078 IWS638参照)ため、この背景画像の変化によって救済時短により時短状態に制御されることを報知することができる。

30

40

【0913】

救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっていない場合には、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているか否かを確認する(ステップ108 IWS807)。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータの値が10以下となっているか否かを確認することにより判定できる。

【0914】

救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する(ステップ108 IWS808)。例えば

50

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

【0915】

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

10

【0916】

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

20

【0917】

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

30

【0918】

救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下でもなければ(ステップ108 IWS 807のN)、演出制御用CPU120は、チャンス目演出の実行設定が行われているか否かを確認し(ステップ108 IWS 809)、チャンス目演出の実行設定が行われている場合には、演出制御用CPU120は、チャンス目演出(チャンス目となるか否かを煽る演出を含む)を含むプロセステーブルを選択する(ステップ108 IWS 810)。なお、チャンス目演出の実行設定が行われていない場合に、チャンス目となるか否かを煽る演出を実行した後にチャンス目図柄が停止表示されない演出(いわゆるガセのチャンス目演出)を抽選により実行するか否かを決定するようにしてもよい。

40

【0919】

チャンス目演出の実行設定がされていない場合には、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する(ステップ108 IWS 811)。そして、ステップ108 IWS 812に移行する。

50

【0920】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ108 IWS812）。

【0921】

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

【0922】

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

【0923】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ108 IWS813）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0924】

なお、この特徴部108 IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0925】

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

【0926】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ108 IWS815）。

【0927】

（可変表示中演出処理）

図12-33および図12-34は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ100 IWS841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ100

10

20

30

40

50

IWS842)。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ100IWS843）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ100IWS844）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ100IWS845）。

【0928】

次いで、演出制御用CPU120は、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ100IWS846）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Aコマンド受信フラグまたは第2確定Aコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、モード移行演出（時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS847）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ100IWS848）。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ100IWS849）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに20秒に応じた値をセットする（ステップ100IWS850）。そして、ステップ100IWS862に移行する。

【0929】

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

【0930】

第1図柄確定A指定コマンドおよび第2図柄確定A指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ100IWS851）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Bコマンド受信フラグまたは第2確定Bコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、継続演出（時短状態が継続することを報知する演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS852）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ100IWS853）。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ100IWS854）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに10秒に応じた値をセットする（ステップ100IWS855）。そして、ステップ100IWS862に移行する。

【0931】

第1図柄確定B指定コマンドおよび第2図柄確定B指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ100 IWS 856）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Cコマンド受信フラグまたは第2確定Cコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信していれば、ステップ100 IWS 858に移行する。

【0932】

第1図柄確定C指定コマンドおよび第2図柄確定C指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ100 IWS 857）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

10

【0933】

第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合（ステップ100 IWS 856のY）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ100 IWS 857のY）、演出制御用CPU120は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ100 IWS 858）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ100 IWS 859）。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ100 IWS 860）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに0.5秒に応じた値をセットする（ステップ100 IWS 861）。そして、ステップ100 IWS 862に移行する。

20

【0934】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ100 IWS 857参照）、ステップ100 IWS 858以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ100 IWS 857でYと判定されてステップ100 IWS 858以降の処理に移行する場合はない。

30

【0935】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ100 IWS 862）。

【0936】

（特図当り待ち処理）

図12-35は、図7に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、確定演出期間タイマの値を1減算し（ステップ100 IWS 871）、減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ100 IWS 872）。減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていなければ、プロセスタイマの値を1減算し（ステップ100 IWS 873）、プロセスデータnの内容（表示制御実行データn、ランプ制御実行データn、音番号データn）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ100 IWS 874）。

40

【0937】

また、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ100 IWS 875）、プロセスデータの切替を行う（ステップ100 IWS 876）。また、演出制御用CPU120は、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定し、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ0

50

87 IWS877)。

【0938】

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

【0939】

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

【0940】

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

【0941】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグをリセットする(ステップ100 IWS884)。次いで、演出制御用CPU120は、モード移行演出(確変状態(確変モード)や時短状態(時短モード)に移行することを報知する演出)および右打ち報知を含む大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ100 IWS885)。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ100 IWS886)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップ100 IWS887)。

【0942】

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

【0943】

大当り停止フラグがセットされていなければ(すなわち、はずれ図柄(時短なし)または時短はずれ図柄を停止表示した場合であれば)、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理(ステップS170)に応じた値に更新する(ステップ100 IWS889)。

【0944】

(演出実行タイミング)

次に、救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングについて説明する。図12-36は、救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図12-36に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示(救済時短回数カウンタの値が1)では、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄(時短なし)が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄(時短なし)が確定表示される(ステップ100 IWS1137参照)。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が0となり救済時短となる変動表示(ステップ100 IWS74, S75参照)では、特別図柄の変動表示中

に画像表示装置 5 において時短突入演出が実行される（ステップ 108 IWS806B 参照）。そして、特別図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、20 秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ 100 IWS1135 参照）。また、図柄確定期間において、図 12-36 に示すように、画像表示装置 5 においてモード移行演出が実行される（ステップ 100 IWS847 参照）。次いで、図柄確定期間中において所定期間（例えば、10 秒）が経過すると、図 12-36 に示すように、画像表示装置 5 において、右打ち報知が開始される（ステップ 100 IWS847 参照）。次いで、図柄確定期間を経過すると、時短状態 C に移行され、図 12-36 に示すように、画像表示装置 5 において、時短状態 C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ 100 IWS638 参照）。このような構成により、通常状態で時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知するための期間を確保することができ、遊技状態を切り替える際の演出の明確化が図れるとともに、興趣を向上させることができる。

10

【0945】

（演出例）

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

【0946】

20

図 12-37（A）に示すように、救済時短までの残り変動回数が 100 回転ごとに図柄の停止時に表示される。本例では、画像表示装置 5 において、飾り図柄 100 IW100 が画面中央に表示され、右上に小図柄 100 IW101 が表示される。そして、例えば、救済時短への移行まで残り 800 回転のときに、飾り図柄 100 IW100 および小図柄 100 IW101 が停止してはずれ図柄（本例では、「134」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、左上方に「あと 800 回転で救済時短開始！」という残り回転数表示 100 IW102 が表示される。また、このとき、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）がテロップ表示 100 IW103 により画面の下方に表示される。このような構成により、救済時短を備えた遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

30

【0947】

また、図 12-37（B）に示すように、例えば、救済時短への移行まで残り 700 回転のときに、飾り図柄 100 IW100 および小図柄 100 IW101 が停止してはずれ図柄（本例では、「423」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、図 12-37（A）と同様に、左上方に「あと 700 回転で救済時短開始！」という残り回転数表示 100 IW102 が表示される。また、このとき、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）がテロップ表示 100 IW103 により画面の下方に表示される。

【0948】

なお、本例では、図 12-37（A）、（B）に示すように、救済時短までの残り変動回数を示唆する煽り演出を 100 変動ごとに毎回実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短までの残り回数が 400 回～800 回までは煽り演出を実行せず、残り回数が 300 回以下（従って、残り回数が 300 回、200 回、100 回）のときに煽り演出を実行するように構成してもよい。

40

【0949】

また、その残り変動回数となったときに必ず煽り演出を実行するのではなく、例えば、救済時短回数 2 指定コマンドを受信すると、乱数にもとづく抽選処理を行い、煽り演出を実行すると決定した場合に図 12-37（A）、（B）に示す態様で煽り演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って煽り演出の実行割合が高くなるように構成することが望ましい。

50

【0950】

そして、図12-37(C)～図12-38(E)に示すように、救済時短への移行まで残り10回転以降は、残りの回転数に応じたカウントダウン表示100IW104Aが画面中央に表示される。例えば、カウントダウン表示100IW104Aでは、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに「10」から「1」までカウントダウンする様子が表示される。なお、各図でははずれ図柄（本例では、「653」「844」「123」の図柄の組み合わせ）が導出表示された例を示している。

【0951】

また、図12-37(C)～図12-38(E)に示すように、救済時短への移行まで残り10回転以降は、残りの回転数に応じた範囲のエフェクト表示100IW104Bが表示される。本例では、残りの回転数が少なくなるにつれて（すなわち救済時短が近づくにつれて）、エフェクト表示100IW104Bが表示される範囲が広くなる（表示される数が多くなる）ように表示される。

10

【0952】

そして、図12-38(E)に示すように、救済時短への移行まで残り1回転になり、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101の変動表示し、図柄が停止してはずれ図柄（本例では、「123」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。

【0953】

次いで、図12-38(F)に示すように、救済時短への移行まで残り0回転になり、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101の変動表示（すなわち救済時短となる変動表示）が開始されると、図12-38(G)に示すように、時短状態（救済時短）に制御される旨を報知する時短突入演出が開始され、画像表示装置5において時短突入演出表示100IW104Cが表示される。このような構成により、時短状態（救済時短）に制御されることを遊技者に明確に報知することができ、時短状態（救済時短）となった際の興趣を向上させることができる。

20

【0954】

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

30

【0955】

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

【0956】

40

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

【0957】

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

【0958】

50

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

【0959】

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

【0960】

一方、救済時短となった場合には、その後、救済時短経由の時短状態中には変動時間が1.5秒と極めて短い変動表示が実行される割合が高い(図12-8(E)参照)のであるから、変動表示の消化が極めて早く、比較的早いタイミングで大当たりが発生しやすい。そのため、救済時短となった変動表示(本例では、図柄確定期間)においては、特に先読み判定結果を確認することなく、図12-39(K)に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出が実行される。従って、図12-39(K)に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出は、擬似的な保留連演出と同様の態様の演出になっているとともに、救済時短となったことを報知する演出になっている。

【0961】

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

【0962】

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

【0963】

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

【0964】

次に、時短突入見せかけ演出の演出態様について説明する。図12-41は、時短突入見せかけ演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。図12-41に示す例

10

20

30

40

50

は、図 1 2 - 3 7 (A) ~ (D) の例に続いて行われるものである。

【0 9 6 5】

図 1 2 - 4 1 (E) に示すように、救済時短への移行まで残り 1 回転になり、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 および小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 の変動表示し、図柄が停止してはずれ図柄 (本例では、「1 2 3」の図柄の組み合わせ) が導出表示されたとする。

【0 9 6 6】

次いで、図 1 2 - 4 1 (F') に示すように、救済時短への移行まで残り 0 回転になり、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 および小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 の変動表示が開始される。なお、この変動表示は、救済時短が成立するものではあるが、表示結果が大当りである。そのため、表示結果が導出表示された後には、救済時短により時短状態に移行することはない、大当り遊技に移行することになる。

10

【0 9 6 7】

次いで、図 1 2 - 4 1 (G') に示すように、時短突入見せかけ演出が開始され、画像表示装置 5 において時短突入演出と共通の態様の時短突入演出表示 1 0 0 I W 1 0 4 C が表示される。なお、図 1 2 - 4 1 (G') に示すように、時短突入見せかけ演出が開始されると、時短突入演出が開始されたときと同様に、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 が表示されず、小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 のみが表示される。

【0 9 6 8】

そして、図 1 2 - 4 1 (H) に示すように、時短突入演出表示 1 0 0 I W 1 0 4 C の表示が終了すると、図柄の停止時に飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 が表示されず、小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 (本例では、「2 5 4」の図柄の組み合わせ) のみが導出表示される。飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 および小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 の変動表示が停止して、大当り図柄 (本例では、「7 7 7」の図柄の組み合わせ) が導出表示される。その後、大当り遊技に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短の成立を一旦認識した後に、大当りとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

20

【0 9 6 9】

なお、本特徴部 1 0 8 I W の構成を、小当り遊技中に役物中の特定領域 (V 入賞領域) に遊技球が入賞 (V 入賞) したことにもとづいて大当り遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に適用する場合には、救済時短となる変動表示の表示結果が小当りとなるときに、時短突入見せかけ演出を実行して、小当りとなることを報知するようにしてもよい。

30

【0 9 7 0】

次に、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出の演出態様について説明する。図 1 2 - 4 2 は、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【0 9 7 1】

図 1 2 - 4 2 (A) ~ (C) に示すように、救済時短への移行まで残り 4 9 回転となる時点で、いわゆるガセのカウントダウン演出が実行されることにより、残りの回転数が 1 0 回の場合に応じたカウントダウン表示 1 0 0 I W 1 0 4 A が画面中央に表示される。そして、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに「1 0」からカウントダウンする様子が表示される。

40

【0 9 7 2】

また、図 1 2 - 4 2 (A) ~ (C) に示すように、救済時短への移行まで残り 4 9 回転となる時点で、いわゆるガセのエフェクト演出が実行されることにより、残りの回転数が 1 0 回の場合に応じた範囲のエフェクト表示 1 0 0 I W 1 0 4 B が表示される。そして、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに、エフェクト表示 1 0 0 I W 1 0 4 B が表示される範囲が広がる (表示される数が多くなる) ように表示される。

【0 9 7 3】

そして、図 1 2 - 4 2 (E) に示すように、カウントダウン表示 1 0 0 I W 1 0 4 A お

50

よびエフェクト表示 1 0 0 I W 1 0 4 B は、救済時短への移行まで残りの回転数が 1 回の場合に応じた態様で表示される前に、表示が終了される。このとき、救済時短への移行まで残りの回転数は 0 ではないため、時短突入演出が実行されることもない。

【0974】

図 1 2 - 4 2 に示すような、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出を実行可能に構成する場合には、図 1 2 - 3 7 (A) , (B) に示すような、救済時短までの残り変動回数を示唆する煽り演出を実行しないようにしてもよい。このような構成により、カウントダウン表示 1 0 0 I W 1 0 4 A やエフェクト表示 1 0 0 I W 1 0 4 B が表示されたときに、本物か偽物かを簡単に見分けられないようにすることができる。

【0975】

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

【0976】

また、本例では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間を 2 0 秒間確保してモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示しているが、図柄確定期間は通常の 0 . 5 秒のままでモード移行演出などを行うことなく、そのまま救済時短経由の時短状態に移行するように構成してもよい。

【0977】

また、本例では、R A M クリア処理の実行時や大当たり時、時短はずれ時に救済時短回数カウンタを「8 0 0」に初期設定する場合を示しているが、例えば、ストーリー系の演出（例えば、ストーリーリーチ演出や、高速変動とするかなどのストーリー）を実行するように構成する場合、そのストーリーの選択バッファやストーリーカウンタもクリアするように構成してもよい。また、救済時短の発動時にストーリーを設定可能に構成したり、遊技状態に応じて異なるストーリーを設定可能に構成したりしてもよい。

【0978】

(変形例 1)

上記の特徴部 1 0 8 I W では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間として通常の 0 . 5 秒間よりも長い 2 0 秒間を設定し、その図柄確定期間においてモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、図柄確定期間としては通常と同様に 0 . 5 秒間を設定し、その後、次変動を開始するまでの延期期間を設け、その延期期間においてモード移行演出や右打ち報知を実行するように構成してもよい。以下、次変動を開始するまでの延期期間を設けてモード移行演出や右打ち報知を実行する変形例 1 について説明する。

【0979】

図 1 2 - 4 3 は、変形例 1 における特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2 - 4 3 に示すように、変形例 1 では、特別図柄プロセス処理において、図 5 に示した処理に加えて、次変動延期処理（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 4）が含まれる。なお、変形例 1 において、始動入賞判定処理（ステップ 1 0 0 I W S 1 0 1）は、図 5 に示した始動入賞判定処理（ステップ 1 0 1）と同様の処理が実行される。

【0980】

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

【0981】

また、次変動延期処理（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 4）は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。

【0982】

10

20

30

40

50

また、大当り開放前処理（ステップ100 IWS115）は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。また、大当り開放中処理（ステップ100 IWS116）は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。また、大当り開放後処理（ステップ100 IWS117）は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。また、大当り終了処理（ステップ100 IWS118）は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。

【0983】

また、小当り開放前処理（ステップ100 IWS119）は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。また、小当り開放中処理（ステップ100 IWS120）は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。また、小当り終了処理（ステップ100 IWS121）は、特図プロセスフラグの値が“11”のときに実行される。

10

【0984】

変形例1では、特別図柄通常処理（ステップ100 IWS110）および変動パターン設定処理（ステップ100 IWS111）は、図5で示した特別図柄通常処理（ステップS110）および変動パターン設定処理（ステップS111）の処理と同様である。また、変形例1では、特別図柄変動処理（ステップ100 IWS112）および特別図柄停止処理（ステップ100 IWS113）において、救済時短となった場合であっても図柄確定期間として通常と同じ0.5秒間をセットし、第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを送信する点で、図5で示した特別図柄変動処理（ステップS112）および特別図柄停止処理（ステップS113）とは異なっている。

20

【0985】

なお、変形例1において、大当り開放前処理（ステップ100 IWS115）～小当り終了処理（ステップ100 IWS121）は、図5に示した大当り開放前処理（ステップS114）～小当り終了処理（ステップS120）の処理と同様である。

【0986】

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

30

【0987】

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

40

【0988】

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

【0989】

50

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ1001WS110）に対応した値に更新する（ステップ1001WS196）。

【0990】

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

10

【0991】

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

【0992】

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

20

【0993】

また、変形例1では救済時短となる場合に次変動延期処理を実行して次変動を開始するまでの期間を延長する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、時短はずれの変動表示においても適用し、変形例1と同様の次変動延期処理を実行して次変動を開始するまでの期間を延長するように構成してもよい。

【0994】

また、上記のように、時短はずれの変動表示においても適用する場合、図12-17で示したステップ1001WS154～S168の処理も次変動延期処理で実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、時短はずれとなる場合の変動表示の図柄確定期間を通常の変動表示と同じ0.5秒間に共通化することができ、右打ち報知などに関する処理も救済時短などの場合と同じプロセスにおいて実行することができる。

30

【0995】

図12-46は、変形例1における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図12-46に示すように、変形例1では、救済時短となる変動表示の直前の変動表示（救済時短回数カウンタの値が1）では、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ1001WS1137参照）。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が0となり救済時短となる変動表示（ステップ1001WS74，S75参照）では、特別図柄の変動表示中に画像表示装置5において時短突入演出が実行される（ステップ1081WS806B参照）。そして、特別図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、通常と同じ0.5秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ0781WS1135参照）。次いで、0.5秒間の図柄確定期間を終了すると、図12-46に示すように、20秒間の次変動延期期間に移行する（ステップ1001WS114参照）。そして、次変動延期期間において、図12-46に示すように、画像表示装置5においてモード移行演出が実行される。次いで、次変動延期期間中において所定期間（例えば、10秒）が経過すると、図1

40

50

2-46に示すように、画像表示装置5において、右打ち報知が開始される。次いで、次変動延期期間を経過すると、時短状態Cに移行され、図12-46に示すように、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる。

【0996】

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

10

【0997】

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

【0998】

（変形例2～4）

また、上記の特徴部108IWでは、救済時短にもとづき制御された時短状態中には一律に変動パターンテーブルE（図12-8（E）参照）を選択して1.5秒の高速変動の変動表示を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。以下、救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法を異ならせる変形例2～4について説明する。図12-47は、変形例8-37は、救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法の変形例2～4を説明するための説明図である。

20

【0999】

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

30

【1000】

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

40

【1001】

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

50

例えば、25秒間の変動表示中においてモード移行演出や右打ち報知を実行するように構成してもよい（従って、この場合、図柄確定期間は通常と同様に0.5秒間確保すればよい）。

【1002】

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

【1003】

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

（実施例2）

【1004】

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

【1005】

実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことは示唆されない。そのため、実施例2では、実施例1の図12-8（F）に示すような変動パターンテーブルFや、図12-8（G）に示すような変動パターンテーブルGのように、救済時短直前用の変動パターンテーブルは設けられていない。すなわち、救済時短直前のみ図12-8（F）、（G）に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定すれば、変動パターンの傾向によって、救済時短直前であることを遊技者に気づかれてしまう可能性があるが、そのような変動パターンテーブルを用いないことで、気づかれてしまうことを防ぐことができる。

【1006】

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

【1007】

（実施例2における変動パターン設定処理）

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

【1008】

大当りフラグがセットされていなければ（すなわち、はずれであれば）、CPU103

10

20

30

40

50

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

【1009】

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

【1010】

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

【1011】

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

【1012】

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

【1013】

次に、CPU103は、ステップ100 IWS1702，S1708，S1710，S1712，S1714，S1715にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図12-7および図12-8に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ100 IWS1716）。

【1014】

変動パターンを決定すると、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100 IWS17

10

20

30

40

50

17)。

【1015】

また、ステップ100 IWS 1716にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ100 IWS 1718）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ100 IWS 1719）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ100 IWS 1720）。

【1016】

（実施例2における客待ちデモ演出制御処理）

上述したように、実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことは示唆されない。そのため、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて救済時短機能を備えていることを示すテロップ表示は行われるが（図12-26参照）、このテロップ表示の実行の有無や演出態様によって救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことは示唆されない。すなわち、実施例2では、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて、常に共通の態様により救済時短を説明するテロップ表示が行われる。

【1017】

なお、実施例2においても、テロップ表示の実行の有無や演出態様によって救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことを示唆可能としてもよい。ただし、救済時短となる前の所定期間（例えば、残り変動回数が10回以下の期間）においては、それ以前の期間よりも、テロップ表示の実行が制限される（例えば、実行割合が低下する、または実行しない）ようにすることが望ましい。このように構成することにより、救済時短となったときに背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【1018】

（実施例2における可変表示開始設定処理）

次に、実施例2における可変表示開始設定処理について説明する。図12-49は、実施例2における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ100 IWS 801）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ100 IWS 801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ100 IWS 802）。

【1019】

次いで、演出制御用CPU120は、変動表示中に実行する予告演出の実行設定を行う（ステップ108 IWS 802A）。予告演出として、例えば、変動開始後にカウンタダウンが開始され、カウンタ数が「0」になったときに大当たり期待度を示唆する演出画像が表示されるタイマ演出を実行可能とし、ステップ108 IWS 802Aでは、タイマ演出の実行設定を行うようにしてもよい。

【1020】

図12-50は、実施例2における予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。実施例2のステップ108 IWS 802Aでは、救済時短までの残り回数に関わらず、図12-50（A）に示す予告演出実行決定テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定する。また、予告演出を実行すると決定すると、図12-50（B）に示す予告演出態様決定テーブルを用いて予告演出の演出態様を決定する。

10

20

30

40

50

【1021】

実施例2では、図12-50(A)、(B)に示すように、救済時短までの残り回数がいずれの場合にも、予告演出の実行の有無と実行する場合の演出態様とが、共通の割合により決定されるように構成されている。また、実施例2でも、実施例1と同様に、救済時短となって時短状態Cに移行されると、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経路の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられるように構成されている（ステップ078 IWS638参照）。このような構成により、背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【1022】

上述したように、実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことは示唆されないため、救済時短となるまでの残り変動回数に応じた煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出を実行するための処理や、救済時短までの回数に応じた初期出目を表示するための処理は省略される。

【1023】

なお、実施例2においても、救済時短となるまでの残り変動回数に応じた煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出を実行可能としてもよい。ただし、救済時短となる前の所定期間（例えば、残り変動回数が10回以下の期間）においては、それ以前の期間よりも、煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出の実行が制限される（例えば、実行割合が低下する、または実行しない）ようにすることが望ましい。このように構成することにより、背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【1024】

また、上述したように、実施例2では、救済時短となる変動表示には、救済時短時の専用変動パターンではなく、救済時短とならない変動表示でも用いられる変動パターン（例えば、変動パターンPA1-1（通常変動））が用いられる。そのため、実施例2では、時短突入演出や時短突入見せかけ演出を実行するための処理は省略される。このような構成により、例えば、変動パターンPA1-1（通常変動）の変動表示が行われた後に、背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【1025】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ108 IWS811）。そして、ステップ108 IWS812に移行する。

【1026】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ108 IWS812）。

【1027】

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

【1028】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ108 IWS815）。

【1029】

（実施例2における演出実行タイミング）

次に、実施例2における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングについて説明する。図12-51は、実施例2における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【1030】

図12-51に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示（救済時短回数

10

20

30

40

50

カウンタの値が1)では、特別図柄および飾り図柄の変動表示が開始されてから特図変動時間(例えば12秒)が経過すると終了し、はずれ図柄(時短なし)が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってははずれ図柄(時短なし)が確定表示される(ステップ100 IWS 1137参照)。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が0となり救済時短となる変動表示(ステップ100 IWS 74, S75参照)でも、直前の変動表示と同様に、特別図柄および飾り図柄の変動表示が開始されてから特図変動時間(例えば12秒)が経過すると終了し、はずれ図柄(時短なし)が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってははずれ図柄(時短なし)が確定表示される(ステップ100 IWS 1137参照)。そして、図柄確定期間を経過すると、時短状態Cに移行され、図12-51に示すように、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられる(ステップ100 IWS 638参照)。このような構成により、遊技者に意外性を与えることができるとともに、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。また、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。

10

【1031】

また、図12-51に示すように、時短状態Cに移行してから所定回(例えば3回)の変動表示が実行される期間において、右打ち報知が実行される(図12-52(C1)参照)。このような構成により、時短状態Cへの移行に関する演出が煩雑になることを抑えながらも、右打ちを行う遊技状態であることを遊技者に認識させることができ、遊技者の

20

【1032】

(実施例2における演出例)

次に、実施例2における救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図12-52は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図12-52において、(A)(B)(C)の順に演出画面が遷移する。

【1033】

実施例2では、図12-52(A)に示すように、救済時短となる変動表示が開始されて特図変動時間(例えば12秒)が経過すると、図12-52(B)に示すように、飾り図柄100 IW100および小図柄100 IW101がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。

30

【1034】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図12-52(C1)に示すように、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行される。

【1035】

なお、図柄確定期間が経過した時点で保留記憶が記憶されていない場合には、図12-52(C2)に示すように、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行されるようにしてもよい。

40

【1036】

また、図12-52(C1),(C2)に示すタイミングにおいて、図12-37(A),(B)に示すようなテロップ表示100 IW103による救済時短に関する説明(例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明)を行うようにしてもよい。また、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことを示唆する演出は実行しないが、任意のタイミングで、図12-37(A),(B)に示すようなテロップ表示100 IW103を表示するようにしてもよい。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技

50

者の理解度を高めることができる。

【1037】

図12-52に示すような構成により、背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【1038】

また、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、救済時短が成立した際の興趣を向上させることができる。また、救済時短が成立するときと成立する前とで変動パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

