(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2021-58510
(P2021-58510A)
(43)公開日　令和3年4月15日(2021.4.15)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	304D	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 1　OL　（全 132 頁）

(21)出願番号　特願2019-186018(P2019-186018)
(22)出願日　令和1年10月9日(2019.10.9)

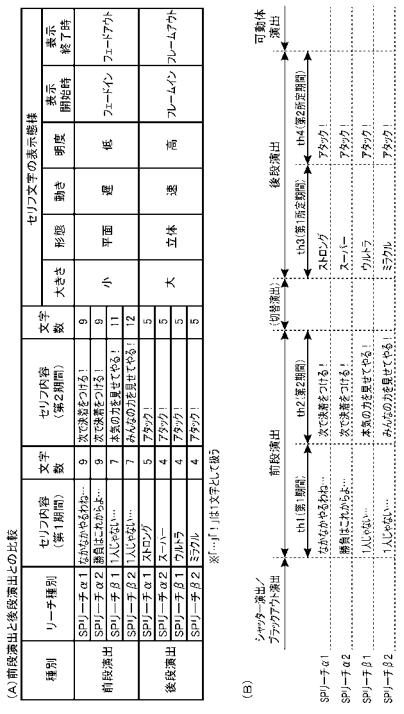
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

Ｆターム(参考)　2C088 BC06
2C333 AA11 CA29 CA49 CA50 CA57 CA60 CA76 CA77 GA04

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】有利状態に制御されることに対する期待感を好適に高めることができる遊技機を提供すること。
【解決手段】スーパーリーチα１、α２、β１、β２において、シャッタ演出やブラックアウト演出と、第１数の情報から構成される第１情報を表示する前段演出と、前段演出の後に実行可能であり、前記第１数とは異なる第２数の情報から構成される第２情報を表示する後段演出と、を実行可能であり、第２情報を第１情報の表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示可能であり、前段演出において第１情報を複数の情報に分けて順次表示可能であるとともに、後段演出において第２情報を複数の情報に分けて順次表示可能であって、前段演出において第１情報の表示を終了するときの態様（フェードアウト）と、第２情報表示演出において第２情報の表示を終了するときの態様（フレームアウト）とが異なる。
【選択図】図１１－８

【図１１－８】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
所定画像を表示するとともに、所定音量の音出力を行う所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、
前記所定画像を視認困難とする特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段と、
情報を表示することにより前記有利状態に制御されることを示唆する情報表示演出を前記特殊演出の後に実行可能な情報表示演出実行手段と、
を備え、
前記情報表示演出は、
第１数の情報から構成される第１情報を表示する第１情報表示演出と、
前記第１情報表示演出の後に実行可能であり、前記第１数とは異なる第２数の情報から構成される第２情報を表示する第２情報表示演出と、
を含み、
前記情報表示演出実行手段は、
前記第２情報を前記第１情報の表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示可能であり、
前記第１情報表示演出において前記第１情報を複数の情報に分けて順次表示可能であるとともに、前記第２情報表示演出において前記第２情報を複数の情報に分けて順次表示可能であり、
前記第１情報表示演出において前記第１情報の表示を終了するときの態様と、前記第２情報表示演出において前記第２情報の表示を終了するときの態様とが異なる
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技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】
スロットマシンやパチンコ遊技機など、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当りなど）に制御可能な遊技機において、有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出を実行可能なものがあった。
【０００３】
この種の遊技機において、示唆演出として、発展するごとに有利状態に制御される可能性が高くなる複数段階のリーチ演出を実行可能なもの等があった（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２００５－３４８９５１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記特許文献１に記載の遊技機にあっては、リーチ演出が発展すれば有利状態に制御される可能性が高くなるが、各段階のリーチ演出において有利状態に制御されることに対する期待感を好適に高めることができないという問題があった。
【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、有利状態に制御されることに対する期待感を好適に高めることが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】
請求項１に記載の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
所定画像を表示するとともに、所定音量の音出力を行う所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、
前記所定画像を視認困難とする特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段と、
情報を表示することにより前記有利状態に制御されることを示唆する情報表示演出を前記特殊演出の後に実行可能な情報表示演出実行手段と、
を備え、
前記情報表示演出は、
第１数の情報から構成される第１情報を表示する第１情報表示演出と、
前記第１情報表示演出の後に実行可能であり、前記第１数とは異なる第２数の情報から構成される第２情報を表示する第２情報表示演出と、
を含み、
前記情報表示演出実行手段は、
前記第２情報を前記第１情報の表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示可能であり、
前記第１情報表示演出において前記第１情報を複数の情報に分けて順次表示可能であるとともに、前記第２情報表示演出において前記第２情報を複数の情報に分けて順次表示可能であり、
前記第１情報表示演出において前記第１情報の表示を終了するときの態様と、前記第２情報表示演出において前記第２情報の表示を終了するときの態様とが異なる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１情報と第２情報とで表示を終了するときの態様が異なるため、情報表示演出により有利状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。
【０００８】
尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであっても良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図１０－２】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１０－３】演出制御コマンドを例示する図である。
【図１０－４】各乱数を示す説明図である。
【図１０－５】変動パターンを例示する図である。
【図１０－６】表示結果判定テーブル、大当り種別判定テーブル、小当り種別判定テーブル、大当り種別を示す説明図である。
【図１０－７】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１０－８】演出制御用データ保持エリアと始動入賞時受信コマンドバッファを示す説

明図である。
【図１０－９】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図１０－１０】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。
【図１０－１１】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１０－１２】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１０－１３】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１０－１４】小当り開放前処理を示すフローチャートである。
【図１０－１５】小当り開放中処理を示すフローチャートである。
【図１０－１６】小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図１０－１７】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図１０－１８】大当りＡ及び大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態及び通常状態での第２特別図柄の可変表示を示す説明図である。
【図１０－１９】大当りＣ及び大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態及び通常状態での第２特別図柄の可変表示を示す説明図である。
【図１０－２０】大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態及び通常状態での第２特別図柄の可変表示を示す説明図である。
【図１０－２１】普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
【図１０－２２】普通図柄の変動パターンと普通電動役物の開放パターンを示す説明図である。
【図１０－２３】図柄確定期間と普通電動役物の開閉期間の関係を示す説明図である。
【図１０－２４】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。
【図１０－２５】パネル表示演出処理を示すフローチャートである。
【図１０－２６】パネル表示演出の表示パターン決定割合と各表示パターンを示す説明図である。
【図１０－２７】リザルト画像表示処理を示すフローチャートである。
【図１０－２８】背景画像更新処理を示すフローチャートである。
【図１０－２９】可変表示開始処理を示すフローチャートである。
【図１０－３０】大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態に制御された場合の第２特別図柄の可変表示におけるタイミングチャートである。
【図１０－３１】大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態に制御された場合の第２特別図柄の可変表示におけるタイミングチャートである。
【図１０－３２】予告演出決定処理を示すフローチャートである。
【図１０－３３】予告演出の演出パターン決定割合と各演出パターンの説明図である。
【図１０－３４】エンディング演出処理を示すフローチャートである。
【図１０－３５】大当り遊技終了時の画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１０－３６】大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態における画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１０－３７】大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態における画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１０－３８】大当りＤ及び大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態における画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図１０－３９】変形例２３９ＳＧ－１における後部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。
【図１０－４０】変形例２３９ＳＧ－１における後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合と後部可変表示中示唆演出として実行する大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターンを示す図である。
【図１０－４１】大当り示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。
【図１０－４２】設定示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。
【図１０－４３】前部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。
【図１０－４４】（Ａ）は大当り示唆演出の実行が決定されている場合に前部可変表示中

示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、（Ｂ）は設定示唆演出の実行が決定されている場合に前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、（Ｃ）は前部可変表示中示唆演出として実行するキャラクタ演出とタイマ演出の演出パターンを示す図であり、（Ｄ）はキャラクタ演出とタイマ演出の大当り期待度及び設定示唆演出の実行期待度を示す図である。
【図１０－４５】（Ａ）はキャラクタ演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、（Ｂ）はタイマ演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、（Ｃ）はタイマ演出の各演出パターンの内容を示す図である。
【図１０－４６】スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示す図である。
【図１１－１】変動パターンを例示する図である。
【図１１－２】可変表示結果と変動パターンとの関係について示す説明図である。
【図１１－３】（Ａ）は予告演出決定用テーブルを示す図、（Ｂ）は予告演出の内容を示す図である。
【図１１－４】（Ａ）～（Ｃ）は予告演出の演出動作例を示す図である。
【図１１－５】（Ａ）～（Ｄ）はスーパーリーチα１、α２、β１、β２の演出の構成を示す図である。
【図１１－６】（Ａ）～（Ｈ）はスーパーリーチα１の演出動作例を示す図である。
【図１１－７】（Ａ）～（Ｈ）はスーパーリーチβ２の演出動作例を示す図である。
【図１１－８】（Ａ）は前段演出と後段演出の演出内容を比較する図、（Ｂ）はセリフの表示状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－９】（Ａ）はノーマルリーチにおける表示、音、光の出力レベルの変化を示すタイミングチャート、（Ｂ）はリーチタイトルの内容を示す図である。
【図１１－１０】（Ａ）～（Ｈ）は前段演出と後段演出の演出動作例を示す図である。
【図１１－１１】（Ａ）は切替演出における変化態様を示す図、（Ｂ）は予告演出と切替演出とを比較した図、（Ｃ）は予告演出と切替演出の表示期間を比較した図である。
【図１１－１２】（Ａ）～（Ｈ）は切替演出の演出動作例を示す図である。
【図１１－１３】（Ｉ）～（Ｌ）は切替演出の演出動作例を示す図である。
【図１１－１４】（Ａ）（Ｂ）は特徴部１７５ＳＧ変形例１におけるスーパーリーチの演出動作例を示すタイミングチャートである。
【図１１－１５】（Ａ）は特殊演出例１を示す説明図、（Ｂ）は特殊演出例２を示す説明図である。
【図１１－１６】（Ａ）～（Ｈ）は変形例としてのスーパーリーチの演出動作例を示す説明図である。
【図１１－１７】同じく、（Ｉ）～（Ｌ）は変形例としてのスーパーリーチの演出動作例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。
【００１１】
（特徴部２３９ＳＧ形態）
形態１の遊技機は、
実行条件の成立（例えば、遊技球による第１始動入賞口や第２始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、可変表示結果が所定結果（例えば、小当り）となったときに所定遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に制御し、該所定遊技状態中に特定領域（例えば、第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂ）を遊技媒体が通過したことにより遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
有利状態の終了後の遊技状態を、通常状態よりも前記実行条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１０－１７に示す大当り終了処理を実行する部分）と、

前記特別状態に制御されたときに、可変表示に関する複数種類の特別表示（例えば、図１０－３６（Ｃ）に示すように、キャラクタＡ～キャラクタＤのパネル）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

を備え、

前記表示手段は、前記特別表示として、１回の可変表示に対応した第１特別表示（例えば、図１０－３６（Ｃ）に示すように大当りＡの大当り遊技終了後の１回の第２特別図柄の可変表示を対象とした時短状態に対応したキャラクタＡ～キャラクタＣのパネル）と、複数回の可変表示に対応した第２特別表示（例えば、図１０－３７（Ｂ）に示すように、大当りＢの大当り遊技終了後の３回の第２特別図柄の可変表示を対象とした時短状態に対応したキャラクタＤのパネル（大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態用のキャラクタＤ対応パネル））を表示可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態において実行される可変表示の回数に応じた異なる特別表示が表示されるため、特別状態における興趣を向上できる。

【００１２】

形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、

可変表示結果が前記所定結果となったときに所定遊技状態に制御し、該所定遊技状態中に特定領域を遊技媒体が通過したことにより有利状態に制御する第１パターン（例えば、可変表示結果が小当りとなった場合に、小当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂを通過したことにより大当り遊技状態に制御される部分）と、可変表示結果が特定結果となったときに、所定遊技状態に制御されることなく有利状態に制御する第２パターンと（例えば、可変表示結果が大当りとなった場合に、小当り遊技状態に制御されずに大当り遊技状態に制御される部分）、を有し、

前記遊技制御手段は、

前記特別状態として、該特別状態が１回の可変表示が実行されることによって終了する第１特別状態（例えば、大当りＡの大当り遊技終了後の１回の第２特別図柄の可変表示を対象とする時短状態）と、該特別状態が複数回の可変表示が実行されることによって終了する第２特別状態（例えば、大当りＢの大当り遊技終了後の３回の第２特別図柄の可変表示を対象とする時短状態）と、に制御可能であり、

前記第２パターンによる有利状態でも前記第２特別状態に制御可能であり（例えば、図１０－６に示すように、第１特別図柄の可変表示において可変表示結果が大当りとなり、且つ大当り種別が大当りＢであることにより、大当りＢの大当り遊技終了後に３回の第２特別図柄の可変表示を対象とする時短状態に制御される部分）、

前記表示手段は、前記第２パターンの有利状態後に制御される前記第２特別状態においても、前記第２特別表示を表示可能である（例えば、図１０－３７に示すように、大当りＢの大当り遊技終了後の３回の第２特別図柄の可変表示を対象とする時短状態において画像表示装置５に大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態に応じたキャラクタＤ対応パネルが表示される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２パターンによる有利状態後の特別状態の興趣を向上できる。

【００１３】

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、

前記遊技制御手段は、前記特別状態として、該特別状態が１回の可変表示が実行されることによって終了する第１特別状態（例えば、大当りＡの大当り遊技終了後の１回の第２特別図柄の可変表示を対象とする時短状態）と、該特別状態が複数回の可変表示が実行されることによって終了する第２特別状態（例えば、大当りＢの大当り遊技終了後の３回の第２特別図柄の可変表示を対象とする時短状態）と、に制御可能であり、

前記表示手段は、前記第１特別状態に制御されたときに前記第１特別表示と前記第２特別表示とを表示可能であり（例えば、図１０－３６（Ｃ）に示すように、大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態におけるパネル表示演出においてキャラクタＡ～キャラクタＤの

パネルを表示可能な部分）、
前記第１特別状態に制御されて前記第２特別表示が表示されるときには、前記第１特別表示が表示されるときよりも有利状態に制御される割合が高い（例えば、図１０－２６に示すように、大当りＡの大当り遊技終了後の１回の第２特別図柄の可変表示を対象とする時短状態においてパネル表示演出としてキャラクタＤが表示される場合は、該パネル表示演出としてキャラクタＡ～キャラクタＣが表示される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されている部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別表示が表示されたときの興趣を向上できる。
【００１４】
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、
前記特別状態において特定演出を、複数の異なる態様にて実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０－２４に示すにパネル表示演出処理や第２モード対応演出処理を実行する部分）と、
通常状態から所定遊技状態を経て最初に制御された有利状態が終了するときに、前記特定演出の態様を選択するための選択演出を実行可能な選択演出実行手段（例えば、図１０－３４及び図１０－３５に示すように、大当りＡや大当りＢの大当り遊技終了後のエンディング演出中に演出制御用ＣＰＵ１２０が演出モード決定処理を実行することによって遊技者の操作により演出モードを第１モードと第２モードとから選択可能な部分）と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、前記選択演出によって選択された態様にて前記特定演出を実行する（例えば、図１０－２５に示すように、演出モードが第１モードに設定されていればパネル表示演出を実行し、演出モードが第２モードに設定されていれば該パネル表示演出とは異なる第２モード対応演出を実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の演出態様を遊技者が選択できるので、特定演出の興趣を向上できる。
【００１５】
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、
前記表示手段に前記第２特別表示が表示されたときに、特別演出（例えば、パネル表示演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０－２４に示すパネル表示演出処理を実行する部分）を備え、
前記遊技制御手段は、前記特別状態として、該特別状態が１回の可変表示が実行されることによって終了する第１特別状態（例えば、大当りＡの大当り遊技終了後の１回の第２特別図柄の可変表示を対象とする時短状態）と、該特別状態が複数回の可変表示が実行されることによって終了する第２特別状態（例えば、大当りＢの大当り遊技終了後の３回の第２特別図柄の可変表示を対象とする時短状態）と、に制御可能であり、
前記特別演出においては、前記第２特別表示に係わる前記第２特別状態における複数回の可変表示の各々に対応した複数回の演出であって、各々の可変表示について前記所定結果となるか否かの当否を示す当否演出（例えば、図１０－３７に示す当否報知演出）を実行可能である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態における興趣をより一層向上できる。
【００１６】
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、
少なくとも通常状態において、前記第２特別表示に関連する関連表示（例えば、キャラクタＤの画像）を前記表示手段に表示する関連演出と、前記第２特別表示に関連しない非関連表示（例えば、図１０－３３（Ｂ）に示すように、「チャンス！」、「熱い！」、「激アツ！」といったセリフの表示）を前記表示手段に表示する非関連演出とを実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０－３２に示す予告演出決定処理

を実行した後に可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、
前記演出実行手段は、所定遊技状態および有利状態の少なくともいずれか一方に制御されるときに、前記関連演出を前記非関連演出よりも高い割合で実行可能である（例えば、図１０－３３に示すように、予告演出として画像表示装置５にキャラクタＤの画像が表示される場合は、「チャンス！」、「熱い！」、「激アツ！」といったセリフが表示される場合よりも高い割合で可変表示結果が大当りとなる部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別表示が表示されるときに興趣をより一層向上できる。
【００１７】
（特徴部１７５ＳＧ形態）
形態１－１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
所定画像を表示するとともに、所定音量の音出力を行う所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がスーパーリーチα１、α２、β１、β２においてノーマルリーチ演出を実行可能な部分）と、
前記所定画像を視認困難とする特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がシャッタ演出やブラックアウト演出を実行可能な部分）と、
情報を表示することにより前記有利状態に制御されることを示唆する情報表示演出を前記特殊演出の後に実行可能な情報表示演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が前段演出や後段演出を実行可能な部分）と、
を備え、
前記情報表示演出は、
第１数の情報から構成される第１情報を表示する第１情報表示演出（例えば、前段演出）と、
前記第１情報表示演出の後に実行可能であり、前記第１数とは異なる第２数の情報から構成される第２情報を表示する第２情報表示演出（例えば、後段演出）と、
を含み、
前記情報表示演出実行手段は、
前記第２情報を前記第１情報の表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示可能である（例えば、後段演出におけるセリフは、前段演出におけるセリフの表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示される。図１１－８（Ａ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、情報表示演出により有利状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。
【００１８】
形態１－２の遊技機は、形態１－１に記載の遊技機であって、
前記情報表示演出実行手段は、前記第１情報表示演出において前記第１情報を複数の情報に分けて順次表示可能であるとともに、前記第２情報表示演出において前記第２情報を複数の情報に分けて順次表示可能である（図１１－８（Ａ）（Ｂ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、情報表示演出により有利状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。
【００１９】
形態１－３の遊技機は、形態１－２に記載の遊技機であって、
前記第２数は、前記第１数よりも少ない（例えば、前段演出の第１期間ｔｈ１及び第２期間ｔｈ２にて表示される文字数は、後段演出の第１所定期間ｔｈ３及び第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数よりも多い。）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２情報の方が第１情報よりも情報量が少なく、かつ、強調して表

示されるので、情報表示演出により有利状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。

【００２０】

形態１－４の遊技機は、形態１－３に記載の遊技機であって、

前記第２情報表示演出において一の期間に前記第２情報として表示される数は、前記第１情報表示演出において一の期間に前記第１情報として表示される数よりも少ない（例えば、各スーパーリーチα１、α２、β１、β２は、第１期間ｔｈ１にて表示される文字数は、第１所定期間ｔｈ３にて表示される文字数よりも多く、第２期間ｔｈ２にて表示される文字数は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数よりも多い。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２情報の方が第１情報よりも情報量が少なく、かつ、強調して表示されるので、情報表示演出により有利状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。

【００２１】

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

前記第１情報表示演出において前記第１情報の表示を終了するときの態様（例えば、フェードアウト態様）と、前記第２情報表示演出において前記第２情報の表示を終了するときの態様（例えば、フレームアウト態様）とが異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１情報と第２情報とで表示を終了するときの態様が異なるため、情報表示演出により有利状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。

【００２２】

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

前記第１情報表示演出において前記第１情報の表示を開始するときの態様（例えば、フェードイン態様）と、前記第２情報表示演出において前記第２情報の表示を開始するときの態様（例えば、フレームイン態様）とが異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１情報と第２情報とで表示を開始するときの態様が異なるため、情報表示演出により有利状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。

【００２３】

形態１－７の遊技機は、形態１－６に記載の遊技機であって、

前記第１情報表示演出の後であって前記第２情報表示演出を開始する前に、複数種類の特定画像を切り替えて表示する特別演出を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、複数種類のキャラクタＡ～Ｃに対応するキャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３（特定画像）を切り替えて表示する切替演出を実行可能な部分）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１情報表示演出から第２情報表示演出に移行する前に特定画像を切り替えて表示する特別演出が実行されることで、情報表示演出により有利状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。

【００２４】

形態１－８の遊技機は、形態１－７に記載の遊技機であって、

前記特定画像はキャラクタ画像（例えば、キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３）である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、興趣を向上させることができる。

【００２５】

形態１－９の遊技機は、形態１－１～形態１－８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がスーパーリーチ演出Ａ～Ｄを実行可能な部分）と、
前記第２情報表示演出の後に、前記特定演出が実行されること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、演出制御用ＣＰＵ１２０がリーチタイトル演出Ａ～Ｄを実行可能な部分）と、
を備える
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出に対する期待感を高めることができる。
【００２６】
形態１－１０の遊技機は、形態１－９に記載の遊技機であって、
前記報知演出の実行期間は、前記第１情報表示演出における前記第１情報の表示期間と前記第２情報表示演出における前記第２情報の表示期間とのうち少なくとも一方の期間よりも短い（例えば、リーチタイトル演出の実行期間ｔｄ１～ｔｄ４は、前段演出の実行期間ｔｂ１や後段演出の実行期間ｔｃ１よりも短い。図１１－５参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出に対する期待感を向上させつつ、報知演出が冗長となることを抑制できる。
【００２７】
形態１－１１の遊技機は、形態１－１～形態１－１０のいずれかに記載の遊技機であって、
前記情報表示演出実行手段は、前記第１情報と前記第２情報とのうち少なくとも一方を動的に表示可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、１文字からなる複数の文字画像１７５ＳＧ００８（例えば、「ミ」「ラ」「ク」「ル」）は、第１所定期間ｔｈ３において表示画面の右辺から順次中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）する部分など）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出効果を向上させることができる。
【００２８】
形態１－１２の遊技機は、形態１－１～形態１－１１のいずれかに記載の遊技機であって、
前記情報表示演出実行手段は、前記第１情報表示演出においては音出力と光出力の少なくとも一方を第１出力量で出力し、前記第２情報表示演出においては音出力と光出力の少なくとも一方を前記第１出力量よりも高い第２出力量で出力する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、前段演出よりも後段演出の方が表示、音、光の出力レベルを高くする部分。図１１－９（Ａ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、情報表示演出を段階的に盛り上げることができる。
【００２９】
形態２－１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
所定画像を表示するとともに、所定音量の音出力を行う所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がスーパーリーチα１、α２、β１、β２においてノーマルリーチ演出を実行可能な部分）と、
前記所定画像を視認困難とする特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がシャッタ演出やブラックアウト演出を実行可能な部分）と、
前記特殊演出の後に実行可能であり、前記有利状態に制御されることを示唆する第１特定演出（例えば、スーパーリーチ演出Ａ，Ｂ）と、該第１特定演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高いことを示唆する第２特定演出（例えば、スーパーリーチ演出Ｃ，Ｄ）と、を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２

０がスーパーリーチ演出Ａ～Ｄを実行可能な部分）と、
前記第２特定演出を実行する場合に、前記特殊演出の後であって前記第２特定演出を開始するよりも前に該第２特定演出を実行することを報知する特別報知演出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が切替演出を実行可能な部分）と、
複数種類の示唆画像を切り替えて表示することにより前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が予告演出Ａ～Ｃを実行可能な部分）と、
を備え、
前記特殊演出を実行してから所定期間において、音出力を前記所定音量よりも低下させ（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がシャッタ演出やブラックアウト演出を開始した後、表示、音、光の出力レベルを低下させる部分。図１１－９（Ａ）参照）、
前記特別報知演出実行手段は、複数種類の特定画像を切り替えて表示することにより前記第２特定演出が実行されることを報知する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がスーパーリーチβ１、β２の場合に切替演出を実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特定演出が実行される場合、特殊演出により所定画像が視認困難とされて音や光の出力が抑制される所定期間が経過した後、特定画像を切り替えて表示する特別報知演出が実行されることで、有利状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。

【００３０】
形態２－２の遊技機は、形態２－１に記載の遊技機であって、
前記特別報知演出において、一の特定画像が表示されてから他の特定画像に切り替えて表示されるまでの期間（例えば、表示期間ｔｇ１）は、前記示唆演出において一の示唆画像が表示されてから他の示唆画像に切り替えて表示されるまでの期間（例えば、表示期間ｔｆ１）よりも短い（図１１－１１（Ｃ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特定演出が実行される場合、特殊演出により所定画像が視認困難とされて音や光の出力が抑制される所定期間が経過した後、示唆演出よりも特定画像を速く切り替えて表示する特別報知演出が実行されることで、有利状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。

【００３１】
形態２－３の遊技機は、形態２－１または形態２－２に記載の遊技機であって、
前記特別報知演出実行手段は、前記示唆画像よりも大きい前記特定画像を切り替えて表示することが可能である（図１１－１１（Ｂ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定画像よりも大きい特定画像を切り替えて表示する特別報知演出が実行されることで、有利状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。

【００３２】
形態２－４の遊技機は、形態２－１～形態２－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特殊演出実行手段は、
第１期間において音出力を前記所定音量よりも低下させる第１特殊演出（例えば、シャッタ演出）と、前記第１期間よりも長い第２期間において音出力を前記所定音量よりも低下させる第２特殊演出（例えば、ブラックアウト演出）と、を実行可能であり、
前記特定演出が実行される前に前記第２特殊演出を実行する（図１１－５参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特殊演出により所定画像が視認困難とされて音や光の出力が抑制される期間が短い場合と長い場合があることで、有利状態に制御されることに対する期待感を好適に向上させることができる。

【００３３】
形態２－５の遊技機は、形態２－４に記載の遊技機であって、
前記第１特殊演出を実行する場合と前記第２特殊演出を実行する場合とで、前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、ブラックアウト演出が実行されるスーパーリーチβ１、β２の方が、シャッタ演出が実行されるスーパーリーチα１、α２よりも大当り期待度が高い）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、音や光の出力が抑制される期間に注目させることができる。
【００３４】
形態２－６の遊技機は、形態２－１～形態２－５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記複数種類の特定画像は、第１特定画像と該第１特定画像に類似した態様の第２特定画像とを少なくとも含む（例えば、小画像、中画像、大画像。図１１－１３（Ｉ）～（Ｌ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、切替表示により一の特定画像が変化するため、演出効果が向上する。
【００３５】
形態２－７の遊技機は、形態２－１～形態２－６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特別報知演出実行手段は、前記一の特定画像と前記他の特定画像とのうち少なくとも一方について表示態様を複数段階で変化させることが可能であり、
前記複数段階のうち開始段階で表示する開始段階画像（例えば、ブランク画像１７５ＳＧ０１０）と、終了段階で表示する終了段階画像（例えば、各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の大画像）と、前記開始段階と前記終了段階の中間段階で表示するときの中間段階画像（例えば、各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の小画像及び中画像）とを含み、
前記開始段階画像及び前記終了段階画像の表示態様と前記中間段階画像との表示態様が異なる（例えば、ブランク画像１７５ＳＧ０１０や各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の大画像は青色にて表示され、各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の小画像及び中画像は金色にて表示される）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定画像の変化と種類の切替わりとが分かりやすくなる。
【００３６】
形態２－８の遊技機は、形態２－１～形態２－７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１特定演出の実行期間の方が前記第２特定演出の実行期間よりも短い（例えば、スーパーリーチβ１、β２に対応するスーパーリーチ演出Ｃ、Ｄの実行期間ｔｅ３、ｔｅ４の方が、スーパーリーチα１、α２に対応するスーパーリーチ演出Ａ、Ｂの実行期間ｔｅ１、ｔｅ２よりも長く設定されている（ｔｅ１＝ｔｅ２＜ｔｅ３＝ｔｅ４））
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別報知演出が実行されなかったにもかかわらず第１特定演出が冗長となることを抑制できる。
【００３７】
（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。
【００３８】
（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。

【００３９】

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

【００４０】

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。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

。
【００４８】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図３参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。
【００４９】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００５０】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図３参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。
【００５１】
一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。
【００５２】
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。
【００５３】
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。
【００５４】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【００５５】
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【００５６】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲーム

の数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【００５７】
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。
【００５８】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。
【００５９】
遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。
【００６０】
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。
【００６１】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、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。
【００６２】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が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。
【００６３】
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。
【００６４】
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。
【００６５】
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。
【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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視可能である。

【００６９】

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。

【００７０】

（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。

【００７１】

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）。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。これらを組合せて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【００８７】

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。

【００８８】

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）

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【００９８】

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。

【００９９】

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。

【０１００】

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

【０１０１】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【０１０２】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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

いる。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

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。

【０１０９】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを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９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】
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。
【０１１５】
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。
【０１１６】
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。
【０１１７】
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。
【０１１８】
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に表示させる。表示制御部１２３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１３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１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【０１１９】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒ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８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【０１２０】
ランプ制御基板１４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１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【０１２１】
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３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【０１２２】
乱数回路１２４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ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【０１２３】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０１２４】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられ

ていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【０１２５】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０１２６】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【０１２７】
図４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【０１２８】
次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。
【０１２９】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、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。
【０１３０】
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、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【０１３１】
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。
【０１３２】
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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９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５１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２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２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２９を消灯させる。設定変更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、設定変更終了コマンドが送信される。

【０１３６】

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。

【０１３７】

演出制御基板１２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８Ｌ、８Ｒ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。

【０１３８】

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９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１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Ｓ６の初期化処理とともにステップＳ７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Ｓ４の復旧処理とともにステップＳ５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９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１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Ｓ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップＳ４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。

【０１３９】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、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Ｓ８）。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Ｓ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１４０】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図５のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３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１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３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Ｓ２１）。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Ｓ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０１４１】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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には、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。

【０１４４】

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）。

【０１４５】

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には、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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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）。

【０１４８】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１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ＲＯＭ１２１に格納されている。

【０１４９】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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

グの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０１５２】

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

【０１５３】

ステップＳ１１４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、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【０１５４】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、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、大当り開放中処理を終了する。

【０１５５】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、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、大当り解放後処理は終了する。

【０１５６】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当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、大当り終了処理は終了する。

【０１５７】

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

了する。
【０１５８】
ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。
【０１５９】
ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、小当り終了処理は終了する。
【０１６０】
パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板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。
【０１６１】
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。
【０１６２】
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。
【０１６３】
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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。
【０１７０】
パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機１に設定される設定値が１である場合は、通常状態での大当り確率が１／３２０、確変状態が６５％の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、通常状態での大当り確率が１／２００、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるＶ確変タイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、大当り確率が１／３２０で小当り確率が１／５０であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる１種２種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～３のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が１～３のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が１～３の場合は、特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が４～６の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。
【０１７１】
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。
【０１７２】
（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。
【０１７３】
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の処理を繰返し実行して待機する。

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２

２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１８０】

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。

【０１８１】

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。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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。

【０１８４】

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。

【０１８５】

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。

【０１８６】

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。

【０１８７】

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

【０１８８】

（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。

【０１８９】

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。

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

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。

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

（特徴部２３９ＳＧに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部２３９ＳＧのパチンコ遊技機１について、図１０－１～図１０－３８に基づいて説明する。尚、本特徴部２３９ＳＧにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」や「２３９ＳＧＳ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機１と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図１０－１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機１を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【０１９６】

画像表示装置５の表示領域には、第１保留記憶表示エリア２３９ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア２３９ＳＧ００５Ｕが配置されている。第１保留記憶表示エリア２３９ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア２３９ＳＧ００５Ｕでは、各特別図柄に対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、各特別図柄に対応した可変表示の保留は、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や、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）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特別図柄や飾り図柄の可変表示を実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示が実行中であることやパチンコ遊技機１が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示の開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。第１保留記憶表示エリア２３９ＳＧ００５Ｄにおける保留記憶表示は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示であり、第２保留記憶表示エリア２３９ＳＧ００５Ｕにおける保留記憶表示は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示である。

【０１９７】

本特徴部２３９ＳＧでは、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示（第１保留記憶表示エリア２３９

ＳＧ００５Ｄに表示される保留記憶表示）とし、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示（第２保留記憶表示エリア２３９ＳＧ００５Ｕに表示される保留記憶表示）とする。尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示と、の表示態様は、異なる表示態様であってもよい。

【０１９８】

図１０－１に示す例では、第１保留記憶表示エリア２３９ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア２３９ＳＧ００５Ｕとともに、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能に表示する。第２保留表示器２５Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能に表示する。第１特図保留記憶数は、第１特図を用いた可変表示の実行が保留されている記憶数である。第２特図保留記憶数は、第２特図を用いた可変表示の実行が保留されている記憶数である。第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【０１９９】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの右側方には、第１特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ａ及び第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂが一体化された特別可変入賞球ユニット２３９ＳＧ００７が設けられている。

【０２００】

ここで、特別可変入賞球ユニット２３９ＳＧ００７の構成について説明する。尚、以下の説明では、パチンコ遊技機１を正面からみたときの上下左右方向を基準として説明する。

【０２０１】

図１０－１に示すように、特別可変入賞球ユニット２３９ＳＧ００７は、左部側が第１特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ａを構成し、右部側が第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂを構成している。また、特別可変入賞球ユニット２３９ＳＧ００７の正面側には透光性を有する合成樹脂材にて構成された図示しないカバー体が取り付けられており、遊技者は該カバー体を介して特別可変入賞球ユニット２３９ＳＧ００７内、特に第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂ内を流下する遊技球を視認できるようになっている。

【０２０２】

第１特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ａは、ソレノイド２３９ＳＧ０８２（図１０－２参照）によって開閉駆動される第１大入賞口扉２３９ＳＧ７０１を備え、該第１大入賞口扉２３９ＳＧ７０１によって開放状態と閉鎖状態とに変化する第１大入賞口を形成する。第１大入賞口は、特別可変入賞球ユニット２３９ＳＧ００７の左部において、上向きに開放するように形成されている。尚、第１大入賞口扉２３９ＳＧ７０１は、ソレノイド２３９ＳＧ０８２の駆動によって第１大入賞口を閉鎖する閉鎖位置と、第１大入賞口を開放する開放位置との間で前後方向にスライド移動可能となっている。

【０２０３】

第１特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ａでは、ソレノイド２３９ＳＧ０８２がオン状態であるときに第１大入賞口扉２３９ＳＧ７０１が第１大入賞口を開放状態として、遊技球が第１大入賞口を通過（進入）し易くする。その一方で、ソレノイド２３９ＳＧ０８２がオフ状態であるときに第１大入賞口扉２３９ＳＧ７０１が第１大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第１大入賞口を通過（進入）できなくする。このように第１大入賞口は、遊技球が通過（進入）し易い遊技者とって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）でき

ず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。尚、遊技球が第１大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が第１大入賞口を通過（進入）し難い一部開放状態を設けてもよい。

【０２０４】

第１大入賞口を通過（進入）した遊技球は、第１大入賞口内に設けられた第１カウントスイッチ２３９ＳＧ０２３（図１０－２参照）を通過することで、該第１カウントスイッチ２３９ＳＧ０２３によって検出される。第１カウントスイッチ２３９ＳＧ０２３を通過した遊技球は、遊技盤２に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤２の背面側に誘導される。第１カウントスイッチ２３９ＳＧ０２３によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、第１特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ａにおいて開放状態となった第１大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、第１始動入賞口や第２始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、第１特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ａにおいて第１大入賞口が開放状態となれば、その第１大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第１状態となる。その一方で、第１特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ａにおいて第１大入賞口が閉鎖状態となれば、第１大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第２状態となる。

【０２０５】

また、第１大入賞口に進入することなく流下した遊技球の大半は、図示しない障害釘等により可変入賞球装置６Ｂに誘導され、可変入賞球装置６Ｂが拡大開放状態であれば第２始動入賞口に入賞するようになっている。