【1039】

なお、実施例2における救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様は、図12-52に示すものに限られない。例えば、図12-53に示す変形例1や、図12-53に示す変形例2のようなものであってもよい。

【1040】

（実施例2における演出例〔変形例1〕）

図12-53は、実施例2の変形例1における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【1041】

図12-53に示す変形例1では、図12-53（A）に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示が停止された後、救済時短となる変動表示が開始されると、図12-53（B）に示すように、画像表示装置5において直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄100IW100など）を視認困難とする時短突入演出（ブラックアウト演出）が実行される。

【1042】

そして、特図変動時間（例えば12秒）が経過すると、図12-53（C）に示すように、ブラックアウト状態が解消されるとともに、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。

【1043】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図12-53（D）に示すように、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行される。なお、ブラックアウト状態が解消される図12-53（C）のタイミングにおいて、時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知する画像表示や演出音の出力などが行われるようにしてもよい。

【1044】

このような構成により、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。なお、図12-53に示すような演出は、例えば、可変表示開始設定処理において、救済時短となる変動表示であるときに、時短突入演出（ブラックアウト演出）を含むプロセステーブルを選択することにより実現することができる。

【1045】

（実施例2における演出例〔変形例2〕）

図12-54は、実施例2の変形例2における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【1046】

図12-54に示す変形例2では、図12-54（A）に示すように、救済時短となる変動表示が開始されて、特図変動時間（例えば、12秒）のうちの所定期間（例えば、8秒）が経過すると、図12-54（B）に示すように、画像表示装置5において、飾り図柄100IW100がはずれ図柄の組み合わせで仮停止表示される。ただし、図12-54（B）に示すタイミングでは、特図変動時間が経過していないため、小図柄100IW101は変動表示している。

10

20

30

40

50

【1047】

そして、図12-54(C)に示すように、画像表示装置5において、直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄100IW100など）を視認困難とする時短突入演出（ブラックアウト演出）が実行される。また、時短突入演出（ブラックアウト演出）が実行されている状態で特図変動時間が経過し、小図柄100IW101がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。時短突入演出（ブラックアウト演出）は、図柄確定期間も継続して実行される。

【1048】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図12-54(D)に示すように、画像表示装置5において、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる。また、図12-54(D)に示すように、右打ち報知が実行される。

10

【1049】

このような構成により、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。なお、図12-53に示すような演出は、例えば、可変表示開始設定処理において、救済時短となる変動表示であるときに、時短突入演出（ブラックアウト演出）を含むプロセステーブルを選択することにより実現することができる。

【1050】

なお、図12-53(C)，(D)、図12-54(C)，(D)等のタイミングにおいて、図12-37(A)，(B)に示すようなテロップ表示100IW103による救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を行うようにしてもよい。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

20

【1051】

上記に示した特徴部108IWの実施例1では、救済時短となる前の期間（例えば救済変動となるまでの残り変動回数が10以下の期間）において、スーパーリーチとなる変動パターンに決定することと、予告演出を実行すると決定することが制限されるように構成される一方、実施例2では、いずれも制限されないように構成されているが、これらを組み合わせて、例えば、救済時短となる前の期間（例えば救済変動となるまでの残り変動回数が10以下の期間）においては、例えば、変動パターンPA1-1（通常変動）に決定し、予告演出のうち期待度があまり高くない種別の予告演出を実行可能とするようにしてもよい。すなわち、スーパーリーチとなる変動パターンに決定することを制限するとともに、予告演出のうち期待度が高い種別の予告演出を実行することを制限するようにしてもよい。

30

【1052】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことを示唆する演出（救済示唆演出ともいう）として、煽り演出やカウントダウン演出、エフェクト演出が実行されたり、救済時短までの回数に応じた初期出目や客待ち中のテロップ表示（例えば、図12-26に示すテロップ表示108IW101）が表示されたりするが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動表示中や変動停止中の任意のタイミングにおいて、可動体32を動作させる動作演出や、装飾用LED等の発光体を特定態様（例えばレインボーに発光させる）とする発光演出、可動体32やスティックコントローラ31A、プッシュボタン31B等を振動させる振動演出等の実行頻度や実行態様によって、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことが示唆されるようにしてもよい。

40

【1053】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、電源投入時に送信される演出制御コマンド（例えば、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドや、初期化を指示する演出制御コマンド）を、演出制御基板12側で正常に受信できなかった場合（例えば

50

、コマンド取りこぼしや、コマンド化けが発生した場合)には、遊技状態を指定するコマンドや変動パターンを指定するコマンド等にもとづいて、通常の演出は実行可能とするものの、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことを示唆する救済示唆演出は実行しないようにしてもよい(なお、一度大当たりが発生した後は実行可能としてよい)。このような構成により、誤った救済示唆演出により遊技者に期待を持たせてしまうことを防ぐことができる。

【1054】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短までの変動回数を指定する救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンド(本例では変動表示が実行される度に送信される)を正常に受信できなかった場合には、救済示唆演出を実行しないようにしてもよい。この場合には、救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを正常に受信できなかった変動表示中のみ救済示唆演出を実行しないようにしてもよいし、次の大当たりが発生するまで救済示唆演出を実行しないようにしてもよい。また、例えば、正常に受信できなかった場合には、救済時短となる残りの変動回数が多いこと(すなわち救済時短近くないこと)を示唆する演出態様や実行割合で救済示唆演出を実行するようにしてもよい。このような構成により、誤った救済示唆演出により遊技者に期待を持たせてしまうことを防ぐことができる。

【1055】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、変動表示結果にもとづいて大当たり遊技に制御する遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当たり遊技中に役物中の特定領域(V入賞領域)に遊技球が入賞(V入賞)したことにもとづいて大当たり遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用してもよい。

【1056】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動回数が800回で固定である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、RAMクリア処理実行時であるか大当たり発生時であるかに応じて救済時短回数カウンタにセットする値を「800」または「900」に切り替えたり、ランダムに救済時短回数カウンタにセットする値を「800」または「900」に切り替えたりしてもよい。

【1057】

なお、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短の発生のたびに時短フラグCをセットする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、再度移行した2回目の救済時短でセットする時短フラグ(第4数値)は1回目の救済時短にセットする時短フラグ(第3数値)と、を異ならせてもよい。

【1058】

なお、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、大当たり後の時短状態と救済時短とで異なる演出(変動パターン)とする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、大当たり後の時短状態と救済時短とで同一の演出(変動パターン)としてもよい。具体的には、大当たり後の時短状態の終了間際と救済時短の開始間際として同一の報知(図12-39(K)の報知や、将来的な大当たり獲得を示唆する報知など)を行ってもよい。

【1059】

なお、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、時短はずれの時短状態と救済時短とで異なる演出(変動パターン)とする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、時短はずれの時短状態と救済時短とで同一の演出(変動パターン)としてもよい。具体的には、時短はずれの時短状態の終了間際と救済時短の開始間際として同一の報知(図12-39(K)の報知や、将来的な大当たり獲得を示唆する報知など)を行ってもよい。

【1060】

以上に説明したように、本特徴部 108 IW および各変形例には、以下に示す（手段 1 A）～（手段 8 A）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1061】

（手段 1 A）第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図 12-17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 166、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分、図 12-19 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 537 を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 12-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図 12-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 を実行する部分、図 12-17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 170、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分）、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図 12-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部分）、可変表示が実行されているときに所定示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な所定示唆演出実行手段（例えば、図 12-49 に示すように、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 108 IWS 811 を実行する部分）と、特別条件が成立したことにもとづいて、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、図 12-52（C1）、（C2）に示すように背景画像が変化する、図 12-53（B）に示すように変動開始時にブラックアウトする、図 12-54（C）に示すように変動終了時にブラックアウトする等）を実行可能な特別報知演出実行手段と（例えば、図 12-23 に示すように、演出制御用 CPU 120 がステップ 100 IWS 638 を実行する部分）、をさらに備え、所定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の期間において、所定示唆演出を実行する割合が共通である（例えば、図 12-44 に示すように、演出制御用 CPU 120 がステップ 108 IWS 802 A を実行する部分。図 12-50 参照）。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることにより遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【1062】

（手段 2 A）手段 1 A において、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が開始されるときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段において特別報知演出が開始される前に表示されている演出表示を視認困難とする態様である（例えば、図 12-53（B）に示すように変動開始時にブラックアウトする）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1063】

（手段 3 A）手段 1 A において、第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示に対応する演出用識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能な演出用可変表示実行手段を備え、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が終了するときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、演出用識別情報を視認困難とする態様である（例えば、図 12-54（C）に示すように変動終了時にブラックアウトする）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1064】

（手段 4 A）手段 1 A において、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示

より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である（例えば、図12-52（C1）に示すように次の変動表示が実行されるときに背景画像（橙）が表示される）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。また、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

【1065】

（手段5A）手段1Aから手段4Aのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段を備える（例えば、図12-52（C1）、（C2）、図12-53（D）、図12-54（D）に示すタイミングにおいて、図12-37（A）、（B）に示すようなテロップ表示100IW103による説明を行う）。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

10

【1066】

（手段6A）手段1Aから手段5Aのいずれかにおいて、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図12-48に示す変動パターン設定処理を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターン（例えば、変動パターンPA1-1（通常変動））に決定し、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別報知演出を実行可能である。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されていることを遊技者に報知することができるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができる。特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

20

【1067】

（手段7A）手段1Aから手段6Aのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファおよび第2保留記憶数バッファ）と、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8を実行する部分）と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧処理を実行可能な復旧手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS6を実行する部分）と、を備える。そのような構成によれば、初期化処理により制御の最適化を図りつつ、電力供給が停止する前に特別回数目の可変表示に対応する保留記憶が記憶されている状況において、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

30

【1068】

（手段8A）手段1Aから手段6Aのいずれかにおいて、特別状態に制御されていることを特定可能な特別状態情報（例えば、時短フラグA～Cの状態）を記憶可能な状態記憶手段と、特別状態において可変表示が実行された回数を特定可能な実行回数情報（例えば、時短回数カウンタの値）を記憶可能な実行回数記憶手段と、電力供給が停止しても特別状態情報と実行回数情報と数値情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8を実行する部分）と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段により特別状態情報と実行回数情報と数値情報とが保持されている場合に、初期化処理において、該特別状態情報と該実行回数情報とを初期化する一方、該

40

50

数値情報を初期化しない（例えば、時短フラグA～Cの状態と時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しない（すなわち電断前の値を設定する））。そのような構成によれば、意図的に数値情報が初期化されることを防ぐことができ、遊技者に対する救済度合いを高めることができる。

【1069】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1B）～（手段5B）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1070】

（手段1B）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターン（例えば、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ））とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図12-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり（例えば、図12-7（A）、（B）に示すように、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）は、大当りの場合とはずれの場合とのいずれの場合にも決定され得る）、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く（例えば、図12-7（A）に示すように、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）は、変動パターンPA1-1（通常変動）よりも、大当りの場合に決定される割合が高い）、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、図12-8（F）、（G）に示すように、救済時短となる直前においては、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）に決定する割合が低い）。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定可変表示パターンによる可変表示が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【1071】

（手段2B）手段1Bにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、カウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示）を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前

の期間よりも、示唆演出を実行する割合が高い（例えば、図12-31に示すように、演出用制御CPU120がステップ108 IWS807～S809を実行する部分。また、演出用制御CPU120が105 IWS251を実行する部分）。そのような構成によれば、遊技者に特別条件の成立を期待させることができ、興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立する直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【1072】

（手段3B）手段1Bまたは手段2Bにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出（例えば、図12-37（A）、（B）に示すようにテロップ表示100 IW103による説明を行う）を実行可能な説明演出実行手段（例えば、図12-31に示すように、演出制御用CPU120がステップ108 IWS803～S804を実行する部分）を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

10

【1073】

（手段4B）手段1Bから手段3Bのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低い（例えば、図12-31に示すように、演出制御用CPU120がステップ108 IWS802Aを実行する部分。図12-32（A）、（B）参照）。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

20

【1074】

（手段5B）手段1Bから手段4Bのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様（例えば、演出態様「赤」）と所定態様（例えば、演出態様「青」）とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低い（例えば、図12-31に示すように、演出制御用CPU120がステップ108 IWS802Aを実行する部分。図12-32（C）、（D）参照）。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定態様により予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

30

40

【1075】

また、本特徴部108 IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1C）～（手段8C）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1076】

（手段1C）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS166、ステップ100 IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御

50

用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分)と、特殊可変表示パターン(例えば、変動パターンPA3-1(突入はずれ))を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図12-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 170、ステップ100 IWS 173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分)、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず(例えば、図12-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108 IWS 1701A, S1701Bを実行する部分)、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出を実行可能な特定報知演出実行手段(例えば、図12-31に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108 IWS 806Bを実行する部分。図12-38(G), (H)参照)をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【1077】

(手段2C)手段1Cにおいて、特定報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として非特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出を実行可能であり、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出と共通の態様の演出を実行した後に、特定表示結果が導出表示される旨を報知する特殊報知演出を実行可能な特殊報知演出実行手段(例えば、図12-31に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108 IWS 806Cを実行する部分。図12-41(G'), (H')参照)を備える。そのような構成によれば、遊技者が特別条件の成立を一旦認識した後に、有利状態に制御されることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1078】

(手段3C)手段1Cまたは手段2Cにおいて、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前には実行されない態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する所定報知演出(例えば、全回転演出)を実行可能な所定報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1079】

(手段4C)手段1Cまたは手段2Cにおいて、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前と共通の態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段(例えば、救済時短回数カウンタの値が0の場合にも、値が0ではない場合と同様に、変動パターンPB2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPB2-3(スーパーリーチβ)に決定されることによって実現される)を備える。そのような構

成によれば、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。

【1080】

(手段5C) 手段1Cから手段4Cのいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間(例えば、20秒)は、特別条件が成立する前の可変表示の表示結果の表示期間(例えば、0.5秒)よりも長く(例えば、図12-15に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ100IWS1135を実行する部分。図12-36参照)、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間において、特別状態の制御が開始される旨を報知する報知演出(例えば、モード移行演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、図12-33に示すように、演出制御用CPU120がステップ100IWS847を実行する部分)を備える。そのような構成によれば、通常状態で報知演出を実行するための期間を確保することができ、遊技状態を切り替える際の演出の明確化が図れるとともに、興趣を向上させることができる。

10

【1081】

(手段6C) 手段1Cから手段5Cのいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間の開始時に、該表示期間の開始に対応する特定信号(例えば、変動停止信号)を出力し、該特定信号を出力した後に、特別状態の制御に対応する特別信号(例えば、大当たり4信号)を出力する信号出力手段を備える(例えば、図12-18参照)。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

20

【1082】

(手段7C) 手段6Cにおいて、信号出力手段は、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理(例えば、図12-45に示す次変動延期処理)の開始時に、特別信号を出力する。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【1083】

(手段8C) 手段1Cから手段6Cのいずれかにおいて、特定経路(例えば、左打ちによる経路)を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第1通過領域(例えば、第1始動入賞口)と、特別経路(例えば、右打ちによる経路)を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第2通過領域(例えば、第2始動入賞口)と、識別情報の可変表示として、第1始動条件が成立することにもとづく第1識別情報の可変表示と、第2始動条件が成立することにもとづく第2識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分)と、特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力(例えば、遊技者が右打ちを行うと想定される遊技状態中であることを示す試験信号または外部出力信号の出力や、右打ちを行う状態であることの報知)を実行可能な特別出力手段と、を備え、第1始動条件は、第1通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、第2始動条件は、第2通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、特別出力手段は、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理(例えば、図12-45に示す次変動延期処理)の開始時に、特別出力を実行可能である。そのような構成によれば、適切なタイミングで特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力を実行することができる。

30

40

【1084】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1D)～(手段5D)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1085】

(手段1D) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されや

50

すい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS166、ステップ100 IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS71を実行する部分）と、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図12-48に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS74、ステップ100 IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS170、ステップ100 IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS71を実行する部分）、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターン（例えば、変動パターンPA1-1（通常変動））に決定し、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、救済時短に対応する背景画像（橙）の表示）を実行可能な特別報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120がステップ100 IWS638を実行する部分）をさらに備える。そのような構成によれば、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

【1086】

（手段2D）手段1Dにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、チャンス目演出や保留変化演出）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する（例えば、図12-27に示すように、演出制御用CPU120がステップ108 IWS702を実行する部分）。そのような構成によれば、制御処理が複雑化してしまうことを回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

【1087】

（手段3D）手段1Dまたは手段2Dにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である（例えば、図12-52（C1）参照）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができるとともに、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

【1088】

（手段4D）手段1Dから手段3Dのいずれかにおいて、特別条件の成立に関連する示唆

演出（例えば、カウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示など）を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間において、示唆演出の実行を制限する。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができる。

【1089】

（手段5D）手段1Dから手段4Dのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段（例えば、図12-52（C1）、（C2）、図12-53（D）、図12-54（D）に示すタイミングにおいて、図12-37（A）、（B）に示すようなテロップ表示100IW103による説明を行う）を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

10

【1090】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1E）～（手段4E）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1091】

（手段1E-1）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン（例えば、変動パターンPA1-4（極短縮変動））を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図12-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり（例えば、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ100IWS537を実行する部分）、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（例えば、図12-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108IWS1714を実行する部分。図12-7（C）、図12-8（E）参照）。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、短縮可変表示パターンにより可変表示が実行される割合が高くなり、次の有利状態に制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。

20

30

40

【1092】

（手段1E-2）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定

50

表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）と、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ））を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図12-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり（例えば、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ100 IWS 537を実行する部分）、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 170、ステップ100 IWS 173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、図12-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108 IWS 1714を実行する部分。図12-7（C）、図12-8（E）参照）。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、特定可変表示パターンによる可変表示の表示結果が非特定表示結果となる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

【1093】

（手段2E）手段1Eにおいて、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、表示手段において異なる背景表示を表示可能な背景表示手段（例えば、図12-23に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100 IWS 634、S638を実行する部分）を備える。そのような構成によれば、遊技状態の違いを遊技者に明確に報知することができ、興趣を向上させることができる。

【1094】

（手段3E）手段1Eまたは手段2Eにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、チャンス目演出や保留変化演出）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出を実行する割合と、複数種類のうちのいずれの先読み予告演出を実行するかの割合と、が異なる（例えば、図12-27に示すよう

に、演出制御用CPU120がステップ108 IWS703を実行する部分。図12-28(A),(B)参照)。そのような構成によれば、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出の実行頻度と実行される種類とを異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【1095】

(手段4E) 手段1Eから手段3Eのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分)と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ)と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出(例えば、チャンス目演出や保留変化演出)を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する(例えば、図12-27に示すように、演出制御用CPU120がステップ108 IWS702を実行する部分)。そのような構成によれば、制御処理の煩雑化を回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

【1096】

また、本特徴部108 IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1a)~(手段10a)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1097】

(手段1a) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS166、ステップ100 IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS71を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS74、ステップ100 IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS172、ステップ100 IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS71を実行する部分)ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【1098】

なお、本例では、大当たりが発生したときに救済時短回数カウンタに初期値をセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、複数種類の大当たり(時短が付与されない大当たり、遊技球の獲得数が少ない大当たり、第2特別図柄での大当たりなど)を設け、一部の大当たりについては救済時短回数カウンタの初期値をセットしないように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【1099】

なお、本例では、通常状態では主に第1特別図柄を変動する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、保留記憶の数を増やして通常状態で第1特別図柄と第2特別図柄のいずれも変動するように構成してもよい。

【1100】

(手段2a) 手段1aにおいて、特別条件は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる所定表示結果(例えば、はずれ図柄)が特別回数連続して導出表示されたことにもとづいて成立する(例えば、例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 63、ステップ100 IWS 71、ステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172、ステップ100 IWS 173を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって不利な表示結果が連続して導出表示されたときに救済されるので、遊技の興趣の低下を抑制できる。

10

【1101】

(手段3a) 手段1aまたは手段2aにおいて、更新手段は、通常状態とは異なる状態(例えば、確変状態、時短状態)においても可変表示が実行された場合に数値情報を更新する(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 173を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、数値情報の更新が公平に行われるとともに、一旦特別状態に制御された後も再度特別状態に制御できるので、実質的に有利状態に制御されるまで特別状態に制御可能であり、これにより、遊技者の投資を抑制でき、遊技者にとって不利になることを防止できる。

20

【1102】

なお、本例では、低確率低ベース(通常状態)、高確率高ベース(確変状態)、低確率高ベース(時短状態)で救済時短回数カウンタを更新する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率低ベース(通常状態)、高確率高ベース(確変状態)、低確率高ベース(時短状態)、高確率低ベース(潜伏確変)の4状態の全てで救済時短回数カウンタを更新するように構成してもよい。この場合、確変状態において通常状態への転落抽選を実行する遊技機にも適用することが可能である。

30

【1103】

なお、本例では、第2特別図柄を優先消化する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1始動入賞口に可変入賞球装置6Bを設けるとともに、小当たりが頻発する高確率低ベース(小当たりRUSH)を設ける、遊技球の入賞順に消化する、第1特別図柄と第2特別図柄が同時変動するように構成してもよい。

【1104】

なお、本例では、第1特別図柄と第2特別図柄を設ける場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1特別図柄のみを設けるように構成してもよい。

【1105】

(手段4a) 手段1aから手段3aのいずれかにおいて、更新手段は、所定条件が成立したときに数値情報を初期値に設定する(例えば、図12-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 135を実行する部分、ステップ100 IWS 144を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 167を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

40

【1106】

(手段5a) 手段4aにおいて、所定条件は、有利状態に制御されることである(例えば、図12-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ

50

100 IWS 135を実行する部分) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【1107】

(手段6a) 手段4aにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ)が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166を実行する部分)、所定条件は、特別表示結果が導出表示されることである(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 167を実行する部分) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

10

【1108】

(手段7a) 手段4aにおいて、所定条件は、可変表示が特別回数実行されることである(例えば、図12-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 144を実行する部分) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、実質的に、次の有利状態まで特別状態に制御することが可能になるので、遊技者の救済度合いを高めることができる。

20

【1109】

(手段8a) 手段4aにおいて、電力供給が停止されているときに、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM 102)を備え、更新手段は、特定条件が成立(例えば、初期化処理の実行)したときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を初期値に設定し(例えば、図12-11に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 12を実行する部分)、所定条件は、特定条件が成立することである(例えば、図12-11に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 8およびステップ100 IWS 12を実行する部分) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技場において初期化を行ったときに、特別回数までの数値情報が保持されてしまうと遊技場にとって不利益になりすぎる可能性があるので、遊技場にとって運用しやすくすることができる。

30

【1110】

(手段9a) 手段1aから手段8aのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段(例えば、図7に示すように、演出制御用CPU 120におけるステップS 170~S 172を実行する部分)を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172を実行する部分)、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172を実行する部分)、演出制御手段は、第1回数目の特定期間と第2回数目の特定期間とで異なる演出を実行する(例えば、図12-47の変形例4に示す部分) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、可変表示の実行時間を短縮するなどの手段を講じることにより演出態様に変化を加えることによって、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

40

【1111】

50

(手段10a) 手段1aから手段8aのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段(例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分)を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172を実行する部分)、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172を実行する部分)、演出制御手段は、第1回数目の特定期間と第2回数目の特定期間とで共通の演出を実行する(例えば、図12-47の変形例2および変形例3に示す部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、あえて同一の演出を実行することで長期にわたって有利状態に制御されていない状況であることを必要以上に遊技者に意識させないようにすることができ、遊技の興味が低下することを抑制することができる。

【1112】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1b-1)、(手段1b-2)～(手段5b)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1113】

(手段1b-1) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、第1経路(例えば、左打ちによる経路)と第2経路(例えば、右打ちによる経路)とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段(例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)、処理実行手段は、データ値が第1数値のときに可変表示に関する第1処理を実行し(例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110～S113を実行する部分)、データ値が第1数値と異なる第2数値のときに有利状態に関する第2処理を実行し(例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分)、データ値が第1数値および第2数値と異なる第3数値のときに状態制御

手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第3処理を実行し（例えば、図12-43に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 114を実行する部分）、通常状態においては第1経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、特別状態においては第2経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、第3処理の実行中において第2経路へ遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行する発射促進報知手段（図12-46参照）を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第2経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

10

【1114】

（手段1b-2）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段（例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172、ステップ100 IWS 173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 67を実行する部分）、処理実行手段は、データ値が第1数値のときに可変表示に関する第1処理を実行し（例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110～S113を実行する部分）、データ値が第1数値と異なる第2数値のときに有利状態に関する第2処理を実行し（例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分）、データ値が第1数値および第2数値と異なる第3数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第3処理を実行し（例えば、図12-43に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 114を実行する部分）、第3処理の実行中に特別状態に制御されることを報知する報知演出を実行する演出実行手段（図12-46参照）を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第2経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

20

30

40

【1115】

なお、本例では、大当りに関する処理を優先する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動表示に関する処理や救済時短に関する処理を優先するように構成してもよい。

【1116】

50

なお、本例では、第3処理である次変動延期処理において右打ち報知する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、右打ち報知を行わずに時短状態に移行することを示唆するモード移行演出のみを実行するように構成してもよい。

【1117】

(手段2b) 手段1b-1、手段1b-2において、処理実行手段は、特別条件が成立する可変表示において特定表示結果が導出表示される場合は第1処理の後に第2処理を実行する(例えば、図12-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS133でYのときは、ステップ100IWS140を実行し、ステップ100IWS114が実行されない部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態の制御を優先するので、遊技者にとって不利な結果にならず、遊技の興趣の低下を抑制できる。

10

【1118】

(手段3b) 手段1b-1、手段1b-2または手段2bにおいて、更新手段は、可変表示が開始されるときに数値情報を更新し(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)、処理実行手段は、更新手段が更新した数値情報が特定値となったときに特別情報を第1情報から第2情報に変更し(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS173を実行する部分)、状態制御手段が特別状態に制御するとき特別情報を第2情報から第1情報に変更し(例えば、図12-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS145を実行する部分)、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで異なる処理を実行する(例えば、図12-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS1714を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別情報の管理により、特別状態に移行させる処理を好適に実行できる。