【０２０６】

第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂは、第１特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ａよりも上方に向けて突出して形成されており、ソレノイド２３９ＳＧ０８３（図１０－２参照）によって開閉駆動される第２大入賞口扉２３９ＳＧ７１１を備え、該第２大入賞口扉２３９ＳＧ７１１によって開放状態と閉鎖状態とに変化する第２大入賞口を形成する。第２大入賞口は、第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂの上端部において上向きに開放するように形成されている。第２大入賞口扉２３９ＳＧ７１１は、ソレノイド２３９ＳＧ０８３の駆動によって第２大入賞口を開放する第１状態（開放状態）と、第２大入賞口を閉鎖する第２状態（閉鎖状態）との間で前後方向にスライド移動可能に設けられている。

【０２０７】

第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂでは、第２大入賞口扉２３９ＳＧ７１１用のソレノイド２３９ＳＧ０８３がオン状態であるときに第２大入賞口扉２３９ＳＧ７１１が第２大入賞口を開放状態として、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）し易くする。その一方で、第２大入賞口扉２３９ＳＧ７１１用のソレノイド２３９ＳＧ０８３がオフ状態であるときに第２大入賞口扉２３９ＳＧ７１１が第２大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）できなくする。このように第２大入賞口は、遊技球が通過（進入）し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。尚、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）し難い一部開放状態を設けてもよい。

【０２０８】

第２大入賞口を通過（進入）する遊技球は、第２大入賞口内に設置された第２カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ａを通過することで、該第２カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ａ内によって検出される。第２カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ａによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂにおいて開放状態となった第２大入賞口を遊技球が通過（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

といった、他の普通入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂにおいて第２大入賞口が開放状態となれば、該第２大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第１状態となる。その一方で、第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂにおいて第２大入賞口が閉鎖状態となれば、第２大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第２状態となる。

【０２０９】

尚、第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂ内には、第２大入賞口を通過した遊技球が流下可能な遊技球流路が形成されている。該遊技球流路内には、第２カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ａを通過した遊技球を更に検出可能な第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂが設置されている。第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂを通過した遊技球は、遊技盤２に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤２の背面側に誘導される。また、分岐路７４１の最下流部に到達した遊技球は、遊技盤２に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤２の背面側に誘導され、第４カウントスイッチ２４Ｃを通過することで、該第４カウントスイッチ２４Ｃによって検出される。

【０２１０】

尚、本特徴部２３９ＳＧでは、後述する小当り遊技中に第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂによって遊技球が検出されたことに基づき、小当り遊技終了後の遊技状態を大当り遊技状態に制御するようになっている。

【０２１１】

尚、本特徴部２３９ＳＧにおける通過ゲート４１は、特別可変入賞球ユニット２３９ＳＧ００７における第１特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ａ及び第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂ間に設置されている。

【０２１２】

本特徴部２３９ＳＧでは、遊技領域は、該遊技領域の略中央位置に配設された画像表示装置５の周囲を囲うセンター飾り枠の左側の左遊技領域と右側の右遊技領域とに分かれており、打球操作ハンドルにて弱めに打ち出された（左打ち）遊技球は左遊技領域を流下し、打球操作ハンドルにより強めに打ち出された（右打ち）遊技球は右遊技領域を流下するようになっている。

【０２１３】

また、左遊技領域を流下した遊技球は、入賞球装置６Ａ及び可変入賞球装置６Ｂに入賞可能となり、右遊技領域を流下した遊技球は、可変入賞球装置６Ｂ、第１特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ａ及び第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂに入賞可能、かつ、通過ゲート４１を通過可能となるように多数の障害釘が配設されている。つまり、左打ちの場合は第１特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ａ及び第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂに入賞不能、かつ、通過ゲート４１を通過不能である。

【０２１４】

次に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を概略的に説明する。

【０２１５】

パチンコ遊技機１では、遊技領域に設けられた通過ゲート４１を通過した遊技球が図１０－２に示すゲートスイッチ２１によって検出されたことといった、普通図柄表示器２０にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図の可変表示が終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器２０による普図の可変表示が開始される。

【０２１６】

この普図の可変表示では、普通図柄の変動を開始させた後、普図可変表示時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字以外の数字や記号といった

、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図はずれ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、可変入賞球装置６Ｂを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【０２１７】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図１０－２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出されたことなどにより第１始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第１開始条件が成立したことに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図の可変表示が開始される。また、可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図１０－２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出されたことなどにより第２始動条件が成立した後に、例えば前回の特図の可変表示や大当り遊技状態が終了したことなどにより第２開始条件が成立したことに基づいて、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の可変表示が開始される。

【０２１８】

第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の可変表示では、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図可変表示時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（可変表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「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）が停止表示されれば、所定表示結果としての「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が確定特別図柄として停止表示されれば「はずれ」となる。

【０２１９】

特図の可変表示での可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図の可変表示での可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。

【０２２０】

本特徴部２３９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１では、一例として、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「２」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「－」の記号を示す特別図柄をはずれ図柄としている。尚、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図の可変表示における大当り図柄や小当り図柄、はずれ図柄といった各図柄は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の可変表示における各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図の可変表示において共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、はずれ図柄となるようにしてもよい。

【０２２１】

特図の可変表示における確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、第１特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ａの第１大入賞口扉２３０ＳＧ７０１が、所定の上限時間（例えば２９秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて、第１大入賞口を開放状態とする。これにより、第１特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ａを遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

【０２２２】

第１大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「４」や「１０」など）に達するまで、繰返し実行可能となっている。尚、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば第１大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【０２２３】

また、特図の可変表示における確定特別図柄として小当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「小当り」となった後、小当り遊技状態において、第２特別可変入賞球装

置２３９ＳＧ００７Ｂの第２大入賞口扉２３９ＳＧ７１１が、所定の上限時間（例えば３秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて、第２大入賞口を開放状態とする。これにより、第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂは遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）となる。

【０２２４】

尚、本特徴部２３９ＳＧでは、小当り遊技状態において第２大入賞口扉２３９ＳＧ７１１が所定の上限時間（例えば３秒間）が経過するまで１回開放するように設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態において複数回開放するようにしてもよい。

【０２２５】

小当り遊技状態において、第２大入賞口に入賞した遊技球が第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂ内に設けられた第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂを通過すると、該遊技球の第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂの通過に基づく「大当り」となる（Ｖ入賞大当り）。つまり、ＣＰＵ１０３は、該遊技球の第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂの通過を検出したことに基づき、遊技状態を大当り遊技状態に制御する。

【０２２６】

尚、本特徴部２３９ＳＧでは、第２大入賞口に入賞した遊技球は、必ず第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂを通過する。つまり、小当り遊技状態において遊技球が第２大入賞口に入賞した場合は、該入賞した遊技球が必ず第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂにて検出され、小当り遊技終了後にＣＰＵ１０３によって大当り遊技状態に制御される。尚、本特徴部２３９ＳＧにおいては、可変表示結果が小当りとなった場合は、小当り遊技中に遊技球が第２大入賞口に入賞することによって必ず小当り遊技終了後に大当り遊技状態に制御されるようになっている。

【０２２７】

そして、遊技球の第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂの通過に基づいて大当り遊技状態に制御されると、第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂの第２大入賞口扉２３９ＳＧ７１１が、所定の上限時間（例えば２９秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて、第２大入賞口を開放状態とする。これにより、第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂを遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）とするラウンド遊技が実行される。尚、本特徴部２３９ＳＧでは、第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂの通過に基づいて大当り遊技状態に制御されると、第２特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ｂが第１状態に制御されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特別可変入賞球装置２３９ＳＧ００７Ａが第１状態に制御されるようにしてもよい。

【０２２８】

第２大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技は、その実行回数が所定の上限回数（例えば「９」など）に達するまで、繰返し実行可能となっている。尚、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば第２大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）によりラウンド遊技が終了するようにしてもよい。

【０２２９】

尚、本特徴部２３９ＳＧにおける大当り遊技状態の終了後は、所定の可変表示回数の範囲（例えば、９９回や７回、３回、１回）において時間短縮制御（時短制御）が行われる時短状態と、時短制御が行われない通常状態とのいずれかに制御される。時短制御が行われることにより、特図の可変表示における可変表示時間（特図可変表示時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、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、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数の特図の可変表示が実行されることと、可変表示結果が「大当り」となること、小当り遊技状態において遊技球が第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂを通過すること、のうちいずれかの条件が先に成立したときに

終了すればよい。

【０２３０】

時短制御が行われるときには、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の可変表示における可変表示時間（特図可変表示時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、普通図柄表示器２０による普図の可変表示の可変表示時間（普図可変表示時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図の可変表示での可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく可変入賞球装置６Ｂにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しやすくして第２始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか１つが行われるようにしてもよいし、複数の制御（全てを含む）が組合せられて行われるようにしてもよい。

【０２３１】

高開放制御が行われることにより、第２始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立しやすくなり、特図の可変表示が頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」または「小当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。

【０２３２】

図１０－３（Ａ）は、本特徴部２３９ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１０－３（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。

【０２３３】

図１０－３（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（可変表示時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２３４】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果通知コマンドであり、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。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図１０－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２３５】
可変表示結果通知コマンドでは、例えば図１０－３（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当りＡ」となる旨の事前決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当りＢ」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。
【０２３６】
尚、本特徴部２３９ＳＧでは、第５可変表示結果指定コマンドと第６可変表示結果指定コマンドとを設けることで、ＣＰＵ１０３が演出制御用ＣＰＵ１２０に対して小当り種別を可変表示の開始前に予め通知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、可変表示結果指定コマンドとしては、ＣＰＵ１０３が演出制御用ＣＰＵ１２０に対して可変表示結果が「小当り」であることのみを可変表示の開始前に予め通知可能としてもよい。
【０２３７】
コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の可変表示停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。
【０２３８】
コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０２３９】
図１０－３（Ｃ）に示すように、具体的な一例として、コマンド９５００Ｈは、時短制御が行われない遊技状態（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である。コマンド９５０１Ｈは、大当りＡの大当り遊技終了後の１回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（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である。コマンド９５０２Ｈは、大当りＢの大当り遊技終了後の３回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドである。コマンド９５０３Ｈは、大当りＣの大当り遊技終了後の９９回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第４遊技状態指定コマンドである。コマンド９５０４Ｈは、大当りＤの大当り遊技終了後の７回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第５遊技状態指定コマンドである。コマンド９５０５Ｈは、大当りＥの大当り遊技終了後の９９回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第６遊技状態指定コマンドである。
【０２４０】
コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態または小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Ａ２ＸＸＨは、大当り遊技状態または小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Ａ３ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態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。

【０２４１】

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通知コマンドと同様のＥＸＴ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ＥＸＴ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ＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果通知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、大当り遊技状態または小当り遊技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ＥＸＴデータが設定される。

【０２４２】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０２４３】

コマンドＣ１ＸＸＨは、第１保留記憶表示エリア２３９ＳＧ００５Ｄなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、第２保留記憶表示エリア２３９ＳＧ００５Ｕなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０２４４】

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。すなわち、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。

【０２４５】

コマンドＣ４ＸＸＨは、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。

【０２４６】

コマンドＤ１００Ｈは、Ｖ入賞したこと、つまり、遊技球が第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂを通過したことで第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂがオンとなったことを通知するＶ入賞通知指定コマンドである。コマンドＤ２ＸＸＨは、時短状態における第２特別図柄の残り時短制御回数を通知する残り第２特図時短回数通知コマンドである。コマンドＤ３ＸＸは、遊技球が入賞口に入賞したことにより発生（付与された）賞球数を通知するための賞球数通知コマンドである。

【０２４７】
図１０－４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１０－４に示すように、本特徴部２３９ＳＧ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の他、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、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５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。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。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。
【０２４８】
図１０－５は、本特徴部２３９ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部２３９ＳＧ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」となる場合、可変表示結果が「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」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチ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」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチ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。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。
【０２４９】
尚、図１０－５（Ａ）及び図１０－５（Ｂ）に示すように、本特徴部２３９ＳＧでは、可変表示を実行する特別図柄に応じて、予め異なる変動パターンが複数設けられている。
【０２５０】
図１０－５（Ａ）に示すように、第１特別図柄の変動パターンとして、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α、スーパーリーチβといった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２３９ＳＧでは、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチαやスーパーリーチβに加えてスーパーリーチγ…といった３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。
【０２５１】
図１０－５（Ａ）に示すように、本特徴部２３９ＳＧにおける第１特別図柄の変動パターンのうち、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であるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本特徴部２３９ＳＧにおけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといった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の特図可変表示時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図可変表示時間が長く設定されている。
【０２５２】

尚、本特徴部２３９ＳＧでは、前述したようにスーパーリーチβ、スーパーリーチα、ノーマル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変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【０２５３】

一方で、図１０－５（Ｂ）に示すように本特徴部２３９ＳＧにおける第２特別図柄の変動パターンとしては、第１特別図柄の変動パターンとは異なる特図可変表示時間を有する非リーチの変動パターン及びリーチ変動パターンが設けられている。

【０２５４】

尚、本特徴部２３９ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

【０２５５】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行し、ＲＡＭ１０２をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、ＣＰＵ１０３は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板１１の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【０２５６】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された、図１０－６などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【０２５７】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、例えば図１０－６（Ａ）に示す表示結果判定テーブル、図１０－６（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図１０－６（Ｃ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）、図１０－６（Ｄ）に示す小当り種別判定テーブルの他、大当り変動パターン判定テーブル（図示略）、小当り変動パターン判定テーブル（図示略）、はずれ変動パターン判定テーブル（図示略）、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【０２５８】

図１０－６（Ａ）は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。表示結果判定テーブルは、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が１（第１）である、つまり、第１特別図柄が可変表示の対象とされている場合と、可変表示特図指定バッファが２（第２）である、つまり、第２特別図柄が可変表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値と、小当りとする判定値が設定されている。

【０２５９】
図１０－６（Ａ）に示すように、可変表示特図指定バッファが第１である場合には、大当りに対応する判定値が設定されているが、小当りに対応する判定値は設定されておらず、よって、第１特別図柄が可変表示の対象とされている場合には、大当りのみが当選可能とされ、小当りの当選は発生しない。
【０２６０】
また、可変表示特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、可変表示特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が可変表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が可変表示の対象とされている場合と同じ確率で大当りが発生するとともに、これら判定値のうちの約１／７小当りに対応する判定値として設定されていることにより、第２特別図柄が可変表示の対象とされている場合には、約１／７の確率（割合）で小当りに当選するようになっている。
【０２６１】
つまり、ＣＰＵ１０３は、ＭＲ１の値が図１０－６（Ａ）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りＡ～大当りＣ）とすることを決定する。また、ＭＲ１が図１０－６（Ａ）に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。尚、図１０－６（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。
【０２６２】
尚、本特徴部２３９ＳＧでは、ＣＰＵ１０３は、図１０－６（Ａ）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、大当りの判定は、可変表示特図指定バッファによらず第１特別図柄の可変表示である場合と第２特別図柄の可変表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、可変表示特図指定バッファが第２である場合のみ別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。
【０２６３】
また、本特徴部２３９ＳＧでは、可変表示特図指定バッファが第１である場合、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当りが当選するようにしてもよい。
【０２６４】
図１０－６（Ｂ）、（Ｃ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図１０－６（Ｂ）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図１０－６（Ｃ）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。
【０２６５】
大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を大当りＡ～大当りＣのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部２３９ＳＧでは、図１０－６（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）には、大当りＡと大当りＢの２種類の大当りが設けられているのに対し、大当り種別判

定テーブル（第２特別図柄用）には、大当りＣの１種類の大当りのみが設けられている。つまり、第１特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りＡと大当りＢの２種類の大当りのうちのいずれかとなる一方、第２特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りＣのみとなる。

【０２６６】

図１０－６（Ｄ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、小当りの種別を小当りＡまたは小当りＢに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部２３９ＳＧでは、小当りＡの小当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂを通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＤの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りＢの小当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂを通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＥの大当り遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当りＤ及び大当りＥは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値ＭＲ２によって決定される大当り種別ではなく、小当りＡと小当りＢのいずれの小当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂを通過したことによって決定される大当り種別である。

【０２６７】

ここで、本特徴部２３９ＳＧにおける大当り種別について、図１０－６（Ｅ）を用いて説明すると、本特徴部２３９ＳＧ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時短制御が実行される大当りＡ～大当りＥが設定されている。

【０２６８】

これら大当りＡ～大当りＥのうち、大当りＡは、第１大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが４回（いわゆる４ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＡの大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として１回の時短制御が実行される。

【０２６９】

大当りＢは、第１大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが４回（いわゆる４ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＢの大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として３回の特図ゲームが実行されるまで、または３回の特図ゲームが実行されるまでに再度大当りが発生するまで時短制御が実行される。

【０２７０】

大当りＣは、第１大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＣの大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として９９回の特図ゲームが実行されるまで、または９９回の特図ゲームが実行されるまでに再度大当りが発生するまで時短制御が実行される。

【０２７１】

大当りＤは、第２大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが９回（いわゆる９ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＤの大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として７回の特図ゲームが実行されるまで、または７回の特図ゲームが実行されるまでに再度大当りが発生するまで時短制御が実行される。

【０２７２】

大当りＥは、第２大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが９回（いわゆる９ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＥの大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として９９回の特図ゲームが実行されるまで、または９９回の特図ゲームが実行されるまでに再度大当りが発生するまで時短制御が実行される。

【０２７３】
尚、時短状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで通常状態よりも小当りが発生しやすくなる。このため、時短状態及び該時短状態が終了した直後の最大４回の第２特別図柄の可変表示では、第２特別図柄の可変表示結果として大当りが発生する場合と、遊技球が小当り遊技中にＶ入賞することにより大当りが発生する場合があるので、大当り遊技状態が連続的に発生し易い所謂連荘状態となる。
【０２７４】
尚、大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態では、時短制御が実行される特図ゲーム数が１回に設定されているため、当該１回の第２特別図柄の可変表示と、当該１回の第２特別図柄の可変表示中に発生する最大で４個の保留記憶にもとづく第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計５回の第２特別図柄の可変表示において大当りが発生する割合と遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合の合計）は約５４％に設定されている。
【０２７５】
また、大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態では、時短制御が実行される特図ゲーム数が３回に設定されているため、当該３回の第２特別図柄の可変表示と、当該３回の第２特別図柄の可変表示中に発生する最大で４個の保留記憶にもとづく第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計７回の第２特別図柄の可変表示において大当りが発生する割合と遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合の合計）は約６６％に設定されている。
【０２７６】
また、大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態では、時短制御が実行される特図ゲーム数が７回に設定されているため、当該７回の第２特別図柄の可変表示と、当該７回の第２特別図柄の可変表示中に発生する最大で４個の保留記憶にもとづく第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計１１回の第２特別図柄の可変表示において大当りが発生する割合と遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合の合計）は約８２％に設定されている。
【０２７７】
そして、大当りＣと大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態では、時短制御が実行される特図ゲーム数が９９回に設定されているため、当該９９回の第２特別図柄の可変表示と、当該９９回の第２特別図柄の可変表示中に発生する最大で４個の保留記憶にもとづく第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計１０３回の第２特別図柄の可変表示において大当りが発生する割合と遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合の合計）はほぼ１００％に設定されている。
【０２７８】
尚、本特徴部２３９ＳＧでは大当り種別として大当りＡ～大当りＥの５種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は６種類以上設けられていても良く、また、４種類以下が設けられていても良い。
【０２７９】
また、ＲＯＭ１０１には、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。
【０２８０】
具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、可変表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。
【０２８１】
特に第１特別図柄の可変表示にもとづく大当り用変動パターン判定テーブルとしては、

遊技状態が通常状態である場合に選択される変動パターン判定テーブルであって、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）、スーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている大当り用変動パターン判定テーブルＡが設けられている。尚、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、これらの判定値が、大当りの種別が「大当りＢ」である場合にはスーパーリーチβが決定され易く、大当りの種別が「大当りＡ」である場合には、スーパーリーチαが決定され易いように割り当てられていることで、スーパーリーチβの変動パターンが実行されたときには、「大当りＢ」となるのではないかという遊技者の期待感を高めることできる。

【０２８２】

更に、第１特別図柄の可変表示にもとづく大当り用変動パターン判定テーブルとしては、遊技状態が時短状態である場合に選択される変動パターン判定テーブルであって、非リーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－４）に対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち全ての乱数値が判定値として割り当てられている大当り用変動パターン判定テーブルＢが設けられている。

【０２８３】

また、第１特別図柄の可変表示にもとづくはずれ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が通常状態であり且つ第１特別図柄の保留記憶数が１個以下である場合に選択されるはずれ用変動パターン判定テーブルＡと、遊技状態が通常状態であり且つ第１特別図柄の保留記憶数が３個以上である場合に選択されるはずれ用変動パターン判定テーブルＢと、遊技状態が時短状態である場合に選択されるはずれ用変動パターン判定テーブルＣとが予め用意されている。

【０２８４】

はずれ用変動パターン判定テーブルＡにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＢにおいては、第１特別図柄の保留記憶数が３個以上であることに対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＣにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち全ての乱数値が判定値として割り当てられている。

【０２８５】

尚、図１０－５（Ａ）に示すように、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）の方が変動時間は短い。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である４に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）が決定されることによって、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。更に、図１０－５（Ａ）に示すように、非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）よりも時短制御中に選択される短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）の方が変動時間は短い。よって、時短制御中に第１特別図柄の可変表示が実行される場合には、時短制御が実行されていない場合（遊技状態が通常状態である場合

）よりも変動時間が短い短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）にて可変表示が実行されるので、時短制御中において第２特別図柄の可変表示が開始されないことによる遊技興趣の低下を防ぐことができるようになっている。

【０２８６】

図１０－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０２８７】

このような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１０－７に示すような遊技制御用データ保持エリア２３９ＳＧ１５０が設けられている。図１０－７に示す遊技制御用データ保持エリア２３９ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部２３９ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部２３９ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部２３９ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部２３９ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部２３９ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部２３９ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部２３９ＳＧ１５５とを備えている。

【０２８８】

第１特図保留記憶部２３９ＳＧ１５１Ａ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２３９ＳＧ１５１Ａ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等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データ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２３９ＳＧ１５１Ａ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）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０２８９】

第２特図保留記憶部２３９ＳＧ１５１Ｂ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２３９ＳＧ１５１Ｂ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等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データ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２３９ＳＧ１５１Ｂ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）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０２９０】
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。
【０２９１】
普図保留記憶部２３９ＳＧ１５１Ｃ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２３９ＳＧ１５１Ｃ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。
【０２９２】
遊技制御フラグ設定部２３９ＳＧ１５２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２３９ＳＧ１５２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。
【０２９３】
遊技制御タイマ設定部２３９ＳＧ１５３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２３９ＳＧ１５３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。
【０２９４】
遊技制御カウンタ設定部２３９ＳＧ１５４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２３９ＳＧ１５４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２３９ＳＧ１５４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。
【０２９５】
遊技制御カウンタ設定部２３９ＳＧ１５４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ＭＲ１～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又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。
【０２９６】
遊技制御バッファ設定部２３９ＳＧ１５５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２３９ＳＧ１５５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。
【０２９７】
図１０－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、

設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【０２９８】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【０２９９】

特図可変表示時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

【０３００】

特図可変表示時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

【０３０１】

図１０－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１０－８（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア２３９ＳＧ１９０が設けられている。図１０－８（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア２３９ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部２３９ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部２３９ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部２３９ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部２３９ＳＧ１９４とを備えている。

【０３０２】

演出制御フラグ設定部２３９ＳＧ１９１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２３９ＳＧ１９１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。

【０３０３】

演出制御タイマ設定部２３９ＳＧ１９２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２３９ＳＧ１９２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。

【０３０４】

演出制御カウンタ設定部２３９ＳＧ１９３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２３９ＳＧ１９３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。

【０３０５】

演出制御バッファ設定部２３９ＳＧ１９４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２３９ＳＧ１９４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。

【０３０６】

本特徴部２３９ＳＧでは、図１０－８（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部２３９ＳＧ１９４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２３９ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド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３つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０３０７】

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

【０３０８】

更に、本特徴部２３９ＳＧの始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａには、後述する第２特図可変表示対応パネル表示演出処理（図１０－２５）において画像表示装置５に表示する可変表示中対応パネルや第２特図保留記憶対応パネルのパターン（パネルパターン）を既に決定していることを示すパネルパターン決定済フラグをセットするための記憶領域が、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」毎に確保されている。

【０３０９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「１」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【０３１０】

図１０－８（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の

保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１０－８（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「１」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「１」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【０３１１】

尚、本特徴部２３９ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０がコマンド解析処理（Ｓ７５）を実行する際に始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを受信しているか否かを判定し、これらコマンドを受信している場合には、これらコマンドを各特図の保留記憶として始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａの空き領域の先頭に格納すればよい。

【０３１２】

次に、本特徴部２３９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。図１０－９は、図６に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、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がオンであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（２３９ＳＧＳ１０１；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（２３９ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部２３９ＳＧ１５４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。２３９ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（２３９ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部２３９ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（２３９ＳＧＳ１０３）。

【０３１３】

２３９ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（２３９ＳＧＳ１０１；Ｎ）、２３９ＳＧＳ１０２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（２３９ＳＧＳ１０２；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がオンであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（２３９ＳＧＳ１０４；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（２３９ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部２３９ＳＧ１５４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。２３９ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（２３９ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部２３９ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（Ｓ１０６）。

【０３１４】

２３９ＳＧＳ１０３，２３９ＳＧＳ１０６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（２３９ＳＧＳ１０７）。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（２３９ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部２３９ＳＧ１５４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。

【０３１５】

２３９ＳＧＳ１０８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２３９ＳＧ１５４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や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（２３９ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（２３９ＳＧＳ１１０）。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２３９ＳＧ１５１Ａ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２３９ＳＧ１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【０３１６】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、２３９ＳＧＳ１０９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。

【０３１７】

２３９ＳＧＳ１１０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（２３９ＳＧＳ１１１）。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。

【０３１８】

ＣＰＵ１０３は、２３９ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（２３９ＳＧＳ１１２）。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（２３９ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示す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。

【０３１９】

２３９ＳＧＳ１１３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（２３９ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（２３９ＳＧＳ１１４で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（２３９ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４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（２３９ＳＧＳ１１４で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（２３９ＳＧＳ１１６）、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。

【０３２０】

図１０－１０（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１０－９の２３９ＳＧＳ１１２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２３９ＳＧ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（図６の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や「小当り」として小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Ｓ１１１、図１０－１１及び図１０－１２）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がＳ１１２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や小当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。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判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることを判定し、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、パネル表示演出が実行されるようになる。

【０３２１】

図１０－１０に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず図１０－６（Ａ）に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（２３９ＳＧＳ１２２）。その後、図１０－９の２３９ＳＧＳ１０９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（２３９ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、２３９ＳＧＳ１２２の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「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。

【０３２２】

２３９ＳＧＳ１２３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、可変表示時に大当りとならないと判定された場合には（２３９ＳＧＳ１２３；Ｎ）、始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１２４）。始動口バッファ値が２である場合（２３９ＳＧＳ１２４；Ｎ）は、更に、図１０－９の２３９ＳＧＳ１０９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（２３９ＳＧＳ１２５）。

【０３２３】

２３９ＳＧＳ１２４において始動口バッファ値が１である場合（２３９ＳＧＳ１２４；Ｙ）や、１２３９ＳＧＳ１２５において乱数値ＭＲ１が小当り判定範囲内でない場合（２３９ＳＧＳ１２５；Ｎ）は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行って入賞時

乱数値判定処理を終了する（２３９ＳＧＳ１２６）。
【０３２４】
また、２３９ＳＧＳ１２５において乱数値ＭＲ１が小当り判定範囲内である場合（２３９ＳＧＳ１２５；Ｙ）は、小当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行って入賞時乱数値判定処理を終了する（２３９ＳＧＳ１２７）。
【０３２５】
そして、２３９ＳＧＳ１２３において乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲内である場合（２３９ＳＧＳ１２３；Ｙ）は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行って入賞時乱数値判定処理を終了する（２３９ＳＧＳ１２８）。こうして設定された図柄指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図５に示す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。
【０３２６】
図１０－１１は、変動パターン設定処理として、図６のステップＳ１１１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１０－１１に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、変動パターンを設定する対象が第１特図であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１３１）。変動パターンを設定する対象が第１特図であるか否かは、例えば、変動特図指定バッファ値が「１」であるか否かによって判定すればよい。
【０３２７】
そして、変動パターンを設定する対象が第１特図である場合には（２３９ＳＧＳ１３１；Ｙ）、可変表示結果（大当りフラグや小当りフラグのセットの有無）、遊技状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（２３９ＳＧＳ１３２）。
【０３２８】
具体的には、選択可能な変動パターン判定テーブルとしては、前述したように、遊技状態が通常状態であり可変表示結果が大当りとなる場合（時短フラグがセットされておらず且つ大当りフラグがセットされている場合）に選択される大当り用変動パターン判定テーブルＡ、遊技状態が時短状態であり可変表示結果が大当りとなる場合（時短フラグと大当りフラグとがセットされている場合）に選択される大当り用変動パターン判定テーブルＢ、遊技状態が通常状態であり可変表示結果がはずれであり（時短フラグと大当りフラグがセットされておらず）且つ第１特別図柄の保留記憶数が１個以下である場合に選択されるはずれ用変動パターン判定テーブルＡ、遊技状態が通常状態であり可変表示結果がはずれであり（時短フラグと大当りフラグがセットされておらず）且つ第１特別図柄の保留記憶数が３個以上である場合に選択されるはずれ用変動パターン判定テーブルＢ、遊技状態が時短状態である場合（時短フラグがセットされているが大当りフラグがセットされていない場合）に選択される外れ用変動パターン判定テーブルＣが用意されている。尚、これらの変動パターン判定テーブルは、乱数値ＭＲ３の全ての値が１の変動パターンに割り当てられていることで、１の変動パターンのみが一義的に決定されるものであってもよいし、乱数値ＭＲ３の範囲値が、複数の変動パターンに重複することなく割り当てられていることで、複数の変動パターンのうちのいずれかが決定されるものであってもよい。
【０３２９】
そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶部２３９ＳＧ１５１Ａの保留番号「１」に対応付けて記憶されているＭＲ３の乱数値を読み出し、２３９ＳＧＳ１３２にて選択した変動パターン判定テーブルにおいて該読み出した乱数値に対応付けられている変動パターンを、設定する変動パターンとして決定した後（２３９ＳＧＳ１３３）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。つまり、２３９ＳＧＳ１３３においては、保留記憶から読み出した乱数値ＭＲ３と選択した変動パターン判定テーブルとにもとづいて変動パターンを決定する。
【０３３０】
一方、変動パターンを設定する対象が第１特図でない場合、つまり、第２特図である場合には（２３９ＳＧＳ１３１；Ｎ）、遊技制御フラグ設定部２３９ＳＧ１５２に設けられた時短フラグがオンであるか否か（セットされているか）を判定することにより、遊技状態が、時短制御が行われる時短状態であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１３５）。そ

して、時短フラグがセットされていなければ（２３９ＳＧＳ１３５；Ｎ）、図１０－１２に示す２３９ＳＧＳ１６１に進み、時短フラグがセットされていれば（２３９ＳＧＳ１３５；Ｙ）、時短状態可変表示回数カウンタに１を加算更新した後（２３９ＳＧＳ１３６）、第２遊技状態フラグまたは第３遊技状態フラグがセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１３７）。

【０３３１】

尚、遊技状態フラグ（第１遊技状態フラグ～第６遊技状態フラグ）は、後述する大当り終了処理においてＣＰＵ１０３が演出制御基板１２に対して送信設定を行う各遊技状態指定コマンドに対応してセットするフラグである。本特徴部２３９ＳＧでは、第１遊技状態フラグとは、大当り終了処理においてＣＰＵ１０３が演出制御基板に対して第１遊技状態指定コマンドの送信設定を行なったことを示すフラグであり、第２遊技状態フラグとは、大当り終了処理においてＣＰＵ１０３が演出制御基板に対して第２遊技状態指定コマンドの送信設定を行なったことを示すフラグであり、第３遊技状態フラグとは、大当り終了処理においてＣＰＵ１０３が演出制御基板に対して第３遊技状態指定コマンドの送信設定を行なったことを示すフラグであり、第４遊技状態フラグとは、大当り終了処理においてＣＰＵ１０３が演出制御基板に対して第４遊技状態指定コマンドの送信設定を行なったことを示すフラグであり、第５遊技状態フラグとは、大当り終了処理においてＣＰＵ１０３が演出制御基板に対して第５遊技状態指定コマンドの送信設定を行なったことを示すフラグであり、第６遊技状態フラグとは、大当り終了処理においてＣＰＵ１０３が演出制御基板に対して第６遊技状態指定コマンドの送信設定を行なったことを示すフラグである。

【０３３２】

つまり、２３９ＳＧＳ１３７の処理は、直前の大当り遊技終了時にＣＰＵ１０３が演出制御基板１２に対して第２遊技状態指定コマンドまたは第３遊技状態指定コマンドの送信設定を行ったか否か（更には、直前の大当り遊技終了後に制御された時短状態が大当りＡの大当り遊技終了後の１回の時短制御を行う時短状態、または、尾当りＢの大当り遊技終了後の３回の時短制御を行う時短状態であるか否か）を判定する処理である。

【０３３３】

第２遊技状態フラグまたは第３遊技状態フラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１３７；Ｎ）、図１０－１２に示す２３９ＳＧＳ１７２に進み、第２遊技状態フラグまたは第３遊技状態フラグがセットされていれば（２３９ＳＧＳ１３７；Ｙ）、時短状態に制御されてからの可変表示回数を示す時短状態可変表示回数カウンタが１であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１３８）。

【０３３４】

時短状態可変表示回数カウンタが１である場合、つまり、時短状態に制御されてから１回目の可変表示では（２３９ＳＧＳ１３８；Ｙ）、大当りフラグがセットされているか否かを判定し（２３９ＳＧＳ１３９）、大当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１３９；Ｙ）には変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が５０秒であるリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ３－３）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１４０）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、大当りフラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１３９；Ｎ）には、小当りフラグがセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１４１）。そして、小当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１４１；Ｙ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が５０秒であるリーチ小当りの変動パターン（ＰＣ３－３）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１４２）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、小当りフラグもセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１４１；Ｎ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が５０秒であるリーチはずれの変動パターン（ＰＡ３－５）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１４３）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。

【０３３５】

一方、時短状態可変表示回数カウンタが１でない場合には（２３９ＳＧＳ１３８；Ｎ）、大当りフラグがセットされているか否かを判定し（２３９ＳＧＳ１４４）、大当りフラ

グがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１４４；Ｙ）には変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２秒である非リーチ大当りの変動パターン（ＰＢ３－１）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１４５）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、大当りフラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１４４；Ｎ）には、小当りフラグがセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１４６）。そして、小当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１４６；Ｙ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２秒である非リーチ小当りの変動パターン（ＰＣ３－１）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１４７）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、小当りフラグもセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１４６；Ｎ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２秒である非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ３－１）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１４８）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。

【０３３６】

また、時短フラグがセットされていないことよって２３９ＳＧＳ１３５において「Ｎ」と判定された場合に移行する２３９ＳＧＳ１６１においては、大当り遊技終了時に第２遊技状態フラグまたは第３遊技状態フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。

【０３３７】

そして、第２遊技状態フラグまたは第３遊技状態フラグのいずれかがセットされている場合、つまり、大当りＡや大当りＢの大当り遊技の終了後に遊技状態が時短状態に制御されてから、遊技状態が更に時短状態から通常状態に制御された場合には（２３９ＳＧＳ１６１；Ｙ）、大当りフラグがセットされているか否かを判定し（２３９ＳＧＳ１６２）、大当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１６２；Ｙ）には変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２０秒であるリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ３－２）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１６３）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、大当りフラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１６２；Ｎ）には、小当りフラグがセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１６４）。そして、小当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１６４；Ｙ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２０秒であるリーチ小当りの変動パターン（ＰＣ３－２）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１６５）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、小当りフラグもセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１６４；Ｎ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２０秒であるリーチはずれの変動パターン（ＰＡ３－４）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１６６）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。

【０３３８】

一方、第２遊技状態フラグまたは第３遊技状態フラグのいずれもがセットされていない場合、つまり、大当りＣ～大当りＥのいずれかの大当り遊技の終了後に遊技状態が時短状態に制御されてから、遊技状態が更に時短状態から通常状態に制御された場合（２３９ＳＧＳ１６１；Ｎ）には、大当りフラグがセットされているか否かを判定し（２３９ＳＧＳ１６７）、大当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１６７；Ｙ）には変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２秒である非リーチ大当りの変動パターン（ＰＢ３－１）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１６８）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、大当りフラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１６７；Ｎ）には、小当りフラグがセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１６９）。そして、小当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１６９；Ｙ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２秒である非リーチ小当りの変動パターン（ＰＣ３－１）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１７０）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、小当りフラグもセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１６９；Ｎ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２秒である非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ３－１）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１７１）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。

【０３３９】

また、時短フラグがセットされているが（２３９ＳＧＳ１３５；Ｙ）、第２遊技状態フ

ラグまたは第３遊技状態フラグのいずれもがセットされていないことによって２３９ＳＧＳ１３７において「Ｎ」と判定された場合（つまり、大当りＣ～大当りＥのいずれかの大当り遊技終了後の時短状態に制御されている場合）に移行する２３９ＳＧＳ１７２においては、時短状態可変表示回数カウンタの値が１～６のいずれかであるか否か、つまり、時短状態に制御されてから６回以内の第２特別図柄の可変表示であるか否かを判定する。時短状態可変表示回数カウンタの値が１～６のいずれかである場合には２３９ＳＧＳ１７２；Ｙ）、大当りフラグがセットされているか否かを判定し（２３９ＳＧＳ１７３）、大当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１７３；Ｙ）には変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２０秒であるリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ３－２）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１７４）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、大当りフラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１７３；Ｎ）には、小当りフラグがセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１７５）。そして、小当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１７５；Ｙ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２０秒であるリーチ小当りの変動パターン（ＰＣ３－２）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１７６）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、小当りフラグもセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１７５；Ｎ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が７秒である非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ３－２）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１７７）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。

【０３４０】

一方、時短状態可変表示回数カウンタの値が１～６のいずれかではない場合には２３９ＳＧＳ１７２；Ｎ）、さらに、時短状態可変表示回数カウンタが７であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１７８）。時短状態可変表示回数カウンタが７である場合には（２３９ＳＧＳ１７８；Ｙ）、第４遊技状態フラグがセットされているか否か、すなわち、当該時短状態が大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１７９）。

【０３４１】

第４遊技状態フラグがセットされていない場合には（２３９ＳＧＳ１７９；Ｙ）、大当りフラグがセットされているか否かを判定し（２３９ＳＧＳ１８０）、大当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１８０；Ｙ）には変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２０秒であるリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ３－２）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１８１）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、大当りフラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１８０；Ｎ）には、小当りフラグがセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１８２）。そして、小当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１８２；Ｙ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２０秒であるリーチ小当りの変動パターン（ＰＣ３－２）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１８３）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、小当りフラグもセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１８２；Ｎ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２秒０であるリーはずれの変動パターン（ＰＡ３－４）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１８４）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。

【０３４２】

一方、時短状態可変表示回数カウンタが７でない場合には（２３９ＳＧＳ１７８；Ｎ）や、第４遊技状態フラグがセットされている場合には（２３９ＳＧＳ１７９；Ｎ）、第６遊技状態フラグがセットされているか否か、つまり、当該時短状態が大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１８５）。

【０３４３】

第６遊技状態フラグがセットされていない場合には（２３９ＳＧＳ１８５；Ｎ）、前述した２３９ＳＧＳ１７３～２３９ＳＧＳ１７７の処理を実行して変動パターンをＰＢ３－２、ＰＣ３－２、ＰＡ３－２のいずれかに決定して２３９ＳＧＳ１４９に進み、第６遊技状態フラグがセットされている場合には（２３９ＳＧＳ１８５；Ｙ）、さらに、時短状態可変表示回数カウンタの値が８～１０のいずれかの値であるか否か、つまり、大当りＥの

大当り遊技終了後の時短状態に制御されてから８～１０回目の第２特図の可変表示であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１８６）。時短状態可変表示回数カウンタの値が８～１０のいずれかの値である場合には、大当りフラグがセットされているか否かを判定し（２３９ＳＧＳ１８７）、大当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１８７；Ｙ）には変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２秒である非リーチ大当りの変動パターン（ＰＢ３－１）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１８８）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、大当りフラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１８７；Ｎ）には、小当りフラグがセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１８９）。そして、小当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１８９；Ｙ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２秒である非リーチ小当りの変動パターン（ＰＣ３－１）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１９０）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、小当りフラグもセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１８９；Ｎ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２秒である非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ３－１）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１９１）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。

【０３４４】

また、時短状態可変表示回数カウンタの値が８～１０のいずれかの値でない場合には（２３９ＳＧＳ１８６；Ｎ）、さらに、時短状態可変表示回数カウンタの値が１１であるか否かを判定し（２３９ＳＧＳ１９２）、時短状態可変表示回数カウンタの値が１１でない場合、すなわち、大当りＥの大当り遊技終了後の１１回目の第２特別図柄の可変表示である場合（２３９ＳＧＳ１９２；Ｎ）には、前述した２３９ＳＧＳ１７３～２３９ＳＧＳ１７７の処理を実行して変動パターンをＰＢ３－２、ＰＣ３－２、ＰＡ３－２のいずれかに決定して２３９ＳＧＳ１４９に進み、時短状態可変表示回数カウンタの値が１１である場合には２３９ＳＧＳ１９２；Ｙ）、大当りフラグがセットされているか否かを判定し（２３９ＳＧＳ１９３）、大当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１９３；Ｙ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２０秒であるリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ３－２）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１９４）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、大当りフラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１９３；Ｎ）には、小当りフラグがセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ１９５）。そして、小当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ１９５；Ｙ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が２０秒であるリーチ小当りの変動パターン（ＰＣ３－２）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１９６）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。また、小当りフラグもセットされていない場合（２３９ＳＧＳ１９５；Ｎ）には、変動パターンを図１０－５（Ｂ）に示す特図変動時間が１５秒である非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ３－３）に一義的に決定して（２３９ＳＧＳ１９７）、２３９ＳＧＳ１４９に進む。

【０３４５】

２３９ＳＧＳ１４９においては、変動特図指定バッファ値に応じて、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と、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いずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【０３４６】

２３９ＳＧＳ１４９の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（２３９ＳＧＳ１５０）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１

変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部２３９ＳＧ１５５に設けられた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。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部２３９ＳＧ１５５に設けられた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。尚、送信設定が行われた各種コマンドは、ＣＰＵ１０３が図４に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に送信される。

【０３４７】

２３９ＳＧＳ１５０の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（２３９ＳＧＳ１５１）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“２”に更新してから（２３９ＳＧＳ１５２）、変動パターン設定処理を終了する。

【０３４８】

図１０－１３は、特別図柄停止処理として、図５のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図柄確定期間タイマが動作中（タイマカウント中）であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ２０１）。

【０３４９】

図柄確定期間タイマが動作中である場合（２３９ＳＧＳ２０１；Ｙ）には、後述する図柄確定期間タイマを－１した後（２３９ＳＧＳ２１３）、図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（２３９ＳＧＳ２１４）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合（２３９ＳＧＳ２１４；Ｎ）には、特別図柄停止処理を終了する一方、図柄確定期間タイマがタイマアウトした場合（２３９ＳＧＳ２１４；Ｙ）には、停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定し（２３９ＳＧＳ２１５）、はずれ図柄である場合（２３９ＳＧＳ２１５；Ｙ）には、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新してから（２３９ＳＧＳ２１６）、当該特別図柄停止処理を終了する。

【０３５０】

また、停止図柄がはずれ図柄ではない場合（２３９ＳＧＳ２１５；Ｎ）には、停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定し（２３９ＳＧＳ２１７）、大当り図柄である場合（２３９ＳＧＳ２１７；Ｙ）には、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“４”に更新してから（２３９ＳＧＳ２１８）、当該特別図柄停止処理を終了する。尚、２３９ＳＧＳ２１８の処理とともに、大当り表示時間タイマの設定や、大当りの開放回数を開放回数カウンタにセットする処理を実行するようにしてもよい。

【０３５１】

また、停止図柄が大当り図柄ではない場合（２３９ＳＧＳ２１７；Ｎ）には、停止図柄が小当りの図柄であるので、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“８”に更新してから（２３９ＳＧＳ２１９）、当該特別図柄停止処理を終了する。尚、２３９ＳＧＳ２１９の処理とともに、小当り表示時間タイマの設定や、小当りの開放回数を開放回数カウンタにセットする処理を実行するようにしてもよい。

【０３５２】

一方、図柄確定期間タイマが動作中でない場合（２３９ＳＧＳ２０１；Ｎ）には、特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示（導出表示ともいう）する制御を行う（２３９ＳＧＳ２０２）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａで

の第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、停止図柄は、当該可変表示の開始時において決定されている。

【０３５３】

また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（２３９ＳＧＳ２０３）。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定し（２３９ＳＧＳ２０４）、大当りフラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ２０４；Ｎ）には、更に、小当りフラグがセットされているか否かを判定し（２３９ＳＧＳ２３１）、小当りフラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ２３１；Ｎ）には、更に、時短フラグがセットされているか否かを判定し（２３９ＳＧＳ２４６）、時短フラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ２４６；Ｎ）には、図柄確定期間タイマに第２期間（０．５秒）に応じた値をセットした後（２３９ＳＧＳ２５７）、時短フラグがセットされていないことに対応する通常状態を指定する遊技状態指定コマンド及び残り第２特図時短回数通知コマンドを送信するための設定を行い（２３９ＳＧＳ２５８）、特別図柄停止処理を終了する。

【０３５４】

一方、大当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ２０４；Ｙ）においてＣＰＵ１０３は、時短フラグがセットされていれば、時短フラグとセットされていれば遊技状態フラグ（第１遊技状態フラグ～第６遊技状態フラグ）をクリアし（２３９ＳＧＳ２０５）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（大当りＣ）を送信するための設定を行う（２３９ＳＧＳ２０７）。

【０３５５】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（２３９ＳＧＳ２０８）。そして、図柄確定期間タイマに第２期間（０．５秒）に応じた値をセットして（２３９ＳＧＳ２０９）、特別図柄停止処理を終了する。

【０３５６】

一方、小当りフラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ２３１；Ｙ）には、演出制御基板１２に、小当りに対応する当り開始４指定コマンド（小当りＡ）または当り開始５指定コマンド（小当りＢ）を送信するための設定を行う（２３９ＳＧＳ２３２）。そして、時短フラグがセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ２３３）。

【０３５７】

時短フラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ２３３；Ｎ）には、図柄確定期間タイマに第２期間（０．５秒）に応じた値をセットした後（２３９ＳＧＳ２４０）、時短フラグがセットされていないことに対応する通常状態を指定する遊技状態指定コマンド及び残り第２特図時短回数通知コマンドを送信するための設定を行い（２３９ＳＧＳ２４１）、特別図柄停止処理を終了する。

【０３５８】

また、時短フラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ２３３；Ｙ）には、合計時短回数カウンタを－１した後（２３９ＳＧＳ２３４）、変動特図指定バッファが、第１特図を示す「１」であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ２３５）。そして、変動特図指定バッファが「１」ではない場合（２３９ＳＧＳ２３５；Ｎ）、つまり、停止表示の対象が第２特図である場合には、第２特図時短回数カウンタを－１して（２３９ＳＧＳ２３６）、２３９ＳＧＳ２３７に進み、変動特図指定バッファが「１」である場合（２３９ＳＧＳ２３５；Ｙ）、つまり、停止表示の対象が第１特図である場合には、２３９ＳＧＳ２３６を実行することなく２３９ＳＧＳ２３７に進む。

【０３５９】

２３９ＳＧＳ２３７においては、合計時短回数カウンタまたは第２特図時短回数カウンタの値が０となっているか否かを判定する。そして、合計時短回数カウンタまたは第２特図時短回数カウンタの値が０となっていない場合（２３９ＳＧＳ２３７；Ｎ）には、図柄

確定期間タイマに第２期間（０．５秒）に応じた値をセットした後（２３９ＳＧＳ２４０）、時短フラグがセットされていることに対応する時短状態を指定する遊技状態指定コマンド及び残り第２特図時短回数通知コマンドを送信するための設定を行い（２３９ＳＧＳ２４１）、特別図柄停止処理を終了する。

【０３６０】

合計時短回数カウンタまたは第２特図時短回数カウンタの値が０となっている場合（２３９ＳＧＳ２３７；Ｙ）には、時短フラグをクリアするとともに（２３９ＳＧＳ２３８）、合計時短回数カウンタ及び第２特図時短回数カウンタの値をクリアした後（２３９ＳＧＳ２３９）、図柄確定期間タイマに第２期間（０．５秒）に応じた値をセットし（２３９ＳＧＳ２４０）、時短フラグがクリアによってセットされていないことに対応する通常状態を指定する遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行い（２３９ＳＧＳ２４１）、特別図柄停止処理を終了する。尚、時短フラグがクリアされた場合の２３９ＳＧＳ２４１の処理では、時短フラグがセットされていないので、第２特図時短回数通知コマンドの送信するための設定は実行しなくてよい。

【０３６１】

一方、大当りフラグも小当りフラグもセットされておらず、時短フラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ２４６；Ｙ）、つまり、時短状態ではずれの図柄が停止表示された場合には、合計時短回数カウンタを－１した後（２３９ＳＧＳ２４９）、変動特図指定バッファが、第１特図を示す「１」であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ２４８）。そして、変動特図指定バッファが「１」ではない場合（２３９ＳＧＳ２４８；Ｎ）、つまり、停止表示の対象が第２特図である場合には、第２特図時短回数カウンタを－１して（２３９ＳＧＳ２４９）、２３９ＳＧＳ２５０に進み、変動特図指定バッファが「１」である場合（２３９ＳＧＳ２４８；Ｙ）、つまり、停止表示の対象が第１特図である場合には、２３９ＳＧＳ２４９を実行することなく２３９ＳＧＳ２５０に進む。

【０３６２】

２３９ＳＧＳ２５０においては、合計時短回数カウンタまたは第２特図時短回数カウンタの値が０となっているか否かを判定する。そして、合計時短回数カウンタまたは第２特図時短回数カウンタの値が０となっている場合（２３９ＳＧＳ２５０；Ｙ）には、時短フラグをクリアするとともに（２３９ＳＧＳ２５１）、合計時短回数カウンタ及び第２特図時短回数カウンタの値をクリアした後（２３９ＳＧＳ２５２）、図柄確定期間タイマに第１期間（１０秒）に応じた値をセットし（２３９ＳＧＳ２５３）、時短フラグがクリアによってセットされていないことに対応する通常状態を指定する遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行い（２３９ＳＧＳ２５８）、特別図柄停止処理を終了する。尚、時短フラグがクリアされた場合の２３９ＳＧＳ２５８の処理では、時短フラグがセットされていないので、第２特図時短回数通知コマンドの送信するための設定は実行しなくてよい。

【０３６３】

また、合計時短回数カウンタまたは第２特図時短回数カウンタの値が０となっていない場合（２３９ＳＧＳ２５０；Ｎ）には、時短状態可変表示回数カウンタの値が７であるか否かをさらに判定する（２３９ＳＧＳ２５４）。時短状態可変表示回数カウンタの値が７でない場合（２３９ＳＧＳ２５４；Ｎ）には、図柄確定期間タイマに第２期間（０．５秒）に応じた値をセットした後（２３９ＳＧＳ２５７）、時短フラグがセットされていることに対応する時短状態を指定する遊技状態指定コマンド及び残り第２特図時短回数通知コマンドを送信するための設定を行い（２３９ＳＧＳ２５８）、特別図柄停止処理を終了する一方、時短状態可変表示回数カウンタの値が７である場合（２３９ＳＧＳ２５４；Ｙ）には、直前の大当り遊技の種別は大当りＥであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ２５５）。尚、直前の大当り遊技の種別は大当りＥであるか否かは、時短状態に制御される際に主基板１１から大６遊技状態指定コマンドを受信したか否かによって判定すればよい。

【０３６４】

直前の大当り遊技の種別は大当りＥである場合（２３９ＳＧＳ２５５；Ｙ）には、図柄

確定期間タイマに第１期間（１０秒）に応じた値をセットした後、時短フラグがセットされていることに対応する時短状態を指定する遊技状態指定コマンド及び残り第２特図時短回数通知コマンドを送信するための設定を行い（２３９ＳＧＳ２５８）、特別図柄停止処理を終了する。一方、直前の大当り遊技の種別は大当りＥでない場合（２３９ＳＧＳ２５５；Ｎ）には、図柄確定期間タイマに第２期間（０．５秒）に応じた値をセットした後、時短フラグがセットされていることに対応する時短状態を指定する遊技状態指定コマンド及び残り第２特図時短回数通知コマンドを送信するための設定を行い（２３９ＳＧＳ２５８）、特別図柄停止処理を終了する。

【０３６５】

このように、本特徴部２３９ＳＧでは、大当り遊技終了後は、第２特図時短回数カウンタにセットされた回数の第２特別図柄の可変表示が実行されるか、合計時短回数カウンタにセットされた回数の第１特別図柄及び第２特別図柄の可変表示が実行されるまで時短状態が継続するように設定されている。このため、例えば、第２特図保留記憶が存在しない状態で時短状態に制御された場合において、第２特別図柄の可変表示よりも先に第１特別図柄の可変表示が実行されることにより可変表示結果が小当りとなる機会を遊技者が逃してしまうことによる興趣の低下を防ぐことが可能となっている。

【０３６６】

また、従来のパチンコ遊技機では、時短状態の最後の可変表示が終了する場合は、該可変表示の図柄確定期間が終了するタイミングで時短フラグがクリアされるが、本特徴部２３９ＳＧのパチンコ遊技機１では、時短状態の最後の可変表示が終了する場合は、該可変表示が終了するタイミングで時短フラグがクリアされるようになっている（図１０－２３）。

【０３６７】

図１０－１４は、小当り開放前処理として、図５の１１８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。小当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず小当り表示時間タイマを－１し（２３９ＳＧＳ２６１）、該小当り表示時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（２３９ＳＧＳ２６２）。小当り表示時間タイマがタイマアウトしていない場合は（２３９ＳＧＳ２６２；Ｎ）、小当り開放前処理を終了する一方、小当り表示時間タイマがタイマアウトした場合は（２３９ＳＧＳ２６２；Ｙ）、第２大入賞口を開放状態とするための開放時間タイマに予め定められている期間（例えば、１秒）に応じた値をセットする（２３９ＳＧＳ２６３）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放中処理（Ｓ１１９）に対応した値である“９”に更新し（２３９ＳＧＳ２６４）、当該小当り開放前処理を終了する。

【０３６８】

図１０－１５は、小当り開放中処理として、図６のＳ１１９にて実行される処理の一例を示すフローチャートである、小当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず開放時間タイマの値を－１する（２３９ＳＧＳ２７１）。そして、ＣＰＵ１０３は、開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（２３９ＳＧＳ２７２）。

【０３６９】

開放時間タイマがタイマアウトした場合は（２３９ＳＧＳ２７２；Ｙ）、２３９ＳＧＳ２８５に移行し、開放時間タイマがタイマアウトしていない場合は（２３９ＳＧＳ２７２；Ｎ）、第２大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ２７３）。第２大入賞口の開放タイミングである場合は、ＣＰＵ１０３は第２大入賞口扉２３９ＳＧ７１１用のソレノイド２３９ＳＧ０８３を駆動させることで第２大入賞口を開放状態に制御する（２３９ＳＧＳ２７４）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行い（２３９ＳＧＳ２７５）、２３９ＳＧＳ２７６に移行する。尚、２３９ＳＧＳ２７５において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板１２に送信される。第２大入賞口の開放タイミングでない場合は（２３９ＳＧＳ２７３；Ｎ）、２３９ＳＧＳ２７４及び２３９ＳＧＳ２７５を経由せずに２３９ＳＧＳ２７６に移行する。

【０３７０】
２３９ＳＧＳ２７６において、ＣＰＵ１０３は、第２大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ２７６）。第２大入賞口の閉鎖タイミングである場合は（２３９ＳＧＳ２７６；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は第２大入賞口扉２３９ＳＧ７１１用のソレノイド２３９ＳＧ０８３を駆動させることで第２大入賞口を閉鎖状態に制御する（２３９ＳＧＳ２７７）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行い（２３９ＳＧＳ２７８）、２３９ＳＧＳ２７９に移行する。尚、２３９ＳＧＳ２７８において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板１２に送信される。第２大入賞口の閉鎖タイミングでない場合は（２３９ＳＧＳ２７６；Ｎ）、２３９ＳＧＳ２７７及び２３９ＳＧＳ２７８を経由せずに２３９ＳＧＳ２７９に移行する。

【０３７１】
２３９ＳＧＳ２７９において、ＣＰＵ１０３は、第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂがオンとなったか否かを判定する（２３９ＳＧＳ２７９）。第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂがオンとなっていない場合は（２３９ＳＧＳ２７９；Ｎ）、小当り開放中処理を終了し、第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂがオンとなっている場合は（２３９ＳＧＳ２７９；Ｙ）、既に第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂがオンとなったこと、すなわち遊技球が第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂを通過したことを示すＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ２８０）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合は（２３９ＳＧＳ２８０；Ｙ）、小当り開放中処理を終了し、Ｖ入賞フラグがセットされていない場合は（２３９ＳＧＳ２８０；Ｎ）、Ｖ入賞フラグをセットする（２３９ＳＧＳ２８１）。

【０３７２】
そして、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対するＶ入賞通知コマンドの送信設定を行う（２３９ＳＧＳ２８２）。尚、Ｖ入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理（Ｓ２７）において演出制御基板１２に送信される。また、ＣＰＵ１０３は、第２大入賞口が開放状態であれば、第２大入賞口扉２３９ＳＧ７１１用のソレノイド２３９ＳＧ０８３を駆動させることで第２大入賞口を閉鎖状態に制御し（２３９ＳＧＳ２８３）、開放時間タイマをクリアする（２３９ＳＧＳ２８４）。

【０３７３】
そして、２３９ＳＧＳ２８５において、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理（Ｓ１２０）に対応した値である“１０”に更新し（２３９ＳＧＳ２８５）、当該小当り開放中処理を終了する。

【０３７４】
図１０－１６は、小当り終了処理として、図６のＳ１２０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、小当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３０１）。小当り終了表示タイマが動作中でない場合は（２３９ＳＧＳ３０１；Ｎ）、小当りフラグをクリアし（２３９ＳＧＳ３０２）、演出制御基板１２に対して小当りに応じた当り終了指定コマンドの送信設定を行う（２３９ＳＧＳ３０３）。尚、当り終了指定コマンドは、前述したコマンド制御処理（Ｓ１７）において演出制御基板１２に送信される。そして、小当り終了表示タイマに小当り終了表示時間に応じた値をセットし（２３９ＳＧＳ３０４）、小当り終了処理を終了する。

【０３７５】
一方、小当り終了表示タイマが動作中である場合は（２３９ＳＧＳ３０１；Ｙ）、小当り終了表示タイマの値を－１する（２３９ＳＧＳ３０５）。そして、小当り終了表示時間が経過したか否か、つまり、小当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３０６）。小当り終了表示時間が経過していない場合は（２３９ＳＧＳ３０６；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂがオンとなったか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３０７）。第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂがオ

ンとなっていない場合は（２３９ＳＧＳ３０７；Ｎ）、小当り終了処理を終了し、第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂがオンとなっていり場合は（２３９ＳＧＳ３０７；Ｙ）、既に第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂがオンとなったこと、すなわち遊技球が第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂを通過したことを示すＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３０８）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合は（２３９ＳＧＳ３０８；Ｙ）、小当り終了処理を終了し、Ｖ入賞フラグがセットされていない場合は（２３９ＳＧＳ３０８；Ｎ）、Ｖ入賞フラグをセットする（２３９ＳＧＳ３０９）。

【０３７６】

そして、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対するＶ入賞通知コマンドの送信設定を行い（２３９ＳＧＳ３１０）、小当り終了処理を終了する。尚、Ｖ入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理（Ｓ１７）において演出制御基板１２に送信される。

【０３７７】

また、２３９ＳＧＳ３０６において小当り終了表示時間が経過した場合は（２３９ＳＧＳ３０６；Ｙ）、ＣＰＩ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３１１）。Ｖ入賞フラグガセットされている場合は（２３９ＳＧＳ３１１；Ｙ）、ＣＰＵ１０３はＶ入賞フラグをクリアするとともに大当りフラグをセットする（２３９ＳＧＳ３１２、２３９ＳＧＳ３１３）。そして、ＣＰＵ１０３は、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別にもとづいて大当り種別を「大当りＤ」と「大当りＥ」とから決定する（２３９ＳＧＳ３１４）。尚、大当り種別は、図１０－６（Ｄ）に示すように、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別が「小当りＡ」である場合は、大当り種別を「大当りＤ」に決定し、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別が「小当りＢ」である場合は、大当り種別を「大当りＥ」に決定する。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部２３９ＳＧ１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（２３９ＳＧＳ３１５）、決定された大当り種別を記憶して２３９ＳＧＳ３１６に進む。

【０３７８】

２３９ＳＧＳ３１５の実行後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値である“４”に更新し（２３９ＳＧＳ３１６）、小当り終了処理を終了する。

【０３７９】

つまり、本特徴部２３９ＳＧでは、小当り遊技中だけでなく、小当り遊技終了後の小当り終了表示時間が経過するまでの期間において遊技球が第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂを通過するようになっているため、小当り遊技終了直前に第２大入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、該遊技球が第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂを通過することで小当り終了処理の終了後に大当り遊技が実行されるようになっている。

【０３８０】

尚、２３９ＳＧＳ３１１においてＶ入賞フラグがセットされていない場合は（２３９ＳＧＳ３１１；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値である“０”に更新し（２３９ＳＧＳ３１７）、小当り終了処理を終了する。

【０３８１】

図１０－１７は、大当り終了処理として、図６のＳ１１７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。

【０３８２】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３２１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（２３９ＳＧＳ３２１；Ｎ）には、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を行う時間（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（２３９ＳＧＳ３２２）、処理を終了する。

【０３８３】
一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（２３９ＳＧＳ３２１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（２３９ＳＧＳ３２３）。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、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（２３９ＳＧＳ３２４）。経過していなければ処理を終了する。
【０３８４】
大当り終了表示時間を経過していれば（２３９ＳＧＳ３２４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が大当りＡであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３２５）。大当り種別が大当りＡである場合（２３９ＳＧＳ３２５；Ｙ）には、第２特図時短回数カウンタに「１」をセットするとともに合計時短回数カウンタに「５」をセットし（２３９ＳＧＳ３２６、２３９ＳＧＳ３２７）、２３９ＳＧＳ３３９に進む。
【０３８５】
一方、大当り種別が大当りＡでない場合（２３９ＳＧＳ３２５；Ｎ）には、大当り種別が大当りＢであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３２８）。大当り種別が大当りＢである場合（２３９ＳＧＳ３２８；Ｙ）には、第２特図時短回数カウンタに「３」をセットするとともに合計時短回数カウンタに「７」をセットし（２３９ＳＧＳ３２９、２３９ＳＧＳ３３０）、２３９ＳＧＳ３３９に進む。
【０３８６】
更に、大当り種別が大当りＢでない場合（２３９ＳＧＳ３２８；Ｎ）には、大当り種別が大当りＣであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３３１）。大当り種別が大当りＣである場合（２３９ＳＧＳ３３１；Ｙ）には、第２特図時短回数カウンタに「９９」をセットするとともに合計時短回数カウンタに「１００」をセットし（２３９ＳＧＳ３３２、２３９ＳＧＳ３３３）、２３９ＳＧＳ３３９に進む。
【０３８７】
更に、大当り種別が大当りＣでない場合（２３９ＳＧＳ３２１；Ｎ）には、大当り種別が大当りＤであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３３４）。大当り種別が大当りＤである場合（２３９ＳＧＳ３３４；Ｙ）には、第２特図時短回数カウンタに「７」をセットするとともに合計時短回数カウンタに「１１」をセットし（２３９ＳＧＳ３３５、２３９ＳＧＳ３３６）、２３９ＳＧＳ３３９に進む。
【０３８８】
そして、大当り種別が大当りＤでない場合（２３９ＳＧＳ３３４；Ｎ）には、大当り種別が大当りＥであるとして、第２特図時短回数カウンタに「９９」をセットするとともに合計時短回数カウンタに「１００」をセットし（２３９ＳＧＳ３３７、２３９ＳＧＳ３３８）、２３９ＳＧＳ３３９に進む。
【０３８９】
２３９ＳＧＳ３３９においてＣＰＵ１０３は、実行した大当り遊技の大当り種別に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。尚、２３９ＳＧＳ３３９においてＣＰＵ１０３は、実行した大当り遊技の大当り種別が大当りＡであれば第２遊技状態指定コマンド、実行した大当り遊技の大当り種別が大当りＢであれば第３遊技状態指定コマンド、実行した大当り遊技の大当り種別が大当りＣであれば第４遊技状態指定コマンド、実行した大当り遊技の大当り種別が大当りＤであれば第５遊技状態指定コマンド、実行した大当り遊技の大当り種別が大当りＥであれば第６遊技状態指定コマンドの送信設定を実行すればよい。また、２３９ＳＧＳ３３９において送信設定された遊技状態指定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図５に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【０３９０】
２３９ＳＧＳ３３９の処理の実行後、ＣＰＵ１０３は、時短状態可変表示回数カウンタに「０」をセットして大当り終了処理を終了する（２３９ＳＧＳ３４０）。
【０３９１】
以上のようにＣＰＵ１０３が各処理を実行することで、図１０－１８（Ａ）に示すよう

に、大当りＡの大当り遊技終了後は、先ず、時短状態として１回の第２特別図柄の可変表示５０秒間に亘って実行される。該可変表示が終了した後は、該可変表示が終了したタイミングで時短フラグがクリアされ（遊技状態が通常状態に制御され）、図柄確定期間として第１期間（１０秒間）に亘って可変表示が停止される。そして、第１期間が経過した後は、遊技状態が通常状態に制御された状態で最大で４回に亘って第２特別図柄の２０秒間の可変表示が実行される。尚、これら最大で４回の第２特別図柄の可変表示においては、可変表示が終了すると第２期間（０．５秒）に亘って可変表示が停止される。

【０３９２】

また、図１０－１８（Ｂ）に示すように、大当りＢの大当り遊技終了後は、先ず、時短状態として３回の第２特別図柄の可変表示が実行される。該時短状態における１回目の第２特別図柄の可変表示は５０秒間に亘って実行され、２回目及び３回目の第２特別図柄の可変表示は、２秒間に亘って実行される。尚、１回目及び２回目の第２特別図柄の可変表示においては、可変表示が終了すると第２期間（０．５秒）に亘って可変表示が停止される。３回目の第２特別図柄の可変表示においては、該可変表示が終了したタイミングで時短フラグがクリアされ（遊技状態が通常状態に制御され）、図柄確定期間として第１期間（１０秒間）に亘って可変表示が停止される。そして、第１期間が経過した後は、遊技状態が通常状態に制御された状態で最大で４回に亘って第２特別図柄の２０秒間の可変表示が実行される。尚、これら最大で４回の第２特別図柄の可変表示においては、可変表示が終了すると第２期間（０．５秒）に亘って可変表示が停止される。

【０３９３】

また、図１０－１９（Ａ）に示すように、大当りＣの大当り遊技終了後は、先ず、時短状態として９９回の第２特別図柄の可変表示が実行される。該時短状態における１回目から９８回目までの第２特別図柄の可変表示は７秒間に亘って実行され、９９回目の第２特別図柄の可変表示は２０秒間に亘って実行される。尚、１回目から９８回目までの第２特別図柄の可変表示においては、可変表示が終了すると第２期間（０．５秒）に亘って可変表示が停止される。９９回目の第２特別図柄の可変表示においては、該可変表示が終了したタイミングで時短フラグがクリアされ（遊技状態が通常状態に制御され）、図柄確定期間として第１期間（１０秒間）に亘って可変表示が停止される。そして、第１期間が経過した後は、遊技状態が通常状態に制御された状態で最大で４回に亘って第２特別図柄の２秒間の可変表示が実行される。尚、これら最大で４回の第２特別図柄の可変表示においては、可変表示が終了すると第２期間（０．５秒）に亘って可変表示が停止される。

【０３９４】

また、図１０－１９（Ｂ）に示すように、大当りＤの大当り遊技終了後は、先ず、時短状態として７回の第２特別図柄の可変表示が実行される。該時短状態における１回目から６回目までの第２特別図柄の可変表示は７秒間に亘って実行され、７回目の第２特別図柄の可変表示は２０秒間に亘って実行される。尚、１回目から６回目までの第２特別図柄の可変表示においては、可変表示が終了すると第２期間（０．５秒）に亘って可変表示が停止される。７回目の第２特別図柄の可変表示においては、該可変表示が終了したタイミングで時短フラグがクリアされ（遊技状態が通常状態に制御され）、図柄確定期間として第１期間（１０秒間）に亘って可変表示が停止される。そして、第１期間が経過した後は、遊技状態が通常状態に制御された状態で最大で４回に亘って第２特別図柄の２秒間の可変表示が実行される。尚、これら最大で４回の第２特別図柄の可変表示においては、可変表示が終了すると第２期間（０．５秒）に亘って可変表示が停止される。

【０３９５】

また、図１０－２０に示すように、大当りＥの大当り遊技終了後は、先ず、時短状態として９９回の第２特別図柄の可変表示が実行される。該時短状態における１回目から６回目までの第２特別図柄の可変表示は７秒間に亘って実行され、７回目の第２特別図柄の可変表示は２０秒間に亘って実行される。尚、１回目から６回目までの第２特別図柄の可変表示においては、可変表示が終了すると第２期間（０．５秒）に亘って可変表示が停止される。７回目の第２特別図柄の可変表示においては、該可変表示が終了すると図柄確定期

間として第１期間（１０秒間）に亘って可変表示が停止される。第１期間が経過した後は、８回目から１０回目までの第２特別図柄の可変表示が２秒間に亘って実行される。そして、１１回目の第２特別図柄の可変表示は１５秒間に亘って実行される。尚、これら８回目から１１回目の第２特別図柄の可変表示においては、可変表示が終了すると第２期間（０．５秒）に亘って可変表示が停止される。尚、１２回目以降の第２特別図柄の可変表示については、大当りＣの大当り遊技終了後と同一の制御（図１０－１９（Ａ）参照）が実行される。

【０３９６】

次に、普通図柄の可変表示について説明する。図１０－２１は、図４に示す普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、ゲートスイッチ２１がオンとなったか否か、つまり、遊技球が通過ゲート４１を通過したか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３５１）。ゲートスイッチ２１がオンとなった場合（２３９ＳＧＳ３５１；Ｙ）は、普図ゲート通過時処理（２３９ＳＧＳ３５２）を実行する。普図ゲート通過時処理では、例えば、普図保留記憶数が上限値（例えば、４）であるか否かを判定する。普図保留記憶数が上限値でない場合は、普図保留記憶数を＋１するとともに、乱数値ＭＲ４の値を抽出し、該抽出した値を新たな普図保留記憶として記憶する。

【０３９７】

普図ゲート通過時処理の実行後またはゲートスイッチ２１がオフである場合（２３９ＳＧＳ３５１；Ｎ）は、ＣＰＵ１０３は、普図プロセスフラグの値に応じて、２３９ＳＧＳ３５３～２３９ＳＧＳ３５７の処理のいずれかを実行する。

【０３９８】

２３９ＳＧＳ３５３の普通図柄通常処理は、普図ロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この普通図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、普図ゲーム（普通図柄可変表示）を開始するか否かの判定が行われる。また、普通図柄通常処理では、普図ゲート通過時処理において抽出した乱数値ＭＲ４の値に基づき、普通図柄の表示結果を「当り（普図当り）」とするか否か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。更に、普通図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、普図ゲームにおいて停止表示させる確定普通図柄（当り図柄かはずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、普図プロセスフラグの値が“１”に更新され、普通図柄通常処理は終了する。