20

【1119】

(手段4b) 手段3bにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで異なる可変表示パターンに決定する(例えば、図12-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS1714を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

30

【1120】

(手段5b) 手段3bにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで表示結果の確定時間が異なる可変表示パターンに決定する(例えば、図12-15に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS1128、ステップ100IWS1130を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

40

【1121】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1c)～(手段6c)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1122】

(手段1c) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、図5に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS25を

50

実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170~S172を実行する部分、図12-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108 IWS 811を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分)と、状態制御手段が制御している状態を特定可能な状態情報を制御する状態情報制御手段と、を含み、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり(例えば、図12-12に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 64を実行する部分)、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172、ステップ100 IWS 173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分)、状態情報制御手段は、通常状態のときに状態情報を第1数値とし(例えば、図12-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 145、ステップ100 IWS 149を実行する部分、すなわち時短フラグAもCもセットされておらず、それぞれに対応するデータが「0」)、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御されたときに状態情報を第2数値とし(例えば、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分、すなわち時短フラグAがセットされており、時短フラグAに対応するデータが「1」)、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されたときは状態情報を第1数値および第2数値と異なる第3数値とし(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 173を実行する部分、すなわち時短フラグCがセットされており、時短フラグCに対応するデータが「1」)、遊技制御手段は、演出制御手段に特定情報を送信可能であり、特別状態であるときに、状態情報が第2数値である場合と第3数値である場合と、に応じた特定情報を送信可能である(例えば、図12-10に示す部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 540を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 174を実行する部分)ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御が可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

【1123】

なお、本例では、特定情報として、時短状態A指定コマンドや時短状態C指定コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景指定コマンドや変動パターンコマンドを、大当り経路の時短状態中や、時短はずれ経路の時短状態中、救済時短経路の時短状態中であることを特定可能な態様で送信するように構成してもよい。また、例えば、大当りとなるときに遊技状態に応じて異なる態様で大当り開始指定コマ

10

20

30

40

50

ンド（ファンファーレ指定コマンド）や大当たり終了指定コマンド（エンディング指定コマンド）を送信し、いずれのコマンドを受信したかに応じてファンファーレ期間やエンディング期間が変化するように構成してもよい。

【1124】

（手段2c）手段1cにおいて、状態情報制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御された後に再度特別条件が成立したときは状態情報を第1数値、第2数値および第3数値と異なる第4数値とする（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

10

【1125】

（手段3c）手段1cまたは手段2cにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100 IWS 634, S 638を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1126】

（手段4c）手段1cから手段3cのいずれかにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100 IWS 634とステップ100 IWS 638とで共通の背景画像を表示する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1127】

（手段5c）手段1cから手段4cのいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166を実行する部分）、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100 IWS 636, S 638を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1128】

（手段6c）手段1cから手段4cのいずれかにおいて状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100 IWS 636とステップ100 IWS 638とで共通の背景画像を表示する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演

50

出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

【1129】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1d）～（手段4d）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1130】

（手段1d）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、図5に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS25を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分、図12-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS811を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときに所定情報を演出制御手段に送信可能であり（例えば、図12-11に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS11を実行する部分）、演出制御手段は、所定情報を受信したことにもとづいて、電力供給が開始された後の所定期間において可変表示の実行回数に関する示唆演出を実行可能である（例えば、図12-22に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS630を実行する部分）ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させることができる。

【1131】

なお、本例では、可変表示の実行回数に関する示唆演出として初期出目を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景の変化、100回転までの変動中演出、デモ画面やメニュー画面での表示による示唆演出を実行するように構成してもよい。

【1132】

なお、初期化を指定するコマンド（図12-12のS9）を送信したときに、演出制御用CPU120は救済時短までの回数を初期値として認識して演出を実行するように構成してもよい。

【1133】

（手段2d）手段1dにおいて、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を特定可能な特定情報を演出制御手段に送信可能で

10

20

30

40

50

ある（例えば、図 12-11 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 11 を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させるとともに処理負担の増加を抑えることができる。

【1134】

なお、本例では、復旧時に救済時短回数カウンタの値を特定可能なコマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、100 回転単位で 1～99 回転が特定可能、100～199 回転が特定可能、・・・500～599 回転が特定可能というように所定範囲であることを特定可能なコマンドを送信する、救済時短回数カウンタの値が 128 以上は特定不能であるが 127 以下は特定可能なコマンドを送信するように構成してもよい。

10

【1135】

（手段 3d）手段 1d または手段 2d において、遊技制御手段は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報を演出制御手段に送信可能であり（例えば、図 12-14 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 1717 を実行する部分）、演出制御手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されることに関連する特別演出を特定情報にもとづいて実行可能であり（例えば、図 12-31 に示すように、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 100 IWS 804 を実行する部分）、特定情報として、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値以下であることを特定可能な第 1 特定情報（例えば、図 12-9 に示すように、救済時短回数 1 指定コマンド）と、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいことを特定可能な第 2 特定情報と、を含む（例えば、図 12-9 に示すように、救済時短回数 2 指定コマンド）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減するとともに特定情報に関する処理を好適に実現できる。

20

【1136】

なお、本例では、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいときに第 2 特定情報である救済時短回数 2 指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいときに第 2 特定情報である救済時短回数 2 指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

30

【1137】

（手段 4d）手段 1d から手段 3d のいずれかにおいて、演出制御手段は、特別回数より少ない第 1 所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えば、図 12-33 に示すように、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 100 IWS 847 を実行する部分、図 12-39（I）～図 12-40（M））、特別回数の可変表示が実行されるよりも前に第 1 所定回数より少ない第 2 所定回数の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である（例えば、図 12-31 に示すように、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 100 IWS 804 を実行する部分、図 12-37（A）～図 12-38（F））ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減できる。

40

【1138】

なお、本例では、救済時短回数カウンタのカウント値にもとづいて演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタをリセットした後に演出制御用 CPU 120 が変動回数をカウントして演出を実行するように構

50

成してもよい。

【1139】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1e-1）、（手段1e-2）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1140】

（手段1e-1）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、図5に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS25を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分、図12-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS811を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段（例えば、図12-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8を実行する部分）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御されるときに異なる演出を実行する（例えば、図12-47の変形例2および変形例3に示す部分）ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

【1141】

（手段1e-2）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、図5に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS25を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分、図12-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS

10

20

30

40

50

S 8 1 1 を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図 1 2 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 6 6、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分、図 1 2 - 1 9 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 1 2 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分）と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、R A M 1 0 2）と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段（例えば、図 1 2 - 1 4 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 8 を実行する部分）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図 1 2 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 4、ステップ 1 0 0 I W S 7 5 を実行する部分、図 1 2 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 7 2、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分）、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図 1 2 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分）、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御された後に異なる演出を実行する（例えば、図 1 2 - 4 7 の変形例 2 および変形例 3 に示す部分）ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

【1 1 4 2】

なお、本例では、R A M クリア後は変動パターンテーブル B のみを用いる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り後と同様に複数の変動パターンテーブルと用いるように構成してもよい。

【1 1 4 3】

なお、本特徴部 1 0 8 I W および各変形例において、以下の（手段 1 f）～（手段 1 5 h）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【1 1 4 4】

（手段 1 f）第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、有利状態は、特定有利状態と特別有利状態とを含む複数種類あり、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかにより、該有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度が異なり、特別有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された

後に制御される特別状態の有利度よりも高く、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い。そのような構成によれば、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1145】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段1fの遊技機を適用するには、例えば、特別有利状態を確変大当り、特定有利状態を通常大当りとし、確変時短後の時短状態を通常大当り後の時短状態よりも有利度を高くし、救済時短の時短状態は通常大当り後の時短状態よりも有利度を高くするように構成すればよい。

【1146】

(手段2f) 手段1fにおいて、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態に制御される割合が異なり、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【1147】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段2fの遊技機を適用するには、例えば、大当り後の時短状態での特別有利度（次回大当りまで時短継続）になる割合を第1特別図柄と第2特別図柄とで異ならせ、第1特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときと第2特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときとで救済時短に制御される条件となる800回の変動回数が共通になるように構成すればよい。

【1148】

(手段3f) 手段1fまたは手段2fにおいて、有利状態に制御される確率が第1確率である不利設定値と、第1確率よりも有利状態に制御される確率が高い第2確率である有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

【1149】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段3fの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、救済時短に制御される条件となる変動回数を少なくし、救済時短での有利度を大当り後の時短状態の有利度よりも高くなるように構成すればよい。なお、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、救済時短到達率が高く、救済時短は、常に時短回数800回（実質次回大当りまで）となるため、大当り経由の時短状態（例えば、通常大当り後には時短回数100回となる）よりも有利度が高くなるものであってもよい。

【1150】

(手段4f) 手段1fから手段3fのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に

10

20

30

40

50

制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときも共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

【1151】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段4fの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、大当たり後に複数種類の時短状態のいずれに制御されるかをいずれの設定値が設定されているときにも共通にし、救済時短での有利度もいずれの設定値が設定されているときにも共通にするように構成すればよい。

10

【1152】

（手段5f）手段1fから手段4fのいずれかにおいて、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第1識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第2識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

20

【1153】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段5fの遊技機を適用するには、例えば、第1特別図柄により大当たりが発生するときと、第2特別図柄により大当たりが発生するときとで、通常大当たりと確変大当たりのそれぞれに制御される割合を異ならせ、第1特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときと第2特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときとで救済時短での有利度が共通になるように構成すればよい。

30

【1154】

（手段6f）手段1fから手段5fのいずれかにおいて、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1155】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段6fの遊技機は、例えば、図12-8（E）の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

40

【1156】

（手段7f）手段1fから手段6fのいずれかにおいて、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターンを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1157】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段7fの遊技機は、例えば、図

50

1 2 - 8 (E) の変動パターンテーブル E を用いる構成にもとづく。

【1 1 5 8】

(手段 8 f) 手段 1 f から手段 7 f のいずれかにおいて、更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数に対応する所定値となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

10

【1 1 5 9】

なお、本特徴部 1 0 8 I W および各変形例において、手段 8 f の遊技機は、例えば、図 1 2 - 1 1 に示す初期化処理において、時短フラグ A ~ C と時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しないように構成すればよい。

【1 1 6 0】

(手段 1 g) 第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、電力供給が停止されているときに、数値情報と保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧制御を実行可能な復旧手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、復旧制御が実行された後、復旧された保留情報に対応する可変表示の実行にもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する。そのような構成によれば、初期化による制御の最適化を図りつつ、遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

20

30

【1 1 6 1】

なお、本特徴部 1 0 8 I W および各変形例において、手段 1 g の遊技機を適用するには、例えば、初期化処理を実行するときは救済時短カウンタと保留記憶をリセットする一方で、電断復旧時は救済時短カウンタと保留記憶を復旧し、復旧時の保留記憶に対応する変動表示が 8 0 0 変動目になって救済時短に制御される条件が成立したときに救済時短に制御可能となるように構成すればよい。

40

【1 1 6 2】

(手段 2 g) 手段 1 g において、第 1 識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第 2 識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態に制御される割合が異なり、第 1 識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第 2 識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である。そのような構成によれば、第 1 識別情報の可変表示を行う場合と第 2 識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、

50

第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【1163】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段2gの遊技機を適用するには、例えば、大当り後の時短状態での特別有利度（次回大当りまで時短継続）になる割合を第1特別図柄と第2特別図柄とで異ならせ、第1特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときと第2特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときとで、救済時短に制御される条件となる変動回数が共通になるように構成すればよい。

【1164】

（手段3g）手段1gまたは手段2gにおいて、有利状態に制御される確率が第1確率である不利設定値と、第1確率よりも有利状態に制御される確率が高い第2確率である有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

【1165】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段3gの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、救済時短までの変動回数を少なくし、救済時短での有利度を大当り後の時短状態の有利度よりも高くなるように構成すればよい。なお、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、はずれとなる確率が高いのであるから救済時短となりやすく、救済時短は、常に時短回数800回（実質次回大当りまで）となるため、大当り経由の時短状態（例えば、通常大当り後には時短回数100回となる）よりも有利度が高くなるものであってもよい。

【1166】

（手段4b）手段1gから手段3gのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときも共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

【1167】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段4gの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、大当り後に複数種類の時短状態のいずれに制御されるかをいずれの設定値が設定されているときにも共通にし、救済時短での有利度もいずれの設定値が設定されているときにも共通にするように構成すればよい。

【1168】

（手段5g）手段1gから手段4gのいずれかにおいて、第1識別情報の可変表示を契機

10

20

30

40

50

として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第1識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第2識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

【1169】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段5gの遊技機を適用するには、例えば、第1特別図柄により大当たりが発生するときと、第2特別図柄により大当たりが発生するときとで、通常大当たりと確変大当たりのそれぞれに制御される割合を異ならせ、第1特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときと第2特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときとで救済時短での有利度が共通になるように構成すればよい。

【1170】

(手段6g) 手段1gから手段5gのいずれかにおいて、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1171】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段6gの遊技機は、例えば、図12-8(E)の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

【1172】

(手段7g) 手段1gから手段6gのいずれかにおいて、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターンを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1173】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段7gの遊技機は、例えば、図12-8(E)の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

【1174】

(手段8g) 手段1gから手段7gのいずれかにおいて、更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数に対応する所定値となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1175】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段8gの遊技機は、例えば、図12-11に示す初期化処理において、時短フラグA~Cと時短回数カウンタの値とを初

10

20

30

40

50

期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しないように構成すればよい。

【1176】

(手段1h) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、特別条件の成立に関連する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段をさらに備え、示唆演出実行手段は、可変表示の実行回数に応じて、複数の演出態様のうちのいずれにより示唆演出を実行するか割合が異なり、示唆演出の演出態様は、特別条件が成立するまでの期間を示唆する態様である。そのような構成によれば、示唆演出の演出態様に注目させて興味を向上できるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

10

【1177】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段1hの遊技機を適用するには、例えば、救済時短に制御される条件となる変動回数を示唆する態様のカウントダウン演出を実行するか否かの割合を救済時短カウンタのカウント値に応じて変化させるように構成すればよい。また、手段1hの遊技機は、例えば、図12-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様とを決定する構成により実現することができる。

20

【1178】

(手段2h) 手段1hにおいて、示唆演出の演出態様は、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定可能な態様である。そのような構成によれば、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を遊技者に明確に報知することができる。

【1179】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段2hの遊技機は、例えば、救済時短に制御される条件となる変動回数を示唆する態様のカウントダウン演出を実行することにもとづく。

30

【1180】

(手段3h) 手段1hまたは手段2hにおいて、示唆演出は、特定画像を表示する演出であり、特定画像は、色および大きさの少なくともいずれかが異なる複数の態様により表示され、いずれの態様で表示されるかにより示唆する特別条件が成立するまでの期間が異なる。そのような構成によれば、特定画像の態様に注目させて興味を向上させることができる。

【1181】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段3hの遊技機は、例えば、図12-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様を決定する構成にもとづく。また、手段3hの遊技機を適用するために、例えば、カウントダウン演出の画像においてカウントダウンする数字の色や大きさが救済時短カウンタのカウント値に応じて異なるように構成してもよい。

40

【1182】

(手段4h) 手段1hから手段3hのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出を実行可能であり、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに、示唆演出を実行す

50

る割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させて興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【1183】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段4hの遊技機は、例えば、図12-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無を決定する構成にもとづく。

【1184】

(手段5h) 手段1hから手段4hのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出を実行可能であり、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに、所定態様により示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の態様の有無に注目させて興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【1185】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段5hの遊技機は、例えば、図12-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の演出態様を決定する構成にもとづく。

【1186】

(手段6h) 手段1hから手段5hのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、操作手段が操作されたことの検出と所定領域を遊技媒体が通過したことの検出との少なくともいずれかが行われたことにもとづいて、示唆演出を実行可能である。そのような構成によれば、実際に遊技を行う遊技者に対して示唆演出を行うことができ、遊技機の稼働を促進することができる。

【1187】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段6hの遊技機を適用するには、例えば、デモ状態に移行したときに、打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作または始動口で遊技球が検出された場合に、救済時短までの残り回数を示唆するテロップ表示を実行するように構成すればよい。

【1188】

(手段7h) 手段1hから手段6hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

【1189】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段7hは、図12-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無を決定する構成にもとづく。

【1190】

(手段8h) 手段1hから手段7hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特定態様により示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興

10

20

30

40

50

趣を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

【1191】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段8hは、図12-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様とを決定する構成にもとづく。

【1192】

(手段9h) 手段1hから手段6hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、示唆演出を実行する割合が共通である。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

10

【1193】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段9hの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる(本例では、大当たり確率が異なる)複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、設定値を示唆する演出(例えば、設定値に応じて実行割合が異なる演出)を実行可能とする一方で、いずれの設定値が設定されている場合にも客待ち中のテロップ表示の実行割合が共通になるように構成すればよい。

20

【1194】

(手段10h) 手段1hから手段6h、および手段9hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特定態様により設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、特定態様により示唆演出を実行する割合が共通である。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

30

【1195】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段10hの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる(本例では、大当たり確率が異なる)複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、設定値を示唆する演出(例えば、設定値に応じて実行割合が異なる演出)を実行可能とする一方で、いずれの設定値が設定されている場合にも赤色の演出態様による客待ち中のテロップ表示の実行割合が共通になるように構成すればよい。

40

【1196】

(手段11h) 手段1hから手段10hのいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、電力供給が開始されたときに初期化処理が実行された場合と復旧処理が実行された場合とで、電力供給が開始された後の特定期間において示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【1197】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段11cの遊技機を適用するに

50

は、例えば、初期化処理後と電断復旧後とで客待ち中のテロップ表示やカウントダウン演出の実行割合が異なるように構成すればよい。

【1198】

(手段12h) 手段1hから手段11hのいずれかにおいて、特殊可変表示パターンを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出を実行可能な特定報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に報知できるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知でき、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

10

【1199】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段12hの遊技機は、例えば、図12-8(I)に示す救済時短変動はずれ用パターンテーブルを用いる構成にもとづく。

【1200】

(手段13h) 手段1hから手段12hのいずれかにおいて、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

20

【1201】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段13hの遊技機は、例えば、図12-8(F)，(G)に示す変動パターンテーブルを用いる構成にもとづく。

30

【1202】

(手段14h) 手段1hから手段13hのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1203】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段14hの遊技機は、例えば、図12-32に示すテーブルを用いて、予告演出の実行の有無を決定する構成にもとづく。

40

【1204】

(手段15h) 手段1hから手段14hのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様と所定態様とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該

50

所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1205】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段15hの遊技機は、例えば、図12-32に示すテーブルを用いて、予告演出の実行の有無と演出態様とを決定する構成にもとづく。

【符号の説明】

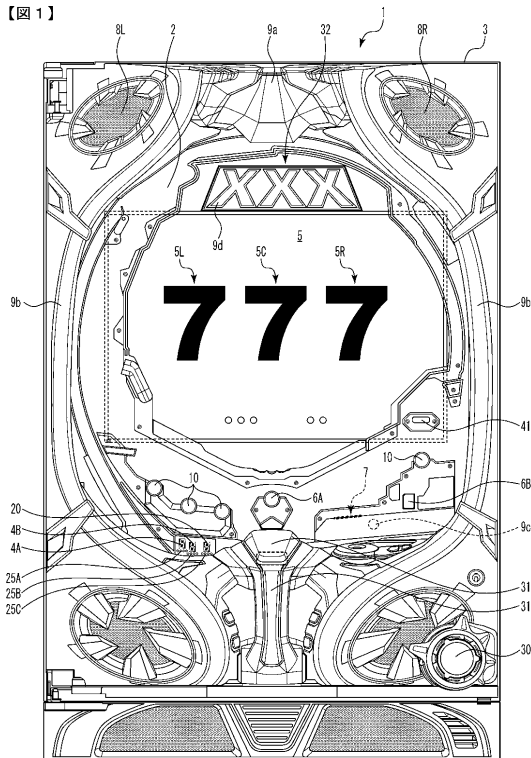
【1206】

- | | |
|-----|------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 4A | 第1特別図柄表示装置 |
| 4B | 第2特別図柄表示装置 |
| 5 | 画像表示装置 |
| 103 | CPU |
| 120 | 演出制御用CPU |

10

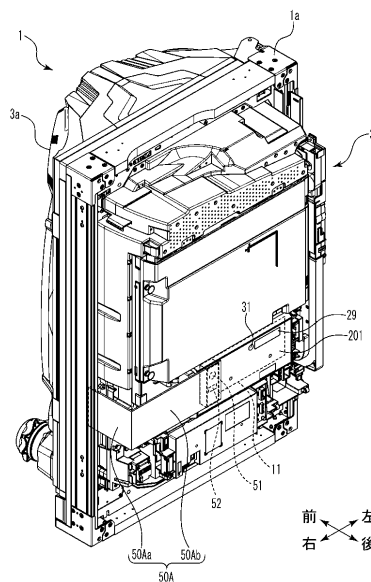
【図1】

【図1】

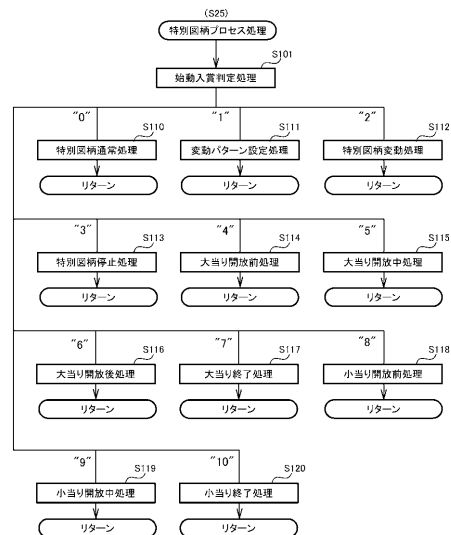


【図2】

【図2】



【图3】



【図 7】

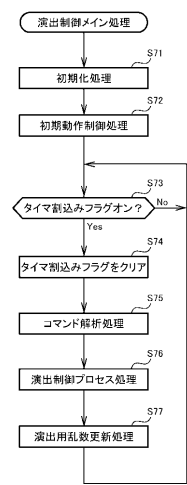
【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

選択状態	MR1 (設定値1) (1020~1787 (標準1/200) 32767~33094 (標準1/200) 上記数値以外	MR2 (設定値2) (1020~1787 (標準1/200) 32767~33094 (標準1/200) 上記数値以外	MR3 (設定値3) (1020~1787 (標準1/200) 32767~33094 (標準1/200) 上記数値以外	MR4 (設定値4) (1020~1787 (標準1/200) 32767~33094 (標準1/200) 上記数値以外	MR5 (設定値5) (1020~1787 (標準1/200) 32767~33094 (標準1/200) 上記数値以外
通常状態	大当り	小当り	はずれ	大当り	小当り
特殊状態	大当り	小当り	はずれ	大当り	小当り

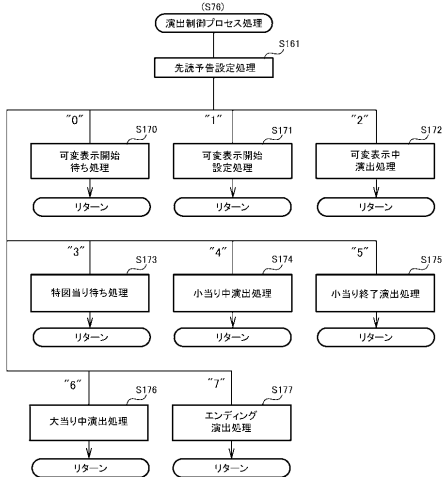
【図 8】

【図 8】



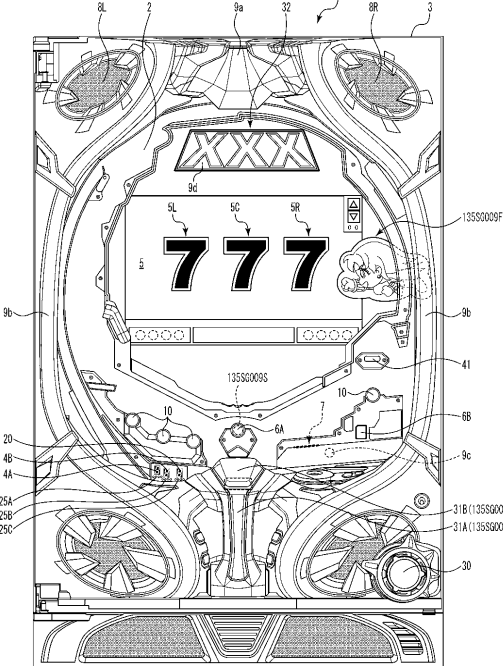
【図 9】

【図 9】



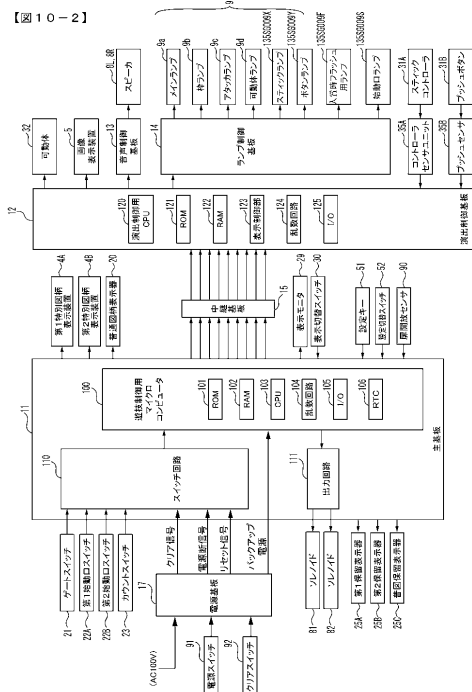
【図 10 - 1】

【図 10 - 1】



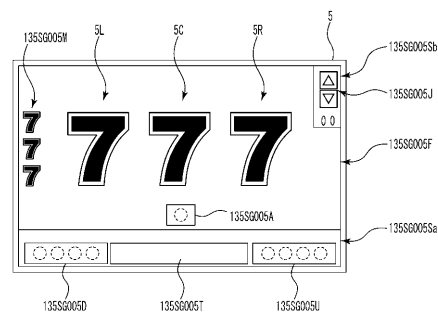
【図 10 - 2】

【図 10 - 2】



【図 10 - 3】

【図 10 - 3】



【図 10 - 4】

【図 10 - 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	図柄確定の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 10 - 5】

【図 10 - 5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普通表示結果判定用

【図 10 - 6】

【図 10 - 6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 10 - 7】

【図 10 - 7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回	2

【図 10 - 8】

【図 10 - 8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3倍短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4倍短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ(疑似連1回ははずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ(疑似連2回ははずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ(疑似連3回ははずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(疑似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(疑似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(疑似連3回大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図 10-9】

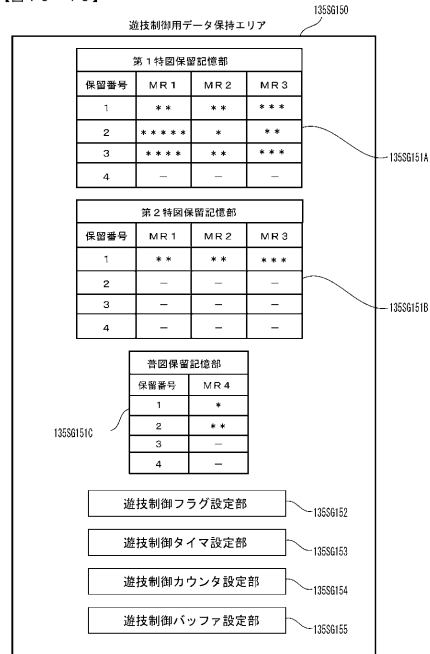
【図 10-9】

可変表示結果	非常重大当り	障害大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (特短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンA	大当り用変動パターンB	特短用変動パターンC	はずれ用変動パターンD	はずれ用変動パターンE	はずれ用変動パターンF	はずれ用変動パターンG
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	-	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rはずれ短縮)	-	-	-	-	-	-	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	-	-	30	20	10	10
PA2-2(ノーマルR擬似連1回ははずれ)	-	-	-	10	10	10	5
PA2-3(スーパーR擬似連2回ははずれ)	-	-	-	7	7	7	3
PA2-4(スーパーR擬似連3回ははずれ)	-	-	-	3	3	3	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	-	-	-	-	-
PB1-2(ノーマルR擬似連1回大当り)	45	20	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR擬似連2大当り)	20	30	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーR擬似連3大当り)	5	45	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊大当り)	-	-	100	-	-	-	-

(数値は%)

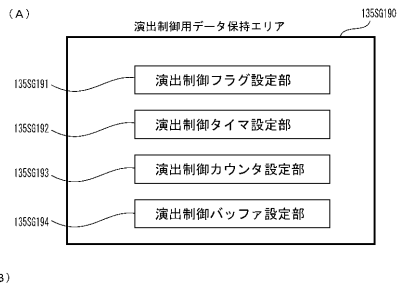
【図 10-10】

【図 10-10】



【図 10-11】

【図 10-11】



(B)

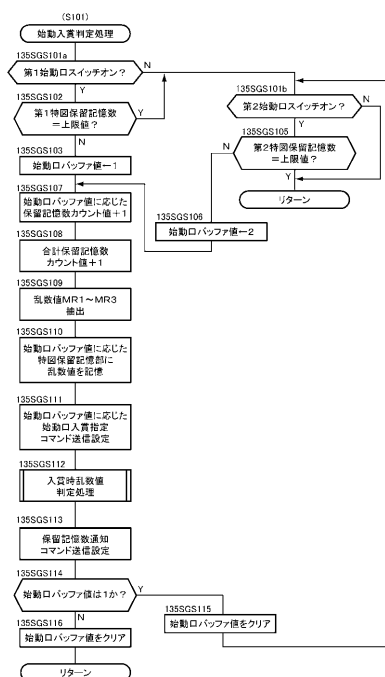
始動入賞時受信コマンドバッファ						
バッファ番号	始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	保留表示 フラグ	入賞時フラッシュ 演出対象フラグ
第1特短 保留記憶	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	1
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-
第2特短 保留記憶	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-

(C)

アクティブ表示バッファ					
始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	保留表示 フラグ	入賞時フラッシュ 演出対象フラグ
B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0	0

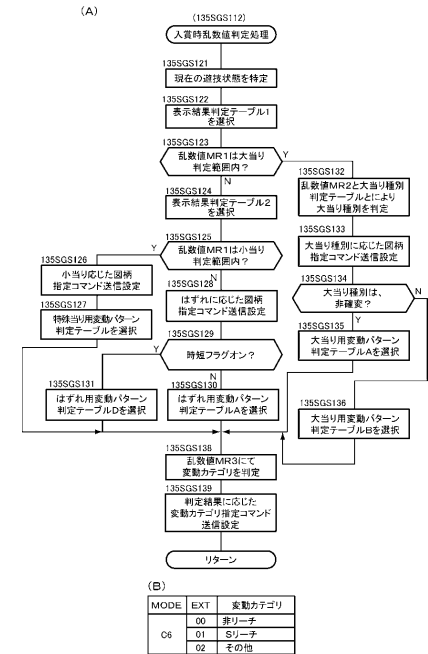
【図 10-12】

【図 10-12】



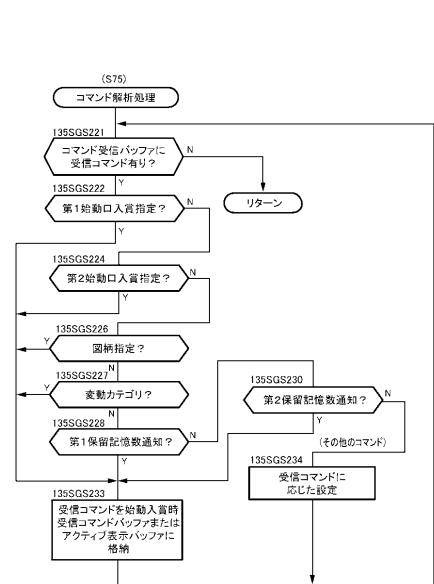
【図 10-13】

【図 10-13】



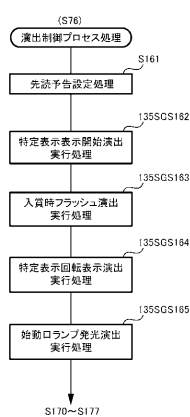
【図 10-14】

【図 10-14】



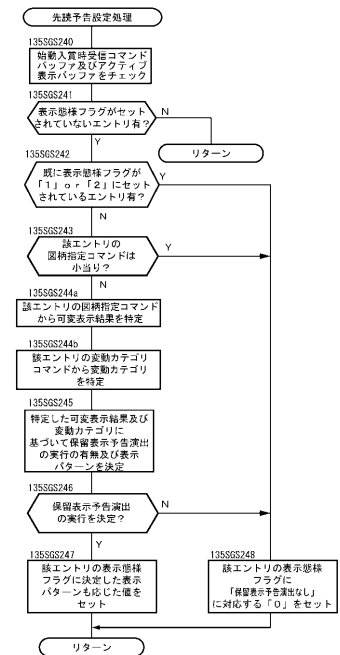
【図 10-15】

【図 10-15】



【図 10-16】

【図 10-16】



【図 10-17】

【図 10-17】

可変表示結果	保留表示 予告演出なし 表示パターンα	保留表示予告演出あり 表示パターンβ 表示パターンγ	
	白	青	赤
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	80%	20%	0%
はずれ（スリーチ）	65%	25%	10%
大当り	15%	30%	55%

```

graph TD
    Start([135S68251  
特定表示表示開始演出  
実行処理]) --> J1{135S68252  
特定表示表示  
開始演出Aがまだ  
実行中?}
    J1 -- Y --> J2{135S68253  
移動入賞指定  
コマンドの受信有り?}
    J1 -- N --> J2
    J2 -- Y --> J3{135S68253a  
新たに発生した保留記憶  
のエントリを特定}
    J2 -- N --> J4{135S68254  
第1保留記憶記憶?}
    J3 --> J4
    J4 -- Y --> J5{135S68254  
特定したエントリの  
表示読替フラグは0?}
    J4 -- N --> J5
    J5 -- Y --> J6{135S68262  
実行中の特定表示表示  
開始演出用プロセスタイマが  
タイムアウト?}
    J5 -- N --> J6
    J6 -- Y --> J7{135S68263  
最後の特定表示表示開始  
演出用プロセスタイマが  
タイムアウト?}
    J6 -- N --> J7
    J7 -- Y --> End1([特定表示表示開始  
演出を終了])
    J7 -- N --> J8{135S68264  
プロセスデータの切替}
    J8 --> J9{135S68266  
次の特定表示表示開始  
演出用プロセスタイマ  
のプロセスデータに  
応じた内部に促って  
演出装置を制御}
    J9 --> J10{135S68258  
特定表示表示開始演出用  
プロセスタイマを  
スタート}
    J10 --> J11{135S68257  
特定表示の表示位置に応じた  
特定表示表示開始演出B  
用プロセスグループ  
を選択}
    J11 --> J12{135S68255  
特定表示の表示位置に応じた  
特定表示表示開始演出A  
用プロセスグループ  
を選択}
    J12 --> J13{135S68256  
特定表示表示開始演出A  
用プロセスタイマを  
スタート}
    J13 --> J14{135S68259  
プロセスデータ1の内容に  
促って演出装置を制御}
    J14 --> J9
    J9 --> End2([リターン])
    
```

特定表示表示開始演出 A

(A)

始動入賞 (通常保留)

(B)

(B-1)

(B-2)

(B-3)

(B-4)

(A) 特定表示表示開始演出B

↓ 始動入賞 (赤○r青)

(B)

↓

(C)

↓

(D)

(D-1)

(D-2)

(D-3)

(D-4)

(D-5)

キャラクターA

図10は、特定表示表示開始演出Bのフローチャートを示している。演出は、始動入賞（赤○r青）によって開始される。演出Bは、キャラクターAの登場、特定の演出（D-1からD-5）の進行、および特定の演出（D-1からD-5）の完了によって構成される。演出Bの進行は、特定の演出（D-1からD-5）の完了によって完了する。

```

    graph TD
      S1[135055279a  
入賞時フラッシュ演出  
実行経路] --> S2[135056272f  
移動先演出毎のコマンド  
バリエーションをディープ  
表示フラッシュをチェク]
      S2 --> S3[135056273f  
入賞時フラッシュ演出  
制御フラグがセットされて  
いないイベントリャ有り?]
      S3 -- N --> S4[135056274f  
第1フラッシュへの入賞に  
よるイベントリャ?]
      S4 -- N --> S5[135056275f  
遊技状況は通常状態?]
      S5 -- N --> S6[135056276f  
演出制御プロセスフラグの  
値は0〜3?]
      S6 -- N --> S7[135056277f  
該イベントリャの乗換  
カテゴリーはリッチ?]
      S7 -- N --> S8[135056278f  
演出制御プロセスフラグの  
値は2?]
      S8 -- N --> S9[135056279f  
リッチ演出の実行中?]
      S9 -- Y --> S10[135056279a  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S10 --> S11[135056279b  
入賞時フラッシュ演出  
の演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S11 --> S12[135056279c  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S12 --> S13[135056279d  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S13 --> S14[135056279e  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S14 --> S15[135056279f  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S15 --> S16[135056279g  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S16 --> S17[135056279h  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S17 --> S18[135056279i  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S18 --> S19[135056279j  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S19 --> S20[135056279k  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S20 --> S21[135056279l  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S21 --> S22[135056279m  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S22 --> S23[135056279n  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S23 --> S24[135056279o  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S24 --> S25[135056279p  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S25 --> S26[135056279q  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S26 --> S27[135056279r  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S27 --> S28[135056279s  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S28 --> S29[135056279t  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S29 --> S30[135056279u  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S30 --> S31[135056279v  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S31 --> S32[135056279w  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S32 --> S33[135056279x  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S33 --> S34[135056279y  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S34 --> S35[135056279z  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S35 --> S36[135056279aa  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S36 --> S37[135056279ab  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S37 --> S38[135056279ac  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S38 --> S39[135056279ad  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S39 --> S40[135056279ae  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S40 --> S41[135056279af  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S41 --> S42[135056279ag  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S42 --> S43[135056279ah  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S43 --> S44[135056279ai  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S44 --> S45[135056279aj  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S45 --> S46[135056279ak  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S46 --> S47[135056279al  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S47 --> S48[135056279am  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S48 --> S49[135056279an  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S49 --> S50[135056279ao  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S50 --> S51[135056279ap  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S51 --> S52[135056279aq  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S52 --> S53[135056279ar  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S53 --> S54[135056279as  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S54 --> S55[135056279at  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S55 --> S56[135056279au  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S56 --> S57[135056279av  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S57 --> S58[135056279aw  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S58 --> S59[135056279ax  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S59 --> S60[135056279ay  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S60 --> S61[135056279az  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S61 --> S62[135056279ba  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S62 --> S63[135056279bb  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S63 --> S64[135056279bc  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S64 --> S65[135056279bd  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S65 --> S66[135056279be  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S66 --> S67[135056279bf  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S67 --> S68[135056279bg  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S68 --> S69[135056279bh  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S69 --> S70[135056279bi  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S70 --> S71[135056279bj  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S71 --> S72[135056279bk  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S72 --> S73[135056279bl  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S73 --> S74[135056279bm  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S74 --> S75[135056279bn  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S75 --> S76[135056279bo  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S76 --> S77[135056279bp  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S77 --> S78[135056279bq  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S78 --> S79[135056279br  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S79 --> S80[135056279bs  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S80 --> S81[135056279bt  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S81 --> S82[135056279bu  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S82 --> S83[135056279bv  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S83 --> S84[135056279bw  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S84 --> S85[135056279bx  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S85 --> S86[135056279by  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S86 --> S87[135056279bz  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S87 --> S88[135056279ca  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S88 --> S89[135056279cb  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S89 --> S90[135056279cc  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S90 --> S91[135056279cd  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S91 --> S92[135056279ce  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S92 --> S93[135056279cf  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S93 --> S94[135056279cf  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S94 --> S95[135056279cf  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S95 --> S96[135056279cf  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S96 --> S97[135056279cf  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S97 --> S98[135056279cf  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S98 --> S99[135056279cf  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S99 --> S100[135056279cf  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S100 --> S101[135056279cf  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S101 --> S102[135056279cf  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S102 --> S103[135056279cf  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S103 --> S104[135056279cf  
演出制御フラグに「0」  
をセット]
      S104 --> S105[135056279cf  

```

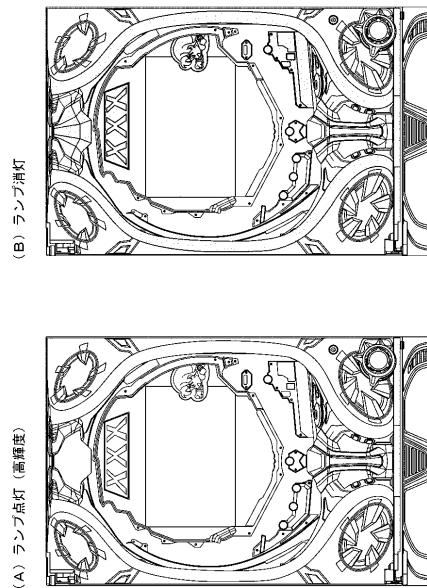
【图 10-23】



【图 10-24】

可変表示結果	入賞時フラッシュ演出	
	実行	非実行
はずれ	10%	90%
大当り	20%	80%

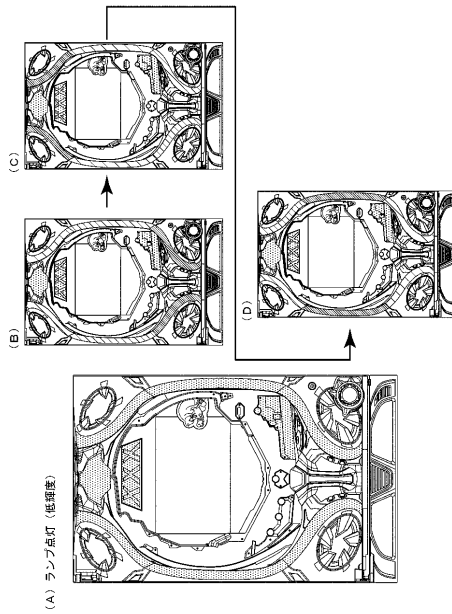
【图 10-26】



(A) ランプ占灯 (高輝度)