【０３９９】

２３９ＳＧＳ３５４の普通図柄変動パターン設定処理は、普図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この普通図柄変動パターン設定処理には、表示結果を「当り」とするか否かの事前決定結果と遊技状態に基づき、普通図柄の変動パターンを図１０－２２（Ａ）に示すいずれかに決定する処理などが含まれている。尚、本特徴部２３９ＳＧにおける普通図柄変動パターン設定処理では、普通図柄の表示結果が「はずれ」であり且つ遊技状態が時短状態である場合には、普通図柄の変動パターンを普図変動時間が１秒であるはずれの変動パターン（ＦＡ１－１）に一義的に決定し、普通図柄の表示結果が「はずれ」であり且つ遊技状態が時短状態以外である場合には、普通図柄の変動パターンを普図変動時間が３０秒であるはずれの変動パターン（ＦＡ１－２）に一義的に決定し、普通図柄の表示結果が「当り」であり且つ遊技状態が時短状態である場合には、普通図柄の変動パターンを普図変動時間が１秒である当りの変動パターン（ＦＢ１－１）に一義的に決定し、普通図柄の表示結果が「当り」であり且つ遊技状態が時短状態以外である場合には、普通図柄の変動パターンを普図変動時間が３０秒である当りの変動パターン（ＦＢ１－２）に一義的に決定する形態となっている。普通図柄変動パターン設定処理では、普通図柄の変動パターンを決定したときに、普図プロセスフラグの値が“２”に更新され、普通図柄変動パターン設定処理は終了する。

【０４００】

２３９ＳＧＳ３５５の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が“２”のときに

実行される。この普通図柄変動処理には、普通図柄表示器２０において普通図柄を可変表示させるための設定を行う処理や、その普通図柄が可変表示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、普通図柄の可変表示を開始してからの経過時間が普通変動時間に達したときには、普図プロセスフラグの値が“３”に更新され、普通図柄変動処理は終了する。

【０４０１】

２３９ＳＧＳ３５６の普通図柄停止処理は、普図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この普通図柄停止処理には、普通図柄表示器２０にて普通図柄の可変表示を停止させ、普通図柄の表示結果となる確定普通図柄を停止表示（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「当り」である場合には普図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、表示結果が「はずれ」である場合には、普図プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０４０２】

２３９ＳＧＳ３５７の普通電動役物開放中処理は、普図プロセスフラグの値が“４”のときに実行さなどに基づき普通電動役物開放パターンが設定される。そして、該設定された普通電動役物開放パターンに基づくソレノイド８１の駆動によって可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）を開放状態と閉鎖状態とに繰り返し変化させる処理が実行される。

【０４０３】

尚、本特徴部２３９ＳＧでは、図１０－２２（Ａ）に示すように、普通図柄の表示結果が「当り」となったことに基づいて１の普通電動役物開放パターンが一義的に設定される。該普通電動役物開放パターンが設定されることによって、可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、８秒間に亘り２秒間に亘る開放状態に３回、１秒間に亘る閉鎖状態に２回変化する。

【０４０４】

そして、普通電動役物開放パターンに基づく可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）の開放状態と閉鎖状態とへの制御が終了すると、普図プロセスフラグの値が“０”に更新され、普通電動役物開放中処理は終了する。

【０４０５】

以上のように普通図柄プロセス処理が実行されることで、本特徴部２３９ＳＧでは、普通図柄の表示結果が「当り」となる場合は、必ず可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）の開閉（開放状態と閉鎖状態への制御）が８秒間で終了する。

【０４０６】

また、前述したように、従来のパチンコ遊技機では、時短状態の最後の可変表示が終了する場合は、該可変表示の図柄確定期間が終了するタイミングで時短フラグがクリアされる一方で、本特徴部２３９ＳＧのパチンコ遊技機１では、時短状態の最後の可変表示が終了する場合は、該可変表示が終了するタイミングで時短フラグがクリアされるようになっている。このため、図１０－２３（Ａ）に示すように、従来のパチンコ遊技機１では、時短状態の最後の第２特別図柄の可変表示後の図柄確定期間内に普図当りが発生すると、遊技状態が通常状態に制御された後の第２特別図柄の可変表示中まで可変入賞球装置６Ｂの開閉が実行されることがある。このとき、可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞する（通常状態における１回目の第２特別図柄の可変表示が開始されて第２特図保留記憶数が３個になった状態で遊技球が可変入賞球装置６Ｂに入賞する）と、遊技状態が通常状態に制御されてから第２特別図柄の可変表示が最大で５回実行されることになってしまい、時短状態終了後の第２特別図柄の可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合が過度に高まってしまう。

【０４０７】

一方で、本特徴部２３９ＳＧのパチンコ遊技機１では、図１０－２３（Ｂ）に示すように、時短状態の最後の可変表示が終了したタイミングで時短フラグがクリアされるので、時短状態の最後の第２特別図柄の可変表示中に普通図柄の可変表示が開始される場合は、

該普通図柄の表示結果が「当り（普図当り）」であれば必ず１０秒間の図柄確定期間中、すなわち、第２特図保留記憶が最大で４個である期間中に可変入賞球装置６Ｂの開閉が終了する。つまり、本特徴部２３９ＳＧでは、時短制御が終了した直後の図柄確定期間中に可変入賞球装置６Ｂが開閉する場合は、該可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞しても第２特図保留記憶が最大で４個まで貯まるのみであり、遊技状態が通常状態に制御されてから１回目の第２特別図柄の可変表示が開始してからは新たに第２特図保留記憶が発生する可能性が極めて低いため、前述した従来のパチンコ遊技機のように時短状態終了後の第２特別図柄の可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合が過度に高まってしまうことが防止されている。

【０４０８】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する制御について説明する。

【０４０９】

図１０－２４は、図７に示す演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、大当りＡや大当りＢの大当り遊技終了後に、実行中の第２特別図柄の可変表示や、第２特図保留記憶に対応するパネルを画像表示装置５に表示することによって可変表示結果が大当りや小当りとなることを示唆するパネル表示演出を実行するためのパネル表示演出処理（２３９ＳＧＳ３６１）、遊技状態が通常状態であるときに大当りＡ～大当りＣのいずれかの大当り遊技状態に制御されてから遊技状態が通常状態に制御されて４回の可変表示が開始されるまでの間（以下、連荘期間と称する）にＣＰＵ１０３から受信した賞球数通知コマンドや演出プロセスフラグが大当り中演出処理に応じた値に更新された回数等に基づいて大当り遊技状態に制御された回数（大当り回数）及び該連荘期間中に払い出された賞球数（獲得賞球数）を計数する大当り回数・獲得賞球数計数処理（２３９ＳＧＳ３６２）、大当り回数・獲得賞球数計数処理において計数された大当り回数と獲得賞球数を画像表示装置５に表示するリザルト画像表示処理（２３９ＳＧ３６３）、画像表示装置５に表示する背景を遊技状態が通常状態であることを示す第１背景と遊技状態が時短状態であることを示す第２背景画像とに更新するための背景画像更新処理（２３９ＳＧＳ３６４）、大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態において、１回目の第２特別図柄の可変表示と２回目及び３回目の第２特別図柄の可変表示（第２特別図柄の１個目の保留記憶に基づく可変表示と２個目の保留記憶に基づく可変表示）のいずれかで可変表示結果が小当りや大当りとなることを報知する当否報知演出を実行するための当否報知演出処理（２３９ＳＧＳ３６５）、後述する演出モードが第２モードである場合に、時短状態における第２特別図柄の可変表示中に該演出モードが第２モードであることに応じた演出を実行するための第２モード対応演出処理（２３９ＳＧＳ３６６）、小当り遊技中にＣＰＵ１０３からＶ入賞通知指定コマンドを受信したことにもとづいてＶ入賞報知演出（遊技球が第３カウントスイッチ２３９ＳＧ０２４Ｂを通過したことにもとづいて小当り遊技終了後に大当り遊技状態に制御されることを報知する演出）を実行するためのＶ入賞報知演出処理（２３９ＳＧＳ３６７）を実行した後、Ｓ１７０～Ｓ１７７のいずれかの処理を実行する。

【０４１０】

図１０－２５は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するパネル表示演出処理（２３９ＳＧＳ３６３）の一例を示すフローチャートである。図１０－２５に示すパネル表示演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、パネル表示演出が実行中であることを示すパネル表示演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３７１）。

【０４１１】

パネル表示演出実行中フラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ３７１；Ｎ）には、演出モードが第１モードであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３７２）。尚、本特徴部２３９ＳＧでは、演出モードとして第１モードと第２モードとが予め設定されており、第１モードは時短状態の第２特別図柄の可変表示中においてパネル表示演出を実行可能なモードである。また、第２モードは時短状態の第２特別図柄の可変表示中おいてパネル

表示演出とは異なる演出（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作等により可変表示結果が大当りや小当りとなることを報知する演出）を実行可能なモードである。これら演出モードは、後述する大当り遊技の終了時に遊技者によるプッシュボタン３１Ｂとスティックコントローラ３１Ａの操作により選択可能となっている。尚、演出モードが第２モードに設定されている場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が前述した第２モード対応演出処理（２３９ＳＧ３６６）を実行することによってパネル表示演出とは異なる演出（第２モード対応演出）を実行とすればよい。

【０４１２】

演出モードが第１モードでない場合（２３９ＳＧＳ３７２；Ｎ）には、パネル表示演出実行中フラグを終了する一方、演出モードが第１モードである場合（２３９ＳＧＳ３７２；Ｙ）には、遊技状態指定コマンドの受信が有るか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３７３）。遊技状態指定コマンドの受信が有るか否かは、遊技状態指定コマンド受信フラグがセットされているか否かによって判定すればよい。

【０４１３】

遊技状態指定コマンドの受信がない場合（２３９ＳＧＳ３７３；Ｎ）には、パネル表示演出処理を終了する。一方、遊技状態指定コマンドの受信がある場合（２３９ＳＧＳ３７３；Ｙ）には、遊技状態指定コマンドから直前の大当りの大当り種別を特定して記憶する（２３９ＳＧＳ３７４）。例えば、受信した遊技状態指定コマンドが第２遊技状態指定コマンドである場合は直前の大当り種別を大当りＡに特定して記憶し、受信した遊技状態指定コマンドが第３遊技状態指定コマンドである場合は直前の大当り種別を大当りＢに特定して記憶し、受信した遊技状態指定コマンドが第４遊技状態指定コマンドである場合は直前の大当り種別を大当りＣに特定して記憶し、受信した遊技状態指定コマンドが第５遊技状態指定コマンドである場合は直前の大当り種別を大当りＤに特定して記憶し、受信した遊技状態指定コマンドが第６遊技状態指定コマンドである場合は直前の大当り種別を大当りＥに特定して記憶する。

【０４１４】

そして、２３９ＳＧＳ３７４の処理で特定した大当り種別が大当りＡまたは大当りＢであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３７５）。特定した大当り種別が大当りＣ～大当りＥのいずれかである場合（２３９ＳＧＳ３７５；Ｎ）には、パネル表示演出処理を終了する。一方、特定した大当り種別が大当りＡまたは大当りＢである場合（２３９ＳＧＳ３７５；Ｙ）には、パネル表示演出実行中フラグをセットするとともに（２３９ＳＧＳ３７６）、画像表示装置５においてパネル表示用画面の表示を開始して（２３９ＳＧＳ３７７）、パネル表示演出処理を終了する。

【０４１５】

また、パネル表示演出実行中フラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ３７１；Ｙ）には、始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａ２３９ＳＧ１９４Ａにおいて、バッファ番号２－０のエントリにおけるパネルパターン決定済フラグに、決定済を示す１がセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３７９）。

【０４１６】

バッファ番号２－０のエントリにおけるパネルパターン決定済フラグに１がセットされていない場合（２３９ＳＧＳ３７９；Ｎ）には、始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａをチェックして（２３９ＳＧＳ３８０）、バッファ番号２－０のエントリに図柄指定コマンドの記憶が有るか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３８１）。バッファ番号２－０のエントリに図柄指定コマンドの記憶がない場合（２３９ＳＧＳ３８１；Ｎ）には、パネル表示演出処理を終了する。一方、バッファ番号２－０のエントリに図柄指定コマンドの記憶がある場合（２３９ＳＧＳ３８１；Ｙ）には、２３９ＳＧＳ３７４において特定した大当り種別が大当りＢであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３８２）。

【０４１７】

大当り種別が大当りＡである場合（２３９ＳＧＳ３８２；Ｎ）には、バッファ番号２－０のエントリに記憶されている図柄指定コマンドにもとづいて可変表示中対応パネルの表

示パターンを決定する（２３９ＳＧＳ３８３）。尚、２３９ＳＧＳ３８３の処理では、バッファ番号２－０のエントリに記憶されている図柄指定コマンドが大当り、小当り、はずれのいずれを示しているかに応じて可変表示中対応パネルの表示パターンをパターンＰＮ－１～パターンＰＮ－４から異なる割合で決定する。

【０４１８】

具体的には、図１０－２６（Ａ）に示すように、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、可変表示中対応パネルの表示パターンを、０％の割合でパターンＰＮ－１に決定し、０％の割合でパターンＰＮ－２に決定し、０％の割合でパターンＰＮ－３に決定し、０％の割合でパターンＰＮ－４に決定する。また、図柄指定コマンドが小当りを示している場合は、可変表示中対応パネルの表示パターンを、２０％の割合でパターンＰＮ－１に決定し、３０％の割合でパターンＰＮ－２に決定し、５０％の割合でパターンＰＮ－３に決定し、１０％の割合でパターンＰＮ－４に決定する。そして、図柄指定コマンドがはずれを示している場合は、可変表示中対応パネルの表示パターンを、５５％の割合でパターンＰＮ－１に決定し、３４％の割合でパターンＰＮ－２に決定し、１０％の割合でパターンＰＮ－３に決定し、１％の割合でパターンＰＮ－４に決定する。

【０４１９】

尚、図１０－２６（Ｂ）に示すように、パターンＰＮ－１は、画像表示装置５においてキャラクタＡの画像を表示する表示パターンであり、パターンＰＮ－２は、画像表示装置５においてキャラクタＢの画像を表示する表示パターンであり、パターンＰＮ－３は、画像表示装置５においてキャラクタＣの画像を表示する表示パターンであり、パターンＰＮ－４は、画像表示装置５においてキャラクタＤの画像を表示する表示パターンである。

【０４２０】

つまり、本特徴部２３９ＳＧでは、可変表示中対応パネルとして画像表示装置５にキャラクタＤが表示される場合が最も当該可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されており、画像表示装置５にキャラクタＣが表示される場合はキャラクタＤが表示される場合の次に大当り期待度が高く設定されており、画像表示装置５にキャラクタＡが表示される場合が最も大当り期待度が低く設定されている（可変表示中対応パネルとして画像表示装置５に表示されるキャラクタ毎の大当り期待度：キャラクタＤ＞キャラクタＣ＞キャラクタＢ＞キャラクタＡ）。

【０４２１】

図１０－２５に戻り、２３９ＳＧＳ３８３の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、バッファ番号２－０におけるパネルパターン決定済フラグに１をセットするとともに（２３９ＳＧＳ３８４）、決定した表示パターンの可変表示中対応パネルの表示を画像表示装置５において開始した後（２３９ＳＧＳ３８５）、２３９ＳＧＳ３９５に進む。

【０４２２】

一方、大当り種別が大当りＢである場合（２３９ＳＧＳ３８２；Ｙ）には、バッファ番号２－０におけるパネルパターン決定済フラグに１をセットするとともに（２３９ＳＧＳ３８６）、大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態に応じたキャラクタＤ対応パネルの表示を画像表示装置５において開始した後（２３９ＳＧＳ３８７）、２３９ＳＧＳ３９５に進む。

【０４２３】

また、バッファ番号２－０のエントリにおけるパネルパターン決定済フラグに１がセットされている場合（２３９ＳＧＳ３７９；Ｙ）には、２３９ＳＧＳ３７４において特定した大当り種別が大当りＢであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３８８）。大当り種別が大当りＢである場合（２３９ＳＧＳ３８８；Ｙ）には、そのまま２３９ＳＧＳ３９５に進む一方、大当り種別が大当りＢでない場合（２３９ＳＧＳ３８８；Ｎ）には、始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａをチェックして（２３９ＳＧＳ３８９）、バッファ番号２－１～２－４の第２特図保留記憶に対応するエントリのいずれかに、図柄指定コマンドの記憶が有るか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３９０）。図柄指定コマンドが記憶されている第２特図保留記憶のエントリが存在しない場合（２３９ＳＧＳ３９０；Ｎ）

には、そのまま２３９ＳＧＳ３９５に進む。一方、図柄指定コマンドが記憶されている第２特図保留記憶のエントリが存在する場合（２３９ＳＧＳ３９０；Ｙ）には、該エントリのパネルパターン決定済フラグに決定済を示す「１」がセットされているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ３９１）。

【０４２４】

パネルパターン決定済フラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ３９１；Ｙ）には、そのまま２３９ＳＧＳ３９５に進む。一方、パネルパターン決定済フラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ３９１；Ｎ）には、該エントリに記憶されている図柄指定コマンドにもとづいて第２特図保留記憶対応パネルの表示パターンを決定し（２３９ＳＧＳ３９２）、該エントリのパネルパターン決定済フラグに１をセットする（２３９ＳＧＳ３９３）。そして、該２３９ＳＧＳ３９３の処理において決定した表示パターンでの第２特図保留記憶対応パネルの表示を開始し（２３９ＳＧＳ３９４）、２３９ＳＧＳ３９５に進む。

【０４２５】

尚、２３９ＳＧＳ３９２の処理では、第２特図保留記憶対応パネルの表示パターンを、図１０－２６（Ａ）に示す割合（２３９ＳＧＳ３８３の処理と同一の割合）で決定すればよいが、本発明はこれに限定されるものではなく、２３９ＳＧＳ３８３の処理と２３９ＳＧＳ３９２の処理とでは、可変表示中対応パネルの表示パターンと第２特図保留記憶対応パネルの表示パターンを異なる割合にて決定してもよい。

【０４２６】

２３９ＳＧＳ３９５においては、実行中の可変表示の開始時にセットした変動パターンに対応するプロセスデータをチェックする（２３９ＳＧＳ３９５）。そして、パネル表示演出の終了タイミングであるか否かを判定し（２３９ＳＧＳ３９６）、終了タイミングでない場合（２３９ＳＧＳ３９６；Ｎ）には、パネル表示演出処理を終了する。一方、終了タイミングである場合（２３９ＳＧＳ３９６；Ｙ）には、画像表示装置５におけるパネル表示用画面の表示及び各パネルの表示を終了するとともに（２３９ＳＧＳ３９７）、パネル表示演出実行中フラグをクリアして（２３９ＳＧＳ３９８）、パネル表示演出実行中フラグを終了する。

【０４２７】

図１０－２７は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するリザルト画像表示処理（２３９ＳＧＳ３６５）の一例を示すフローチャートである。図１０－２７に示すリザルト画像表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出モードが第１モードに設定されているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４００）。演出モードが第２モードである場合（２３９ＳＧＳ４００；Ｎ）はリザルト画像表示処理を終了し、演出モードが第１モードである場合（２３９ＳＧＳ４００；Ｙ）は、リザルト画像表示タイマが動作中であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４０１）。

【０４２８】

リザルト画像表示タイマが動作中でない場合（２３９ＳＧＳ４０１；Ｎ）には、演出制御プロセスフラグが３であるか否か、つまり、特図当り待ち処理（Ｓ１７３）の実行中であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４０２）。

【０４２９】

演出制御プロセスフラグが３でない場合（２３９ＳＧＳ４０２；Ｎ）には、リザルト画像表示処理を終了する。一方、演出制御プロセスフラグが３である場合（２３９ＳＧＳ４０２；Ｙ）には、更に、パネル表示演出処理の２３９ＳＧＳ３７４の処理にて記憶した大当り種別を参照し、該大当り種別（遊技制御コマンドから特定した直前の大当り遊技の大当り種別）が大当りＤまたは大当りＥであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４０３）。

【０４３０】

遊技制御コマンドから特定した直前の大当り遊技の大当り種別が大当りＡ～大当りＣのいずれかである場合（２３９ＳＧＳ４０３；Ｎ）には、リザルト画像表示処理を終了する。一方、遊技制御コマンドから特定した直前の大当り遊技の大当り種別が大当りＤまたは

大当りＥである場合（２３９ＳＧＳ４０３；Ｙ）には、直前に受信した残り第２特図時短回数通知コマンドを参照し（残り第２特図時短回数通知コマンドが示す残り第２特図時短回数を特定し）、残り第２特図時短回数が０または９２であるか否か、つまり、当該タイミングは時短状態における第２特別図柄の７回目の可変表示が終了したタイミングであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４０４）。

【０４３１】

そして、残り第２特図時短回数が０または９２でない場合（２３９ＳＧＳ４０４；Ｎ）には、リザルト画像表示処理を終了する。一方、残り第２特図時短回数が０または９２である場合（２３９ＳＧＳ４０４；Ｙ）には、リザルト画像表示期間タイマに１９．５秒の時間に対応する値をセットしてタイマカウント（タイマ動作）を開始した後（２３９ＳＧＳ４０５）、大当り回数・獲得賞球数計数処理にて計数した大当り回数と獲得賞球数、つまり、前述した連荘期間に大当り遊技状態に制御された回数及び該連荘期間中に払い出された賞球数を含むリザルト画像の表示を開始して（２３９ＳＧＳ４０６）、リザルト画像表示処理を終了する。

【０４３２】

尚、２３９ＳＧＳ４０５においてリザルト画像表示期間タイマにセットする１９．５秒とは、大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態における７回目の第２特別図柄の可変表示の図柄確定期間（１０秒）と、当該時短状態終了後の最大４回の第２特別図柄の可変表示期間（２秒×４）と、当該時短状態終了後の３回の第２特別図柄の可変表示の図柄確定期間（０．５秒×３）の和に基づく期間である。

【０４３３】

また、リザルト画像表示タイマが動作中である場合（２３９ＳＧＳ４０１；Ｙ）には、リザルト画像表示期間タイマを１減算更新した後（２３９ＳＧＳ４０７）、減算更新後のリザルト画像表示タイマがタイマアウトしているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４０８）。

【０４３４】

リザルト画像表示タイマがタイマアウトしていない場合（２３９ＳＧＳ４０８；Ｎ）には、リザルト画像表示処理を終了することで、リザルト画像の表示が継続される一方、リザルト画像表示タイマがタイマアウトしている場合（２３９ＳＧＳ４０８；Ｙ）には、リザルト画像の表示を終了して（２３９ＳＧＳ４０９）、リザルト画像表示処理を終了する。

【０４３５】

つまり、本特徴部２３９ＳＧでは、大当りＤや大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態において可変表示結果が小当りや大当りとならず（小当りとなってもＶ入賞が発生せず）時短状態が終了した場合は、画像表示装置５においてリザルト画像が表示される。また、大当りＥの時短状態においては、時短状態であっても７回の第２特別図柄の可変表示が終了した場合においてもリザルト画像が表示される。

【０４３６】

図１０－２８は、図１０－２４に示す背景画像更新処理の一例を示すフローチャートである。背景画像更新処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、残り第２特図時短回数の値や演出制御プロセスフラグの値等によって遊技状態を特定する（２３９ＳＧＳ４１１）。

【０４３７】

そして、該特定した遊技状態が、大当り遊技状態または小当り遊技状態のいずれであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４１２）。

【０４３８】

大当り遊技状態または小当り遊技状態のいずれである（２３９ＳＧＳ４１２；Ｙ）場合には、背景画像更新処理を終了する一方、大当り遊技状態または小当り遊技状態のいずれでもない場合（２３９ＳＧＳ４１２；Ｎ）には、さらに、時短制御が行われていない通常状態であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４１３）。

【０４３９】
特定した遊技状態が通常状態である場合（２３９ＳＧＳ４１３；Ｙ）には、第２特別図柄の可変表示中であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４１３ａ）。尚、第２特別図柄の可変表示中であるか否かは、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａのバッファ番号２－０のエントリに各コマンドが格納されているか否か等により判定すればよい。第２特別図柄の可変表示中である場合（２３９ＳＧＳ４１３ａ；Ｙ）は背景画像更新処理を終了し、第２特別図柄の可変表示中でない場合（２３９ＳＧＳ４１３ａ；Ｎ）は、第２特別図柄の保留記憶が有るか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４１３ｂ）。尚、第２特別図柄の保留記憶が有るか否かは、始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａのバッファ番号２－１のエントリに各コマンドが格納されているか否か等により判定すればよい。
【０４４０】
第２特別図柄の保留記憶が有る場合（２３９ＳＧＳ４１３ｂ；Ｙ）には、背景画像更新処理を終了し、第２特別図柄の保留記憶が無い場合（２３９ＳＧＳ４１３ｂ；Ｎ）には、第１背景画像を表示中であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４１４）。第１背景画像を表示中である場合（２３９ＳＧＳ４１４；Ｙ）には、背景画像更新処理を終了する一方、第１背景画像を表示中でない場合（２３９ＳＧＳ４１４；Ｎ）には、背景画像を第１背景画像に更新表示した後（２３９ＳＧＳ４１５）、背景画像更新処理を終了する。これにより、遊技状態が通常状態である場合には、第１背景画像が画像表示装置５に表示されることになる。
【０４４１】
また、特定した遊技状態が通常状態でない場合（２３９ＳＧＳ４１３；Ｎ）には、演出制御プロセスフラグが２であるか否か、つまり、可変表示中演出処理の実行中であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４１６）。
【０４４２】
演出制御プロセスフラグが２である場合（２３９ＳＧＳ４１６；Ｙ）には、直前に受信した残り第２特図時短回数通知コマンドを参照し（残り第２特図時短回数通知コマンドが示す残り第２特図時短回数を特定し）、残り第２特図時短回数が８８であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４１７）。
【０４４３】
残り第２特図時短回数が８８回でない場合（２３９ＳＧＳ４１７；Ｎ）には背景画像更新処理を終了し、残り第２特図時短回数が８８回である場合（２３９ＳＧＳ４１７；Ｙ）には、実行中の可変表示の変動パターンがＰＡ３－３、つまり、特図変動時間が１５秒である非リーチはずれの変動パターンであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４１８）。実行中の可変表示の変動パターンがＰＡ３－３でない場合（２３９ＳＧＳ４１８；Ｙ）は背景画像更新処理を終了し、実行中の可変表示の変動パターンがＰＡ３－３である場合（２３９ＳＧＳ４１８；Ｙ）は、更に、実行中の可変表示のプロセスデータの制御内容を特定し（２３９ＳＧＳ４１９）、第１背景画像への更新タイミングであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４２０）。第１背景画像への更新タイミングであれば（２３９ＳＧＳ４２０；Ｙ）、背景画像を第１背景画像に更新して背景画像更新処理を終了する（２３９ＳＧＳ４２１）。
【０４４４】
一方、第１背景画像への更新タイミングでなければ（２３９ＳＧＳ４２０；Ｎ）、第２背景画像への更新タイミングであるか否かを判定し（２３９ＳＧＳ４２２）、第２背景画像への更新タイミングであれば（２３９ＳＧＳ４２２；Ｙ）、背景画像を第２背景画像に更新して背景画像更新処理を終了する（２３９ＳＧＳ４２３）。尚、第２背景画像への更新タイミングでもなければ（２３９ＳＧＳ４２２；Ｎ）、背景画像更新処理を終了する。
【０４４５】
また、演出制御プロセスフラグが２でない場合（２３９ＳＧＳ４１６；Ｎ）、残り第２特図時短回数が８８回ではない場合（２３９ＳＧＳ４１７；Ｎ）、変動パターンがＰＡ３

－３ではない場合（２３９ＳＧＳ４１８；Ｎ）は、第２背景画像を表示中であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４２２）。そして、第２背景画像を表示中である場合（２３９ＳＧＳ４２２；Ｙ）には、背景画像更新処理を終了する一方、第２背景画像を表示中でない場合（２３９ＳＧＳ４２２；Ｎ）には、背景画像を第２背景画像に更新した後（２３９ＳＧＳ４２３）、背景画像更新処理を終了する。

【０４４６】

このように背景画像更新処理を実行することで、遊技状態が通常状態である場合は、第２特別図柄の可変表示中ではなく、且つ第２特別図柄の保留記憶が無い場合であれば画像表示装置５において第１背景画像が表示され、遊技状態が時短状態である場合は画像表示装置５において第２背景画像が表示される。更に、大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態では、第２特別図柄の可変表示が７回実行されると、大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態において第２特別図柄の可変表示が７回実行された場合と同じく画像表示装置５においてリザルト画像が表示される。そして、時短状態において第２特別図柄の８回目の可変表示が開始されると、画像表示装置５において一旦背景画像が第２背景画像から第１背景画像に更新された後に再度第２背景画像に更新される。

【０４４７】

図１０－２９は、図７に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、第１可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、第１可変表示開始コマンドを受信したか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４３１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ４３１；Ｙ）は、始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａにおけるにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（２３９ＳＧＳ４３２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０４４８】

また、第１可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ４３１；Ｎ）には、第２可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、第２可変表示開始コマンドを受信したか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４３３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合（２３９ＳＧＳ４３３；Ｙ）は、始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａにおけるにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータ及び各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（２３９ＳＧＳ４３４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０４４９】

また、第２可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合（２３９ＳＧＳ４３３；Ｎ）は、可変表示開始設定処理を終了する。

【０４５０】

２３９ＳＧＳ４３２または２３９ＳＧＳ４３４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出し（２３９ＳＧＳ４３５）、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に応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（２３９ＳＧＳ４３６）。

【０４５１】

また、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（２３９ＳＧＳ４３７）。尚、遊技状態が通常状態であるか否かは、第２特図時短回数通知コマンドを受信しているか否か等により判定すればよい。遊技状態が通常状態である場合（２３９ＳＧＳ４３７；Ｙ）は、可変表示中に可変表示結果が大当りとなることを示唆する予告演出の実行を決定する予告演出決定処理（２３９ＳＧＳ４３８）を実行して２３９ＳＧＳ４３９に進み、遊技状態が時短状態である場合（２３０９ＳＧＳ４３７；Ｎ）は、２３

９ＳＧＳ４３８の処理を実行せずに２３９ＳＧＳ４３９に進む。
【０４５２】
２３９ＳＧＳ４３９において演出制御用ＣＰＵ１２０は、２３９ＳＧＳ４３５において読み出した変動パターン指定コマンドにもとづいて、当該可変表示の変動パターンは特図変動時間が１５秒である非リーチはずれのＰＡ３－３であるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ３－３でない場合（２３９ＳＧＳ４３９；Ｎ）には、更に当該可変表示の変動パターンは特図変動時間が５０秒であるＰＡ３－５、ＰＢ３－３、ＰＣ３－３のいずれかであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４４０）。
【０４５３】
当該可変表示の変動パターンがＰＡ３－５、ＰＢ３－３、ＰＣ３－３のいずれかである場合（２３９ＳＧＳ４４０；Ｙ）には、遊技状態が大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４４１）。尚、遊技状態が大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態であるか否かは、パネル表示演出処理の２３９０ＳＧＳ３７４において記憶した大当り種別によって判定すればよい。遊技状態が大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態である場合（２３９ＳＧＳ４４１；Ｙ）には、これら変動パターン及び時短状態に制御される第２特別図柄の可変表示回数が１回であることに応じたプロセステーブル（パネル表示演出用プロセステーブル）を選択して２３９ＳＧＳ４４８に進む（２３９ＳＧＳ４４２）。
【０４５４】
一方で、遊技状態が大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態でない場合（２３９ＳＧＳ４４１；Ｎ）には、更に遊技状態が大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４４３）。尚、遊技状態が大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態であるか否かは、パネル表示演出処理の２３９０ＳＧＳ３７４において記憶した大当り種別によって判定すればよい。遊技状態が大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態である場合（２３９ＳＧＳ４４３；Ｙ）には、これら変動パターン及び時短状態に制御される第２特別図柄の可変表示回数が３回であることに応じたプロセステーブルを選択して２３９ＳＧＳ４４８に進む（２３９ＳＧＳ４４４）。
【０４５５】
また、２３９ＳＧＳ４３９において変動パターンがＰＡ３－３である場合は、変動パターン及び時短状態に制御される第２特別図柄の可変表示回数が９９回であることに応じたプロセステーブル（可変表示中において時短状態に制御されている第２特別図柄の可変表示のいずれかにおいて可変表示結果が大当りまたは小当りとなる（Ｖストック（Ｖ入賞）が発生する）ことを報知するＶストック報知演出用プロセステーブル）を選択して２３９ＳＧＳ４４８に進む（２３９ＳＧＳ４４７）。
【０４５６】
尚、Ｖストック報知演出を実行する場合であっても、９９回の第２特別図柄の可変表示（より正確には、第２特別図柄の可変表示が７回実行された後の９２回の第２特別図柄の可変表示）の全てにおいて可変表示結果がはずれとなってしまう確率も極めて僅かながら存在する。このため、２３９ＳＧＳ４４７の処理では、Ｖストック報知演出用のプロセステーブルを選択するのではなく、第２特別図柄の可変表示のいずれかにおいて可変表示結果が大当りまたは小当りとなることを示唆する演出を実行するためのプロセステーブルを選択するようにしてもよい。
【０４５７】
また、２３９ＳＧＳ４４０の処理において変動パターンがＰＡ３－５、ＰＢ３－３、ＰＣ３－３以外の変動パターンである場合（２３９ＳＧＳ４４０；Ｎ）、２３９ＳＧＳ４４３の処理において大当りＣ～大当りＥのいずれかの大当り遊技終了後の時短状態である場合（２３９ＳＧＳ４４３；Ｎ）には、各変動パターンに応じたプロセステーブルを選択して２３９ＳＧＳ４４８に進む。
【０４５８】
２３９ＳＧＳ４４８において演出制御用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。
【０４５９】
尚、各プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。
【０４６０】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（２３９ＳＧＳ４４９）。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。
【０４６１】
尚、本特徴部２３９ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。
【０４６２】
そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（２３９ＳＧＳ４５０）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（２３９ＳＧＳ４５１）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（Ｓ１７２）に対応した値にする（２３９ＳＧＳ４５２）。
【０４６３】
尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ－１する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（Ｓ１７３）に応じた値にセットすればよい。
【０４６４】
以上のように演出制御用ＣＰＵ１２０が各処理を実行することで、図１０－３０に示すように、大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態において第２特別図柄の可変表示が７回実行された場合は、該７回目の第２特別図柄の可変表示が終了して遊技状態が通常状態に制御されると、１０秒間の図柄確定期間の後に２秒間の第２特別図柄の可変表示が、それぞれ０．５秒間の図柄確定期間を挟んで４回実行される。また、これら１０秒間の図柄確定期間と４回の各２秒間の第２特別図柄の可変表示期間及び各０．５秒間の第２特別図柄の可変表示終了後の図柄確定期間に亘る１９．５秒間では、画像表示装置５においてリザルト画像が表示される。
【０４６５】
そして、遊技状態が通常状態に制御されてから最大で４回の第２特別図柄の可変表示が終了すると、画像表示装置５に表示されている背景画像が第２背景画像から第１背景画像に更新される。以降は、通常状態として、遊技球の第１始動入賞口への入賞にもとづく第

１特別図柄の可変表示が実行されることとなる。

【０４６６】

一方で、図１０－３１に示すように、大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態において第２特別図柄の可変表示が７回実行された場合は、該７回目の第２特別図柄の可変表示が終了すると、遊技状態が時短状態で維持されたまま１０秒間の図柄確定期間の後に２秒間の第２特別図柄の可変表示が、それぞれ０．５秒間の図柄確定期間を挟んで３回実行される。尚、これら１０秒間の図柄確定期間と３回の各２秒間の第２特別図柄の可変表示期間（時短状態に制御されてから８回目～１０回目の第２特別図柄の可変表示期間）及び各０．５秒間の第２特別図柄の可変表示終了後の図柄確定期間、そして、時短状態に制御されてから１１回目の第２特別図柄の可変表示が開始されてからの０．５秒間に亘る１９．５秒間では、画像表示装置５においてリザルト画像が表示される。

【０４６７】

遊技状態が時短状態に制御されてから１１回目の可変表示は、可変表示結果がはずれであれば１５秒間に亘って第２特別図柄の可変表示（変動パターンＰＡ３－３による可変表示）が実行される。該可変表示中は、可変表示が開始されてから０．５秒が経過した時点で画像表示装置５に表示されているリザルト画像の表示を終了するとともに、背景画像を第２背景画像から第１背景画像に一旦更新する。そして、所定期間（例えば、３秒）が経過した後、再び背景画像を第１背景画像から第２背景画像に更新するとともに、可変表示中において時短状態に制御されている第２特別図柄の可変表示のいずれかにおいて可変表示結果が大当りまたは小当りとなる（Ｖストック（Ｖ入賞）が発生する）ことを報知するＶストック報知演出を開始する。

【０４６８】

つまり、図１０－３０及び図１０－３１に示すように、本特徴部２３９ＳＧでは、大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態と大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態とでは、７回の第２特別図柄の可変表示が終了した後に同一の演出（画像表示装置５におけるリザルト画像の表示と背景画像の第２背景画像から第１背景画像のへの更新）が実行される。そして、大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態は７回の第２特別図柄の可変表示が実行されることで終了する（遊技状態が通常状態に制御される）のに対して、大当りＥの大当り遊技終了後は、７回の第２特別図柄の可変表示が実行された後もＶストック報知演出が実行されて時短状態が継続する。

【０４６９】

更に、本特徴部２３９ＳＧにおける大当りＤと大当りＥのラウンド数は同一に設定されているため、遊技者は、小当り遊技中のＶ入賞によって実行される大当り遊技の種別（大当りＤの大当り遊技状態と大当りＥの大当り遊技状態）を判別することが困難となっている（図１０－６（Ｅ）参照）。

【０４７０】

このため、大当りＤの大当り遊技状態や大当りＥの大当り遊技状態が終了した後の時短状態では、第２特別図柄の可変表示が７回実行された後に更に時短制御が継続して実行されるか否かに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【０４７１】

図１０－３２は、図１０－２９に示す予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、可変表示結果と変動パターンを特定する（２３９ＳＧＳ４６１）。そして、特定した可変表示結果と変動パターンとに基づいて、予告演出の実行の有無と演出パターンを決定する（２３９ＳＧＳ４６２）。

【０４７２】

具体的には、図１０－３３（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、１０％の割合で予告演出の非実行を決定し、３０％の割合でパターンＹＥ－１での予告演出の実行を決定し、４０％の割合でパターンＹＥ－２での予告演出の実行を決定し、１５％の割合でパターンＹＥ－３での予告演出の実行を決定し、５％の割合でパターンＹＥ－

４での予告演出の実行を決定する。
【０４７３】
　また、可変表示結果がはずれであり変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（スーパーリーチはずれである場合）は、４９％の割合で予告演出の非実行を決定し、３０％の割合でパターンＹＥ－１での予告演出の実行を決定し、１５％の割合でパターンＹＥ－２での予告演出の実行を決定し、５％の割合でパターンＹＥ－３での予告演出の実行を決定し、１％の割合でパターンＹＥ－４での予告演出の実行を決定する。
【０４７４】
　また、可変表示結果がはずれであり変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合（ノーマルリーチはずれである場合）は、８０％の割合で予告演出の非実行を決定し、１５％の割合でパターンＹＥ－１での予告演出の実行を決定し、５％の割合でパターンＹＥ－２での予告演出の実行を決定し、０％の割合でパターンＹＥ－３での予告演出の実行を決定し、０％の割合でパターンＹＥ－４での予告演出の実行を決定する。
【０４７５】
　また、可変表示結果がはずれであり変動パターンが非リーチの変動パターンである場合（非リーチはずれである場合）は、９５％の割合で予告演出の非実行を決定し、５％の割合でパターンＹＥ－１での予告演出の実行を決定し、０％の割合でパターンＹＥ－２での予告演出の実行を決定し、０％の割合でパターンＹＥ－３での予告演出の実行を決定し、０％の割合でパターンＹＥ－４での予告演出の実行を決定する。
【０４７６】
　尚、図１０－３３（Ｂ）に示すように、予告演出において、パターンＹＥ－１は、画像表示装置５にセリフとして「チャンス！」の文字が表示される演出パターンであり、パターンＹＥ－２は、画像表示装置５にセリフとして「熱い！」の文字が表示される演出パターンであり、パターンＹＥ－３は、画像表示装置５にセリフとして「激アツ！」の文字が表示される演出パターンであり、パターンＹＥ－４は、画像表示装置５にセリフではなくキャラクタＤの画像が表示される演出パターンである。
【０４７７】
　つまり、本特徴部２３９ＳＧにおける予告演出としては、画像表示装置５においてキャラクタＤが表示される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されており、画像表示装置５においてセリフとして「激アツ！」が表示される場合は、キャラクタＤが表示される場合に次いで可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されている。そして、画像表示装置５においてセリフとして「チャンス！」が表示される場合は、最も可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（予告演出として画像表示装置５に表示されるセリフ及びキャラクタの大当り期待度：キャラクタＤ＞「激アツ！」＞「熱い！」＞「チャンス！」）。
【０４７８】
　つまり、本特徴部２３９ＳＧの予告演出では、パネル表示演出の実行時と同様に、画像表示装置５にキャラクタＤが表示されることによって大当り期待度最も高いことを遊技者に認識させることができるため、遊技興趣を向上させることが可能となっている。
【０４７９】
　図１０－３２に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２３９ＳＧＳ４６２の処理において予告演出の実行を決定したか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４６３）。予告演出の実行を決定した場合（２３９ＳＧＳ４６３；Ｙ）には、決定した予告演出の演出パターンを記憶するとともに（２３９ＳＧＳ４６４）、予告演出開始待ちタイマをセットして予告演出決定処理を終了する（２３９ＳＧＳ４６７）。
【０４８０】
　尚、予告演出は、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示中演出処理を実行する毎に予告演出開始待ちタイマの値を－１していき、該予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしたことにもとづいて決定した予告演出の演出パターンに応じた予告演出用プロセステーブルを選択し、予告演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実

行する毎に予告演出用プロセスタイマの値を－１するとともに、予告演出用プロセスタイマの値に応じたプロセスデータの内容に応じて、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に指令を出力すればよい。

【０４８１】

図１０－３４は、図９に示すエンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。エンディング演出処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、エンディング演出用プロセスタイマが動作中であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４６１）。エンディング演出用プロセスタイマが動作中でない場合（２３９ＳＧＳ４６１；Ｎ）には、エンディング演出用プロセステーブルを選択し（２３９ＳＧＳ４６２）、エンディング演出用プロセスタイマをスタートさせる（２３９ＳＧＳ４６３）。そして、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行してエンディング演出処理を終了する（２３９ＳＧＳ４６４）。

【０４８２】

また、エンディング演出用プロセスタイマの動作中である場合（２３９ＳＧＳ４６１；Ｙ）は、エンディング演出用プロセスタイマの値を－１し（２３９ＳＧＳ４６５）、該エンディング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（２３９ＳＧＳ４６６）。エンディング演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（２３９ＳＧＳ４６６；Ｙ）は、更に該タイマアウトしたエンディング演出用プロセスタイマが最後のエンディング演出用プロセスタイマであるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４６７）。タイマアウトしたエンディング演出用プロセスタイマが最後のエンディング演出用プロセスタイマではない場合（２３９ＳＧＳ４６７；Ｎ）には、プロセスデータの切り替えを行う（２３９ＳＧＳ４６８）。即ち、エンディング演出用プロセステーブルにおける次に設定されているエンディング演出用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エンディング演出用プロセスタイマをあらためてスタートさせる（２３９ＳＧＳ４６９）。また、その次に設定されているプロセスデータに含まれ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、操作部制御実行データ、入力制御実行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し（２３９ＳＧＳ４７０）、２３９ＳＧＳ４７２に進む。

【０４８３】

また、２３９ＳＧＳ４６６においてエンディング演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（２３９ＳＧＳ４６６；Ｎ）には、円ディ群演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し（２３９ＳＧＳ４７１）、２３９ＳＧＳ４７２に進む。

【０４８４】

２３９ＳＧＳ４７２において演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了した大当り遊技が大当りＡまたは大当りＢの大当り遊技であるか否かを判定する（２３９ＳＧＳ４７２）。終了した大当り遊技が大当りＣ～大当りＥのいずれかの大当り遊技である場合（２３９ＳＧＳ４７２；Ｎ）にはエンディング演出処理を終了し、終了した大当り遊技が大当りＡまたは大当りＢの大当り遊技である場合（２３９ＳＧＳ４７２；Ｙ）には、図１０－３５（Ａ）及び図１０－３５（Ｂ）に示すように、エンディング演出中に画像表示装置５において演出モードを変更可能である旨のメッセージの表示や、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付けて演出モードを第１モードと第２モードとから決定するための演出モード決定処理を実行する（２３９ＳＧＳ４７３）。

【０４８５】

そして、２３９ＳＧＳ４６７においてタイマアウトしたエンディング演出用プロセスタイマが最後のエンディング演出用プロセスタイマである場合（２３９ＳＧＳ４６７；Ｙ）には、演出制御プロセスフラグの当りの可変表示開始待ち処理に応じた値にセットして（

２３９ＳＧＳ４７４）、エンディング演出処理を終了する。
【０４８６】
次に、本特徴部２３９ＳＧにおいて大当り遊技終了後に時短状態に制御されたときの画像表示装置５の表示態様について図１０－３６～図１０－３８にもとづいて説明する。先ず、図１０－３６（Ａ）及び図１０－３６（Ｂ）に示すように、演出モードとして第１モードが選択されている場合は、大当りＡの大当り遊技の終了後に、遊技者に対して遊技球を通過ゲート４１に向けて打ち出すことで普図当りを発生させて第２始動入賞口へ遊技球を入賞させるよう促す操作促進画像が画像表示装置５にて表示される。このとき遊技球が第２始動入賞口に入賞したことによって第２特別図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置５においてパネル表示用画面の表示が開始される。尚、このとき、パネル表示演出として表示される１枚目のパネルは、実行中の第２特別図柄の可変表示に対応したキャラクタである。
【０４８７】
そして、図１０－３６（Ｃ）に示すように、更に第２始動入賞口に遊技球が入賞すると、第２特別図柄の各保留記憶に応じたキャラクタのパネルの表示が開始される。このとき第２特別図柄の各保留記憶に応じて表示されるキャラクタ（パネル）は、発生した保留記憶の順番にかかわらず図１０－２６（Ａ）に示す割合にて決定されるが本発明はこれに限定されるものではなく、第２特別図柄の各保留記憶に応じて表示されるキャラクタ（パネル）は、発生した保留記憶の順番に応じて異なってもよい。例えば、第２特別図柄の４個目の保留記憶を対象とする場合にパネルの表示パターンとしてパターンＰＮ－４が決定される割合（第２特別図柄の４個目の保留記憶を対象としてキャラクタＤのパネルが表示される割合）を、第２特別図柄の１個目～３個目の保留記憶を対象とする場合にパネルの表示パターンとしてパターンＰＮ－４が決定される割合よりも高く設定することで、第２特別図柄の４回目の可変表示において可変表示結果が大当りや小当りとなるか否かに遊技者を注目させることができるようにしてもよい。
【０４８８】
そして、遊技球が第２始動入賞口に複数入賞することによって画像表示装置５において最大で５枚のパネルが表示されると、図１０－３６（Ｄ）～図１０－３６（Ｆ）に示すように、パネル表示用画面及び各パネルの表示が終了し、飾り図柄がリーチとなる。そして、リーチ演出が開始される。
【０４８９】
当該リーチ演出では、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出が実行される。そして可変表示結果がはずれである場合は、図１０－３６（Ｇ）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敵キャラクタに敗北することによって可変表示結果がはずれであることが報知される。一方で、可変表示結果が小当りや大当りである場合は、図１０－３６（Ｈ）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敵キャラクタに勝利することによって可変表示結果が小当りやはずれであることが報知される。
【０４９０】
尚、図１０－３６（Ｇ）に示すように、可変表示結果がはずれとなって可変表示が終了した場合は、保留記憶分の第２特別図柄の可変表示（最大で４回まで）において図１０－３６（Ｅ）～図１０－３６（Ｈ）と同じくリーチ演出が実行される。
【０４９１】
尚、これら最大で合計５回の第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が小当りまたは大当りとなった場合は、大当りＣ～大当りＥのいずれかの大当り遊技状態に制御される（可変表示結果が小当りである場合は、小当り遊技中のＶ入賞の発生が条件）。
【０４９２】
また、図１０－３７（Ａ）及び図１０－３７（Ｂ）に示すように、演出モードとして第１モードが選択されている場合は、大当りＢの大当り遊技の終了後に、遊技者に対して遊技球を通過ゲート４１に向けて打ち出すことで普図当りを発生させて第２始動入賞口へ遊

技球を入賞させるよう促す操作促進画像が画像表示装置５にて表示される。このとき遊技球が第２始動入賞口に入賞したことによって第２特別図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置５において実行中の第２特別図柄の可変表示に対応して、大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態でのパネル表示演出よりも大きいサイズのキャラクタＤのパネル（大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態用のキャラクタＤ対応パネル）が表示される。

【０４９３】

そして、図１０－３７（Ｃ）及び図１０－３７（Ｄ）に示すように、所定時間が経過することによってキャラクタＤ対応パネルの表示が終了すると、飾り図柄がリーチとなる。飾り図柄がリーチとなった後は、当否報知演出として、画像表示装置５において当該可変表示、第２特別図柄の１個目の保留記憶に基づく可変表示、第２特別図柄の２個目の保留記憶に基づく可変表示のそれぞれに対応したプッシュボタン３１Ｂの操作促進画像が表示される。

【０４９４】

これらプッシュボタン３１Ｂの操作促進画像が表示されている状態で遊技者がプッシュボタン３１Ｂを３回操作した際には、当該可変表示、第２特別図柄の１個目の保留記憶に基づく可変表示、第２特別図柄の２個目の保留記憶に基づく可変表示のいずれの可変表示結果もはずれであれば、図１０－３７（Ｅ）に示すように、当否報知演出の結果としてこれら３回の可変表示全ての可変表示結果がはずれであることが報知される。

【０４９５】

尚、このとき、画像表示装置５では、再び遊技者に対して遊技球を通過ゲート４１に向けて打ち出すことで普図当りを発生させて第２始動入賞口へ遊技球を入賞させるよう促す操作促進画像が表示される。そして、時短状態に制御される３回の第２特別図柄の可変表示が全て終了した後は、図１０－３７（Ｆ）に示すように、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことにより発生した最大４個の第２特別図柄の保留記憶に対応する可変表示を対象として、パネル表示演出を実行してもよい。尚、この場合のパネル表示演出としては、１枚目のパネルとしてキャラクタＤのパネルに対応する３回の第２特別図柄の可変表示が既に終了したことを示すパネル（例えば、キャラクタＤにバツ印が付けられたパネル）を表示することによって、残りの最大４回の第２特別図の可変表示結果が小当りや大当りとなるか否かに遊技者をより注目させるようにしてもよい。

【０４９６】

一方、図１０－３７（Ｃ）に示すプッシュボタン３１Ｂの操作促進画像が表示されている状態で遊技者がプッシュボタン３１Ｂを３回操作した際には、当該可変表示、第２特別図柄の１個目の保留記憶に基づく可変表示、第２特別図柄の２個目の保留記憶に基づく可変表示のいずれかの可変表示結果が小当りや大当りであれば、図１０－３７（Ｇ）に示すように、当否報知演出の結果としてこれら３回の可変表示のいずれかで可変表示結果が小当りまたは大当りとなることが報知される。

【０４９７】

また、図１０－３８（Ａ）に示すように、大当りＤや大当りＥの大当り遊技の終了後は、遊技者に対して遊技球を通過ゲート４１に向けて打ち出すことで普図当りを発生させて第２始動入賞口へ遊技球を入賞させるよう促す操作促進画像が画像表示装置５にて表示される。尚、該時短状態においては、画像表示装置５において遊技状態が時短状態であることを示す第２背景画像（例えば、図１０－３８（Ｂ）に示す夜の背景画像）が表示されている。

【０４９８】

そして、図１０－３８（Ｂ）及び図１０－３８（Ｃ）に示すように、時短状態における第２特別図柄の可変表示が７回実行されると、１９．５秒間に亘って画像表示装置５においてリザルト画像が表示される。当該７回目の第２特別図柄の可変表示が大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態における第２特別図柄の可変表示である場合、すなわち、当該７回目の第２特別図柄の可変表示が終了することで遊技状態が時短状態から通常状態に制御される場合は、図１０－３８（Ｃ）及び図１０－３８（Ｄ）に示すように、画像表示装置

５においてリザルト画像と第２背景画像とが表示されている状態において最大で４回の第２特別図柄の可変表示が実行される。そして、遊技状態が通常状態に制御されてから４回目の第２特別図柄の可変表示が終了したこと（大当りＤの大当り遊技が終了してから最大で１１回の第２特別図柄の可変表示が終了したこと）にもとづいて画像表示装置５におけるリザルト画像の表示が終了するとともに、第２背景画像が第１背景画像に更新される。

【０４９９】

一方で、７回目の第２特別図柄の可変表示が大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態における第２特別図柄の可変表示である場合、なわち、当該７回目の第２特別図柄の可変表示が終了しても遊技状態が時短状態のまま継続する場合は、図１０－３８（Ｄ）及び図１０－３８（Ｅ）に示すように、画像表示装置５においてリザルト画像と第２背景画像とが表示されている状態において３回の第２特別図柄の可変表示（大当りＥの大当り遊技終了後から８回目～１０回目の第２特別図柄の可変表示）が実行される。そして、図１０－３８（Ｆ）に示すように、大当りＥの大当り遊技終了後から１１回目の第２特別図柄の可変表示が開始されると、リザルト画像の表示が終了するとともに、第２背景画像が第１背景画像に更新される。更に、背景画像が第１背景画像に更新された後は、画像表示装置５においてＶストック報知演出が実行され、背景画像が再び第２背景画像に更新される。尚、本特徴部２３９ＳＧにおいて実行されるＶストック報知演出は、前述したＶ入賞報知演出と同一態様の演出であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、Ｖストック報知演出は、Ｖ入賞報知演出とは一部の演出態様が異なる演出（例えば、表示されるキャラクタやスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音、ＬＥＤの発光パターン等が異なる演出）であってもよい。

【０５００】

以上、本特徴部２３９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１においては、図１０－３６（Ｃ）及び図１０－３７（Ｂ）に示すように、大当りＡの大当り遊技終了後の１回の第２特別図柄の可変表示を対象とした時短状態では、パネル表示演出としてキャラクタＡ～キャラクタＣのパネルを画像表示装置５にて表示可能である一方で、大当りＢの大当り遊技終了後の３回の第２特別図柄の可変表示を対象とした時短状態では、画像表示装置５においてキャラクタＤのパネル（大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態用のキャラクタＤ対応パネル）を表示可能となっている。つまり、時短状態において実行される第２特別図柄の可変表示の回数に応じてパネル表示演出として表示されるキャラクタのパネルが異なっているので、時短状態における興趣を向上できる。

【０５０１】

尚、本特徴部２３９ＳＧでは、大当りＡの大当り遊技終了後の１回の第２特別図柄の可変表示を対象とした時短状態では、パネル表示演出としてキャラクタＡ～キャラクタＤのパネルを表示可能となっ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、大当りＡの大当り遊技終了後の１回の第２特別図柄の可変表示を対象とした時短状態では、パネル表示演出としてキャラクタＡ～キャラクタＣのみのパネルを表示可能とし、大当りＢの大当り遊技終了後の３回の第２特別図柄の可変表示を対象とした場合のみパネル表示演出としてのキャラクタＤのパネルを表示可能としてもよい。

【０５０２】

また、本特徴部２３９ＳＧでは、可変表示結果が大当りとなり、且つ大当り種別が大当りＢである場合は、小当り遊技状態に制御されることなく大当りＢの大当り遊技状態に制御され、大当りＢの大当り遊技終了後の３回の第２特別図柄の可変表示を対象とする時短状態において画像表示装置５に大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態に応じたキャラクタＤ対応パネルが表示されるので、可変表示結果が大当りとなり且つ大当り種別が大当りＢであるは、該大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態の興趣を向上できる。

【０５０３】

また、図１０－３６（Ｃ）に示すように、大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態では、画像表示装置５においてパネル表示演出としてキャラクタＡ～キャラクタＤのパネルを表示可能であり、該パネル表示演出としてキャラクタＤが表示される場合は、キャラクタ

Ａ～キャラクタＣが表示される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されているので、大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態におけるパネル表示演出としてキャラクタＤのパネルが表示されることによる遊技興趣を向上させることが可能となっている。

【０５０４】

また、図１０－３５に示すように、大当りＡや大当りＢの大当り遊技終了後のエンディング演出中に演出制御用ＣＰＵ１２０が演出モード決定処理を実行することによって遊技者の操作により演出モードを第１モードと第２モードとから選択可能となる。そして、演出モードが第１モードに設定されている場合は、時短状態においてパネル表示演出が実行される一方で、演出モードが第２モードに設定されている場合は、時短状態において第２モード対応演出（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作等により可変表示結果が大当りや小当りとなることを報知する演出）が実行される。つまり、本特徴部２３９ＳＧでは、時短状態に実行される演出を遊技者が選択することができるので、第１モードと第２モードにおける演出の興趣を向上できる。

【０５０５】

また、本特徴部２３９ＳＧでは、大当りＡの大当り遊技終了後は１回の第２特別図柄の可変表示を対象とする時短状態に制御され、大当りＢの大当り遊技終了後は３回の第２特別図柄の可変表示を対象とする時短状態される。そして、該３回の第２特別図柄の可変表示を対象とする時短状態においては、該３回の第２特別図柄の可変表示（１回目の可変表示として実行中の第２特別図柄の可変表示と該可変表示中に発生した第２特別図柄の保留記憶にもとづく可変表示）を対象として当否報知演出を実行し、該３回の第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が小当りまたは大当りとなることを報知することが可能となっているので、大当りＢの大当り遊技終了後の３回の第２特別図柄の可変表示を対象とする時短状態における興趣をより向上させることが可能となっている。

【０５０６】

尚、本特徴部２３９ＳＧの当否報知演出では、図１０－３７（Ｄ）に示すように、３回の第２特別図柄の可変表示を対象として、プッシュボタン３１Ｂが３回操作されたことにもとづいて、該３回の第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が小当りまたは大当りとなることを報知可能な形態例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、当否報知演出としてプッシュボタン３１Ｂを操作する回数としては、１回のみや２回のみの場合を設けてもよい。例えば、実行中の第２特別図柄の可変表示において可変表示結果が大当りや小当りとなる場合は、１回目のプッシュボタン３１Ｂの操作で可変表示結果が大当りや小当りとなることを報知し、１個目第２特別図柄の保留記憶に基づく可変表示（時短状態における２回目の第２特別図柄の可変表示）において可変表示結果が大当りや小当りとなる場合は、２回目のプッシュボタン３１Ｂの操作で可変表示結果が大当りや小当りとなることを報知し、２個目第２特別図柄の保留記憶に基づく可変表示（時短状態における３回目の第２特別図柄の可変表示）において可変表示結果が大当りや小当りとなる場合は、３回目のプッシュボタン３１Ｂの操作で可変表示結果が大当りや小当りとなることを報知すればよい。

【０５０７】

また、図１０－２９及び図１０－３２、図１０－３３に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、可変表示中に可変表示結果が大当りとなることを示唆する予告演出を実行可能となっており、該予告演出として画像表示装置５にキャラクタＤの画像が表示される場合は、「チャンス！」、「熱い！」、「激アツ！」といったセリフが表示される場合よりも高い割合で可変表示結果が大当りとなるので、パネル表示演出に加えて予告演出においても画像表示装置５にキャラクタＤが表示されるか否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。

【０５０８】

尚、本特徴部２３９ＳＧでは、遊技状態が通常状態である場合のみ可変表示中に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、可変表示中

演出は、遊技状態が時短状態である場合においても可変表示中に実行可能としてもよい。
【０５０９】
また、本特徴部２３９ＳＧでは、大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態において７回の第２特別図柄の可変表示が実行された場合は遊技状態が通常状態に制御されるが、大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態において７回の第２特別図柄の可変表示が実行された場合は、時短状態に制御されてから１１回目の第２特別図柄の可変表示においてＶ入賞報知演出と演出態様が同一であるＶストック報知演出が実行されるので、当該時短状態が第２特別図柄の可変表示を９９回実行する時短状態であるとともに、残りの第２特別図柄の可変表示において可変表示結果が大当りや小当りとなる確率が極めて高い（大当り遊技状態に制御され易い）ことを遊技者が認識できるようになるので、遊戯興趣を向上できる。
【０５１０】
また、図１０－２２（Ｂ）に示すように、可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は８秒間に亘って開閉を行う一方で、図１０－２３（Ｂ）に示すように、時短状態の最後の可変表示の図柄確定期間は、第２期間である１０秒に設定されているため、仮に時短状態における最後の第２特別図柄の可変表示中に普図当りが発生して遊技球が第２始動入賞口に入賞可能となったとしても、遊技状態が通常状態に制御されてから１回目の第２特別図柄の可変表示が開始されるまでに可変入賞球装置６Ｂの開閉が終了するので、遊技状態が時短状態から通常状態に制御される際に過度に第２特別図柄の可変表示が実行されてしまうことを防止できる。
【０５１１】
また、図１０－３０及び図１０－３１に示すように、大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態における７回目の第２特別図柄の可変表示の図柄確定期間と、大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態における７回目の第２特別図柄の可変表示の図柄確定期間と、が共に第２期間である１０秒に設定されているので、小当り遊技を経由した大当り遊技の終了後は、７回目の第２特別図柄の可変表示が終了した際に、時短状態が未だ終了しないか否か（当該時短状態は大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態であるか否か）が遊技者に認識されてしまうことを防止できる。
【０５１２】
また、図１０－２８及び図１０－３１に示すように、大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態では、７回の第２特別図柄の可変表示を実行した後、第２特別図柄の保留記憶数に対応する４回の第２特別図柄の可変表示を実行し、該７回の第２特別図柄の可変表示を実行した後の４回目の第２特別図柄の可変表示（時短状態に制御されてから１１回目の第２特別図柄の可変表示）において、画像表示装置５に表示されている第２背景画像を一旦第１背景画像に更新するとともに、該背景画像を第１背景画像に更新して所定期間が経過したことにもとづいてＶストック報知演出を実行するので、遊技者に一旦遊技状態が通常状態に制御されたと思わせつつ時短状態が未だ継続していることを報知できるので、遊技興趣を向上できる。
【０５１３】
また、図１０－１１、図１０－１２、図１０－１９（Ｂ）及び図１０－２０に示すように、大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態において７回目の第２特別図柄の可変表示が実行されて遊技状態が通常状態に制御された後は、最大４回の第２特別図柄の可変表示が特図変動時間２秒で実行される一方で、大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態において７回目の第２特別図柄の可変表示が実行された後は、最大４回の第２特別図柄の可変表示が特図変動時間２秒で実行されるので、特図変動時間が異なることにより第２特別図柄の可変表示が７回実行された後に未だ時短状態が継続していると遊技者に認識されてしまうことを防止できる。
【０５１４】
以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例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。

【０５１５】
例えば、前記特徴部２３９ＳＧでは、第１特別図柄の可変表示や第２特別図柄の可変表示において１の割合で可変表示結果が大当りとなるパチンコ遊技機１に本発明を適用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、例えば、第１特別図柄の可変表示や第２特別図柄の可変表示における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を設定可能なパチンコ遊技機１に本発明を適用してもよい。尚、この場合は、可変表示中に可変表示結果が大当りとなることし示唆する予告演出とパチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出との両方の演出を実行可能とし、予告演出として大当り期待度の高い演出が実行された場合は、予告演出として大当り期待度の低い演出が実行された場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能としてもよい。
【０５１６】
具体的には、変形例２３９ＳＧ－１として図１０－３９～図１０－４４に示すように、可変表示開始処理において、可変表示の後半部分（例えばリーチ演出中）に実行する演出としての後部可変表示中示唆演出の実行の有無を決定する後部可変表示中示唆演出決定処理と、可変表示の前半部分（例えば可変表示の開始からリーチとなるまでの期間中）に実行する演出としての前部可変表示中示唆演出の実行の有無を決定する後部可変表示中示唆演出決定処理と、を演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する。
【０５１７】
図１０－３９は、可変表示開始設定処理における後部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。図１０－３９に示す後部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａを参照して当該可変表示に対応する保留表示フラグの値を特定する（２３９ＳＧＳ５０１）。保留表示フラグとは、画像表示装置５に第１特図保留記憶や第２特図保留記憶を表示するためのフラグであり、始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａにおいて各エントリに対応付けて格納される。尚、該処理では、第１可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａの「１－０」のエントリの保留表示フラグの値を特定し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ２３９ＳＧ１９４Ａの「２－０」のエントリを特定すればよい。
【０５１８】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２３９ＳＧＳ３０１において特定した保留表示フラグの値にもとづいて後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び後部可変表示中示唆演出として実行する演出を決定する（２３９ＳＧ５０２）。
【０５１９】
具体的には、図１０－４０（Ａ）に示すように、２３９ＳＧＳ５０１において特定した保留表示フラグの値が「０」である場合、すなわち、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合は、９０％の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、１０％の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、０％の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。また、２３９ＳＧＳ５０１において特定した保留表示フラグの値が「１」または「２」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形または星形にて表示されていた場合は、５０％の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、５０％の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、０％の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。
【０５２０】
更に、２３９ＳＧＳ５０１において特定した保留表示フラグの値が「３」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合は、３０％の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、３５％の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、３５％の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。そして、２３９Ｓ

ＧＳ５０１において特定した保留表示フラグの値が「４」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、０％の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、３０％の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、７０％の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

【０５２１】

つまり、本実施の形態の特徴部２３９ＳＧにおいては、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていた場合は、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されている。更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「３」や「４」である場合）は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「１」や「２」である場合）よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

【０５２２】

また、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「３」や「４」である場合）に着目すると、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

【０５２３】

以上から、本実施の形態の特徴部２３９ＳＧにおいては、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が四角形や星形にて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができる一方で、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるようになっている。

【０５２４】

更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合が高いので、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対してより一層遊技者を注目させることができるようになっている。

【０５２５】

図１０－３９に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２３９ＳＧＳ５０２の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（２３９ＳＧＳ５０３）。２３９ＳＧＳ５０２の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、２３９ＳＧＳ５０２の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に、２３９ＳＧＳ５０２の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（２３９ＳＧＳ５０４）。

【０５２６】

２３９ＳＧＳ５０２の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定した場合は、可変表示結果にもとづいて大当り示唆演出の演出パターンを決定し

て記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（２３９ＳＧＳ５０５）。
【０５２７】
尚、２３９ＳＧＳ５０５の処理において決定可能な演出パターンとしては、図１０－４０（Ｂ）に示すように、パターンＡＳ－１～パターンＡＳ－３までの計３個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンＡＳ－１は、当該可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が最も低いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：低）であり、パターンＡＳ－２は、当該可変表示結果が大当りとなる割合がパターンＡＳ－１よりも高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：中）であり、パターンＡＳ－３は、当該可変表示結果が大当りとなる割合が最も高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：高）である。
【０５２８】
そして、前述した２３９ＳＧＳ５０５の処理では、図１０－４１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りである場合は、大当り示唆演出の演出パターンを１０％の割合でパターンＡＳ－１に決定し、３０％の割合でパターンＡＳ－２に決定し、６０％の割合でパターンＡＳ－３に決定する。
【０５２９】
一方、２３９ＳＧＳ５０２の処理において後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＡＭ１２２を参照し、ＣＰＵ１０３から受信した設定値指定コマンドから設定値（パチンコ遊技機１に設定されている設定値）を特定する（２３９ＳＧＳ５０６）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定した設定値にもとづいて設定示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（２３９ＳＧＳ５０７）。
【０５３０】
尚、２３９ＳＧ３０７において決定可能な演出パターンとしては、図１０－４０（Ｂ）に示すように、パターンＳＳ－１～パターンＳＳ－５までの計５個のパターンが設けられている。これらパターンＳＳ－１～パターンＳＳ－５のうち、パターンＳＳ－１は、設定値が奇数（例えば１、３、５）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－２は、設定値が偶数（例えば、２、４、６）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－３は、設定値が奇数寄りの中間設定以上（例えば、３または５）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－４は、設定値が偶数寄りの中間設定以上（例えば、４または６）である可能性を示唆し、パターンＳＳ－５は、設定値が最高設定（例えば、６）である可能性を示唆する。
【０５３１】
そして、パターンＳＳ－１及びＳＳ－２については、設定値が１～４（低設定）のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値５、６（高設定）のいずれかであることの期待度が低いとされ、パターンＳＳ－３及びパターンＳＳ－４については、設定値が５、６のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値５、６であることの期待度が高いとされている。
【０５３２】
尚、本変形例２３９ＳＧ－１では、設定値１～４を低設定、設定値５，６を高設定として説明するが、設定値１～３を低設定、設定値４～６を高設定としてもよいし、設定値１、２を低設定、設定値３、４を中間設定、設定値５、６を高設定として演出パターンの実行割合を設定するようにしてもよい。
【０５３３】
前述した２３９ＳＧＳ５０７の処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－４２に示すように、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合は、演出パターンを６０％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、２５％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、９％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、６％の割合でパターンＳＳ－４に決定し、０％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。また、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、演出パターンを２５％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、６０％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、６％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、９％の

割合でパターンＳＳ－４に決定し、０％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。また、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、演出パターンを５０％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、２０％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、２０％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、１０％の割合でパターンＳＳ－４に決定し、０％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。

【０５３４】

また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４である場合は、演出パターンを２０％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、５０％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、１０％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、２０％の割合でパターンＳＳ－４に決定し、０％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が５である場合は、演出パターンを２０％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、３０％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、３０％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、２０％の割合でパターンＳＳ－４に決定し、０％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合は、演出パターンを３０％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、２０％の割合でパターンＳＳ－２に決定し、１５％の割合でパターンＳＳ－３に決定し、３０％の割合でパターンＳＳ－４に決定し、５％の割合でパターンＳＳ－５に決定する。

【０５３５】

このように、本変形例２３９ＳＧ－１では、設定値示唆演出がパターンＳＳ－１やパターンＳＳ－２にて実行されることで設定値が１～４のいずれかであることが示唆され、設定値示唆演出がパターンＳＳ－３やパターンＳＳ－４にて実行されることによって設定値が５または６であることが示唆される。そして、設定示唆演出がパターンＳＳ－５にて実行される場合は、設定値が６であることが確定する。

【０５３６】

図１０－４３は、可変表示開始設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する前部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。図１０－４３に示す前部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の可変表示結果を特定する（２３９ＳＧＳ５１１）。また、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ５１２）。

【０５３７】

後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、大当り示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する（２３９ＳＧＳ５１３）。具体的には、図１０－４４（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、４０％の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、３０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、３０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、７０％の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、２５％の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、５％の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

【０５３８】

つまり、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合については、可変表示結果が大当りである場合は可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で前部可変表示中示唆演出の実行が決定されるとともに、可変表示結果が大当りである場合は前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行とタイマ演出の実行とが同一割合で決定される一方で、可変表示結果がはずれである場合は前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行がタイマ演出の実行よりも高い割合で決定される、つまり、タイマ演出の大当り期待度がキャラクタ演出の大当り期待度よりも高く設定されている。

【０５３９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、設定示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する（２３９ＳＧＳ５１４）。具体的には、図１０－４４（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、３０％の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、７０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、８０％の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、２０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

【０５４０】

つまり、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合については、可変表示結果が大当りである場合は可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で前部可変表示中示唆演出の実行が決定されるとともに、可変表示結果が大当りであるかはずれであるかにかかわらず前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行が決定されることが無いように設定されている、つまり、タイマ演出の大当り期待度がキャラクタ演出の大当り期待度よりも高く設定されている。

【０５４１】

このため、可変表示結果が大当りである場合は、結果的に可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合でタイマ演出の実行が決定されるようになっているので、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、可変表示結果が大当りとなることに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【０５４２】

そして、図１０－４３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２３９ＳＧＳ５１３または２３９ＳＧＳ５１４の実行後、前部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（２３９ＳＧＳ５１５）。前部可変表示中示唆演出の非実行を決定している場合は前部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、前部可変表示中示唆演出の実行を決定している場合は、更に前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定しているか否かを判定する（２３９ＳＧＳ５１６）。

【０５４３】

前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定している場合は、可変表示結果にもとづいてキャラク演出の演出パターンを決定するとともに記憶し、前部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（２３９ＳＧＳ５１７）。

【０５４４】

尚、２３９ＳＧＳ５１７の処理において決定可能なキャラクタ演出の演出パターンとしては、図１０－４４（Ｃ）に示すように、パターンＣＳ－１及びパターンＣＳ－２の計２個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンＣＳ－１は、画像表示装置５において図示しないキャラクタＡを表示することによって可変表示結果が大当りとなる割合が最も低いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：低）であり、パターンＣＳ－２は、画像表示装置５において図示しないキャラクタＢを表示することによって可変表示結果が大当りとなる割合がパターンＣＳ－１よりも高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：中）である。