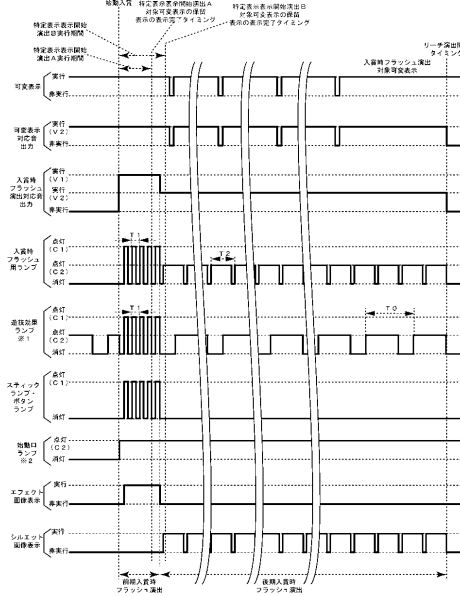
【 図 1 0 - 2 7 】

【图 10-27】



【図 10-28】

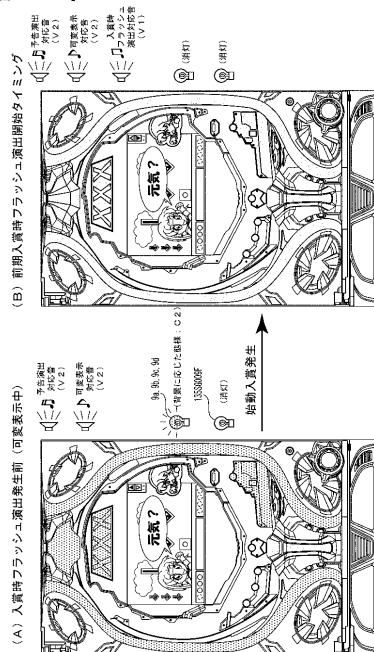
【图 10-28】



※2：始動入替時から対象可変表示終了まで保留表示（アクティブ表示）の表示態様に応じた色で発光

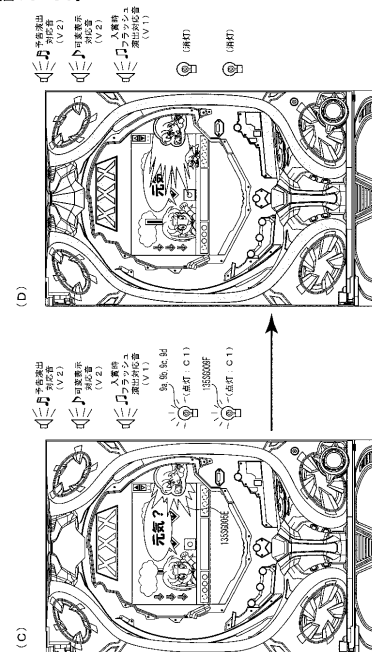
【图 10-29】

【圖 10-29】



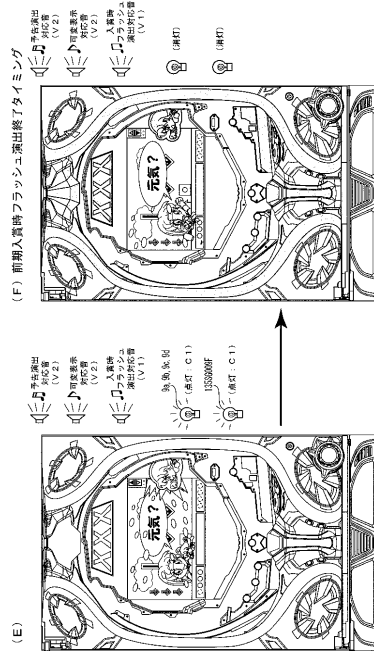
【図 10-30】

【☒ 10-30】



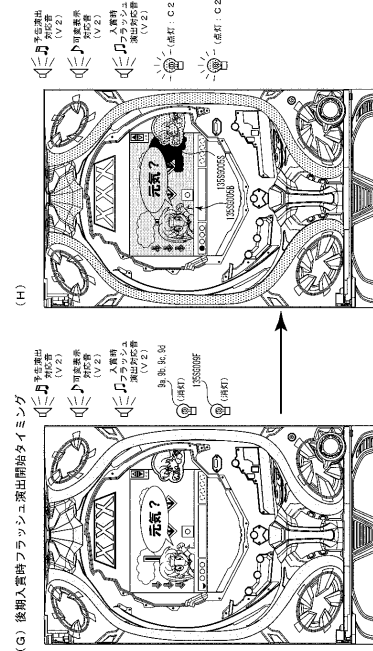
【図 10-31】

【図 10-31】



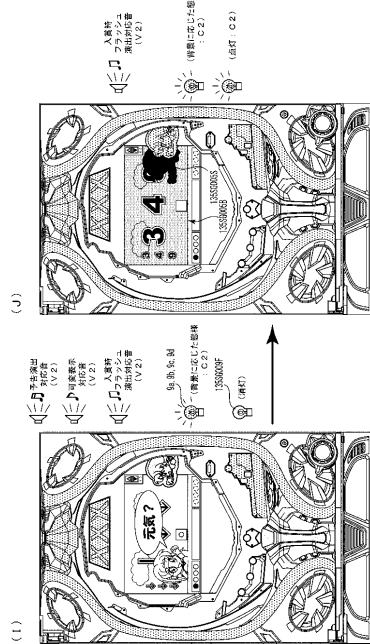
【図 10-32】

【図 10-32】



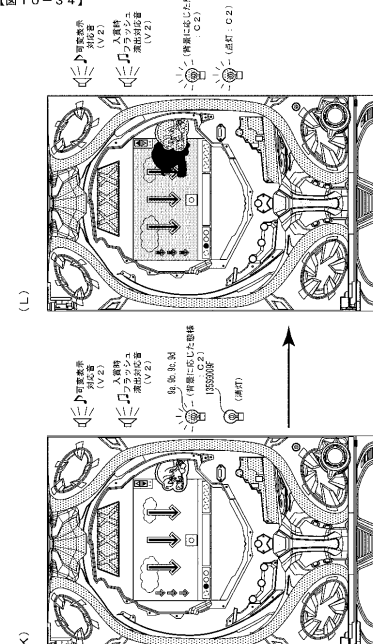
【図 10-33】

【図 10-33】



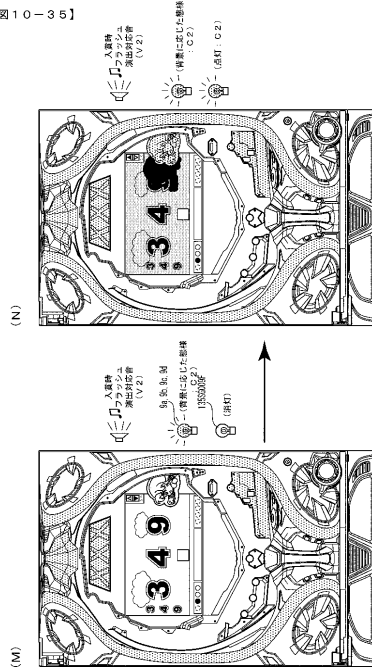
【図 10-34】

【図 10-34】



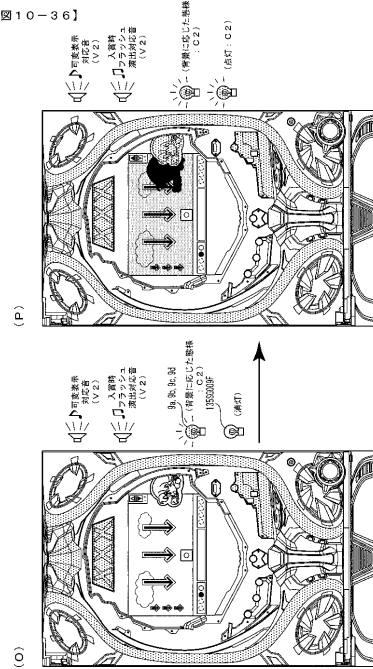
【 ☒ 1 0 - 3 5 】

【图 10-35】



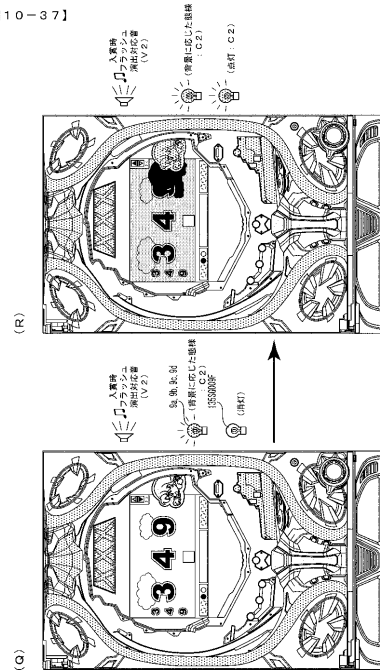
【図 10-36】

【图 10-36】



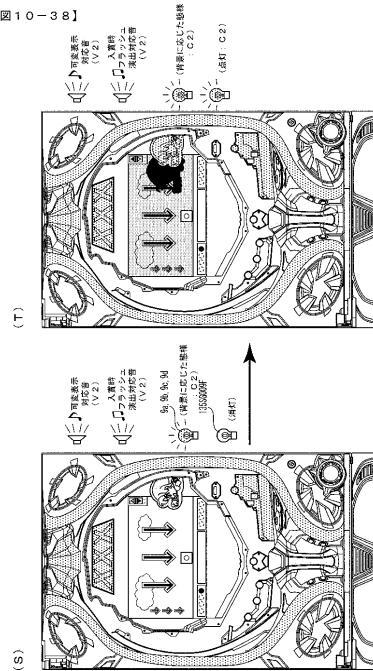
【 図 1 0 - 3 7 】

【图 10-37】



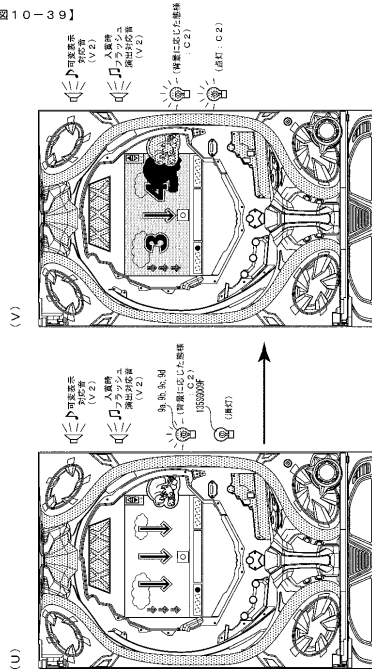
【図 10-38】

【图 10-38】



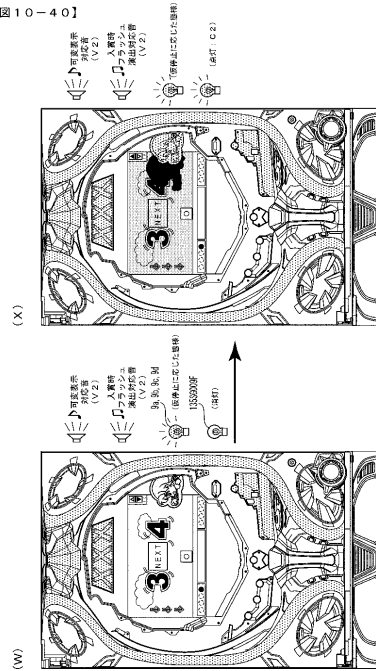
【图 10-39】

【图 10-39】



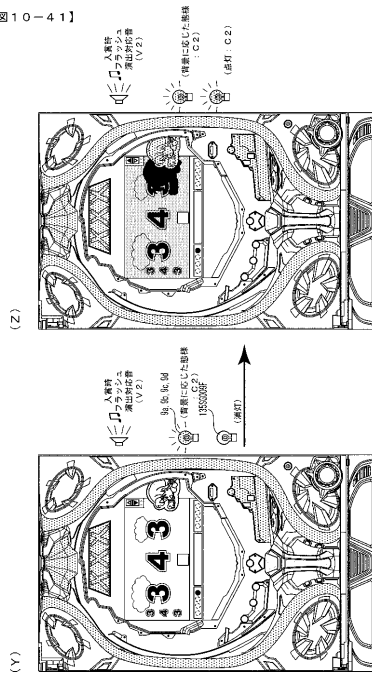
【図 10-40】

【图 10-40】



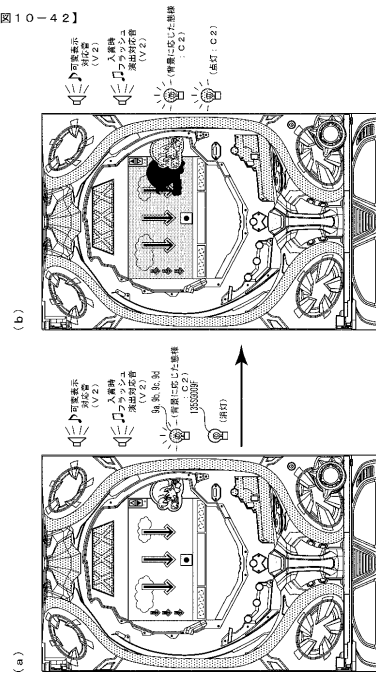
【 図 1 0 - 4 1 】

【图 10-41】



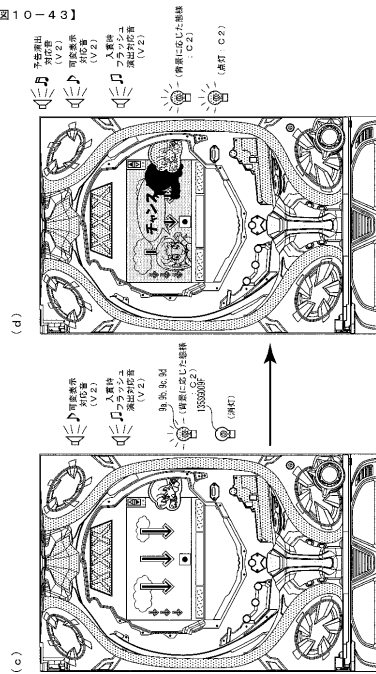
【図 10-42】

【图 10-42】



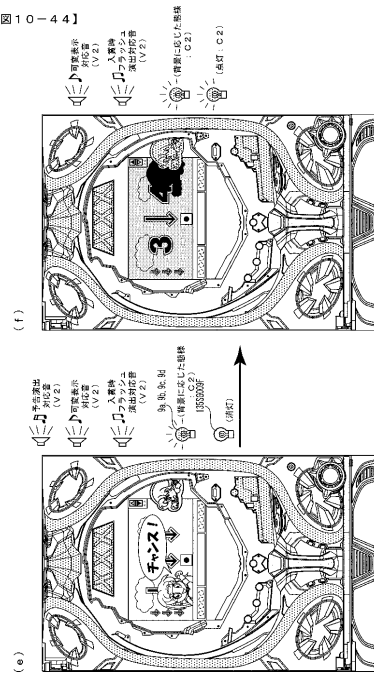
【図 10-43】

【図 10-43】



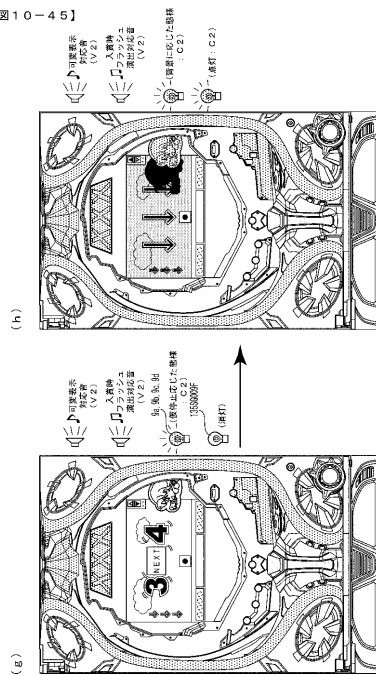
【図 10-44】

【図 10-44】



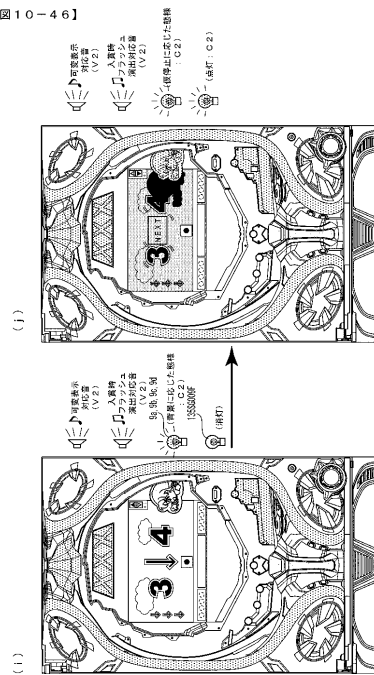
【図 10-45】

【図 10-45】



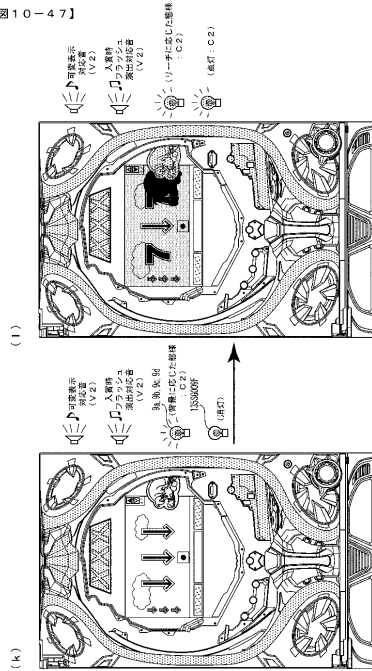
【図 10-46】

【図 10-46】



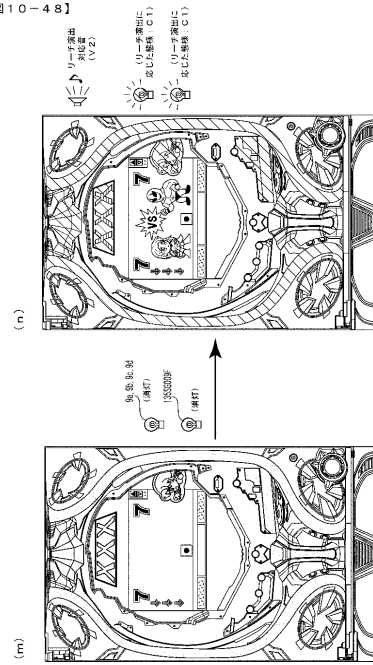
【 図 1 0 - 4 7 】

【图 10-47】



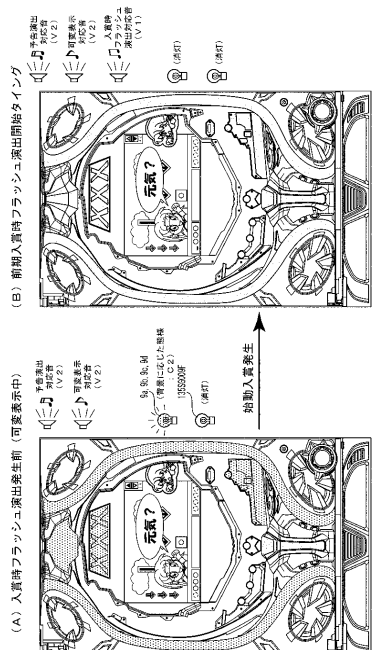
【図 10-48】

【圖 10-48】



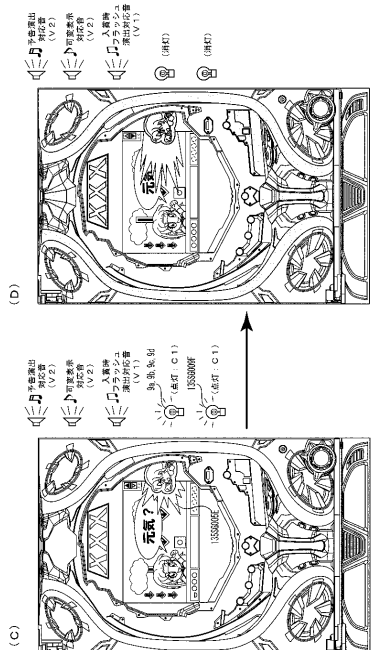
【图 10-49】

【圖 10-49】



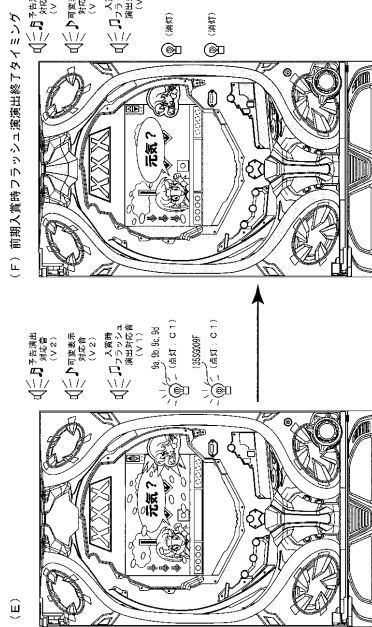
【図 10-50】

【圖 10-50】



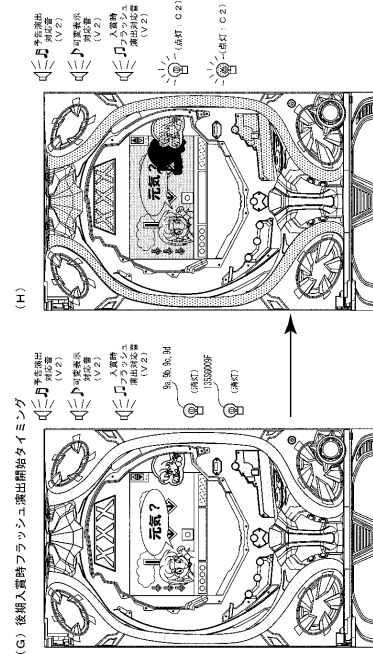
【 ☒ 1 0 - 5 1 】

【圖 10-51】



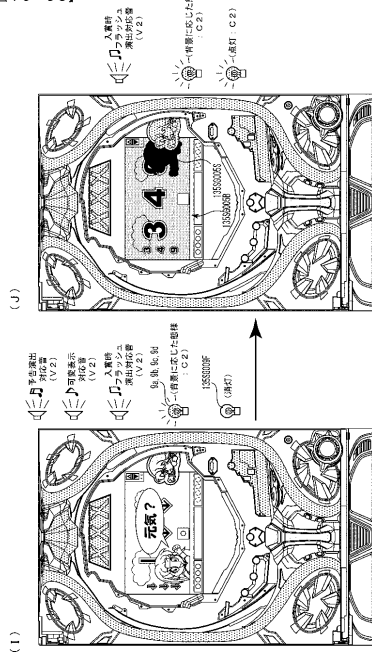
【図 10-52】

【图 10-52】



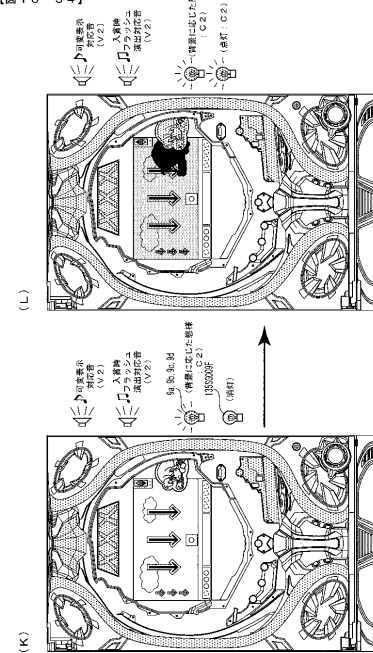
【 図 1 0 - 5 3 】

【图 10-53】



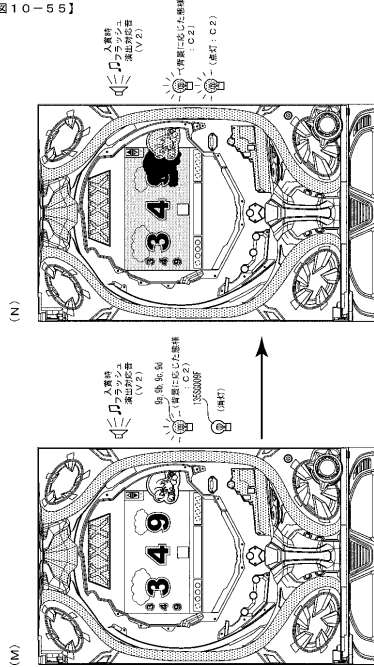
【図 10-54】

【图 10-54】



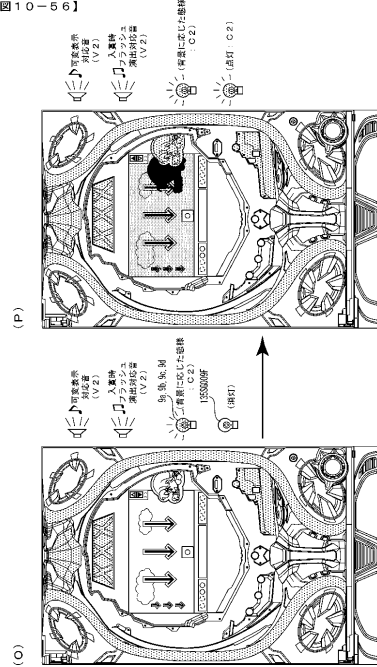
【 ☒ 1 0 - 5 5 】

【图 10-55】



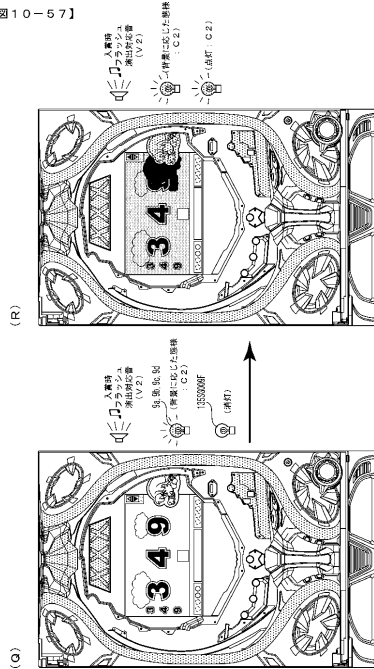
【図 10-56】

【图 10-56】



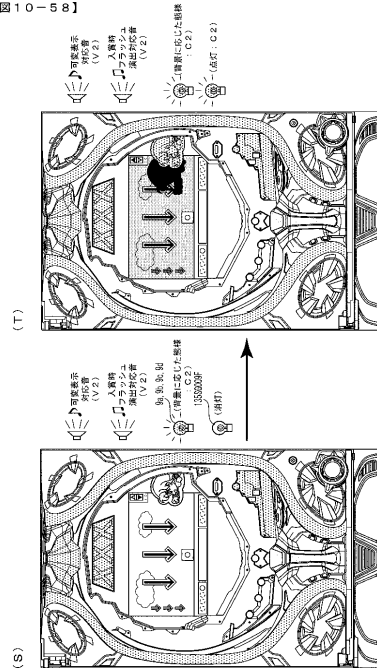
【図 10-57】

【图 10-57】



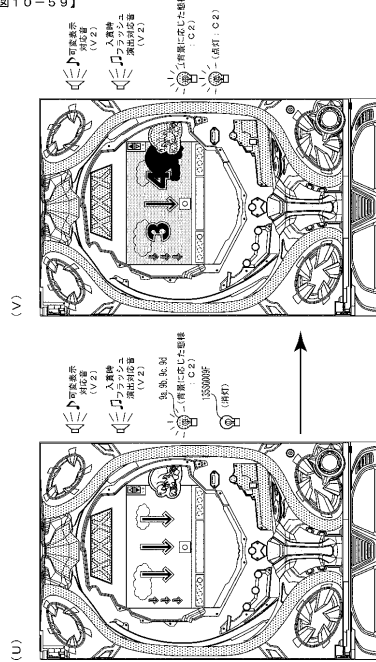
【図 10-58】

【圖 10-58】



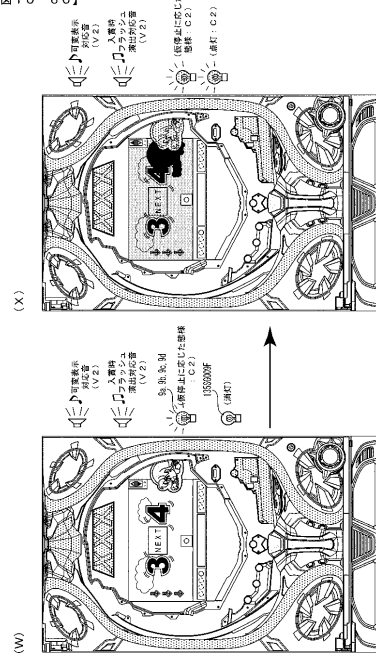
【図 10-59】

【図 10-59】



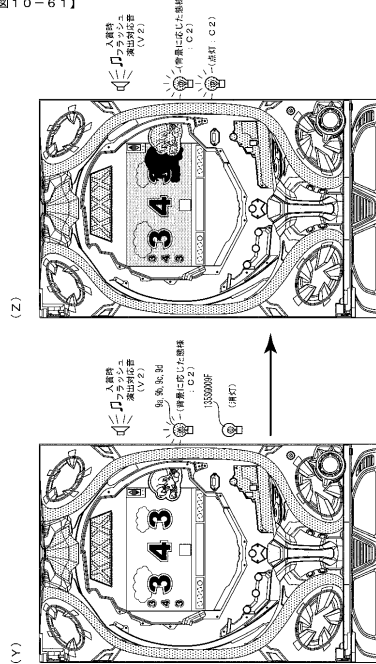
【図 10-60】

【図 10-60】



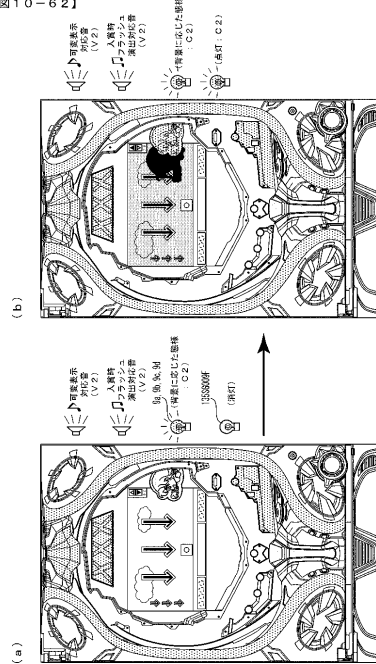
【図 10-61】

【図 10-61】



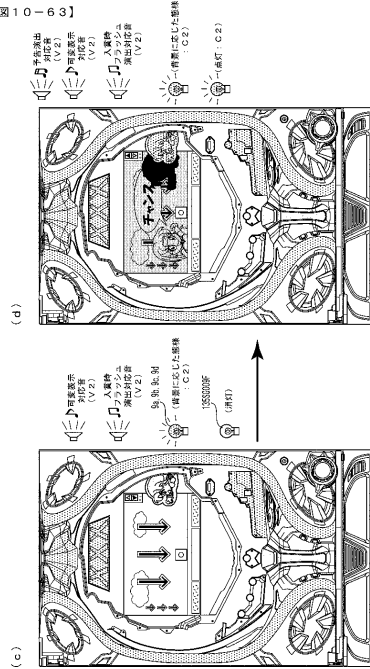
【図 10-62】

【図 10-62】



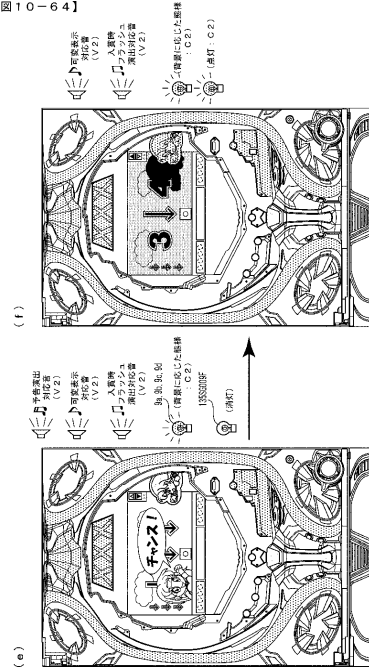
【 ☒ 1 0 - 6 3 】

【图 10-63】



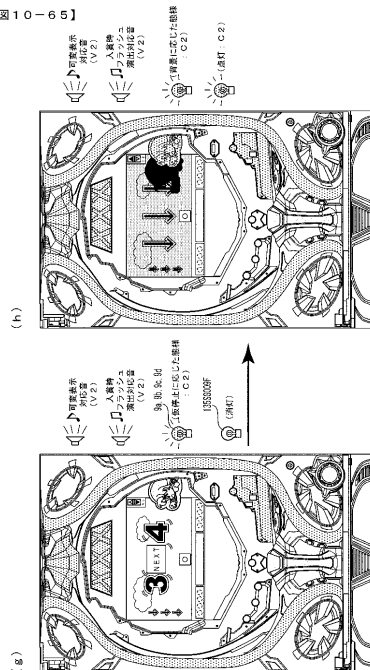
【図 10-64】

【图 10-64】



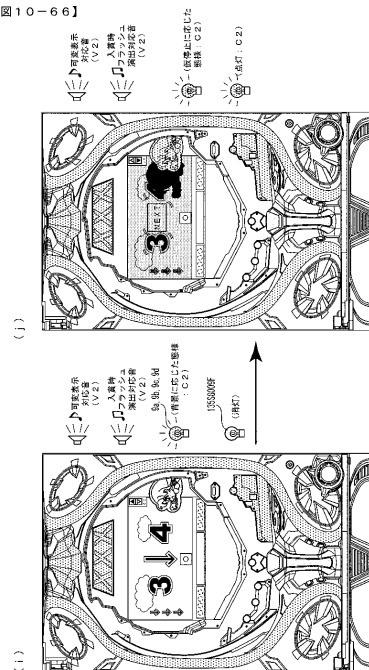
【図 10-65】

【图 10-65】



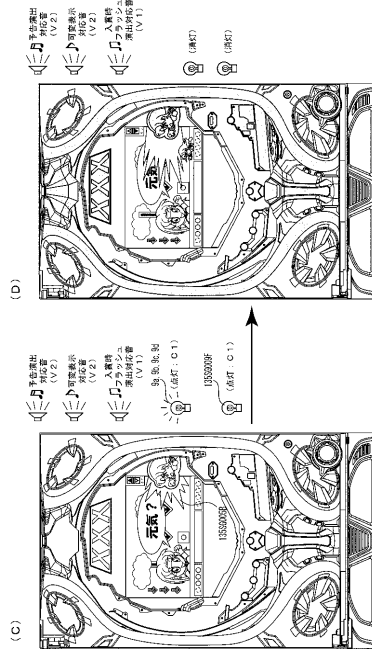
【図 10-66】

【图 10-66】



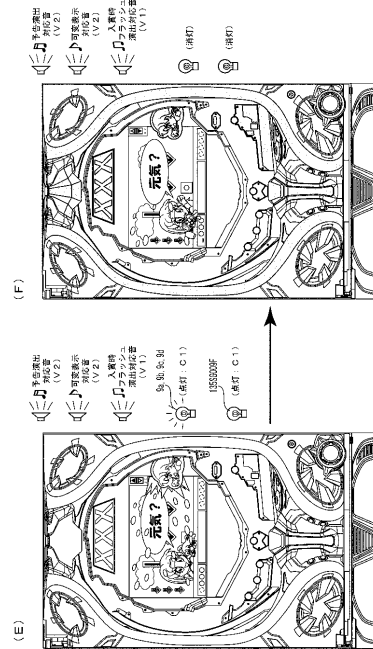
【図 10-71】

【図 10-71】変形例 135SG-1



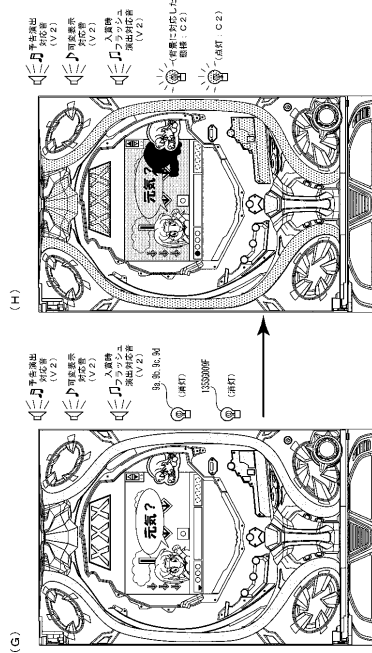
【図 10-72】

【図 10-72】変形例 135SG-1



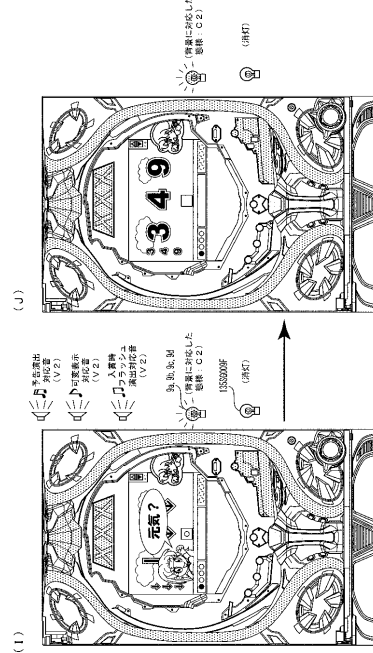
【図 10-73】

【図 10-73】変形例 135SG-1



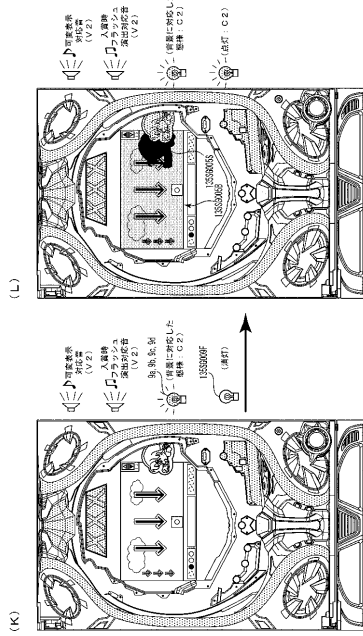
【図 10-74】

【図 10-74】変形例 135SG-1



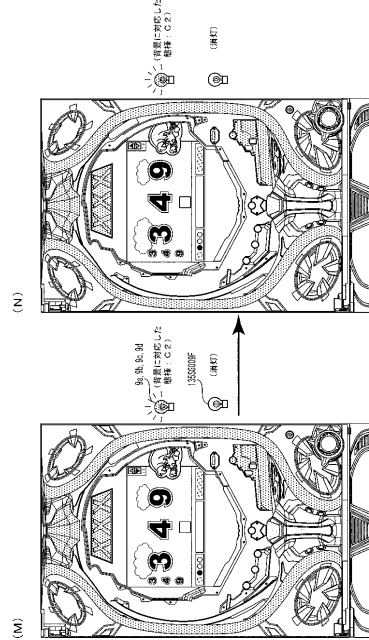
【 ☒ 1 0 - 7 5 】

【图 10-75】变形例 135 SG-1



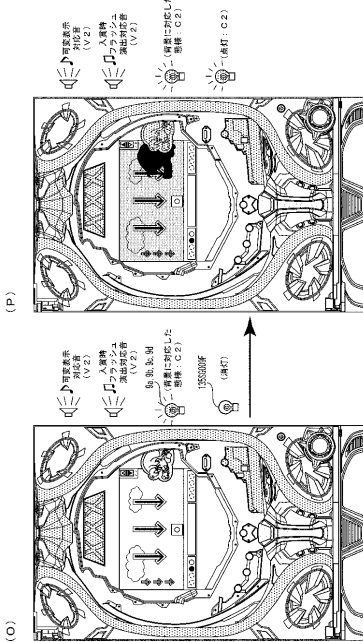
【図 10-76】

【圖 10-76】變形例 135SG-1



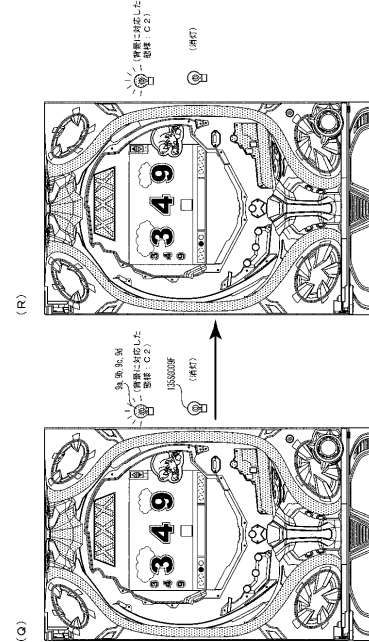
【図 10-77】

【图10-77】变形例135SG-1



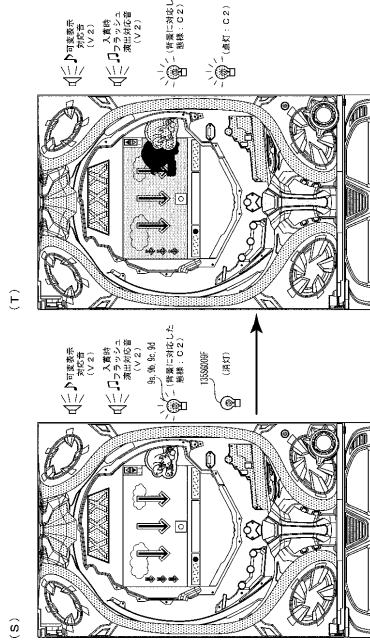
【図 10-78】

【图10-78】变形例135SG-1



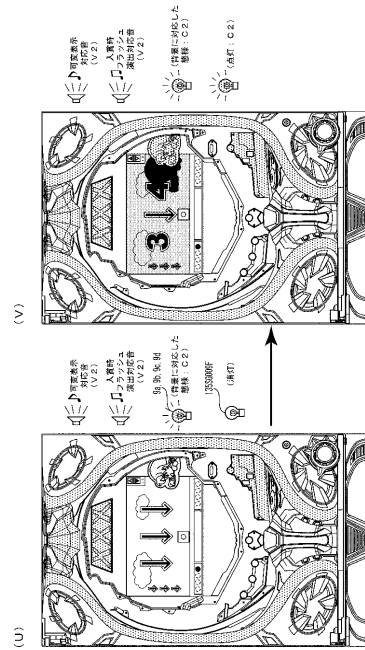
【图 10-79】

【图10-79】变形例135SG-1



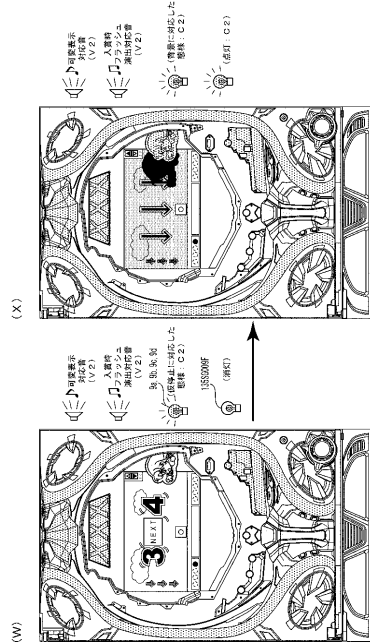
【図 10-80】

【图10-80】变形例135SG-1



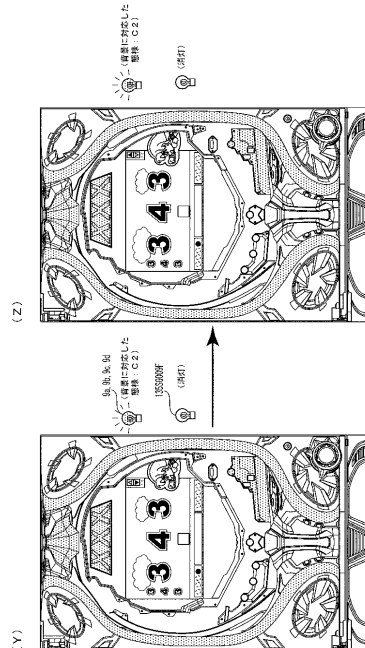
【图 10-81】

【图10-81】变形例135SG-1



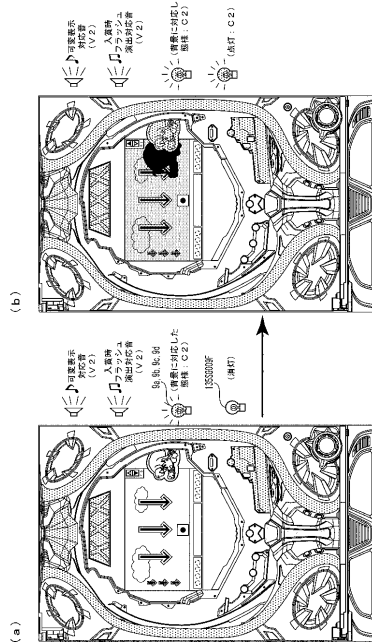
【図 10-82】

【圖 10-82】變形例 135SG-1



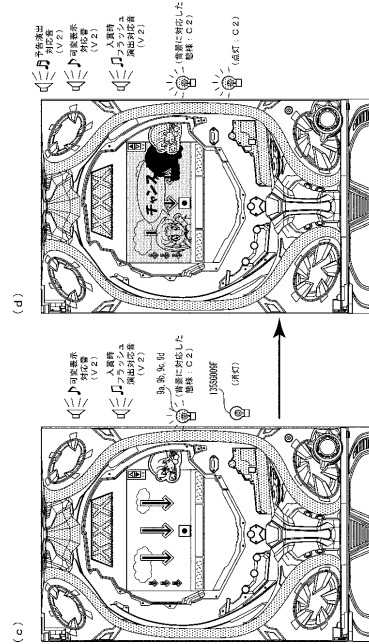
【 ☒ 1 0 - 8 3 】

【图10-83】变形例135SG-1



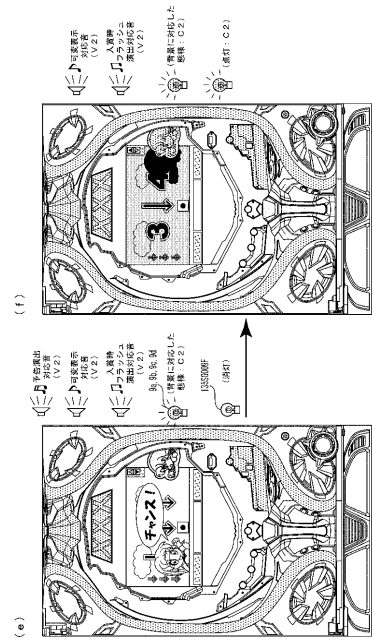
【図 10-84】

【图10-84】变形例135SG-1



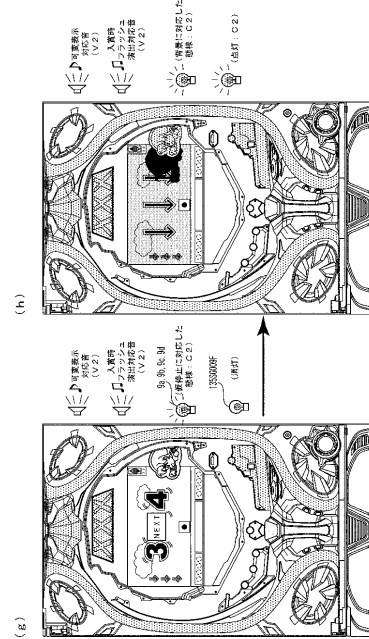
【 図 1 0 - 8 5 】

【图10-85】变形例135SG-1



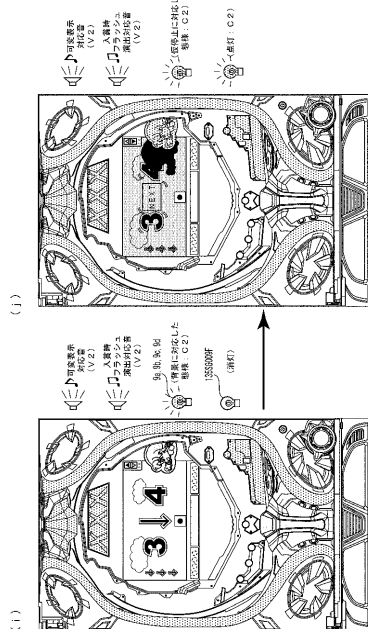
【図 10-86】

【图 10-86】变形例 135 SG-1



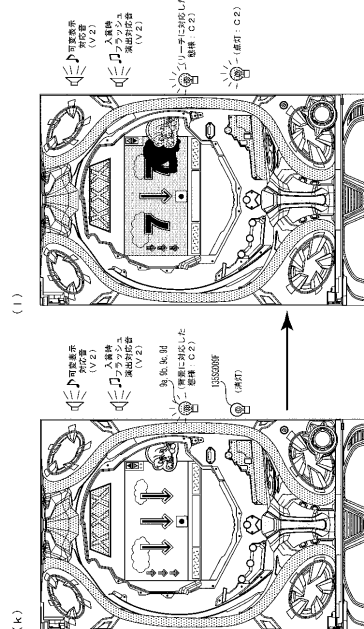
【图 10-87】

【图 10-87】变形例 135 SG-1



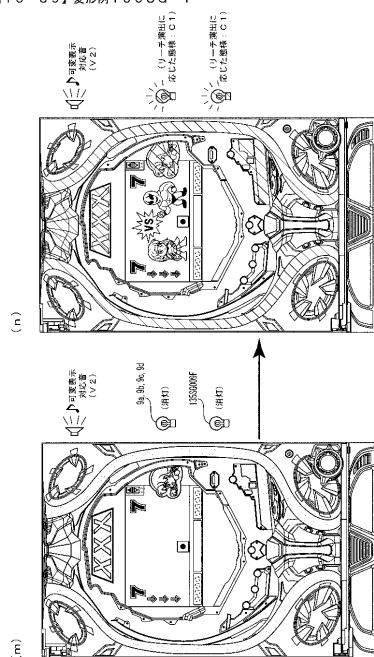
【図 10-88】

【圖 10-88】變形例 135SG-1



【図 10-89】

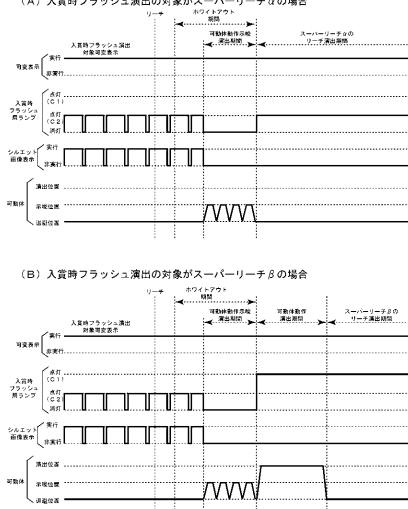
【图 10-89】变形例 135 SG-1



【図 10-90】

【图10-90】变形例135SG-2

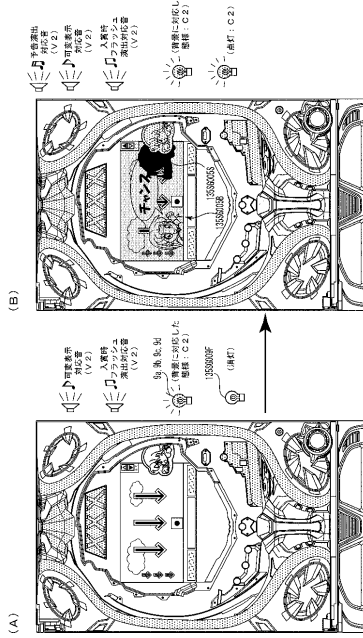
【図10-90】変形例135SG-2



※：大当たり期待度はスーパーリーチ β ＞スーパーリーチ α とする

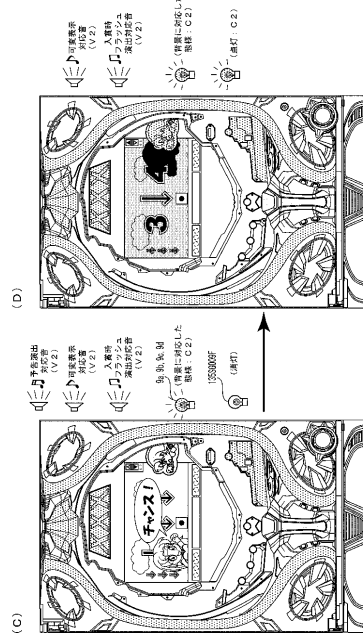
【図 10-91】

【図10-91】変形例135SG-2



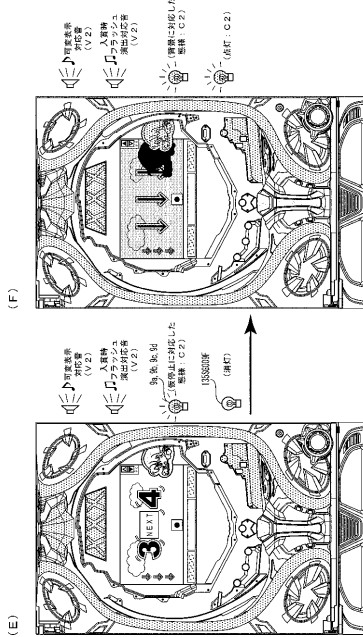
【図 10-92】

【図10-92】変形例135SG-2



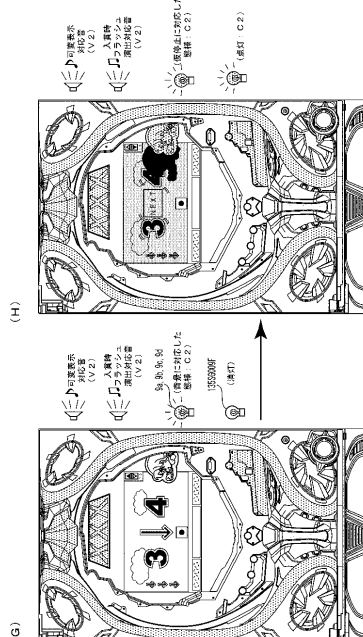
【図 10-93】

【図10-93】変形例135SG-2



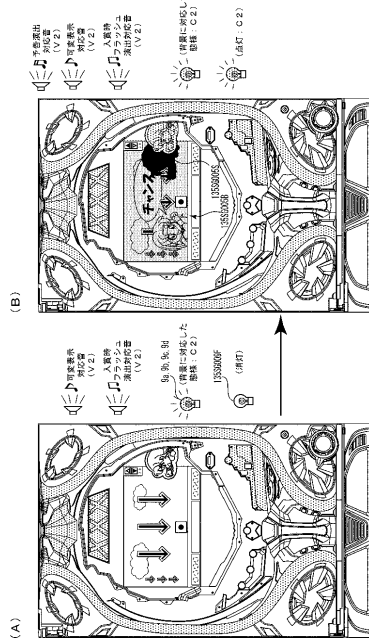
【図 10-94】

【図10-94】変形例135SG-2



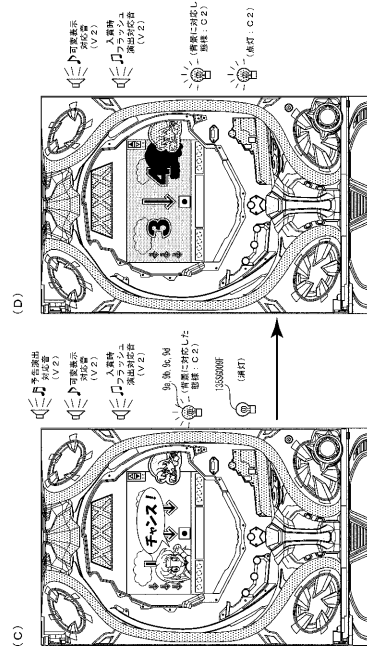
【 図 1 0 - 9 9 】

【图 10-99】变形例 135SG-2



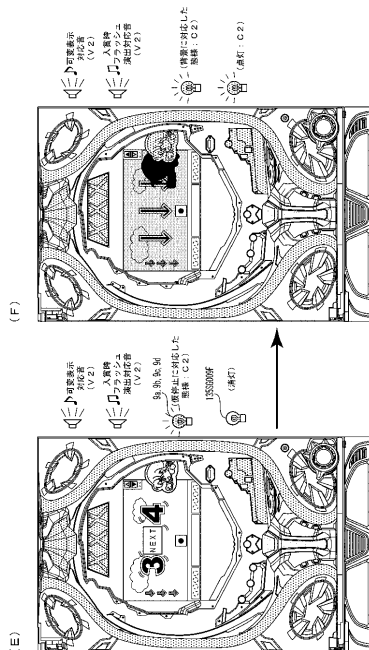
【 図 1 0 - 1 0 0 】

【图10-100】变形例135SG-2



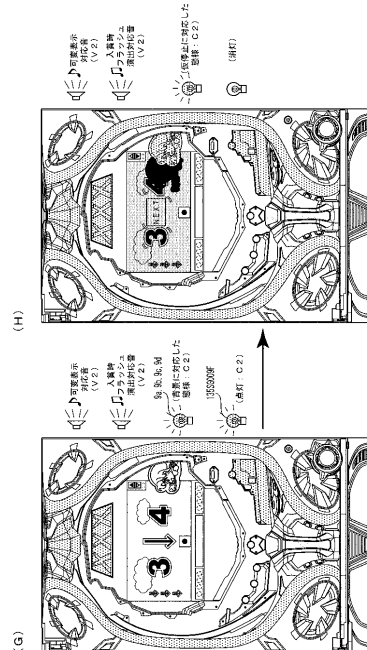
【☒ 1 0 - 1 0 1】

【图10-101】变形例135SG-2



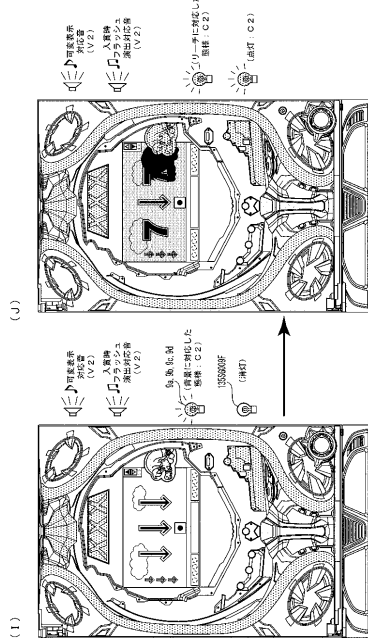
【図 10-102】

【图10-102】变形例135SG-2



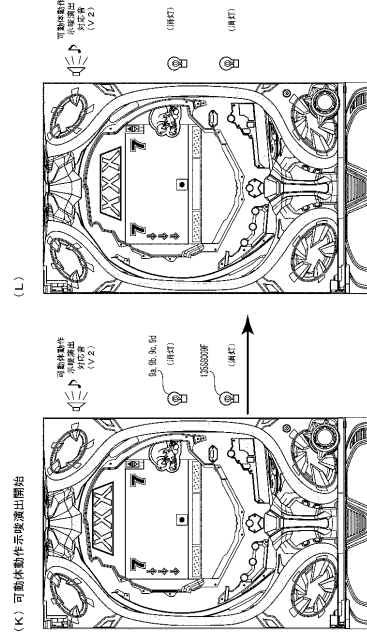
【图 10-103】

【图 10-103】变形例 135 SG-2



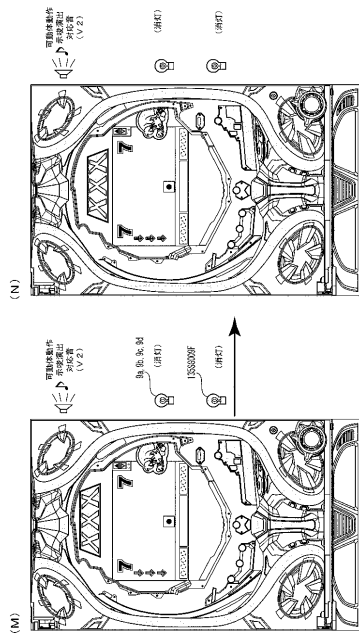
【例 10-104】

【图10-104】变形例135SG-2



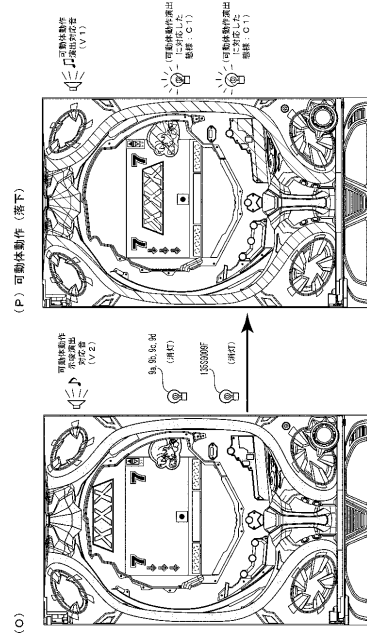
【図 10-105】

【图10-105】变形例135SG-2



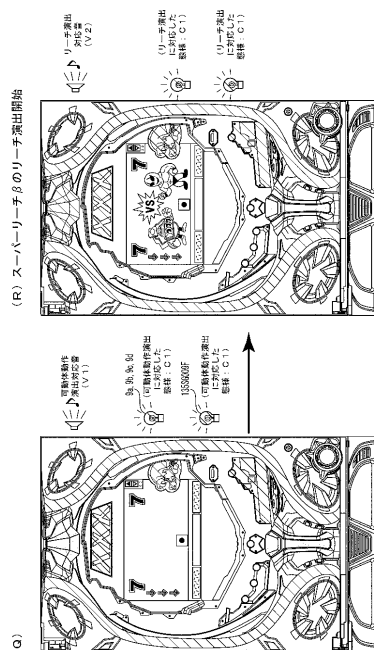
【図 10-106】

【图10-106】变形例135SG-2



【図 10-107】

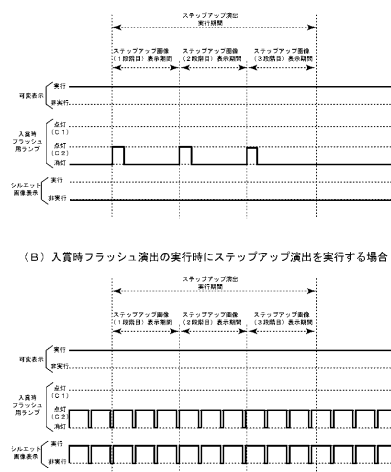
【图 10-107】变形例 135 SG-2



【図 10-108】

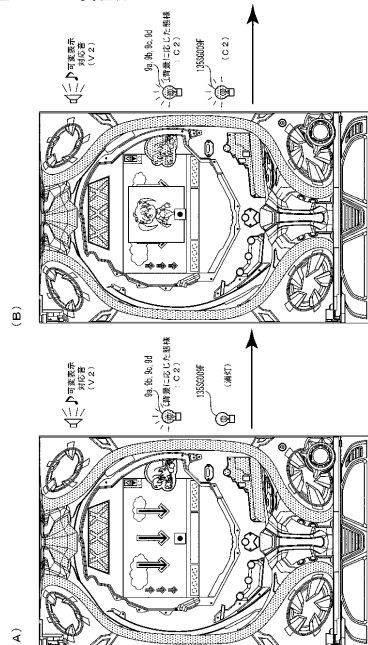
【图10-108】变形例135SG-3

(A) 入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合



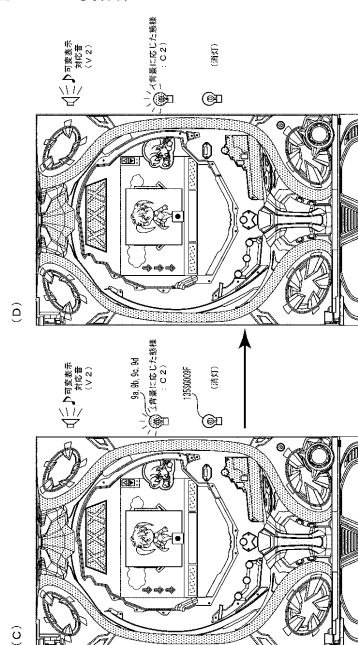
【図 10-109】

【图10-109】变形例135SG-3



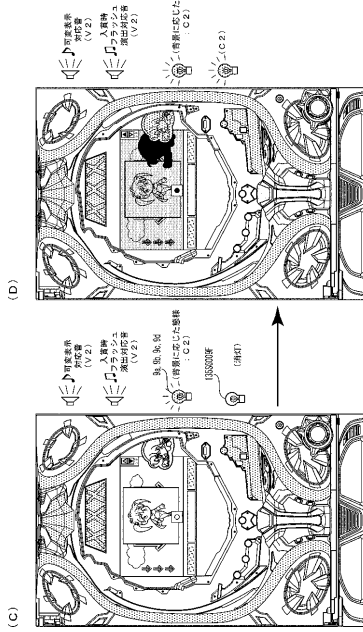
【 図 1 0 - 1 1 0 】

【图10-110】变形例135SG-3



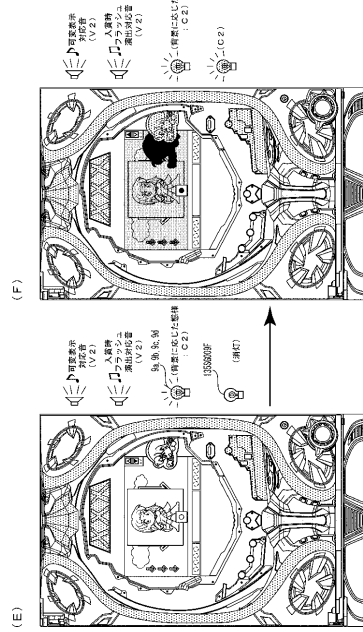
【图 1 0 - 1 1 5】

【圖 10-115】變形例 135 SG-3



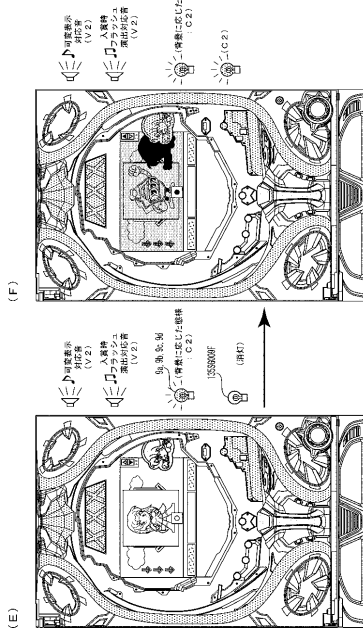
【 例 1 0 - 1 1 6 】

【图10-116】变形例135SG-3



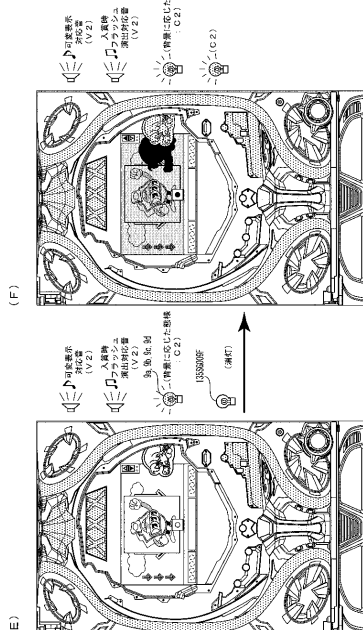
【図 10-117】

【图10-117】变形例135SG-3



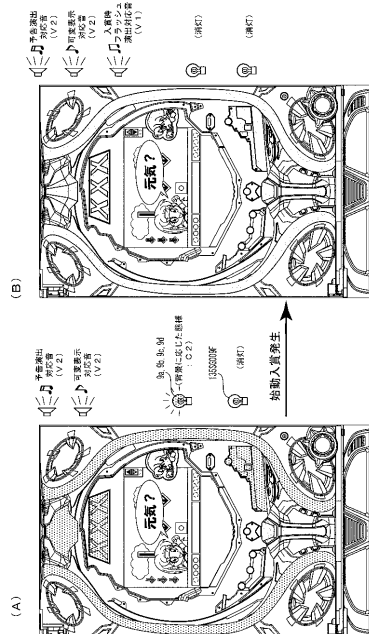
【図 10-118】

【圖10-118】變形例135SG-3



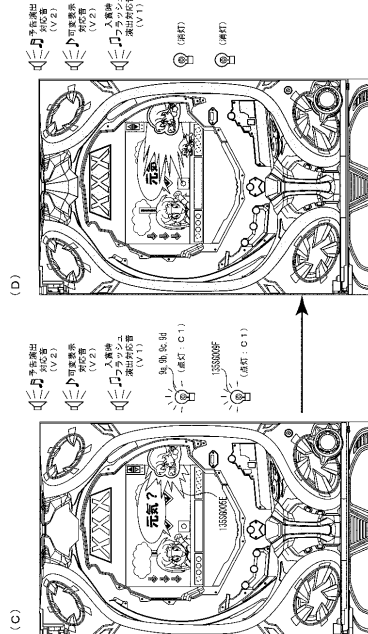
【图 10-124】

【图 10-124】变形例 135 SG-7



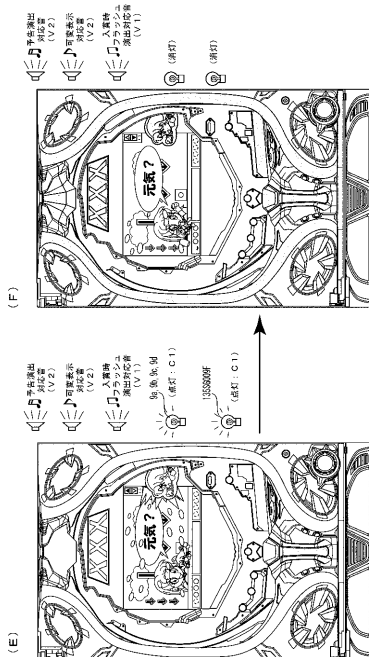
【図 10-125】

【图10-125】变形例135SG-7



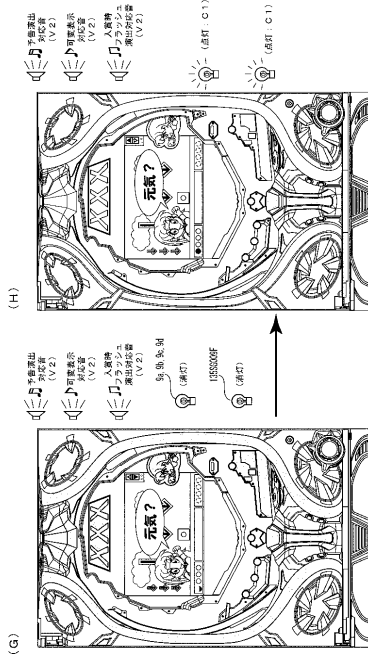
【図 10-126】

【圖10-126】變形例135SG-7

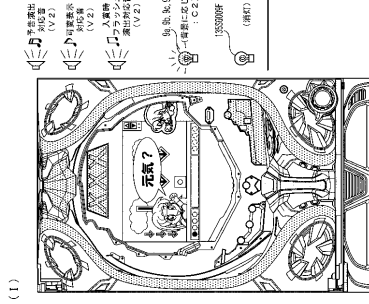


【図 10-127】

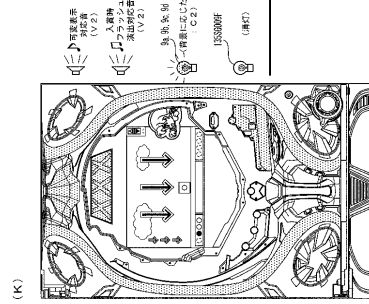
【图10-127】变形例135SG-7



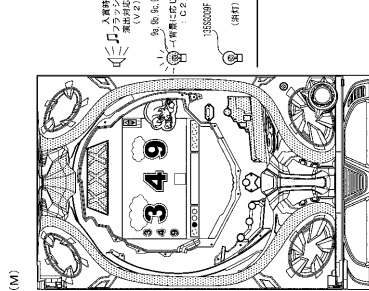
【图10-128】变形例135SG-7



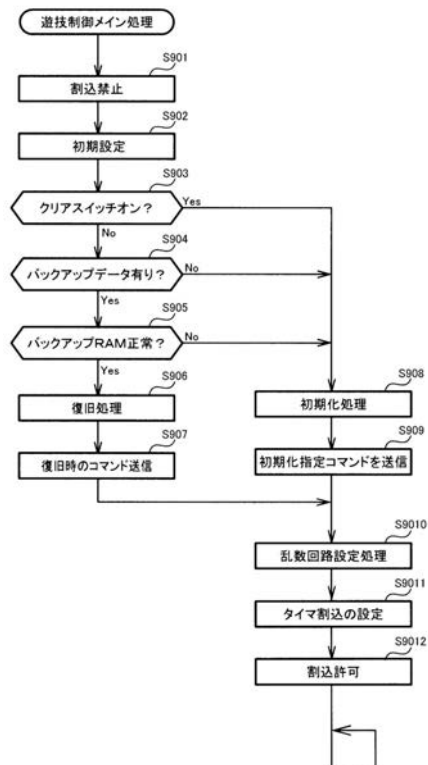
【图10-129】变形例135SG-7



【圖10-130】變形例135SG-7

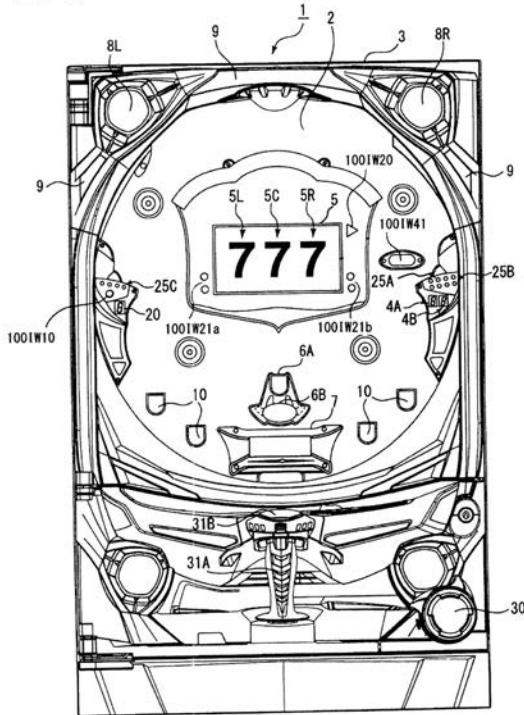


【圖11】



【図 12-1】

【図 12-1】



【図 12-2】

【図 12-2】

(A) 通常状態 (低雑音状態) (第 1 特別図柄用)

設定値	設定値 (1)	設定値 (2)	設定値 (3)	設定値 (4)	設定値 (5)	設定値 (6)
大当たり確率	205/65536	211/65536	218/65536	226/65536	234/65536	242/65536
はずれ確率 (時短付)	(約 1/319)	(約 1/310)	(約 1/300)	(約 1/290)	(約 1/280)	(約 1/270)
はずれ確率 (時短無)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	65167/65536	65161/65536	65154/65536	65146/65536	65138/65536	65130/65536

(B) 通常状態 (高雑音状態) (第 1 特別図柄用)

設定値	設定値 (1)	設定値 (2)	設定値 (3)	設定値 (4)	設定値 (5)	設定値 (6)
大当たり確率	2050/65536	2110/65536	2180/65536	2260/65536	2340/65536	2420/65536
はずれ確率 (時短付)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	63322/65536	63262/65536	63192/65536	63112/65536	63032/65536	62952/65536

【図 12-3】

【図 12-3】

(A) 通常状態 (低雑音状態) (第 2 特別図柄用)

設定値	設定値 (1)	設定値 (2)	設定値 (3)	設定値 (4)	設定値 (5)	設定値 (6)
大当たり確率	205/65536	211/65536	218/65536	226/65536	234/65536	242/65536
はずれ確率 (時短付)	(約 1/319)	(約 1/310)	(約 1/300)	(約 1/290)	(約 1/280)	(約 1/270)
はずれ確率 (時短無)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	65003/65536	64997/65536	64990/65536	64982/65536	64974/65536	64966/65536

(B) 通常状態 (高雑音状態) (第 2 特別図柄用)

設定値	設定値 (1)	設定値 (2)	設定値 (3)	設定値 (4)	設定値 (5)	設定値 (6)
大当たり確率	2050/65536	2110/65536	2180/65536	2260/65536	2340/65536	2420/65536
はずれ確率 (時短付)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	63158/65536	63098/65536	63028/65536	62948/65536	62868/65536	62788/65536

【図 12-4】

【図 12-4】

(A) 大当たり種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)

大当たり種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
通常大当たり	確変大当たり	突然確変大当たり
0~71	72~143	144~179

(B) 大当たり種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)

大当たり種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
通常大当たり	確変大当たり	突然確変大当たり
0~71	72~170	171~179

【図 12-5】

【図 12-5】

(A) 時短種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)

時短種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
時短はずれ A	時短はずれ B	時短はずれ C
0~59	60~119	120~179

(B) 時短種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)

時短種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
時短はずれ A	時短はずれ B	時短はずれ C
0~59	60~119	120~179

【図 12-6】

【図12-6】

時短種別	遊技状態	
	通常状態	時短状態
時短はずれA	時短回数100回	次回大当りまで時短継続
時短はずれB	時短回数50回	時短回数200回
時短はずれC	時短回数30回	時短回数100回
救済時短	時短回数800回 (実質次回まで)	

【図 12-7】

【図12-7】

(A) 変動パターンテーブルA [大当り用 (救済時短突入変動を除く)]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PB2-1	3000	ノーマルリーチ	20%