【０５４５】

このため、２３９ＳＧＳ５１７の処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－４５（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを２０％の割合でパターンＣＳ－１に決定し、８０％の割合でパターンＣＳ－２に決定する。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを８０％の割合でパターンＣＳ－１に決定し、２０％の割合でパターンＣＳ－２に決定する。

【０５４６】

また、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定している場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後部可変表示中示唆演出として実行が決定されている演出にもとづいてタイマ演出の演出パターンを決定するとともに記憶し、前記部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（２３９ＳＧＳ５１８）。

【０５４７】

２３９ＳＧＳ５１８の処理において決定可能なタイマ演出の演出パターンとしては、図１０－４４（Ｃ）に示すように、パターンＴＳ－１及びパターンＴＳ－２の計２個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンＴＳ－１は、画像表示装置５において可変表示結果が大当りとなる割合がキャラクタ演出のパターンＣＳ－１やパターンＣＳ－２よりも高いことを示唆する（大当り期待度：高）とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタＸの画像とともに２５秒間に亘って示唆する演出であり、パターンＴＳ－２は、画像表示装置５において可変表示結果が大当りとなる割合がキャラクタ演出のパターンＣＳ－１やパターンＣＳ－２よりも高いことを示唆する（大当り期待度：高）とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタＹの画像とともに２５秒間に亘って示唆する演出である（図１０－４５（Ｃ）参照）。

【０５４８】

このため、２３９ＳＧＳ５１８の処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－４５（Ｂ）に示すように、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が大当り示唆演出である場合は、タイマ演出の演出パターンを、８０％の割合でパターンＴＳ－１に決定し、２０％の割合でパターンＴＳ－２に決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が設定示唆演出である場合は、８０％の割合でパターンＴＳ－１に決定し、２０％の割合でパターンＴＳ－２に決定する。

【０５４９】

つまり、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合においては、該タイマ演出がパターンＴＳ－１にて実行される場合よりもパターンＴＳ－２にて実行される場合（つまり、タイマ演出の演出期間が長く、且つ画像表示装置５においてキャラクタＡよりもキャラクタＢが表示される場合）の方が後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合が高く設定されている。このため、本実施の形態の変形例２３９ＳＧ－１においては、タイマ演出の演出期間や画像表示装置５に表示されるキャラクタに対して遊技者を注目させることができる。また、タイマ演出がパターンＴＳ－２にて実行される場合は、タイマ演出がパターンＴＳ－１にて実行される場合よりも遊技者に設定示唆演出が実行されることを期待させることができるので遊技興趣の向上を図ることができる。

【０５５０】

以上、本変形例２３９ＳＧ－１においては、図１０－４４（Ｄ）に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるようになっている。

【０５５１】

図１０－３９～図１０－４６に示すように、可変表示中における前部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理（Ｓ１７２）において、決定した前部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットし、以降の可変表示中演出処理（Ｓ１７２）においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。また、可変表示中における後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を実行する毎に後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値を－１していき、該後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値が０になったことにもとづいて、決定した後部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットする。そして、以降の可変表示中演出処理（Ｓ１７２）においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。

【０５５２】
また、前記特徴部２３９ＳＧでは、大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態では、７回の第２特別図柄の可変表示が実行された後（１１回目の第２特別図柄の可変表示中）にＶストック報知演出が実行され、遊技者に対して当該時短状態が大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態であることが報知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２３９ＳＧ－２として、大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態では、例えば、画像表示装置５においてリザルト画像が表示されている期間にて可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞（新たな始動入賞が発生）したこと等の条件が成立したことに応じて、Ｖストック報知演出とは異なる演出として、当該時短状態が大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態であることを報知する特殊報知演出を実行可能としてもよい。

【０５５３】
このようにすることで、大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態に制御されているときに、大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態に制御されたときと共通のリザルト画像が表示されている期間において、第２特別図柄の始動入賞の発生に応じて当該時短状態が大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態であることが報知されるようになるので、遊技興趣を向上できる。更に、画像表示装置５にリザルト画像が表示されている状態で可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞しなければ特殊報知演出は実行されない。つまり、特殊報知演出を実行するか否かは遊技者が選択することが可能となっているので、遊技の選択の幅を広げることができ、遊技興趣を向上できる。

【０５５４】
尚、本変形例２３９ＳＧ－２では、大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態においてＶストック報知演出と特殊報知演出とを両方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、大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態では、Ｖストック報知演出と特殊報知演出とのうち特殊報知演出のみを実行可能としてもよい。

【０５５５】
更に、本変形例２３９ＳＧ－２では、画像表示装置５にリザルト画像が表示されている期間中に遊技球が可変入賞球装置６Ｂに入賞したことに応じて特殊報知演出を実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、任意のタイミングで遊技球が可変入賞球装置６Ｂに入賞したことに応じて特殊報知演出を実行可能としてもよい。

【０５５６】
また、前記特徴部２３９ＳＧでは、大当りＡや大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態においてパネル表示演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当りＡや大当りＢの大当り遊技終了後の第２特別図柄の可変表示にもとづく小当り経由で大当りＤや大当りＥの大当り遊技に制御された場合においても、該大当り遊技終了後の時短状態においてパネル表示演出を実行してもよい。尚、このように大当りＤや大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態においてパネル表示演出を実行する場合は、当該時短状態の最後の可変表示からパネル表示演出を開始し、該可変表示と遊技状態が通常状態に制御された後の最大３回の第２特別図柄の可変表示に亘ってパネル表示演出を実行すればよい。特に、当該パネル表示演出としては、時短状態の最後の可変表示中にから、大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態と同じく画像表示装置５において大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態でのパネル表示演出よりも大きいサイズのキャラクタＤのパネル（大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態用のキャラクタＤ対応パネル）を表示し、当該可変表示と遊技状態が通常状態に制御されてから実行される３回の第２特別図柄の可変表示（３個の第２特別図柄の保留記憶）を対象として当否報知演出を実行することで、パネル表示演出として画像表示装置５にキャラクタＤ対応パネルが表示される場合に可変表示結果が大当りや小当りとなる割合をより一層高めることができる。

【０５５７】
（特徴部１７５ＳＧに関する説明）
次に、本実施の形態における特徴部１７５ＳＧとしてのパチンコ遊技機１について、図

１１－１～図１１－１３に基づいて説明する。図１１－１は、変動パターンを例示する図である。図１１－２は、可変表示結果と変動パターンとの関係について示す説明図である。図１１－３は、（Ａ）は予告演出決定用テーブルを示す図、（Ｂ）は予告演出の内容を示す図である。図１１－４は、（Ａ）～（Ｃ）は予告演出の演出動作例を示す図である。図１１－５は、（Ａ）～（Ｄ）はスーパーリーチα１、α２、β１、β２の演出の構成を示す図である。図１１－６は、（Ａ）～（Ｈ）はスーパーリーチα１の演出動作例を示す図である。図１１－７は、（Ａ）～（Ｈ）はスーパーリーチβ２の演出動作例を示す図である。図１１－８は、（Ａ）は前段演出と後段演出の演出内容を比較する図、（Ｂ）はセリフの表示状況を示すタイミングチャートである。図１１－９は、（Ａ）はノーマルリーチにおける表示、音、光の出力レベルの変化を示すタイミングチャート、（Ｂ）はリーチタイトルの内容を示す図である。図１１－１０は、（Ａ）～（Ｈ）は前段演出と後段演出の演出動作例を示す図である。図１１－１１は、（Ａ）は切替演出における変化態様を示す図、（Ｂ）は予告演出と切替演出とを比較した図、（Ｃ）は予告演出と切替演出の表示期間を比較した図である。図１１－１２は、（Ａ）～（Ｈ）は切替演出の演出動作例を示す図である。図１１－１３は、（Ｉ）～（Ｌ）は切替演出の演出動作例を示す図である。

【０５５８】

以下においては、特徴部２３９ＳＧにて説明したパチンコ遊技機１と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略し、特徴部２３９ＳＧにて説明したパチンコ遊技機１と異なる点について主に説明する。

【０５５９】

（変動パターン）

図１１－１に示すように、本特徴部１７５ＳＧにおける第１特別図柄の変動パターンのうち、ノーマルリーチのリーチ演出（ノーマルリーチ演出）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、スーパーリーチのリーチ演出（スーパーリーチ演出）が実行されるスーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα１，α２、スーパーリーチβ１，β２よりも短く設定されている。また、本特徴部１７５ＳＧにおけるスーパーリーチα１，α２、スーパーリーチβ１，β２といった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の特図可変表示時間については、スーパーリーチβ１，β２のスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチα１，α２のスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図可変表示時間が長く設定されている。

【０５６０】

尚、本特徴部１７５ＳＧでは、スーパーリーチβ２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチα２、スーパーリーチα１、ノーマル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変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【０５６１】

図１１－２は、本特徴部１７５ＳＧにおける第１特別図柄の変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部１７５ＳＧでは、実行する可変表示の表示結果、保留記憶数や遊技状態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。

【０５６２】

具体的には、図１１－２に示すように、可変表示結果が大当り（非時短時）である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチα１大当りの変動パターン）とＰＢ１－３（スーパーリーチα２大当りの変動パターン）とＰＢ１－４（スーパーリーチβ１大当りの変動パターン）とＰＢ１－５（スーパーリーチβ２大当りの変動パターン）とのうちからいずれかを決定する。

【０５６３】

また、可変表示結果が大当り（時短時）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ＰＢ１－６（非リーチ大当りの変動パターン）に決定する。

【０５６４】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチα１はずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチα２はずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチβ１はずれの変動パターン）とＰＡ２－５（スーパーリーチβ２はずれの変動パターン）とのうちからいずれかを決定する。

【０５６５】

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個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチα１はずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチα２はずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチβ１はずれの変動パターン）とＰＡ２－５（スーパーリーチβ２はずれの変動パターン）とのうちからいずれかを決定する。

【０５６６】

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（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）に決定する。

【０５６７】

つまり、本特徴部１７５ＳＧ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個以上であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも短い短縮用の変動パターン（ＰＡ１－２、ＰＡ１－３）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当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。

【０５６８】

尚、図１１－１に示すように、本特徴部１７５ＳＧにおけるスーパーリーチα１の可変表示（変動パターンＰＡ２－２、ＰＢ１－２の可変表示）は、特図可変表示時間が４０秒であり、スーパーリーチ演出として味方キャラクタＡ（図１１－４（Ａ）参照）と敵キャラクタ（図示略）とがバトル（対決）を行うバトル演出が実行される可変表示である。スーパーリーチα２の可変表示（変動パターンＰＡ２－３、ＰＢ１－３の可変表示）は、特図可変表示時間が５０秒であり、スーパーリーチ演出として味方キャラクタＢ（図１１－４（Ｂ）参照）と敵キャラクタとのバトル演出が実行される可変表示である。スーパーリーチβ１の可変表示（変動パターンＰＡ２－４、ＰＢ１－４の可変表示）は、特図可変表示時間が６０秒であり、スーパーリーチ演出として味方キャラクタＣ（図１１－４（Ｃ）参照）と敵キャラクタ（図示略）とのバトル演出が実行される可変表示である。スーパーリーチβ２の可変表示（変動パターンＰＡ２－５、ＰＢ１－５の可変表示）は、特図可変表示時間が６０秒であり、スーパーリーチ演出として３人の味方キャラクタＡ，Ｂ，Ｃと敵キャラクタ（図示略）とのバトル演出が実行される可変表示である。

【０５６９】

そして、図１１－２に示すように、本特徴部１７５ＳＧにおける各可変表示の大当り期待度として、スーパーリーチβ２の大当り期待度が最も高くなるように設定されており、

以降、スーパーリーチβ１、スーパーリーチα２、スーパーリーチα１、ノーマルリーチ、非リーチの順に大当り期待度が高く設定されている（本特徴部１７５ＳＧにおける各可変表示での大当り期待度：スーパーリーチβ２＞スーパーリーチβ１＞スーパーリーチα２＞スーパーリーチα１＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。

【０５７０】

つまり、スーパーリーチの可変表示に注目すると、本特徴部１７５ＳＧでは、リーチ演出において出現する味方キャラクタが味方キャラクタＡ～Ｃのいずれであるかによって大当り期待度が異なっている（各味方キャラクタの大当り期待度：キャラクタＣ＞キャラクタＢ＞キャラクタＡ）。

【０５７１】

（予告演出）

本特徴部１７５ＳＧにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出決定処理にて当該可変表示において予告演出を実行するか否かを決定する（図１０－２９のステップ２３９ＳＧＳ４６２参照）。本特徴部１７５ＳＧでは、予告演出決定処理において、後述するように予告画像が段階的に変化するステップアップ予告演出（ＳＵ予告演出とも言う）のみを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、これらの予告演出として、ステップアップ予告演出以外のその他の態様の予告演出、例えば、前述したキャラクタが登場するキャラクタ予告や、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の実行を決定するようにしても良く、これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の態様に応じて異なるので、後述する予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に応じた異なる期間を設定すればよい。

【０５７２】

そして、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図１１－３（Ａ）に示す予告演出種別決定用テーブルを用いて予告演出の実行の有無と、実行する場合の予告演出の種別とを決定する。

【０５７３】

尚、本特徴部１７５ＳＧでは、予告演出決定用乱数は、１～１００の範囲の乱数とされていて１～１００の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、予告演出決定用乱数の判定値数の１～１００の範囲の１００個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら予告演出決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら予告演出決定用乱数を生成するための予告演出決定用乱数カウンタがＲＡＭ１２２に設定されており、該予告演出決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。

【０５７４】

図１１－３（Ｂ）に示すように、本特徴部１７５ＳＧでは、予告演出として、キャラクタＡが登場する予告演出Ａ（図１１－４（Ａ）参照）と、キャラクタＡが登場した後、キャラクタＢが登場する予告演出Ｂ（図１１－４（Ｂ）参照）と、キャラクタＡとキャラクタＢが登場した後、キャラクタＣ（図１１－４（Ｃ）参照）が登場する予告演出Ｃとが実行可能とされている。

【０５７５】

予告演出種別決定用テーブルにおいては、図１１－３（Ａ）に示すように、「予告演出非実行」、「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」、「予告演出Ｃ」のそれぞれに対して、可変表示結果が大当りとなる場合、変動パターンがリーチはずれである場合、変動パターンが非リーチはずれである場合、のそれぞれに異なる判定値が、図１１－３（Ａ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０５７６】

具体的には、可変表示結果が大当りとなる場合については、予告演出の「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ａ」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ｂ」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ｃ」に対して４０個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンがリーチはずれである場合については、予告演出の「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ａ

」に対して４０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ｂ」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ｃ」に対して２０個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンが非リーチはずれである場合については、予告演出の「非実行」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ａ」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ｂ」に対して６個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ｃ」に対して４個の判定値が割り当てられている。

【０５７７】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合よりも予告演出が実行され易くなっている。また、大当りである場合については「予告演出Ｃ」が実行され易く、リーチはずれである場合については「予告演出Ａ」が実行され易く、非リーチはずれである場合については「非実行」が決定されやすくなっている。

【０５７８】

このように設定されていることにより、予告演出が実行されないときよりも、予告演出が実行されるときの方が大当りとなる期待度が高くなっている。更に、予告演出においては、予告演出Ａ、Ｂが実行されるときよりも、予告演出Ｃが実行されるときの方が、大当りとなる期待度が高くなっている。つまり、予告演出は、複数種類のキャラクタＡ～Ｃのキャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３を切り替えて表示することにより大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出である。

【０５７９】

尚、各予告演出Ａ～Ｃの期待度（信頼度）とは、各予告演出が実行されて大当りとなる確率を、各予告演出が実行されて大当りとなる確率と各予告演出が実行されて大当りとならない確率との和（各予告演出の実行確率）で除算した数値である。

【０５８０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、いずれかの予告演出の実行を決定したか否か、つまり「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」、「予告演出Ｃ」のいずれかを決定したか否かを判定し、「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」、「予告演出Ｃ」のいずれの予告演出も決定していない場合、つまり、「非実行」を決定した場合には、当該予告演出決定処理を終了する。一方、「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」、「予告演出Ｃ」のいずれかを決定した場合には、決定した予告演出の種別をＲＡＭ１２２の所定領域に記憶し、予告演出実行決定フラグをオン状態とした後、予告演出決定処理を終了する。

【０５８１】

（スーパーリーチの演出構成）

次に、スーパーリーチα１、α２、β１、β２の演出構成について、図１１－５～図１１－１３に基づいて説明する。

【０５８２】

特徴部１７５ＳＧにおけるパチンコ遊技機１にあっては、スーパーリーチα１、α２、β１、β２の可変表示だけでなく、スーパーリーチα１、α２、β１、β２以外のノーマルリーチの可変表示における所定タイミング（例えば、リーチ表示態様となる前やリーチ表示態様となった後など）で味方キャラクタＡ～Ｃと敵キャラクタ（図示略）とが登場し、味方キャラクタＡ～Ｃと敵キャラクタ（図示略）とが何らかの勝負（例えば、ミニゲームなど）を行う演出が実行可能とされ、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するか敗北するかによって、可変表示結果が「大当り」になる可能性が示唆されたり、「大当り」または「はずれ」になったことが報知されたりする。

【０５８３】

スーパーリーチα１、α２、β１、β２の可変表示では、可変表示態様がリーチ表示態様となる前やリーチ態様となった後のノーマルリーチ演出において、味方キャラクタＡ～Ｃと敵キャラクタ（図示略）とがバトルを行うバトル前半演出が行われ、決着がつかないまま、後述するシャッタ演出またはブラックアウト演出を経て、最終的にスーパーリーチ演出としてバトル後半演出に発展するようになっている。

【０５８４】
図１１－５に示すように、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα１、α２、β１、β２の可変表示では、第１特別図柄の可変表示の表示結果が大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御される可能性を示唆する示唆演出として、可変表示態様がリーチ表示態様となることに基づきノーマルリーチ演出が実行され、その後、スーパーリーチに発展してスーパーリーチ演出が実行される。また、可変表示態様がリーチ表示態様となる前において予告演出が実行可能とされている。
【０５８５】
具体的に説明すると、図１１－５（Ａ）～（Ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチα１、α２、β１、β２の可変表示において、飾り図柄の可変表示を開始してから所定時間が経過したとき、予告演出の実行が決定されている場合、予告演出Ａ～Ｃのいずれかを実行する（図１１－６（Ａ）、図１１－７（Ａ）参照）。次いで、飾り図柄の可変表示態様をリーチ表示態様とし、ノーマルリーチ演出を開始する（図１１－６（Ｂ）、図１１－７（Ｂ）参照）。
【０５８６】
ノーマルリーチ演出では、キャラクタＡ～Ｃと敵キャラクタとがバトルを行うバトル前半演出と、該バトル前半演出において画像表示装置５の表示領域に表示している所定画像を視認困難とするシャッタ演出やブラックアウト演出（特殊演出）と、該シャッタ演出やブラックアウト演出の後に実行され、前セリフ（第１情報）を表示する前段演出（第１情報表示演出）と、前段演出の後に実行され、前セリフ（第１情報）とは異なる後セリフ（第２情報）を表示する後段演出（第２情報表示演出）と、後段演出の後に実行され、可動体３２が、画像表示装置５の上方の原点位置から画像表示装置５の表示領域の前面側略中央位置に重複する演出位置まで落下（動作）する可動体演出と、が実行される。
【０５８７】
また、スーパーリーチα１、α２では実行されないが、スーパーリーチβ１、β２の場合、前段演出が終了した後であって後段演出が開始される前の期間において、複数種類の特定画像（例えば、各キャラクタＡ～Ｃに対応するキャラクタ画像）を切り替えて表示する切替演出（特別演出）が実行される。
【０５８８】
また、特徴部１７５ＳＧでは、スーパーリーチα１、α２、β１、β２のノーマルリーチ演出において、バトル前半演出と、シャッタ演出やブラックアウト演出（特殊演出）と、前段演出（第１情報表示演出）と、後段演出（第２情報表示演出）と、可動体演出とが実行された後、後述するバトル後半演出（スーパーリーチ演出Ａ～Ｄ）が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチα１、α２、β１、β２以外のスーパーリーチ（例えば、スーパーリーチγなど）として、例えば、バトル前半演出を実行した後、シャッタ演出やブラックアウト演出、前段演出、後段演出、可動体演出を実行することなく、バトル後半演出（スーパーリーチ演出Ａ～Ｄ）が実行されるスーパーリーチγ等を実行可能としてもよい。このスーパーリーチγでは、バトル前半演出において味方キャラクタがダメージを受けるなどして劣勢な状態のまま、スーパーリーチ演出に発展するようにしてもよい。さらに、バトル前半演出において味方キャラクタが勝利または敗北するノーマルリーチ演出を、変動パターンＰＡ２－１、ＰＢ１－１のノーマルリーチまたは変動パターンＰＡ２－１、ＰＢ１－１とは別個の変動パターンのノーマルリーチ演出にて実行可能としてもよい。
【０５８９】
（予告演出）
予告演出は、図１１－６（Ａ）や図１１－７（Ａ）に示すように、スーパーリーチα１、α２、β１、β２のいずれかに基づく飾り図柄の可変表示が開始され、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の可変表示が行われているときに、決定した演出種別に対応するキャラクタＡ～Ｃのキャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３を中央の飾り図柄表示エリア５Ｃ付近に表示する演出である。予告演出Ａは、キャラクタＡに

対応するキャラクタ画像１７５ＳＧ００１を所定時間表示して終了し、予告演出Ｂは、キャラクタＡに対応するキャラクタ画像１７５ＳＧ００１を所定時間表示した後、キャラクタＢに対応するキャラクタ画像１７５ＳＧ００２に切り替えて表示して終了し、予告演出Ｃは、キャラクタＡに対応するキャラクタ画像１７５ＳＧ００１を所定時間表示した後、キャラクタＢに対応するキャラクタ画像１７５ＳＧ００２に切り替えて所定時間表示し、さらにキャラクタＣに対応するキャラクタ画像１７５ＳＧ００３に切り替えて所定時間表示して終了する。

【０５９０】

このように予告演出Ａ～Ｃは、複数種類のキャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３（示唆画像）を切り替えて表示することにより、バトル前半演出やバトル後半演出に登場するキャラクタの種別を示唆する示唆演出であり、キャラクタを切り替えて表示する数が多いほど大当り期待度が高くなるように設定されている（大当り期待度；予告演出Ｃ＞予告演出Ｂ＞予告演出Ａ）。

【０５９１】

図１１－１１（Ｂ）（Ｃ）に示すように、キャラクタＡのキャラクタ画像１７５ＳＧ００１の表示を開始してから該表示を終了するまで、または次のキャラクタＢのキャラクタ画像１７５ＳＧ００２の表示を開始するまでの表示時間ｔｆは約３０００ｍｓとされ、キャラクタＢのキャラクタ画像１７５ＳＧ００２の表示を開始してから、該表示を終了するまで、または次のキャラクタＣのキャラクタ画像１７５ＳＧ００３の表示を開始するまでの表示時間ｔｆは約３０００ｍｓとされ、キャラクタＣのキャラクタ画像１７５ＳＧ００３の表示を開始してから、該表示を終了するまでの表示時間ｔｆは約３０００ｍｓとされており、各キャラクタＡ～Ｃ各々のキャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の表示時間は全て同一となっている。また、各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１の大きさはほぼ同一とされ、表示色は各キャラクタ固有の表示色とされている。

【０５９２】

尚、一のキャラクタのキャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の表示を開始してから次のキャラクタのキャラクタ画像の表示を開始するまでの表示時間ｔｆは、上記３０００ｍｓに限定されるものではなく、種々に変更可能である。また、表示時間ｔｆは、キャラクタごとに異なる表示時間が設定されていてもよく、例えば、出現したときの大当り期待度が高いキャラクタ画像１７５ＳＧ００３の表示時間ｔｆを他のキャラクタ画像１７５ＳＧ００１、キャラクタ画像１７５ＳＧ００２の表示時間ｔｆよりも長く設定してもよい。

【０５９３】

（バトル前半演出）

バトル前半演出は、図１１－６（Ｂ）（Ｃ）、図１１－７（Ｂ）に示すように、可変表示態様がリーチ表示態様となり、「リーチ！」なる文字画像１７５ＳＧ００４が表示されてノーマルリーチ演出が開始されたタイミングで開始される。具体的には、味方キャラクタＡ～Ｃに対応するキャラクタ画像１７５ＳＧ００１と敵キャラクタのキャラクタ画像１７５ＳＧ００５とが出現してバトルを開始し、バトルの決着がつかないまま後述するシャッタ演出やブラックアウト演出が開始されることにより終了する。つまり、バトルの結果は後述するバトル後半演出まで持ち越される。

【０５９４】

（シャッタ演出及びブラックアウト演出）

シャッタ演出は、図１１－６（Ｃ）に示すように、スーパーリーチβ１，β２に基づく飾り図柄の可変表示においてバトル前半演出が開始されているときに、画像表示装置５の表示領域の左右側にて、シャッタを模したシャッタ画像１７５ＳＧ００６が左右方向に往復移動表示する態様にて表示された後、図１１－６（Ｄ）に示すように左右のシャッタが閉まる態様のシャッタ画像１７５ＳＧ００６を表示することにより、実行中の飾り図柄の可変表示画像やキャラクタ画像１７５ＳＧ００１、１７５ＳＧ００５などの視認を困難とする、つまり、実行中のバトル前半演出を認識困難とする演出である。

【０５９５】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッタ演出を開始したときに、シャッタ画像１７５ＳＧ００６により画像表示装置５の表示領域に表示されている表示画像（飾り図柄の可変表示画像やキャラクタ画像１７５ＳＧ００１、１７５ＳＧ００５など）の視認を困難とし、かつ、表示画面を暗くするとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力していた演出音の音量を、バトル前半演出のときの音量よりも低下させ、さらに、遊技領域、可動体３２、ガラス扉枠や遊技機用枠３に設けられている各種発光手段（例えば、ＬＥＤなど）の光量を、バトル前半演出のときの光量よりも低下させることで、バトル前半演出を認識困難とする（図１１－９（Ａ）参照）。
【０５９６】
　また、図１１－５に示すように、画像表示装置５の表示領域の視認を困難とするとともに、音量や光量を低下させるシャッタ演出は、該シャッタ演出を開始してから所定時間（例えば、３秒または５秒）が経過するまで継続されるようになっており、スーパーリーチα２におけるシャッタ演出の実行期間ｔａ２の方が、スーパーリーチα１におけるシャッタ演出の実行期間ｔａ１よりも長い時間が設定されている（ｔａ１＜ｔａ２）。
【０５９７】
　ブラックアウト演出は、図１１－７（Ｃ）に示すように、スーパーリーチβ１，β２に基づく飾り図柄の可変表示においてバトル前半演出が開始されているときに、画像表示装置５の表示画面全域が黒表示状態となることにより、実行中の飾り図柄の可変表示画像やキャラクタ画像１７５ＳＧ００１、１７５ＳＧ００５などの視認を困難とする、つまり、実行中のバトル前半演出を認識困難とする演出である。
【０５９８】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ブラックアウト演出を開始したときに、黒画面の態様により画像表示装置５の表示領域に表示されている表示画像（飾り図柄の可変表示画像やキャラクタ画像１７５ＳＧ００１、１７５ＳＧ００５など）の視認を困難とし、かつ、表示画面を暗くするとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力していた演出音の音量を、ノーマルリーチ演出のときの音量よりも低下させ、さらに、遊技領域、可動体３２、ガラス扉枠や遊技機用枠３に設けられている各種発光手段（例えば、ＬＥＤなど）の演出光の光量を、バトル前半演出のときの光量よりも低下させることで、バトル前半演出を認識困難とする（図１１－９（Ａ）参照）。
【０５９９】
　また、図１１－５に示すように、画像表示装置５の表示領域に表示されている表示画像の視認を困難とするとともに、音量や光量を低下させるブラックアウト演出は、該ブラックアウト演出を開始してから所定時間（例えば、７秒または９秒）が経過するまで継続されるようになっており、スーパーリーチβ２におけるブラックアウト演出の実行期間ｔａ４の方が、スーパーリーチβ１におけるブラックアウト演出の実行期間ｔａ３よりも長い時間が設定されている（ｔａ３＜ｔａ４）。
【０６００】
　尚、ブラックアウト演出の実行期間ｔａ３，ｔａ４は、シャッタ演出の実行期間ｔａ１，ｔａ２よりも長い時間が設定されていることで、シャッタ演出やブラックアウト演出の実行期間が長いほど大当り期待度が高くなるようになっている（ｔａ１＝３秒＜ｔａ２＝５秒＜ｔａ３＝７秒＜ｔａ４＝９秒）。よって、遊技者は、シャッタ演出よりもブラックアウト演出が長い時間にわたり実行されることを期待するようになるため、シャッタ演出やブラックアウト演出への注目を持続させることができる。また、ブラックアウト演出の実行期間ｔａ３，ｔａ４において、前段演出や後段演出が開始されることを予告する前兆演出を行うようにしてもよい。
【０６０１】
　また、上記したように、画像表示装置５の表示画面を暗くする方法は、画像表示装置５が液晶表示装置であれば、バックライトから前方に向けて出射される光を液晶層にて遮断する遮断率を高めたり、バックライトの光量を低下させたりすればよい。また、画像表示

装置５が有機エレクトロルミネッセンス（有機ＥＬ）を用いたＥＬパネルであれば、駆動電圧を低下させればよい。つまり、画像表示装置５の表示画面から出力される光量を低下させる低発光状態とすることにより、表示画面を暗くする（黒画面表示とする）ことができるため、画像表示装置５の表示画面の明るさ（出力レベル）を低下させるとは、表示画面から出力される光量を低下させることである。

【０６０２】

また、図１１－９（Ａ）に示すように、特徴部１７５ＳＧでは、シャッタ演出やブラックアウト演出の開始に伴い、画像表示装置５の画面の明るさ、音量、光量の出力量（出力レベル）を低下させるが、出力量を「０」（例えば、黒画面表示、消音、消灯など）と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、画像表示装置５の画面の明るさ、音量、光量のうち少なくとも一の出力量を「０」（例えば、黒画面表示、消音、消灯など）としてもよい。

【０６０３】

（前段演出及び後段演出）

前段演出は、図１１－６（Ｅ）や図１１－７（Ｄ）に示すように、バトル前半演出に登場したキャラクタＡ～Ｃに対応するキャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３のいずれかが表示された後、該キャラクタＡ～Ｃが喋るセリフ内容を、文字画像１７５ＳＧ００７として画像表示装置５の表示領域に表示するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから音声情報として出力する演出である。

【０６０４】

後段演出は、図１１－６（Ｆ）や図１１－７（Ｅ）に示すように、前段演出に続けて、キャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像１７５ＳＧ００８として画像表示装置５の表示領域に表示するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから音声情報として出力する演出である。

【０６０５】

図１１－８（Ａ）に示すように、前段演出のセリフ内容は、バトル前半演出の戦況に基づく（バトル前半演出に関連する）ものであり、キャラクタのバトル後半演出に対する意気込みを表す内容とされ、後段演出のセリフ内容は、バトル後半演出において繰り出す予定の必殺技を表す内容とされている。

【０６０６】

具体的には、スーパーリーチα１では、前段演出のセリフは「なかなかやるわね…次で決着をつける！」とされ、後段演出のセリフは、「ストロングアタック！」とされている。スーパーリーチα２では、前段演出のセリフは「勝負はこれからよ…次で決着をつける！」とされ、後段演出のセリフは、「スーパーアタック！」とされている。スーパーリーチβ１では、前段演出のセリフは「１人じゃない…本気の力を見せてやる！」とされ、後段演出のセリフは、「ウルトラアタック！」とされている。スーパーリーチβ２では、前段演出のセリフは「１人じゃない…みんなの力を見せてやる！」とされ、後段演出のセリフは、「ミラクルアタック！」とされている。

【０６０７】

また、前段演出及び後段演出のセリフ内容は、スーパーリーチβ２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチα２、スーパーリーチα１の順にバトル演出の勝利期待度（大当り期待度）が高いことを示唆する内容とされている。つまり、前段演出は、「１人じゃない…みんなの力を見せてやる！」、「１人じゃない…本気の力を見せてやる！」、「勝負はこれからよ…次で決着をつける！」、「なかなかやるわね…次で決着をつける！」の順に勝利期待度（大当り期待度）が高く設定され、後段演出は、「ストロングアタック！」、「スーパーアタック！」、「ウルトラアタック！」、「ミラクルアタック！」の順に勝利期待度（大当り期待度）が高く設定されている。

【０６０８】

図１１－８（Ｂ）に示すように、前段演出のセリフと後段演出のセリフとは分けて出力される。また、前段演出のセリフは、前段演出が開始されたタイミングｔｉ１から所定時間が経過したタイミングｔｉ２までの第１期間ｔｈ１と、タイミングｔｉ２から所定時間

が経過したタイミングｔｉ３までの第２期間ｔｈ２と、に分けて出力（表示及び音声）され、後段演出のセリフは、後段演出が開始されたタイミングｔｉ４から所定時間が経過したタイミングｔｉ５までの第１所定期間ｔｈ３と、タイミングｔｉ５から所定時間が経過したタイミングｔｉ６までの第２所定期間ｔｈ４と、に分けて出力（表示及び音声）されるようになっている。

【０６０９】

尚、第１期間ｔｈ１、第２期間ｔｈ２、第１所定期間ｔｈ３及び第２所定期間ｔｈ４は、特徴部１７５ＳＧでは全て長さが同じ期間とされているが、各期間の長さは任意で種々に変更可能であるため、例えば、前段演出の実行期間（第１期間ｔｈ１＋第２期間ｔｈ２）と後段演出の実行期間（第１所定期間ｔｈ３＋第２所定期間ｔｈ４）とで長さが異なっていてもよい。

【０６１０】

また、各第１期間ｔｈ１、第２期間ｔｈ２、第１所定期間ｔｈ３及び第２所定期間ｔｈ４は異なる期間と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、各期間のうち一の期間と他の期間との一部が重複していてもよく、例えば、第１期間ｔｈ１の文字画像１７５ＳＧ００７の表示が終了する前に第２期間ｔｈ２の文字画像１７５ＳＧ００７の表示が開始されてもよい。

【０６１１】

具体的には、スーパーリーチα１の前段演出のセリフは、第１期間ｔｈ１に「なかなかやるわね…」の９文字が出力され、第２期間ｔｈ２に「次で決着をつける！」の９文字が出力される。スーパーリーチα２の前段演出のセリフは、第１期間ｔｈ１に「勝負はこれからよ…」の９文字が出力され、第２期間ｔｈ２に「次で決着をつける！」の９文字が出力される。スーパーリーチβ１の前段演出のセリフは、第１期間ｔｈ１に「１人じゃない…」の７文字が出力され、第２期間ｔｈ２に「本気の力を見せてやる！」の１１文字が出力される。スーパーリーチβ２の前段演出のセリフは、第１期間ｔｈ１に「１人じゃない…」の７文字が出力され、第２期間ｔｈ２に「みんなの力を見せてやる！」の１２文字が出力される。

【０６１２】

また、スーパーリーチα１の後段演出のセリフは、第１期間ｔｈ１に「ストロング」の５文字が出力され、第２期間ｔｈ２に「アタック！」の５文字が出力される。スーパーリーチα２の後段演出のセリフは、第１期間ｔｈ１に「スーパー」の４文字が出力され、第２期間ｔｈ２に「アタック！」の９文字が出力される。スーパーリーチβ１の後段演出のセリフは、第１期間ｔｈ１に「ウルトラ」の４文字が出力され、第２期間ｔｈ２に「アタック！」の４文字が出力される。スーパーリーチβ２の後段演出のセリフは、第１期間ｔｈ１に「ミラクル」の４文字が出力され、第２期間ｔｈ２に「アタック！」が出力される。

【０６１３】

スーパーリーチα１の場合、第１期間ｔｈ１にて表示される文字数（９文字）は、第１所定期間ｔｈ３にて表示される文字数（５文字）よりも多く、第２期間ｔｈ２にて表示される文字数（９文字）は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数（５文字）よりも多い。また、第１期間ｔｈ１にて表示される文字数（９文字）は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数（５文字）よりも多く、第２期間ｔｈ２にて表示される文字数（９文字）は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数（５文字）よりも多い。

【０６１４】

スーパーリーチα２の場合、第１期間ｔｈ１にて表示される文字数（９文字）は、第１所定期間ｔｈ３にて表示される文字数（４文字）よりも多く、第２期間ｔｈ２にて表示される文字数（９文字）は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数（５文字）よりも多い。また、第１期間ｔｈ１にて表示される文字数（９文字）は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数（５文字）よりも多く、第２期間ｔｈ２にて表示される文字数（９文字）は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数（５文字）よりも多い。

【０６１５】
スーパーリーチβ１の場合、第１期間ｔｈ１にて表示される文字数（７文字）は、第１所定期間ｔｈ３にて表示される文字数（４文字）よりも多く、第２期間ｔｈ２にて表示される文字数（１１文字）は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数（５文字）よりも多い。また、第１期間ｔｈ１にて表示される文字数（７文字）は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数（５文字）よりも多く、第２期間ｔｈ２にて表示される文字数（１１文字）は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数（５文字）よりも多い。
【０６１６】
スーパーリーチβ２の場合、第１期間ｔｈ１にて表示される文字数（７文字）は、第１所定期間ｔｈ３にて表示される文字数（４文字）よりも多く、第２期間ｔｈ２にて表示される文字数（１２文字）は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数（５文字）よりも多い。また、第１期間ｔｈ１にて表示される文字数（７文字）は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数（５文字）よりも多く、第２期間ｔｈ２にて表示される文字数（１２文字）は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数（５文字）よりも多い。
【０６１７】
このように、各スーパーリーチα１、α２、β１、β２は、第１期間ｔｈ１にて表示される文字数は、第１所定期間ｔｈ３にて表示される文字数よりも多く、第２期間ｔｈ２にて表示される文字数は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数よりも多い。また、第１期間ｔｈ１にて表示される文字数は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数よりも多く、第２期間ｔｈ２にて表示される文字数は、第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数よりも多い。さらに、前段演出の第１期間ｔｈ１及び第２期間ｔｈ２にて表示される文字数は、後段演出の第１所定期間ｔｈ３及び第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数よりも多くなっている。
【０６１８】
また、図１１－８（Ａ）に示すように、前段演出におけるセリフの表示態様と、後段演出におけるセリフの表示態様とは異なっており、特に、後段演出におけるセリフは、前段演出におけるセリフの表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示されるようになっている。
【０６１９】
例えば、前段演出では、画像表示装置５の背景画面及びキャラクタ画像１７５ＳＧ００３が暗い態様で表示されるとともに、複数文字（例えば、「１人じゃない…」）からなる文字画像１７５ＳＧ００７は、第１期間ｔｈ１において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示され、次いで、複数文字（例えば、「みんなの力を見せてやる！」）からなる文字画像１７５ＳＧ００７は、第２期間ｔｈ２において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示される。また、図１１－１０（Ｃ）に示すように文字画像１７５ＳＧ００７（例えば、「１人じゃない…みんなの力を見せてやる！」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、漸次小さく、かつ、暗くなる態様（フェードアウト）にて表示され、最終的には消えていく。尚、文字画像１７５ＳＧ００７はフェードインまたはフェードアウトしながら移動するようにしてもよい。
【０６２０】
一方、後段演出では、画像表示装置５の背景画面が前段演出よりも明るい態様で表示されるとともに、１文字からなる複数の文字画像１７５ＳＧ００８（例えば、「ミ」「ラ」「ク」「ル」）は、第１所定期間ｔｈ３において表示画面の右辺から順次中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）され、１文字からなる複数の文字画像１７５ＳＧ００８（例えば、「ア」「タ」「ッ」「ク」「！」）は、第２所定期間ｔｈ４において表示画面の下辺から中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）される。また、図１１－１０（Ｇ）に示すように文字画像１７５ＳＧ００８（例えば、「ミラクルアタック！」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、周囲に向けて放射状に広がるように移動した後、最終的には表示画面外へ消えていく態様（フレームアウト）にて表示される。

【０６２１】
尚、第２所定期間ｔｈ４に表示される文字画像１７５ＳＧ００８は全て同じ「アタック！」の文字であるが、スーパーリーチの種別に合わせて色や形態などを異ならせてもよい。
【０６２２】
図１１－８（Ａ）に示すように、前段演出の文字画像１７５ＳＧ００７は、小さく、平面状（２次元）で、動き（フェードインによる表示態様の変化速度）は遅く、低い明度で表示される（図１１－１０（Ａ）～（Ｃ）参照）。一方、後段演出の文字画像１７５ＳＧ００８は、前段演出の文字画像１７５ＳＧ００７よりも、大きく、立体状（３次元）で、動き（フレームインによる表示態様の変化速度（移動速度））は速く、高い明度で表示される（図１１－１０（Ｅ）～（Ｇ）参照）。
【０６２３】
尚、前段演出における文字画像１７５ＳＧ００７の最大の大きさと明度よりも、後段演出における文字画像１７５ＳＧ００８の最大の大きさと明度の方が大きく、明るくなっていれば、フェードインやフレームインの際の文字画像の一部の大きさや明度が逆の関係になっていてもよい。また、前段演出と後段演出とでセリフ内容は異なっているが、少なくとも一部の内容が共通であってもよい。
【０６２４】
このように、セリフを構成する文字画像の大きさは小さいものより大きい方が強調度合いが高く、形態は平面的より立体的の方が強調度合いが高く、動きは遅いより速い方が強調度合いが高く、明度は低いより高い方が強調度合いが高いと言える。尚、上記では、文字画像の大きさ、形態、動き、明度について後段演出の方が前段演出よりも強調度合いが高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、後段演出の文字画像の大きさ、形態、動き、明度のうち少なくとも一の要素の強調度合いが前段演出の文字画像よりも高ければよい。また、上記以外にも、例えば、強調度合いは、文字の太さについては、細いものよりも太い方が高く、色については、彩度や明度が低いより高い方が高いもの等を含んでいてもよい。さらに、文字画像自体の表示態様だけでなく、文字画像の周囲にエフェクト画像などの特殊画像を表示することにより強調度合いを高めるようにしてもよい。
【０６２５】
また、スーパーリーチα１、α２、β１、β２において、前段演出の実行期間ｔｂ１～ｔｂ４は全て同じ時間とされていたが、スーパーリーチの種別に応じて異ならせてもよい。また、後段演出の実行期間ｔｃ１～ｔｃ４は全て同じ時間とされていたが、スーパーリーチの種別に応じて異ならせてもよい。
【０６２６】
（切替演出）
切替演出は、図１１－１１～図１１－１３に示すように、スーパーリーチβ１，β２に基づく飾り図柄の可変表示において、前段演出の後であって、後段演出やバトル後半演出を開始する前に実行され、複数種類のキャラクタＡ～Ｃに対応するキャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３（特定画像）を切り替えて表示する演出である。また、切替演出は、スーパーリーチβ１，β２において実行され、スーパーリーチα１，α２では実行されないので、実行されることにより、後述するスーパーリーチ演出Ｃまたはスーパーリーチ演出Ｄのいずれかが実行されることが報知される。
【０６２７】
切替演出においては、最初にキャラクタＡに対応するキャラクタ画像１７５ＳＧ００１を表示した後、該キャラクタ画像１７５ＳＧ００２をキャラクタＢに対応するキャラクタ画像１７５ＳＧ００２に切り替え、さらにキャラクタＣに対応するキャラクタ画像１７５ＳＧ００３に切り替えて表示する。具体的には、図１１－１１（Ａ）に示すように、前段演出が終了してから切替演出を開始し、該切替演出が終了してから後段演出が開始される。切替演出における各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の表示時間は

所定時間（例えば、１０００ｍｓ）とされ、特徴部１７５ＳＧでは全てのキャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の表示時間が同一とされているが、キャラクタ種別に応じて異ならせてもよい。また、表示時間ｔｇは、キャラクタごとに異なる表示時間が設定されていてもよく、例えば、出現したときの大当り期待度が高いキャラクタ画像１７５ＳＧ００３の表示時間ｔｇを他のキャラクタ画像１７５ＳＧ００１、キャラクタ画像１７５ＳＧ００２の表示時間ｔｇよりも長く設定してもよい。

【０６２８】

また、各キャラクタＡ～Ｃの表示開始時には、キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３とは異なるブランク画像１７５ＳＧ０１０（図１１－１２（Ａ）、（Ｅ）、図１１－１３（Ｉ）参照）が表示される。その後、各キャラクタＡ～Ｃが表示画面の奥側から手前側に向けて漸次拡大する表示態様となるように、各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３が小画像、中画像、大画像の順に複数段階で切り替え表示されていく（図１１－１２（Ｂ）～（Ｄ）、（Ｆ）～（Ｈ）及び図１１－１３（Ｊ）～（Ｌ）参照）。尚、ブランク画像１７５ＳＧ０１０及び各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の小画像、中画像、大画像の表示時間ｔｇは同一（例えば、２５０ｍｓ）とされているが、各画像の表示時間を異ならせてもよい。

【０６２９】

また、各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の小画像と中画像（図１１－１２（Ｂ）～（Ｃ）、（Ｆ）～（Ｇ）及び図１１－１３（Ｊ）～（Ｋ）参照）については、金色の線画像を表示する一方で、ブランク画像１７５ＳＧ０１０と各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の大画像（図１１－１２（Ａ）、（Ｄ）、（Ｅ）、（Ｈ）及び図１１－１３（Ｉ）、（Ｌ）参照）については、青色の画像を表示する。このように、複数段階のうち開始段階で表示するブランク画像１７５ＳＧ０１０及び終了段階で表示する各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の大画像と、開始段階と終了段階の中間段階で表示するときの各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の小画像及び中画像との表示態様を異ならせることで、キャラクタ画像が変化していることや、キャラクタの種別が切替るタイミングを遊技者が分かりやすくなる。

【０６３０】

尚、切替演出においては、ブランク画像１７５ＳＧ０１０及び各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の小画像、中画像、大画像の視認性を低下させた状態（例えば、各画像にマスクがかけられた状態）で、特定画像（例えば、擬似導光板画像）を前記各画像よりも前面側（例えば、通常演出画像を表示する通常表示層よりも表示優先度の高いレイヤーである擬似導光板演出用表示層）に重畳して表示する特定画像演出（例えば、擬似導光板演出）を実行可能としてもよい。このようにすることで、例えば、画像表示装置５の前面側に配置した導光板装置による導光板演出と上記擬似導光板演出とを比較すると、擬似導光板演出では、導光板演出とは異なり画像の視認性を低下させることなく、導光板演出と類似した表示を行うことが可能である。さらに、擬似導光板演出においては導光板を備える必要がないため、遊技機の製造コストの増加を防止することができる。

【０６３１】

尚、特徴部１７５ＳＧでは、開始段階で表示するブランク画像１７５ＳＧ０１０は各キャラクタＡ～Ｃにおいて全て共通とされていたが、キャラクタＡ～Ｃごとに表示態様が異なるブランク画像１７５ＳＧ０１０を表示するようにしてもよい。

【０６３２】

また、各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の小画像と中画像は金色で表示していたが、金色以外の色で表示してもよい。また、ブランク画像１７５ＳＧ０１０及び終了段階で表示する各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の大画像は青色で表示していたが、青色以外の色で表示してもよい。

【０６３３】

また、各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３は小画像、中画像、大画像の順に３段階で拡大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、

２段階以下または４段階以上の段階で変化するようにしてもよい。さらに、拡大しながらキャラクタＡ～Ｃの姿勢や表情などの表示態様が変化するようにしてもよいし、表示態様や大きさは変化せず、表示色だけが変化するようにしてもよい。また、例えば、最後に表示されるキャラクタＣ（特定画像）については、例えば、図１１－１３（Ｌ）からもう１段階切り替え表示するなどして、キャラクタＡ、Ｂよりも切り替え数が多くなるようにしてもよいし、表示時間ｔｇ１を他のキャラクタＡ、Ｂの表示時間ｔｇ１よりも長くしてもよい。さらに、各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の切替表示パターンとして、複数種類の切替表示パターンを設定し、各キャラクタＡ～Ｃごとに複数種類の切替表示パターンのうちからいずれかを決定し該決定した切替表示パターンに基づいて表示を行うようにしてもよい。

【０６３４】

また、図１１－１１（Ｂ）（Ｃ）に示すように、切替演出で登場するキャラクタ種別は、予告演出で登場するキャラクタ種別と同一とされているが、切替演出における中間段階及び終了段階で表示されるキャラクタ画像の方が、予告演出で表示されるキャラクタ画像よりも大きく表示される。また、切替演出で登場するキャラクタ種別と予告演出で登場するキャラクタ種別とは必ずしも同一でなくてもよく、種々に変更可能である。

【０６３５】

また、切替演出では、各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３のうちいずれかのキャラクタ画像の表示が開始されてから別のキャラクタ画像に切替表示されるまでの表示時間ｔｇ１は１０００ｍｓであるのに対し、予告演出では、各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３のうちいずれかのキャラクタ画像の表示が開始されてから別のキャラクタ画像に切替表示するまでの表示時間ｔｆ１は３０００ｍｓである。また、各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の表示色は、切替演出では金色であるのに対し、予告演出では通常色（例えば、白色）とされている。

【０６３６】

このように、切替演出において一のキャラクタ画像が表示されてから他のキャラクタ画像に切替表示されるまでの期間ｔｇ１は、予告演出において一のキャラクタ画像が表示されてから他のキャラクタ画像に切替表示されるまでの期間ｔｈ１よりも短い。つまり、切替演出は、スーパーリーチα１、α２では実行されず、スーパーリーチα１、α２よりも大当り期待度が高いスーパーリーチβ１、β２において行われる演出であるため、予告演出よりもキャラクタ画像の切替表示が速く行われることで、大当りに対する期待感を向上させることができる。

【０６３７】

尚、特徴部１７５ＳＧでは、予告演出におけるキャラクタ画像の表示時間ｔｆ１と切替演出におけるキャラクタ画像の表示時間ｔｇ１とは、全てのキャラクタ種別について表示時間ｔｇ１の方が表示時間ｔｆ１よりも短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、複数種類のキャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３のうち少なくとも１つのキャラクタ画像の表示時間について、切替演出における表示時間ｔｇ１の方が予告演出におけるキャラクタ画像の表示時間ｔｆ１よりも短くなっていればよい。また、切替演出における表示時間ｔｇ１の方が予告演出におけるキャラクタ画像の表示時間ｔｆ１よりも短くなっていれば、各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の表示時間ｔｆ１，ｔｇ１が異なっていてもよい。

【０６３８】

（バトル後半演出）

バトル後半演出は、ノーマルリーチ演出において可動体演出が実行された後、発展するスーパーリーチ種別を報知するリーチタイトル演出を経て実行されるものであり、最終的にキャラクタＡ～Ｃと敵キャラクタとのバトルにおいて、キャラクタＡ～Ｃが敵キャラクタに勝利するか否かを報知する演出である。可変表示結果が大当りである場合は、キャラクタＡ～Ｃが敵キャラクタに勝利して可変表示結果が大当りであることが報知される演出が実行され、可変表示結果がはずれである場合は、キャラクタＡ～Ｃが敵キャラクタに敗

北して可変表示結果がはずれであることが報知される演出が実行される。
【０６３９】
バトル後半演出の内容は、特に詳細は図示しないが、キャラクタＡ～Ｃが敵キャラクタに対し後段演出にて表示された種類の攻撃を行う演出とされる。図１１－９（Ｂ）に示すように、スーパーリーチα１の場合は、味方キャラクタＡが後段演出にて表示された「ストロングアタック！」の攻撃をするスーパーリーチ演出Ａが実行され、スーパーリーチα２の場合は、味方キャラクタＢが後段演出にて表示された「スーパーアタック！」の攻撃をするスーパーリーチ演出Ｂが実行され、スーパーリーチβ１の場合は、味方キャラクタＣが後段演出にて表示された「ウルトラアタック！」の攻撃をするスーパーリーチ演出Ｃが実行され、スーパーリーチβ２の場合は、３人の味方キャラクタＡ～Ｃが後段演出にて表示された「ミラクルアタック！」の攻撃をするスーパーリーチ演出Ｄが実行される。
【０６４０】
また、可動体演出が終了してからスーパーリーチ演出Ａ～Ｄのいずれかが開始される前に、実行されるスーパーリーチ演出Ａ～Ｄの種別及びバトルの勝利期待度（大当り期待度）を報知するリーチタイトル演出（図１１－６（Ｈ）、図１１－７（Ｈ）参照）が実行される。具体的には、スーパーリーチ演出Ａ～Ｄの種別を表す文字画像１７５ＳＧ０２０と、バトルの勝利期待度（大当り期待度）を表す画像１７５ＳＧ０２１と、バトルを行うキャラクタの種別を表すキャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３と、が表示される。尚、バトルの勝利期待度（大当り期待度）を表す画像１７５ＳＧ０２１は、星の数（例えば、１～５の５段階）により期待度が表示され、星の数が多いほど大当り期待度は高くなる。
【０６４１】
図１１－９（Ｂ）に示すように、スーパーリーチα１、α２、β１、β２の大当り期待度は、スーパーリーチβ２が最も高く、スーパーリーチβ２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチα２、スーパーリーチα１の順に高く設定されているため、スーパーリーチ演出Ａ～Ｄの大当り期待度は、スーパーリーチ演出Ｄが最も高く、スーパーリーチ演出Ｄ、スーパーリーチ演出Ｃ、スーパーリーチ演出Ｂ、スーパーリーチ演出Ａの順に高く設定されている。
【０６４２】
また、リーチタイトル演出を開始してから終了するまでの実行期間は、スーパーリーチ演出Ａの実行を報知するリーチタイトルＡはｔｄ１、スーパーリーチ演出Ｂの実行を報知するリーチタイトルＢはｔｄ２、スーパーリーチ演出Ｃの実行を報知するリーチタイトルＣはｔｄ３、スーパーリーチ演出Ｄの実行を報知するリーチタイトルＤはｔｄ４とされ、ｔｄ１とｔｄ２とは期間が同じであり、ｔｄ３とｔｄ４とは期間が同じである。また、スーパーリーチβ１、β２に対応するリーチタイトルＣ、Ｄの実行期間ｔｄ３、ｔｄ４の方が、スーパーリーチα１、α２に対応するリーチタイトルＡ、Ｂの実行期間ｔｄ１、ｔｄ２よりも長く設定されている（ｔｄ１＝ｔｄ２＜ｔｄ３＝ｔｄ４）。
【０６４３】
また、スーパーリーチ演出を開始してから終了するまでの実行期間は、スーパーリーチ演出Ａはｔｅ１、スーパーリーチ演出Ｂはｔｅ２、スーパーリーチ演出Ｃはｔｅ３、スーパーリーチ演出Ｄはｔｅ４とされ、ｔｅ１とｔｅ２とは期間が同じであり、ｔｅ３とｔｅ４とは期間が同じである。また、スーパーリーチβ１、β２に対応するスーパーリーチ演出Ｃ、Ｄの実行期間ｔｅ３、ｔｅ４の方が、スーパーリーチα１、α２に対応するスーパーリーチ演出Ａ、Ｂの実行期間ｔｅ１、ｔｅ２よりも長く設定されている（ｔｅ１＝ｔｅ２＜ｔｅ３＝ｔｅ４）。
【０６４４】
（表示画面、音、光の出力レベル）
上記したように、スーパーリーチα１、α２、β１、β２では、ノーマルリーチ演出においてバトル前半演出が開始され、シャッタ演出またはブラックアウト演出によりバトル前半演出の認識が困難とされた後、前段演出、切替演出（スーパーリーチα１、α２では

無し）、後段演出及び可動体演出が実行される。
【０６４５】
図１１－９（Ａ）に示すように、バトル前半演出においては、画像表示装置５の表示画面の明度（明るさ）、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの出力音（セリフの音声や演出効果音）、各種ＬＥＤの明度はそれぞれ中間レベル（ＭＬ）とされているが、シャッタ演出またはブラックアウト演出によりバトル前半演出の認識が困難とされたときに、画像表示装置５の表示画面の明度、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの出力音、各種ＬＥＤの明度が、それぞれ中間レベル（ＭＬ）から最低レベル（ＬＬ）まで低下することで、演出が静かな態様になる。
【０６４６】
次いで、前段演出が開始されると、画像表示装置５の表示画面の明度、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの出力音、各種ＬＥＤの明度のレベルは、中間レベル（ＭＬ）よりも若干低いレベルまで上昇し、さらに切替演出の実行期間において表示、音、光の各出力レベルが段階的に上昇し、後段演出から可動体演出にかけて、表示、音、光の各出力レベルが最高レベル（ＨＬ）まで上昇することで、演出が賑やかな態様になる。その後、スーパーリーチに発展したときに各出力レベルは中間レベル（ＭＬ）に復帰する。
【０６４７】
上記では、バトル前半演出が実行されたとき、ノーマルリーチ変動パターンの場合は、バトルが後半まで持ち越されることなく勝敗がつく態様の演出となる一方、スーパーリーチ変動パターンの場合、バトルが後半まで持ち越されることなる。このとき、シャッタ演出やブラックアウト演出により実行中のバトル前半演出が認識困難となることで、実行中であったバトル前半演出のときよりもあえて演出を静かにすることで、バトル後半演出に向けて演出を好適に盛り上げていくことが可能となる。
【０６４８】
このように、ノーマルリーチ演出では、シャッタ演出またはブラックアウト演出によりバトル前半演出の認識が困難とされたことに応じて、表示、音、光の出力レベルが最低レベルまで低下した後、時間の経過とともに出力レベルが段階的に上昇することで、演出が段階的に盛り上げられていくため、スーパーリーチ演出Ａ～Ｄのいずれかが実行されることに対する遊技者の期待感を段階的に高めることができる。
【０６４９】
（作用効果）
以上説明したように、特徴部１７５ＳＧにおけるパチンコ遊技機１にあっては、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチα１、α２、β１、β２のノーマルリーチ演出において、シャッタ演出やブラックアウト演出と、第１数の情報から構成される第１情報を表示する前段演出（第１情報表示演出）と、前段演出の後に実行可能であり、前記第１数とは異なる第２数の情報から構成される第２情報を表示する後段演出（第２情報表示演出）と、を実行可能であり、前記第２情報を前記第１情報の表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示可能であり、前段演出において前記第１情報を複数の情報に分けて順次表示可能であるとともに、後段演出において前記第２情報を複数の情報に分けて順次表示可能であって、前段演出の第１期間ｔｈ１及び第２期間ｔｈ２にて表示される文字数は、後段演出の第１所定期間ｔｈ３及び第２所定期間ｔｈ４にて表示される文字数よりも多い。
この特徴によれば、第２情報の方が第１情報よりも情報量が少なく、かつ、強調して表示されるので、前段演出と後段演出により大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。詳しくは、文字数が多い情報を小さく表示するよりも、文字数が少ない情報を大きく表示する方が情報をより強調した態様で表示することが可能となるため、演出を段階的に盛り上げることができる。
【０６５０】
また、前段演出において前記第１情報の表示を終了するときの態様（例えば、フェードアウト態様）と、前記第２情報表示演出において前記第２情報の表示を終了するときの態様（例えば、フレームアウト態様）とが異なる。

この特徴によれば、第１情報と第２情報とで表示を終了するときの態様が異なるため、前段演出と後段演出により大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。

【０６５１】

また、前段演出において前記第１情報の表示を開始するときの態様（例えば、フェードイン態様）と、後段演出において前記第２情報の表示を開始するときの態様（例えば、フレームイン態様）とが異なる。

この特徴によれば、第１情報と第２情報とで表示を開始するときの態様が異なるため、前段演出と後段演出により有利状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。

【０６５２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０が、前段演出の後であって後段演出を開始する前に、複数種類のキャラクタＡ～Ｃに対応するキャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３（特定画像）を切り替えて表示する切替演出を実行可能である。

この特徴によれば、前段演出から後段演出に移行する前にキャラクタ画像を切り替えて表示する切替演出が実行されることで、大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。

【０６５３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０が、スーパーリーチ演出Ａ～Ｄを実行可能であり、後段演出の後に、スーパーリーチ演出が実行されることを報知する報知演出としてリーチタイトル演出Ａ～Ｄを実行可能である。この特徴によれば、スーパーリーチ演出Ａ～Ｄに対する期待感を高めることができる。

【０６５４】

また、リーチタイトル演出の実行期間ｔｄ１～ｔｄ４は、前段演出の実行期間ｔｂ１や後段演出の実行期間ｔｃ１よりも短い。この特徴によれば、スーパーリーチ演出Ａ～Ｄに対する期待感を向上させつつ、報知演出が冗長となることを抑制できる。

【０６５５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０が、１文字からなる複数の文字画像１７５ＳＧ００８（例えば、「ミ」「ラ」「ク」「ル」）は、第１所定期間ｔｈ３において表示画面の右辺から順次中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）することが可能であることで、演出効果を向上させることができる。

【０６５６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前段演出よりも後段演出の方が表示、音、光の出力レベルを高くすることで、前段演出や後段演出を段階的に盛り上げることができる。

【０６５７】

また、特徴部１７５ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、演出制御用ＣＰＵ１２０が、スーパーリーチα１、α２、β１、β２におけるノーマルリーチ演出と、シャッタ演出やブラックアウト演出と、スーパーリーチ演出Ａ，Ｂ及び該スーパーリーチ演出Ａ，Ｂが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆するスーパーリーチ演出Ｃ，Ｄと、切替演出と、予告演出Ａ～Ｃと、を実行可能であり、シャッタ演出やブラックアウト演出を開始した後、表示、音、光の出力レベルを低下させた後、スーパーリーチβ１、β２の場合には切替演出を実行する。

この特徴によれば、スーパーリーチ演出Ｃ，Ｄが実行される場合、ブラックアウト演出により所定画像が視認困難とされて音や光の出力が抑制される所定期間が経過した後、キャラクタ画像Ａ～Ｃを切り替えて表示する切替演出が実行されることで、大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。

【０６５８】

また、切替演出において、一のキャラクタ画像が表示されてから他のキャラクタ画像に切り替えて表示されるまでの表示期間ｔｇ１は、予告演出Ａ～Ｃにおいて一のキャラクタ画像が表示されてから他のキャラクタ画像に切り替えて表示されるまでの表示期間ｔｆ１

よりも短い。
この特徴によれば、スーパーリーチ演出Ｃ，Ｄが実行される場合、ブラックアウト演出により所定画像が視認困難とされて音や光の出力が抑制される所定期間が経過した後、予告演出Ａ～Ｃよりもキャラクタ画像を速く切り替えて表示する切替演出が実行されることで、大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。
【０６５９】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、切替演出において予告演出Ａ～Ｃにおけるキャラクタ画像よりも大きいキャラクタ画像を切り替えて表示することが可能である。この特徴によれば、予告演出Ａ～Ｃよりも大きいキャラクタ画像を切り替えて表示する切替演出が実行されることで、大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を段階的に向上させることができる。
【０６６０】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１期間において音出力を低下させるシャッタ演出と、前記第１期間よりも長い第２期間において音出力を低下させるブラックアウト演出と、を実行可能であり、スーパーリーチ演出が実行される前にブラックアウト演出を実行する。
この特徴によれば、ブラックアウト演出により所定画像が視認困難とされて音や光の出力が抑制される期間が短い場合と長い場合があることで、大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を好適に向上させることができる。
【０６６１】
また、ブラックアウト演出が実行されるスーパーリーチβ１、β２の方が、シャッタ演出が実行されるスーパーリーチα１、α２よりも大当り期待度が高いことで、音や光の出力が抑制される期間に注目させることができる。
【０６６２】
また、切替演出における複数種類の特定画像は、第１特定画像と該第１特定画像に類似した態様の第２特定画像とを少なくとも含む（例えば、小画像、中画像、大画像。図１１－１３（Ｉ）～（Ｌ）参照）ことで、切り替えて表示することにより一のキャラクタ画像が変化するため、演出効果が向上する。
【０６６３】
また、ブランク画像１７５ＳＧ０１０や各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の大画像は青色にて表示され、各キャラクタ画像１７５ＳＧ００１～１７５ＳＧ００３の小画像及び中画像は金色にて表示されることで、キャラクタ画像の変化と種類の切替わりとが分かりやすくなる。
【０６６４】
また、スーパーリーチβ１、β２に対応するスーパーリーチ演出Ｃ、Ｄの実行期間ｔｅ３、ｔｅ４の方が、スーパーリーチα１、α２に対応するスーパーリーチ演出Ａ、Ｂの実行期間ｔｅ１、ｔｅ２よりも長く設定されている（ｔｅ１＝ｔｅ２＜ｔｅ３＝ｔｅ４）ことで、切替演出が実行されなかったにもかかわらずスーパーリーチ演出Ａ，Ｂが冗長となることを抑制できる。
【０６６５】
（特徴部１７５ＳＧ変形例１）
次に、特徴部１７５ＳＧ変形例１について、図１１－１４に基づいて説明する。図１１－１４は、（Ａ）（Ｂ）は特徴部１７５ＳＧ変形例１におけるスーパーリーチの演出動作例を示すタイミングチャートである。
【０６６６】
前記実施の形態では、スーパーリーチα１、α２、β１、β２におけるノーマルリーチ演出における表示、音、光の出力レベルは、図１１－９（Ａ）に示すように、複数タイミングで段階的に上昇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１１－１４（Ａ）に示すように、表示、音、光のうち少なくとも一の出力レベル（例えば

、表示と音）について、前段演出を開始してから後段演出が終了するまでの期間において、漸次上昇していくようにしてもよい。また、後段演出において表示、音、光の出力レベルが必ずしも最高レベルまで上昇しなくてもよい。

【０６６７】

また、シャッタ演出やブラックアウト演出を開始してから前段演出を開始するまでの期間は、表示、音、光の出力レベルを最低レベルに低下していたが、例えば、音については無音としてもよいが、所定レベル（例えば、最低レベル）の音量で楽曲などを再生するようにしてもよい。また、前段演出や後段演出においても、楽曲を再生しながらセリフの音声を出力するようにしてもよい。

【０６６８】

また、前記実施の形態では、表示、音、光の出力レベルは、スーパーリーチ演出の開始に伴い中間レベルまで低下する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後段演出にて上昇したレベルを維持したままスーパーリーチ演出に移行してもよいし、後段演出にて最高レベルまで上昇しなかった場合、スーパーリーチ演出に移行してからさらにレベルが上昇するようにしてもよい。

【０６６９】

また、前記実施の形態では、シャッタ演出またはブラックアウト演出によりバトル前半演出の認識が困難とされたことに応じて、表示、音、光の出力レベルが最低レベルまで低下した後、時間の経過とともに出力レベルが段階的に上昇することで演出を段階的に盛り上げ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１１－１４（Ｂ）に示すように、例えば、可動体演出を行う前に、可動体演出の実行を示唆する煽り演出等を実行する場合、例えば、表示、音、光のうち少なくとも一の出力レベルに合わせて可動体３２を動作させるようにしてもよい。

【０６７０】

具体的には、可動体演出において、可動体３２を原点位置から第１位置を経て第２位置まで移動させる場合、該可動体演出の前の前段演出において、可動体３２を原点位置と第１位置との間で低速で往復移動させ、後段演出において、可動体３２を原点位置と第１位置との間で前段演出よりも高速で往復移動させ、可動体演出において、可動体３２を第２位置まで移動させる。このように、可動体３２の動作速度を段階的に上昇させていくことで、演出を段階的に盛り上げるようにしてもよい。

【０６７１】

また、ここでは可動体３２の移動速度を段階的に増加させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体３２の移動速度、移動距離、動作回数のうち少なくとも一つを段階的に増加させるようにすれば、演出を段階的に盛り上げることができる。

【０６７２】

また、前段演出や後段演出に並行して上記可動体演出のような他の演出を実行する場合、例えば、表示、音、光の出力レベルのうち少なくとも一つのレベルを他の演出に合わせて出力し、他のレベルは前段演出や後段演出に合わせて出力するようにしてもよい。

【０６７３】

（特徴部１７５ＳＧ変形例２）

次に、特徴部１７５ＳＧ変形例２について、図１１－１５に基づいて説明する。図１１－１５は、（Ａ）は特殊演出例１を示す説明図、（Ｂ）は特殊演出例２を示す説明図である。

【０６７４】

実行中の演出を認識困難とする特殊演出としてのシャッタ演出は、表示されている表示画像を、シャッタ画像１７５ＳＧ００６を表示することにより視認困難とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図１１－１５（Ａ）に示すように、可変表示態様がリーチ表示態様となった後、図１１－１５（Ｂ）（Ｃ）に示すように、シャッタ画像１７５ＳＧ００６に替えて、表示画面を切り裂くような演出画像１７５

ＳＧ０３０が増加する態様の表示を行うことで、飾り図柄の可変表示画像の視認を困難とするようにしてもよい。

【０６７５】

また、上記のような表示画像の視認を困難とする演出画像は、上記の他に、表示されている飾り図柄の可変表示画像とは態様が異なる演出画像や、可動体３２等を模した可動体画像が落下してくる動画像や、表示画面を覆うガラスが割れるような動画像や、石やコインなどが積層されていくような動画像等であってもよく、種々に変更可能である。

【０６７６】

また、前記実施の形態のブラックアウト演出は、表示されている表示画像を、表示画面を黒画面状態とすることにより認識困難とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図１１－１５（Ｄ）に示すように、可変表示態様がリーチ表示態様となった後、図１１－１５（Ｅ）（Ｆ）に示すように、表示画面を漸次白画面に変化させていくこと、あるいは、表示されている表示画像をフェードアウトまたはフレームアウトさせていくことにより該表示画像の視認を困難としてもよい。

【０６７７】

（特徴部１７５ＳＧ変形例３）

次に、特徴部１７５ＳＧ変形例３について、図１１－１６及び図１１－１７に基づいて説明する。図１１－１６は、（Ａ）～（Ｈ）は変形例としてのスーパーリーチの演出動作例を示す説明図である。図１１－１７は、同じく、（Ｉ）～（Ｌ）は変形例としてのスーパーリーチの演出動作例を示す説明図である。

【０６７８】

前記実施の形態では、前段演出及び後段演出は、可動体演出が開始される前に行わ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、可動体演出が開始された後に実行されるようにしてもよい。

【０６７９】

具体的に説明すると、図１１－１６に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチα１、α２、β１、β２の可変表示において、飾り図柄の可変表示を開始してから所定時間が経過したとき、予告演出の実行が決定されている場合、予告演出Ａ～Ｃのいずれかを実行する（図１１－１６（Ａ）参照）。次いで、飾り図柄の可変表示態様をリーチ表示態様とし、ノーマルリーチ演出を開始する（図１１－１６（Ｂ）参照）。

【０６８０】

次いで、ノーマルリーチ演出の実行中にブラックアウト演出が実行され（図１１－１６（Ｃ）参照）、表示画面が黒画面とされた後、表示画面がやや明るくなってから、キャラクタ画像１７５ＳＧ００３がフェードイン表示される（図１１－１６（Ｄ）（Ｅ）参照）。次いで、切替演出が実行された後（図１１－１６（Ｆ）参照）、スーパーリーチ演出の期待度を示唆する文字画像１７５ＳＧ０４０（例えば、「激闘」）が表示され（図１１－１６（Ｇ）参照）、可動体演出が実行される（図１１－１６（Ｈ）参照）。

【０６８１】

その後、再度ブラックアウト演出が実行され（図１１－１７（Ｉ）参照）、表示画面が黒画面とされた後、表示画面がやや明るくなってから、キャラクタ画像１７５ＳＧ００３と前段セリフの文字画像１７５ＳＧ００７が表示されて前段演出が実行され（図１１－１７（Ｊ）参照）、次いで後段セリフの文字画像１７５ＳＧ００８が表示されて後段演出が実行される（図１１－１７（Ｋ）参照）。そして、スーパーリーチ演出に発展し、リーチタイトル演出が実行される（図１１－１７（Ｌ）参照）。

【０６８２】

以上、本発明の実施の形態における特徴部１７５ＳＧを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例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。

【０６８３】

（変形および応用に関する説明）

また、前記特徴部１７５ＳＧでは、情報を表示することにより有利状態に制御されることを示唆する情報表示演出として、キャラクタ画像のセリフとしての文字からなる情報を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、情報は表示可能なものであれば、文字だけでなく、数字、記号、図柄、絵柄などのうち少なくとも一つが含まれていてもよい。