PB2-2	5300	スーパーリーチ α	30%
PB2-3	6300	スーパーリーチ β	50%

(B) 変動パターンテーブルB [通常状態はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-1	1200	通常変動	90%
PA2-1	2000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	4300	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	5300	スーパーリーチ β	2%

(C) 変動パターンテーブルC [大当り経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	10%
PA1-3	5000	短縮変動	80%
PA2-1	2000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	4300	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	5300	スーパーリーチ β	2%

(D) 変動パターンテーブルD [時短はずれ経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	80%
PA1-3	5000	短縮変動	10%
PA2-1	2000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	4300	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	5300	スーパーリーチ β	2%

【図 12-8】

【図12-8】

(E) 変動パターンテーブルE [救済時短経由、時短状態はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-4	1500	極短縮変動	99%
PA2-1	2000	ノーマルリーチ	1%
PA2-2	4300	スーパーリーチ α	—
PA2-3	5300	スーパーリーチ β	—

(F) 変動パターンテーブルF [救済時短直前用] (ただし、保留3以下)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-3	5000	短縮変動	95%
PA2-1	2000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	4300	スーパーリーチ α	—
PA2-3	5300	スーパーリーチ β	—

(G) 変動パターンテーブルG [救済時短直前用] (ただし、保留4)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-1	1200	通常変動	95%
PA2-1	2000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	4300	スーパーリーチ α	—
PA2-3	5300	スーパーリーチ β	—

(H) 変動パターンテーブルH [確変状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	90%
PA1-3	5000	短縮変動	—
PA2-1	2000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	4300	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	5300	スーパーリーチ β	2%

(I) 変動パターンテーブルI [救済時短変動はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA3-1	2500	突入はずれ	100%

(J) 変動パターンテーブルJ [救済時短変動大当り用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA3-2	3500	突入見せかけ大当り	100%

【図 12-9】

【図12-9】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
90	00	表示結果1指定	可変表示結果ははずれ (時短なし) とすることの指定
90	01	表示結果2指定	可変表示結果を時短はずれAとすることの指定
90	02	表示結果3指定	可変表示結果を時短はずれBとすることの指定
90	03	表示結果4指定	可変表示結果を時短はずれCとすることの指定
90	04	表示結果5指定	可変表示結果を通常大当りとすることの指定
90	05	表示結果6指定	可変表示結果を確変大当りとすることの指定
90	06	表示結果7指定	可変表示結果を突然確変大当りとすることの指定
95	XX	救済時短回数1指定	救済時短までXXで示す変動回数 (126以下) であることの指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数 (100回単位の回数) であることの指定
97	XX	復旧時救済時短回数指定	復旧時に救済時短までXXで示す変動回数以内であることの指定
A0	00	第1図柄確定A指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間20秒であることの指定
A0	01	第1図柄確定B指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間10秒であることの指定
A0	02	第1図柄確定C指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0.5秒であることの指定
A1	00	第2図柄確定A指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間20秒であることの指定
A1	01	第2図柄確定B指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間10秒であることの指定
A1	02	第2図柄確定C指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0.5秒であることの指定
B0	00	大当り開始指定 (ファンファーレ指定)	大当り遊技の開始を指定
B0	01	大当り終了指定 (エンディング指定)	大当り遊技の終了を指定
B1	XX	大入賞口開放中表示	XXで示すラウンド中の表示指定
B2	XX	大入賞口開放後表示	XXで示すラウンド後の表示指定
B4	00	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定

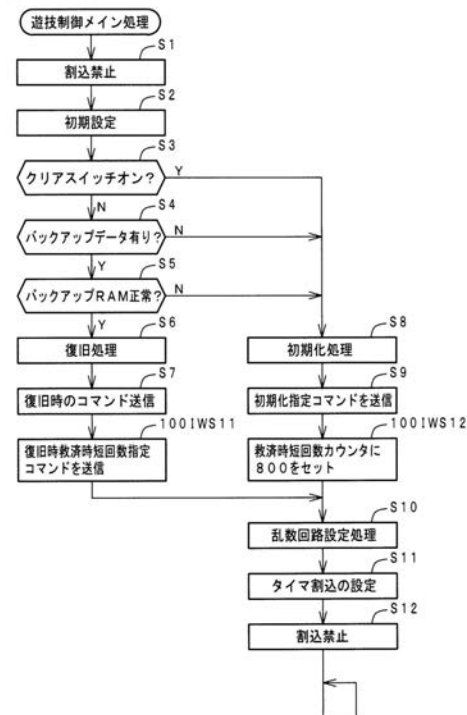
【図 12-10】

【図12-10】

MODE	EXT	名称	内容
C0	00	第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C0	01	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C1	00	第1保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したことの指定
C1	01	第2保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したことの指定
E0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態に制御されることを指定
E0	01	時短状態A指定	大当り終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E0	02	時短状態B指定	時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E0	03	時短状態C指定	教済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E0	04	確変状態指定	遊技状態が確変状態に制御されることを指定
E1	00	右打ち報知開始指定	右打ち報知を開始することの指定
E1	01	右打ち報知終了指定	右打ち報知を終了することの指定
F0	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
F1	XX	設定値指定	XXで示す設定値に設定されていることを指定

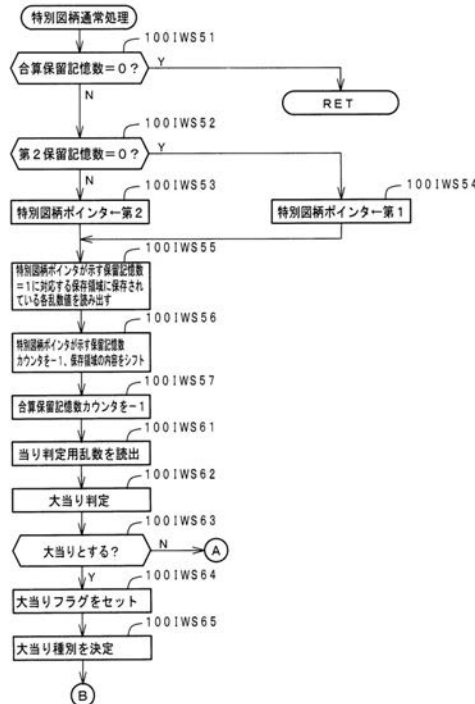
【図 12-11】

【図12-11】



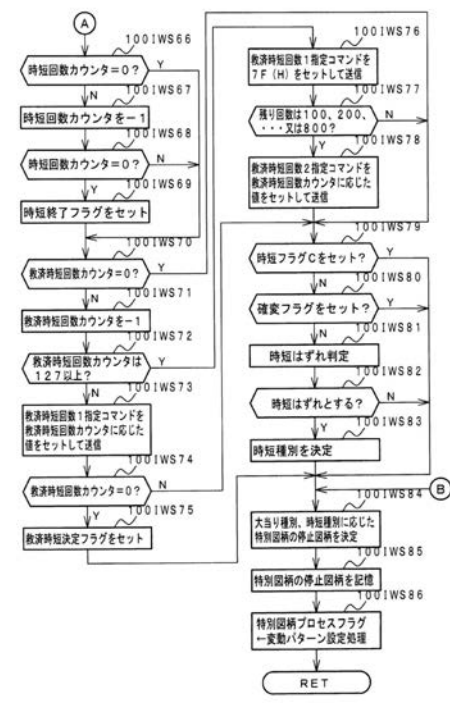
【図 12-12】

【図12-12】



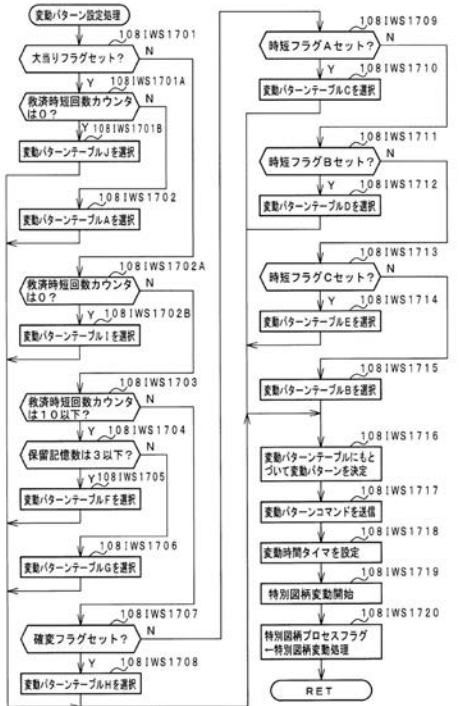
【図 12-13】

【図12-13】



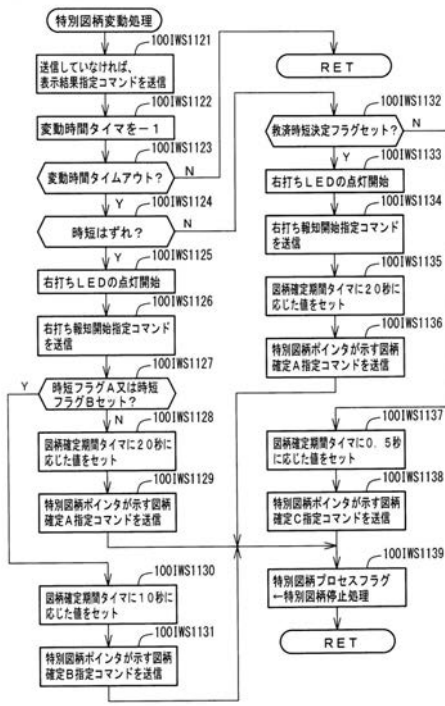
【図 12-14】

【図12-14】



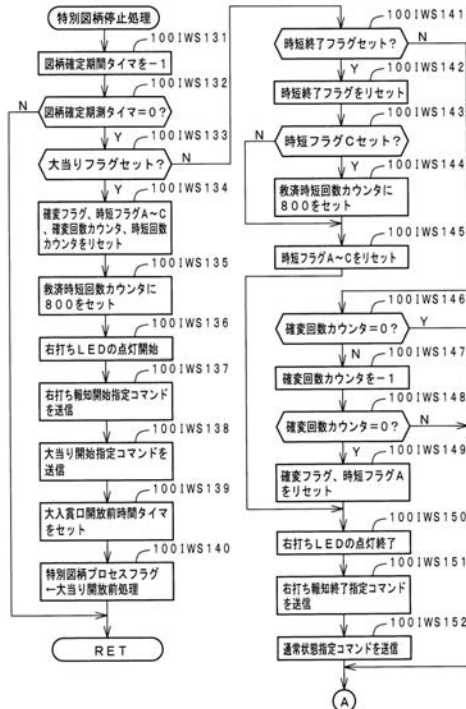
【図 12-15】

【図12-15】



【図 12-16】

【図12-16】



【図 12-17】

【図12-17】



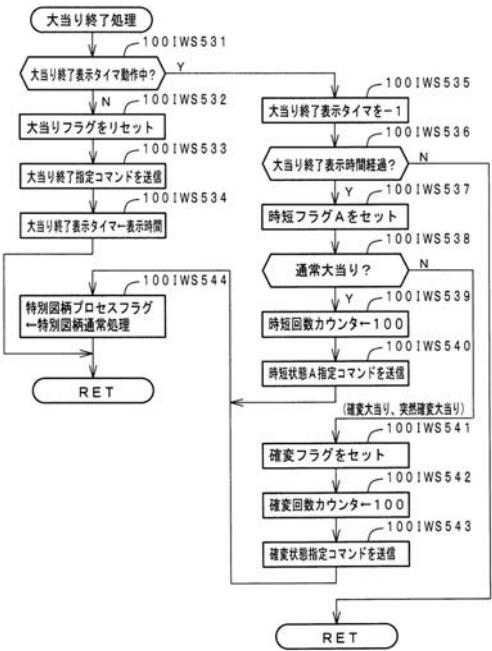
【図 12 - 18】

【図12-18】

外部出力信号名	出力タイミング及び出力期間
大当り 1 信号	大当り遊技中に出力
大当り 2 信号	大当り遊技中及び時短状態中に出力
大当り 3 信号	時短はずれの図柄確定期間中に出力
大当り 4 信号	救済時短の図柄確定期間中に出力
変動停止信号	図柄確定期間の開始時に出力

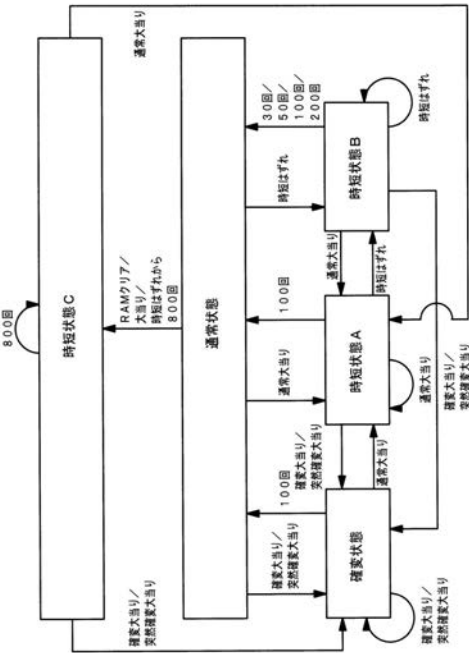
【図 12 - 19】

【図12-19】



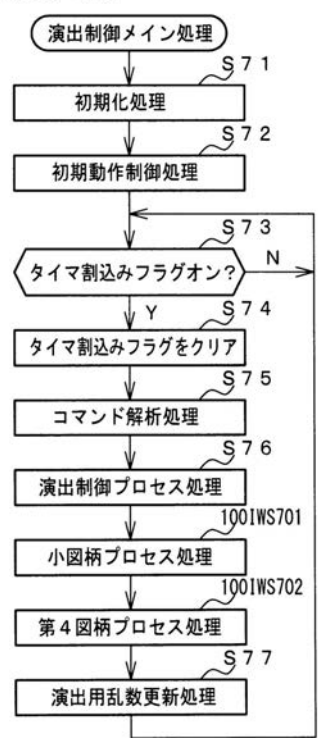
【図 12 - 20】

【図12-20】



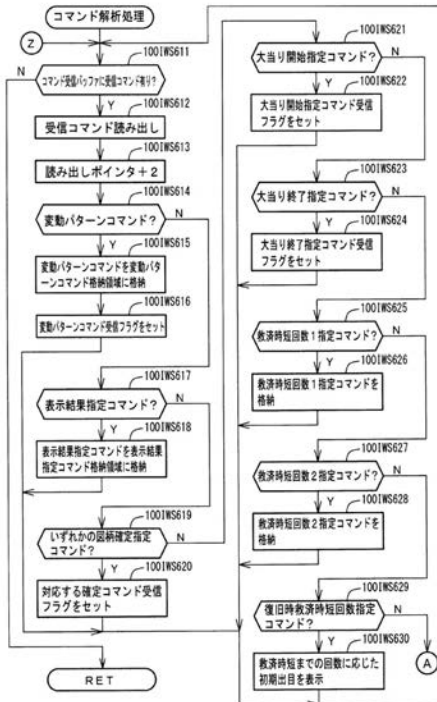
【図 12 - 21】

【図12-21】



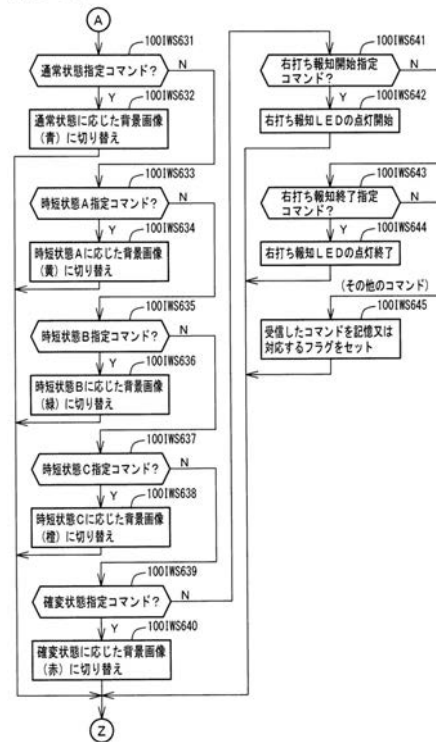
【図 1 2 - 2 2】

【图12-22】



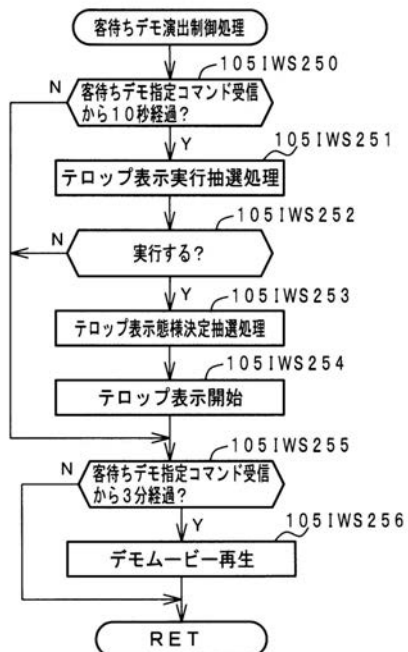
【図 1 2 - 2 3】

【图12-23】



【 図 1 2 - 2 4 】

【图12-24】



【図 12-25】

【图12-25】

(A) テロップ表示実行抽選テーブル(設定値:1)

実行の有無	教済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
実行する	30%	40%	50%
実行しない	70%	60%	50%

(B)テロップ表示実行抽選テーブル(設定値:6)

実行の有無	教済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
実行する	60%	70%	80%
実行しない	40%	30%	20%

(C)テロップ態様決定抽選テーブル(設定値:1)

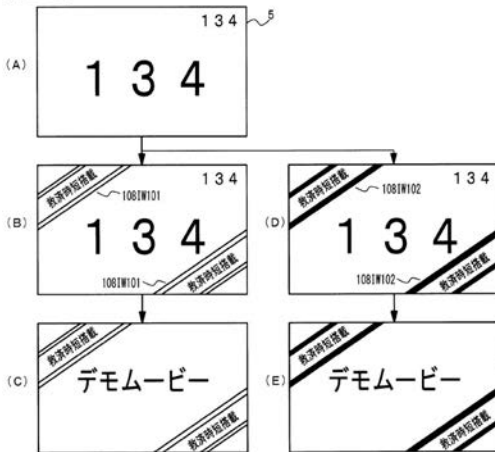
演出態様(色)	教済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
赤	40%	70%	80%
青	60%	30%	20%

(D)テロップ態様決定抽選テーブル(設定値:6)

演出態様(色)	教済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
赤	70%	80%	90%
青	30%	20%	10%

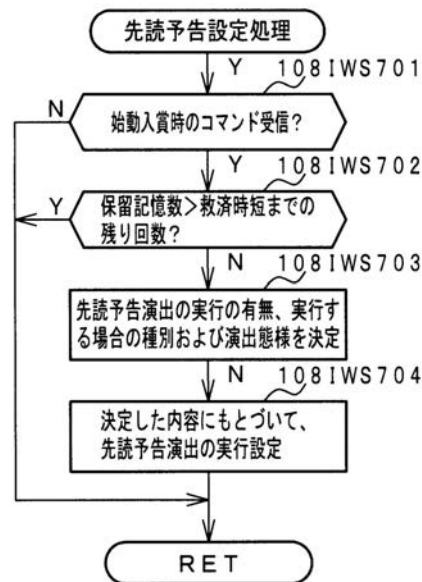
【図12-26】

【図12-26】



【図12-27】

【図12-27】



【図12-28】

【図12-28】

(A) 先読予告演出実行決定テーブル(時短状態C以外)

実行の有無	大当たり	はずれ
実行する	70%	10%
実行しない	30%	90%

(B) 先読予告演出実行決定テーブル(時短状態C)

実行の有無	大当たり	はずれ
実行する	70%	1%
実行しない	30%	99%

(C) 先読予告演出種別決定テーブル(時短状態C以外)

演出種別	大当たり	はずれ
チャンス目	70%	10%
保留変化	30%	90%

(D) 先読予告演出種別決定テーブル(時短状態C)

演出種別(色)	大当たり	はずれ
チャンス目	0%	0%
保留変化	100%	100%

(E) 先読予告演出態様決定テーブル(時短状態C以外)

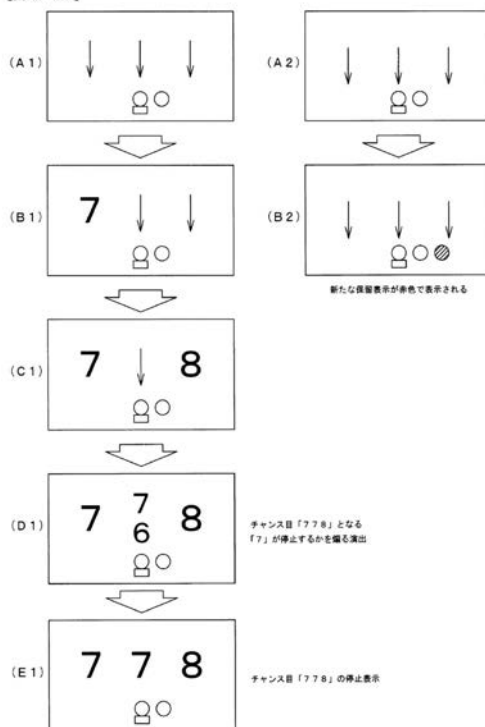
演出態様(色)	大当たり	はずれ
赤	70%	10%
青	30%	90%

(F) 先読予告演出態様決定テーブル(時短状態C)

演出態様(色)	大当たり	はずれ
赤	100%	100%
青	0%	0%

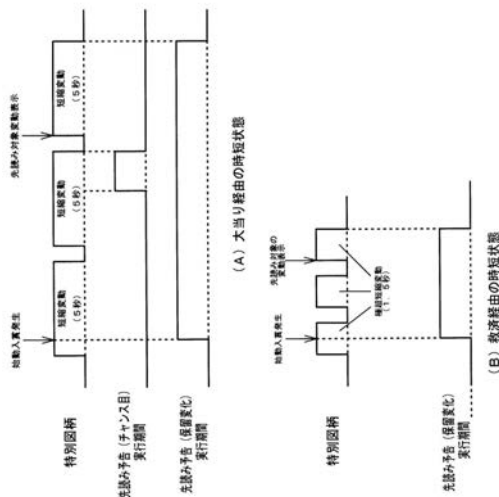
【図12-29】

【図12-29】



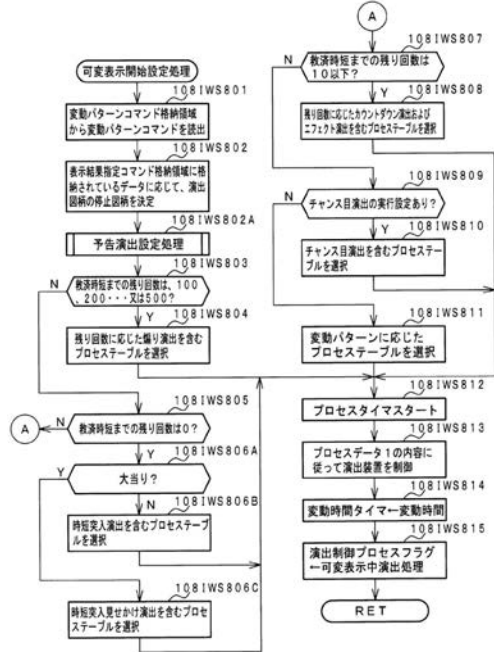
【図12-30】

【図12-30】



【図12-31】

【図12-31】



【図12-32】

【図12-32】

(A) 予告演出実行決定テーブル(救済時短までの残り回数>10)

実行の有無	大当たり	はずれ
実行する	70%	10%
実行しない	30%	90%

(B) 予告演出実行決定テーブル(救済時短までの残り回数≤10)

実行の有無	大当たり	はずれ
実行する	70%	1%
実行しない	30%	99%

(C) 予告演出態様決定テーブル(救済時短までの残り回数>10)

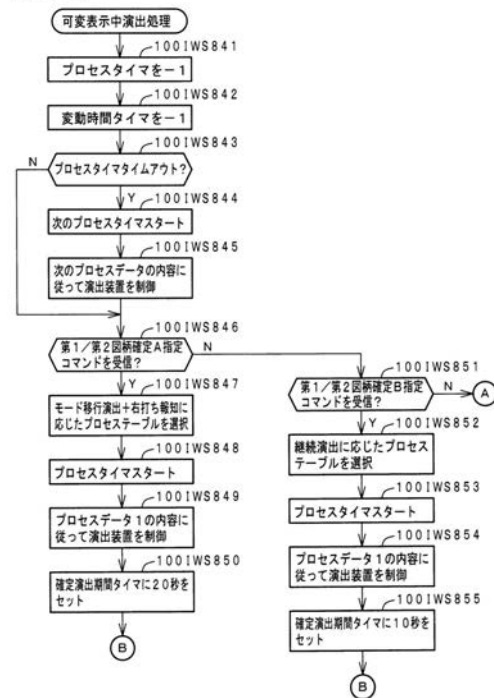
演出態様(色)	大当たり	はずれ
赤	70%	10%
青	30%	90%

(D) 予告演出態様決定テーブル(救済時短までの残り回数≤10)

演出態様(色)	大当たり	はずれ
赤	70%	1%
青	30%	99%

【図12-33】

【図12-33】



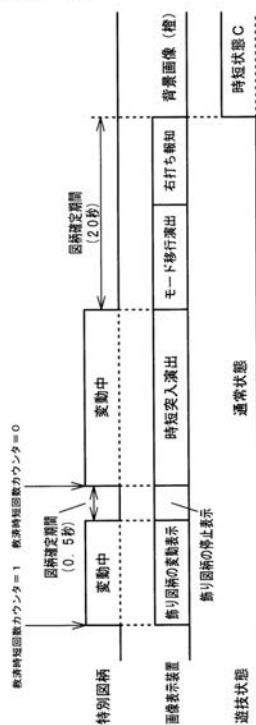
【图12-34】



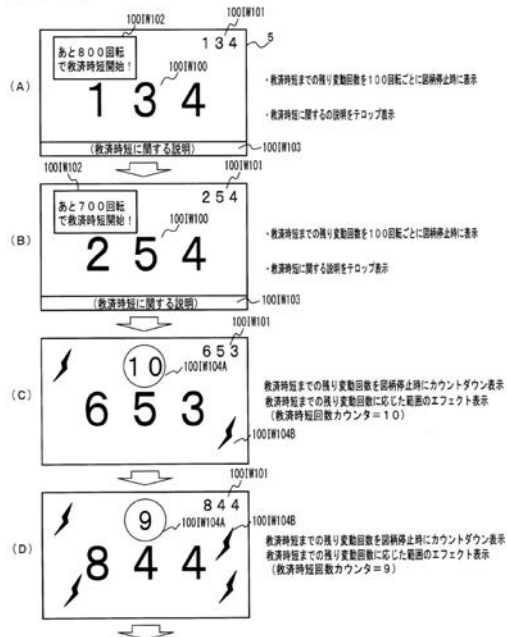
【图12-35】



【图12-36】

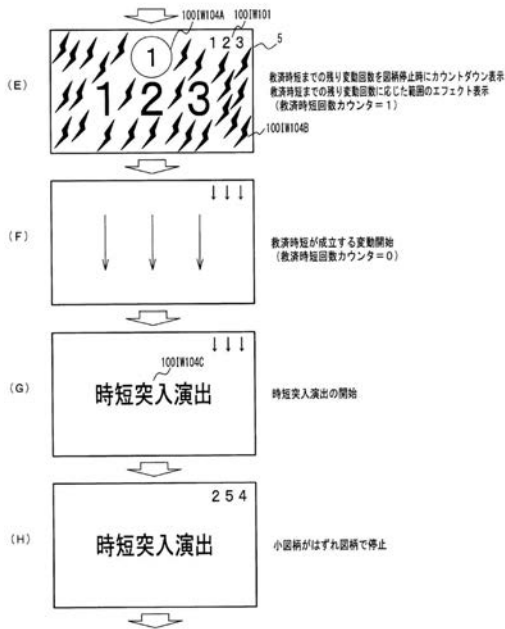


【图12-37】



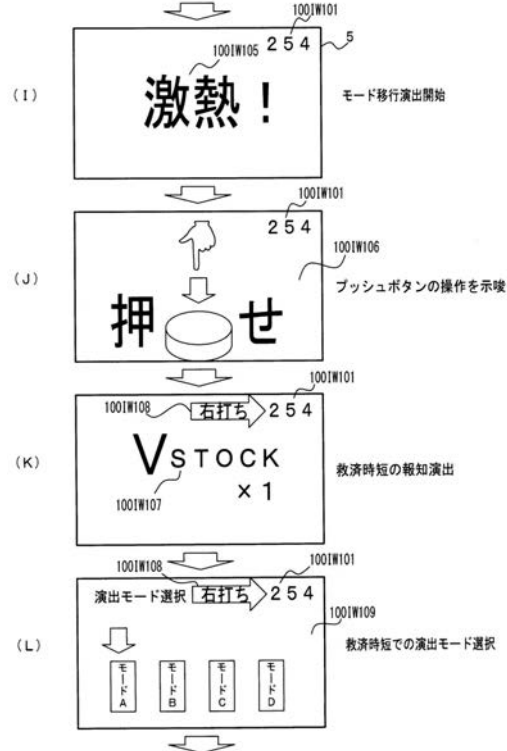
【図 12 - 38】

【図 12-38】



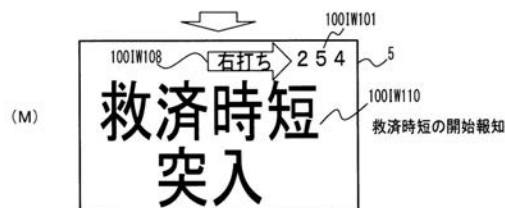
【図 12 - 39】

【図 12-39】



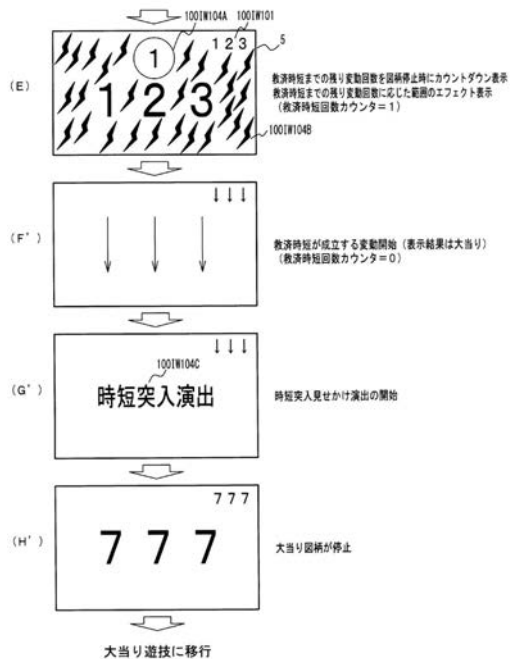
【図 12 - 40】

【図 12-40】



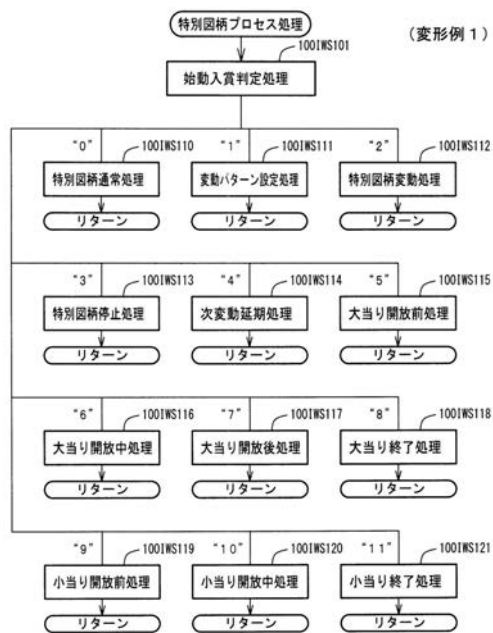
【図 12 - 41】

【図 12-41】



【図 1 2 - 4 3】

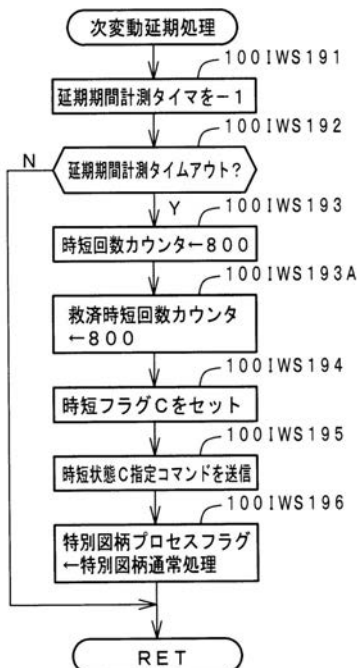
【圖12-43】



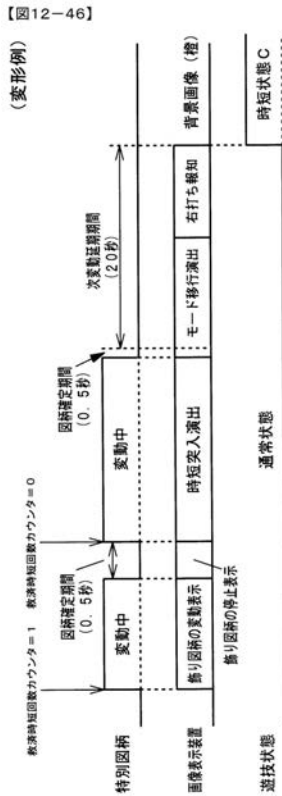
【図 1 2 - 4 5】

【图12-45】

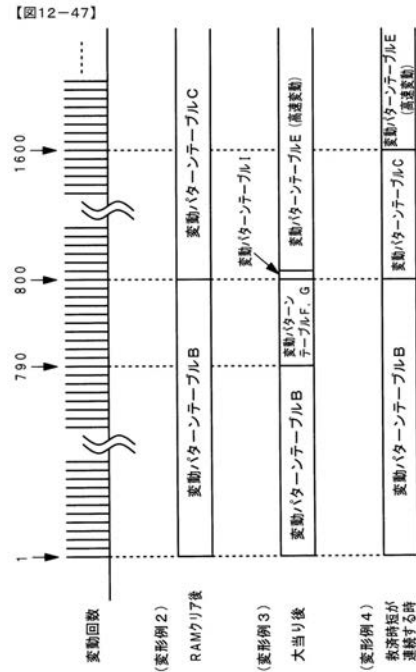
(变形例 1)



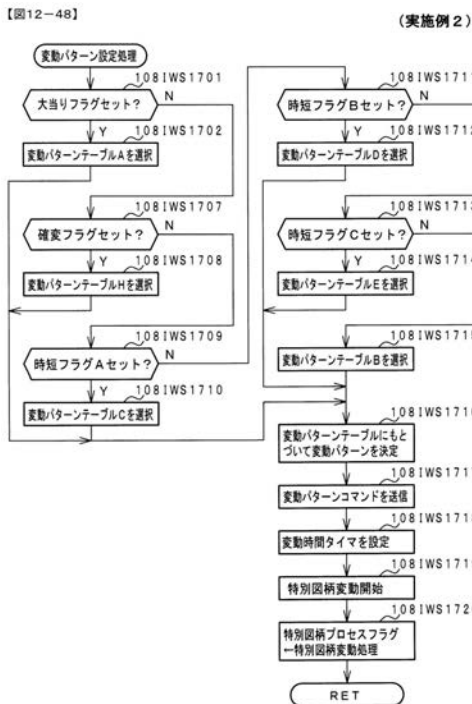
【図12-46】



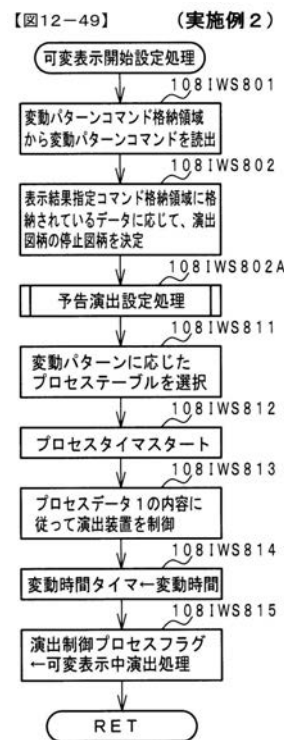
【図12-47】



【図12-48】



【図12-49】



【図 12 - 54】

【図12-54】

(実施例2)
[変形例2]