【０６８４】

また、情報は、セリフを構成する複数の文字情報から構成されるものに限定されるものではなく、有利状態に制御されることを示唆する表示可能な情報であれば、一連のセリフや文章からなる情報でなくても、単語あるいは１つの文字や数字からなる情報であってもよい。

【０６８５】

また、前記特徴部１７５ＳＧでは、情報表示演出は前段演出（第１情報表示演出）と後段演出（第２情報表示演出）とから構成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、３以上の演出から構成されていてもよい。また、第２情報表示演出にて表示される第２情報の内容は、前記実施の形態のように、第１情報表示演出にて表示される第１情報の内容に続く内容でなくてもよく、例えば、第１情報とは別個の内容の情報であってもよい。

【０６８６】

また、前記特徴部１７５ＳＧでは、第２情報の文字数（第２数）は第１情報の文字数（第１数）よりも少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、第１情報と第２情報の文字数は同じであってもよいし、第２情報の第２数は第１情報の第１数よりも多くてもよい。また、第１情報の表示態様と第２情報の表示態様とは異なっていてもよいし同じであってもよい。

【０６８７】

また、前記特徴部１７５ＳＧでは、複数種類の特定画像を切り替えて表示する特別演出として、スーパーリーチ演出にて登場する複数種類のキャラクタ画像を切り替えて表示する切替演出や予告演出Ａ～Ｃを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ画像とは異なる画像であってもよく、任意に変更可能であるが、例えば、各スーパーリーチの種別各々に関連した画像であることが好ましい。

【０６８８】

また、切替演出は、スーパーリーチβ１、β２で共通な態様の演出が実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチβ１とスーパーリーチβ２とで、つまり、スーパーリーチの種別に応じて切り替えの表示態様が異なるようにしてもよい。

【０６８９】

また、前記特徴部１７５ＳＧでは、大当り遊技状態に制御されることを示唆する第１特定演出としてスーパーリーチ演出Ａ，Ｂを適用し、該第１特定演出が実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する第２特定演出としてスーパーリーチＣ，Ｄを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する第１特定演出としてスーパーリーチ演出Ｃを適用し、該第１特定演出が実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する第２特定演出としてスーパーリーチＤを適用してもよい。

【０６９０】

また、前記特徴部１７５ＳＧでは、前段演出や後段演出が実行されるスーパーリーチα１、α２、β１、β２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、前段演出や後段演出が実行されない他の種別のスーパーリーチを実行可能としてもよい。

【０６９１】

また、前記特徴部１７５ＳＧでは、前段演出や後段演出がスーパーリーチのみにて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、ノーマルリーチや非

リーチにて実行可能であってもよい。また、可変表示中の演出とは異なる大当り中演出などにおいて実行可能としてもよい。

【０６９２】

また、前記特徴部１７５ＳＧでは、パチンコ遊技機として、大当りＡや大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機としてＶ入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂１種２種の遊技機を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチが発生可能な遊技機であれば遊技性は種々に変更可能であり、例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御可能な所謂１種のパチンコ遊技機等を適用してもよい。

【０６９３】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機１などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【０６９４】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【０６９５】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【０６９６】

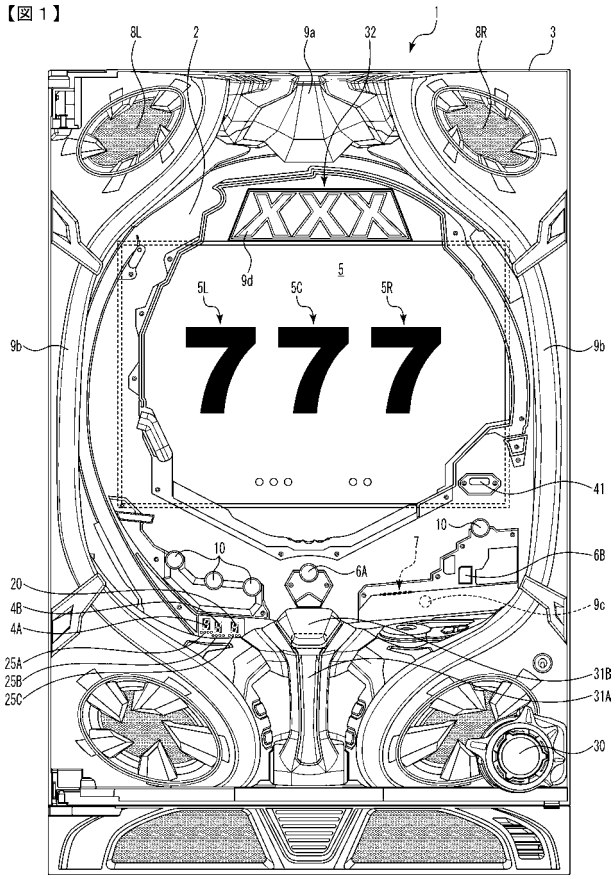
本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

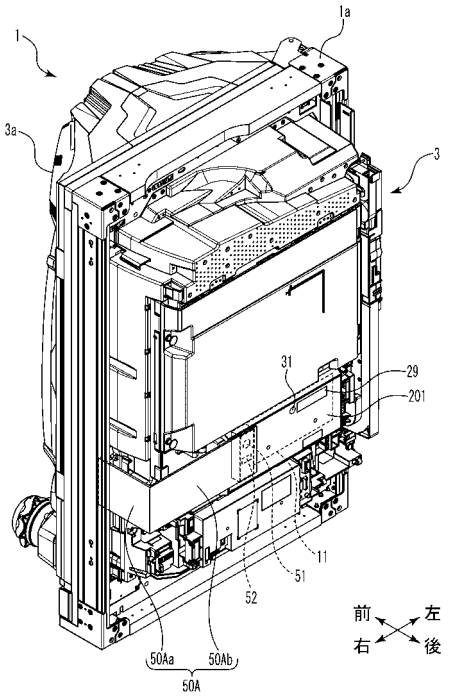
【０６９７】

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
１００	遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０	演出制御用ＣＰＵ

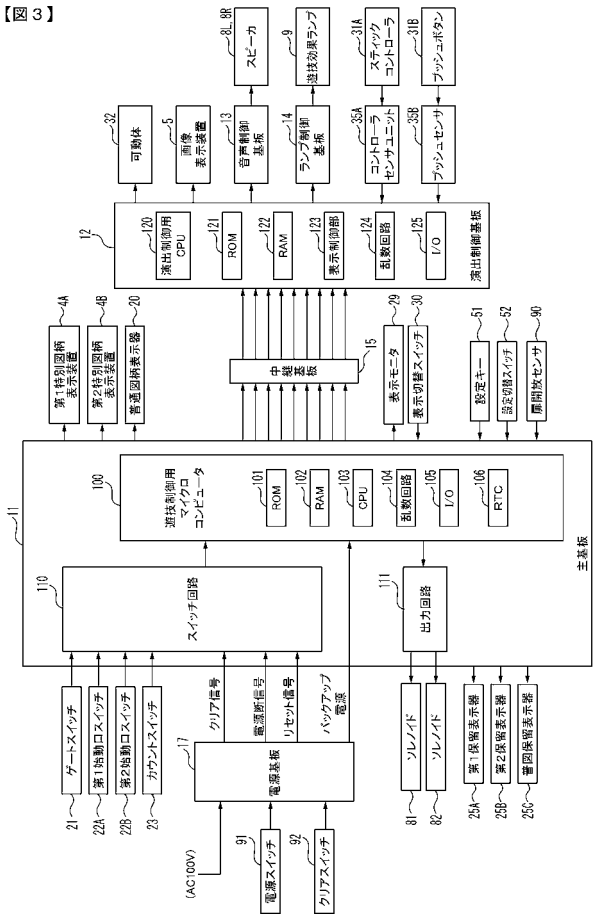
【図１】


1
8L
2
9a
32
8R
3
XXX
5
5L
9d
5C
5R
777
9b
9b
41
10
10
7
6A
6B
20
4B
4A
9c
25A
25B
25C
31B
31A
30

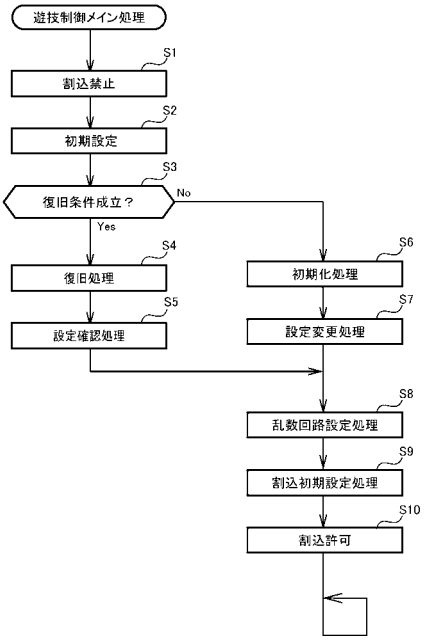
【図２】


1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
50Aa
50Ab
50A
前
左
右
後

【図３】

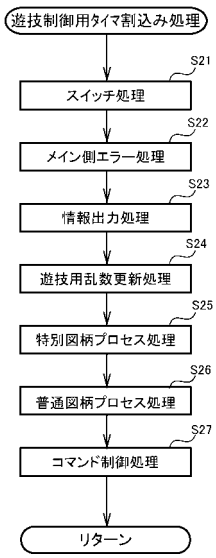

8L, 8R
スピーカ
9
遊技効果ランプ
31A
スティック コントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
画像 表示装置
13
音声制御 基板
14
ランプ制御 基板
35A
コントローラ センサユニット
33B
プッシュセンサ
12
演出制御用 CPU
120
ROM
121
RAM
122
表示制御部
123
乱数回路
124
I/O
125
演出制御基板
4A
第1特別図柄 表示装置
4B
第2特別図柄 表示装置
20
普通図柄表示器
15
中継基板
29
表示モニタ
30
表示切替スイッチ
51
設定キー
52
設定切替スイッチ
90
扉開放センサ
11
遊技制御用 マイクロ コンピュータ
100
ROM
101
RAM
102
CPU
103
乱数回路
104
I/O
105
RTC
106
主基板
110
スイッチ回路
111
出力回路
21
ゲートスイッチ
22A
第1始動口スイッチ
22B
第2始動口スイッチ
23
カウントスイッチ
17
電源基板
クリア信号
電源断信号
リセット信号
バックアップ 電源
81
ソレノイド
82
ソレノイド
25A
第1保留表示器
25B
第2保留表示器
25C
普図保留表示器
(AC100V)
91
電源スイッチ
92
クリアスイッチ

【図４】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
復旧条件成立？
No
Yes
S4
復旧処理
S5
設定確認処理
S6
初期化処理
S7
設定変更処理
S8
乱数回路設定処理
S9
割込初期設定処理
S10
割込許可

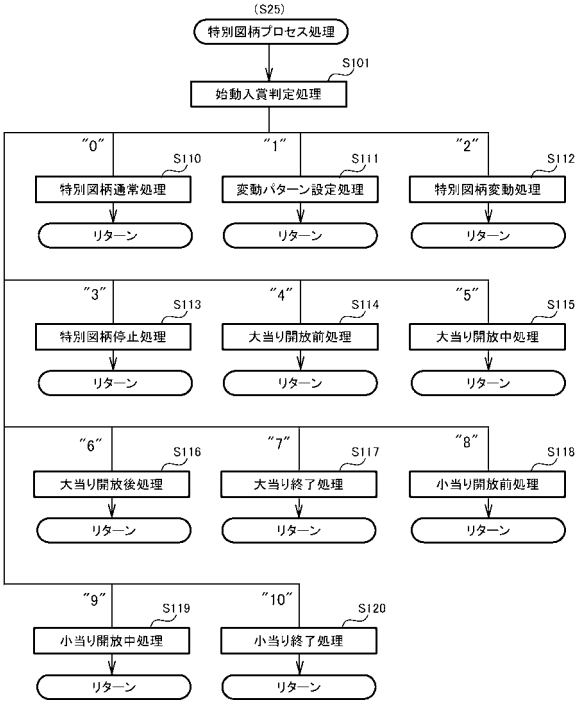
【図５】

【図５】



【図６】

【図６】



【図７】

【図７】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

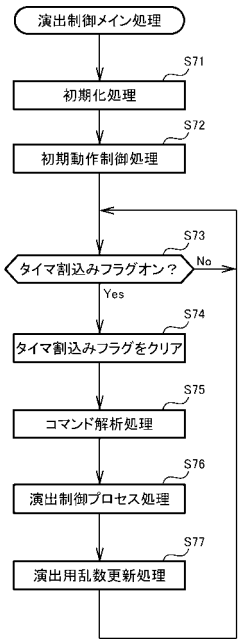
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	小当り	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
	小当り	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	小当り	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
	小当り	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

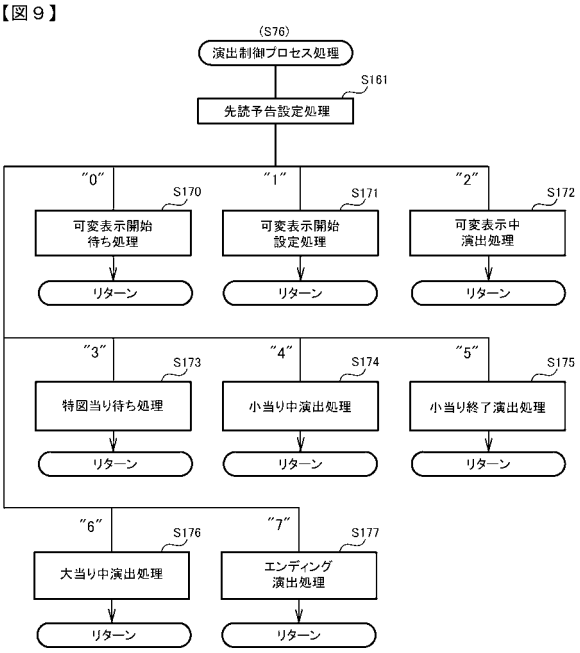
【図８】

【図８】



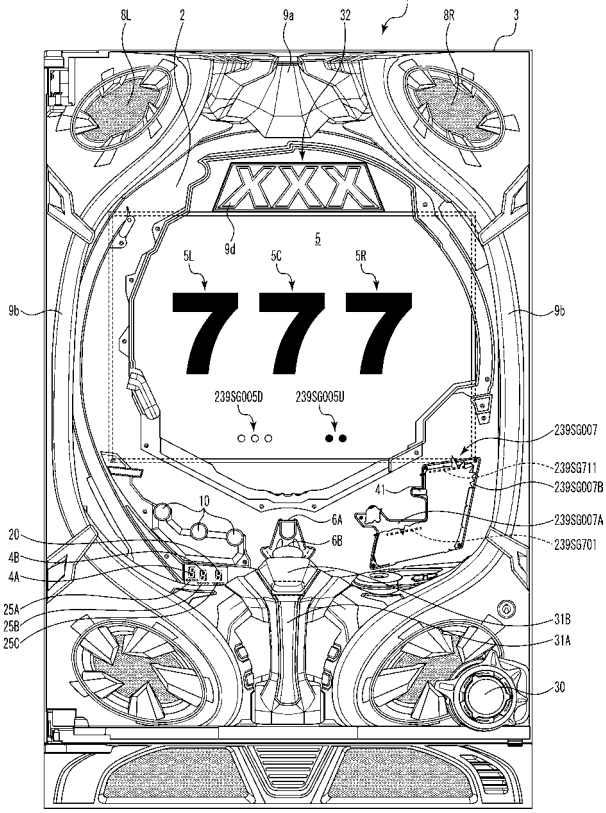
【図９】

【図９】



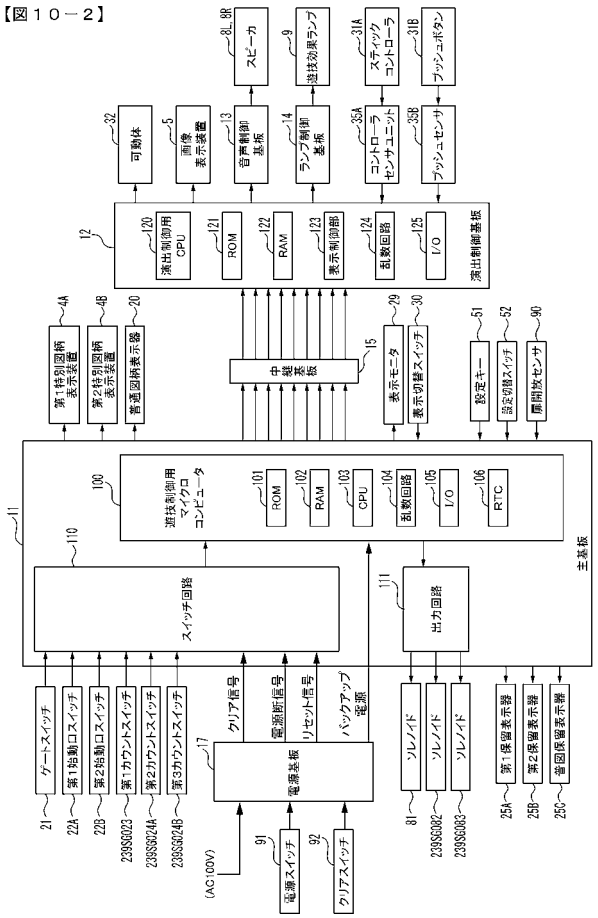
【図１０－１】

【図１０－１】　　特徴部２３９ＳＧ



【図１０－２】

【図１０－２】



【図１０－３】

【図１０－３】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
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	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・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・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
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定
D2	XX	残り第2特図時短回数通知	残り第2特図時短回数を通知
D3	XX	賞球数通知	入賞により発生した賞球数を通知

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC
8C	04	第5可変表示結果指定	小当りA
8C	05	第6可変表示結果指定	小当りB

（Ｃ）

MODE	EXT	名称	指定内容
95	00	第1遊技状態指定	通常状態
95	01	第2遊技状態指定	大当りAの大当り遊技終了後の時短状態（1回の時短制御）
95	02	第3遊技状態指定	大当りBの大当り遊技終了後の時短状態（3回の時短制御）
95	03	第4遊技状態指定	大当りCの大当り遊技終了後の時短状態（99回の時短制御）
95	04	第5遊技状態指定	大当りDの大当り遊技終了後の時短状態（7回の時短制御）
95	05	第6遊技状態指定	大当りEの大当り遊技終了後の時短状態（99回の時短制御）

【図１０－４】

【図１０－４】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図１０－５】

【図１０－５】

（Ａ）第１特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5000	第1特図保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	500	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	43000	スーパリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパリーチβ(大当り)
PB1-4	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(大当り)

（Ｂ）第２特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA3-1	2000	非リーチ(はずれ)
PA3-2	7000	非リーチ(はずれ)
PA3-3	15000	非リーチ(はずれ)
PA3-4	20000	リーチ(はずれ)
PA3-5	50000	リーチ(はずれ)
PB3-1	2000	非リーチ(大当り)
PB3-2	20000	リーチ(大当り)
PB3-3	50000	リーチ(大当り)
PC3-1	2000	非リーチ(小当り)
PC3-2	20000	リーチ(小当り)
PC3-3	50000	リーチ(小当り)

【図１０－６】

【図１０－６】

(A)表示結果判定テーブル

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
可変表示特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)
	小当り	なし(確率:0)
可変表示特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)
	小当り	32767～42129(確率:約1/7)

(B)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

MR2	判定結果
0～149	大当りA
150～299	大当りB

(C)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

MR2	判定結果
0～299	大当りC

(D)小当り種別判定テーブル

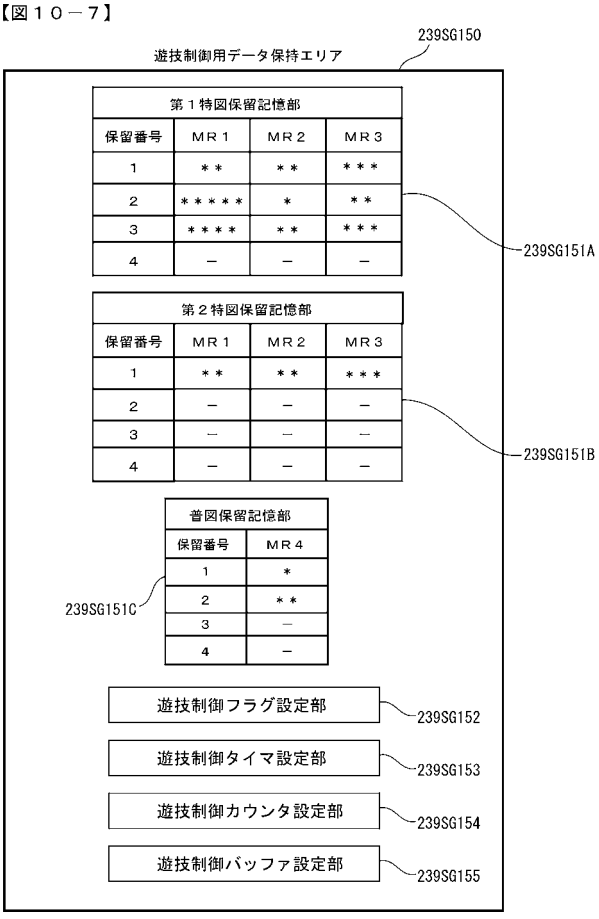
MR2	判定結果	V入賞大当り時大当り種別
0～149	小当りA	大当りD
150～299	小当りB	大当りE

(E)大当り種別

大当り種別	時短制御	開放対象	ラウンド数
大当りA	1回	第1大入賞口	4
大当りB	3回 (3回以内の大当りまで)	第1大入賞口	4
大当りC	99回 (99回以内の大当りまで)	第1大入賞口	10
大当りD	7回 (7回以内の大当りまで)	第2大入賞口	9
大当りE	99回 (99回以内の大当りまで)	第2大入賞口	9

【図１０－７】

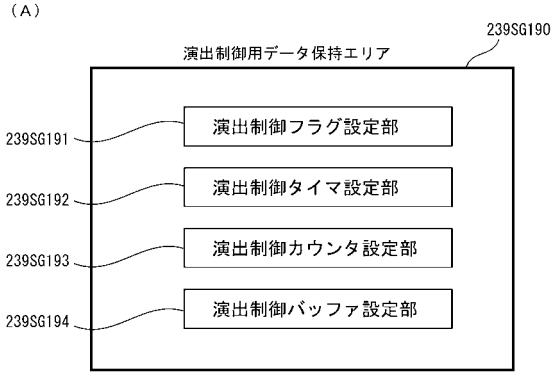
【図１０－７】



【図１０－８】

【図１０－８】

（Ａ）



（Ｂ）

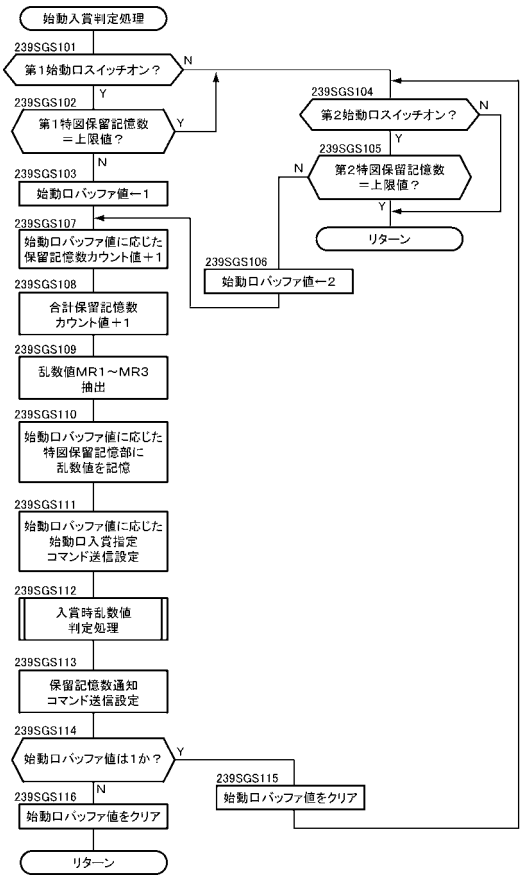
239SG194A

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	保留記憶数通知	パネルパターン決定済フラグ
第１特図保留記憶	1-0	B100（H）	C400（H）	C102（H）	
	1-1	B100（H）	C400（H）	C102（H）	
	1-2	B100（H）	C410（H）	C102（H）	
	1-3	B100（H）	C400（H）	C103（H）	
	1-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	
第２特図保留記憶	2-0	0000（H）	0000（H）	0000（H）	―
	2-1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	―
	2-2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	―
	2-3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	―
	2-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	―

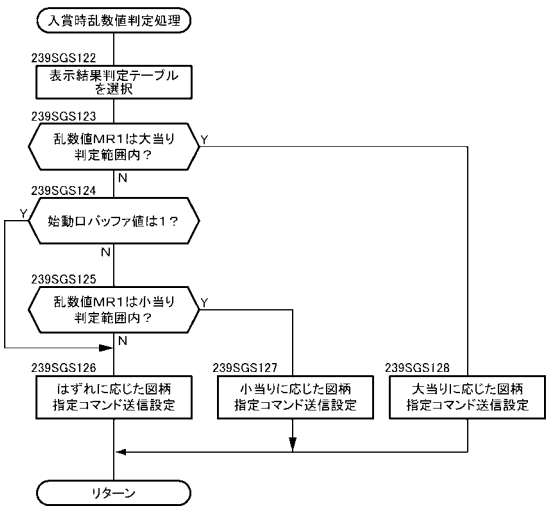
【図１０－９】

【図１０－９】



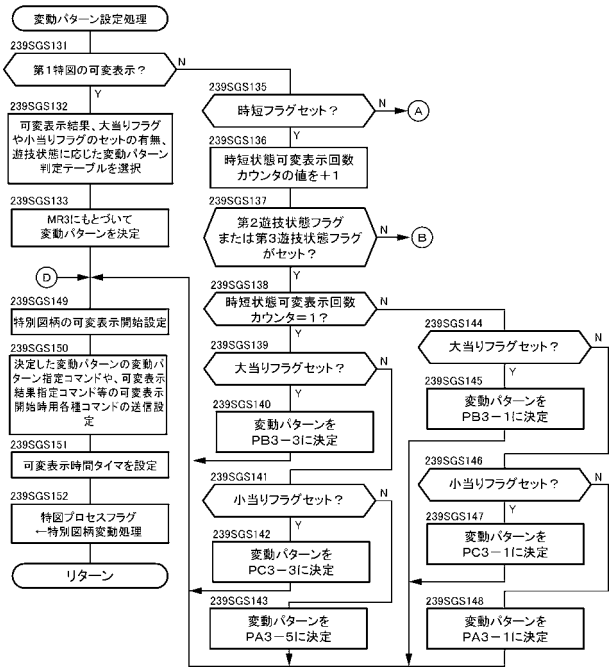
【図１０－１０】

【図１０－１０】

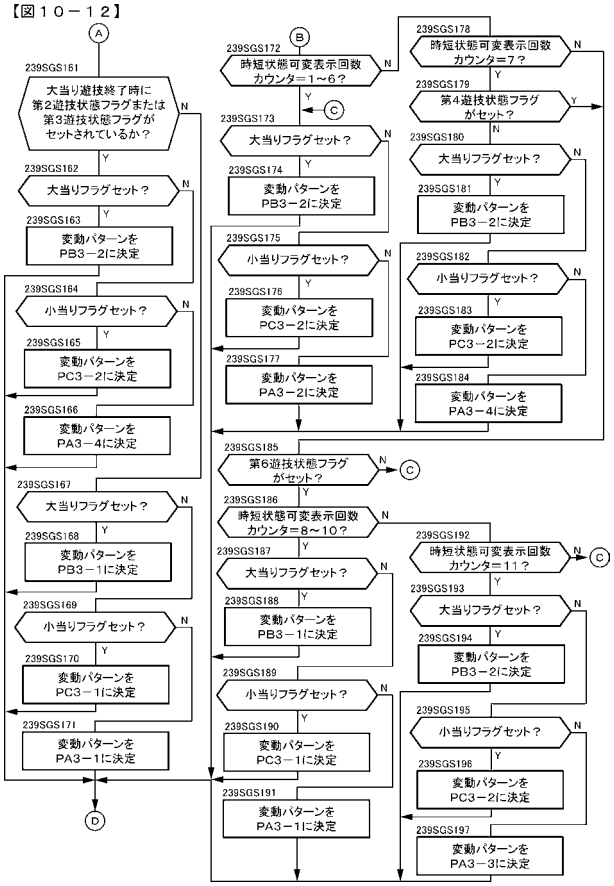


【図１０－１１】

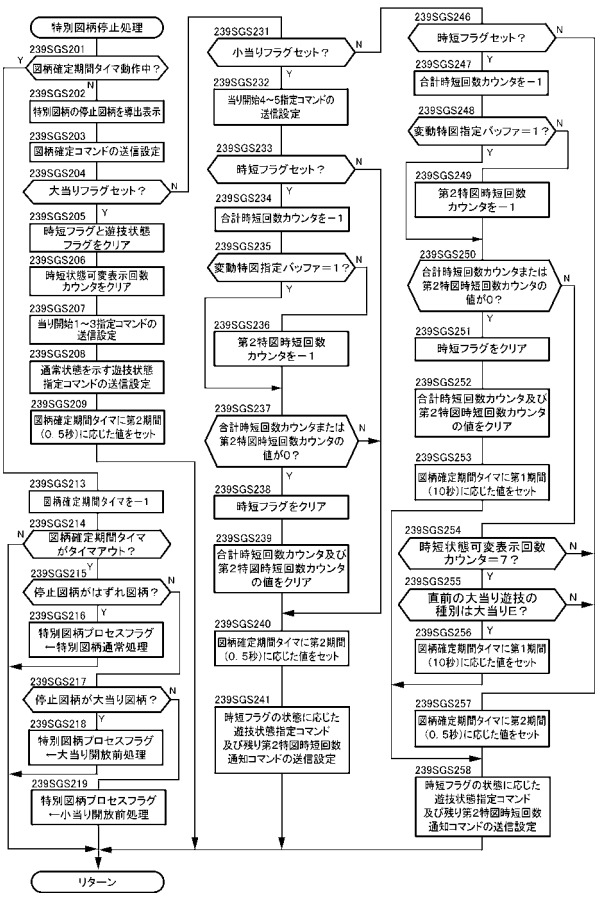
【図１０－１１】



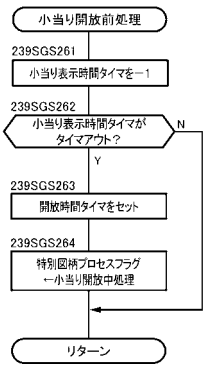
【図１０－１２】



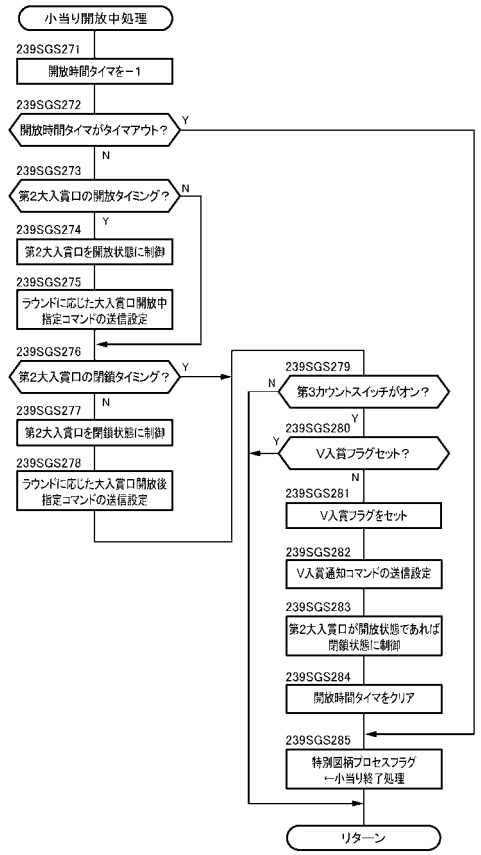
【図１０－１３】



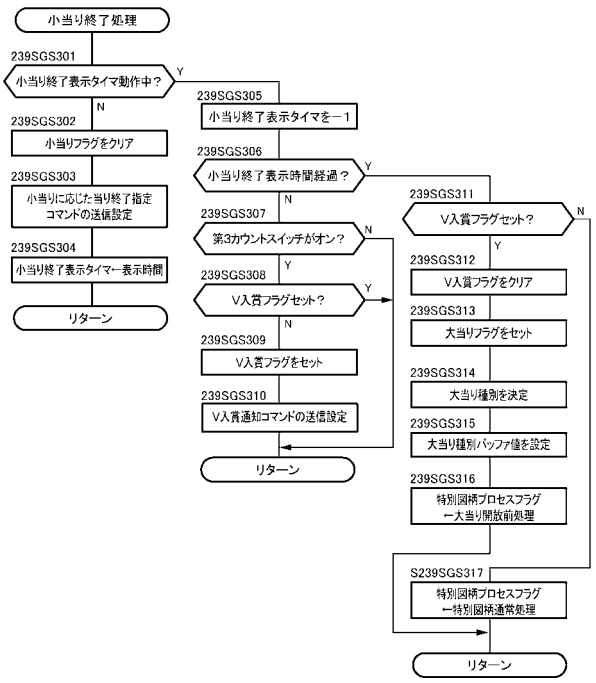
【図１０－１４】



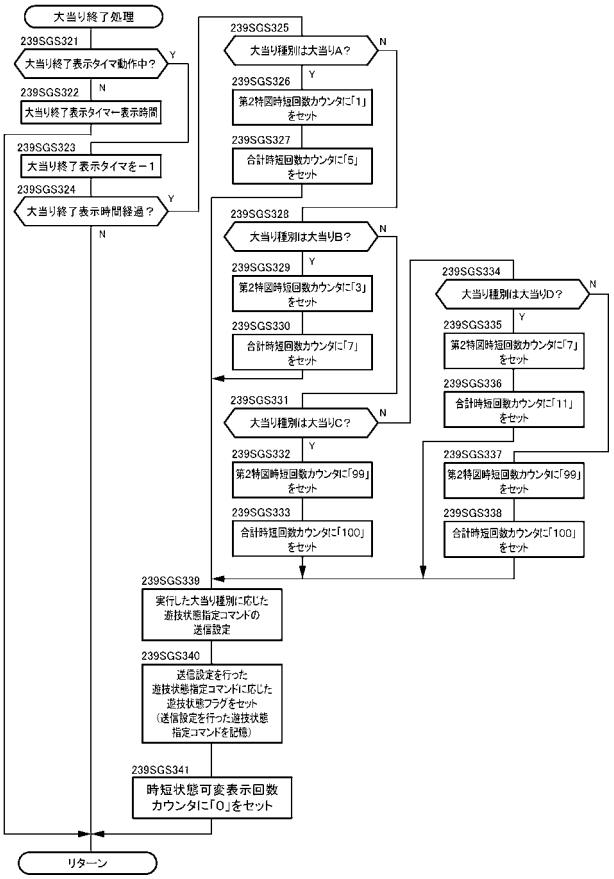
【図１０－１５】



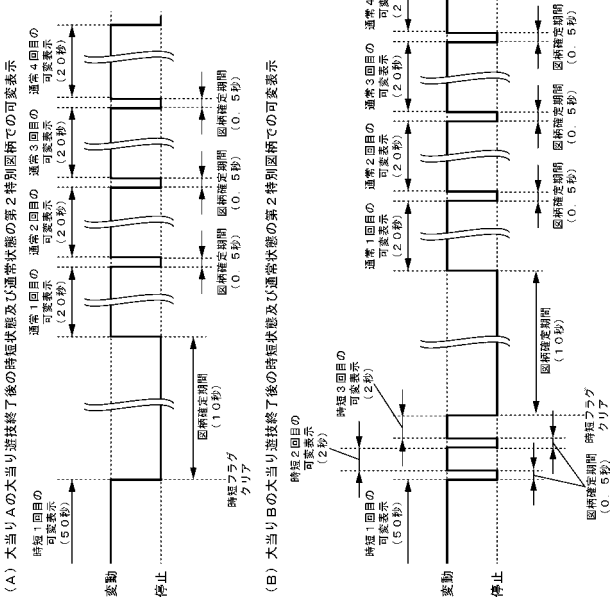
【図１０－１６】



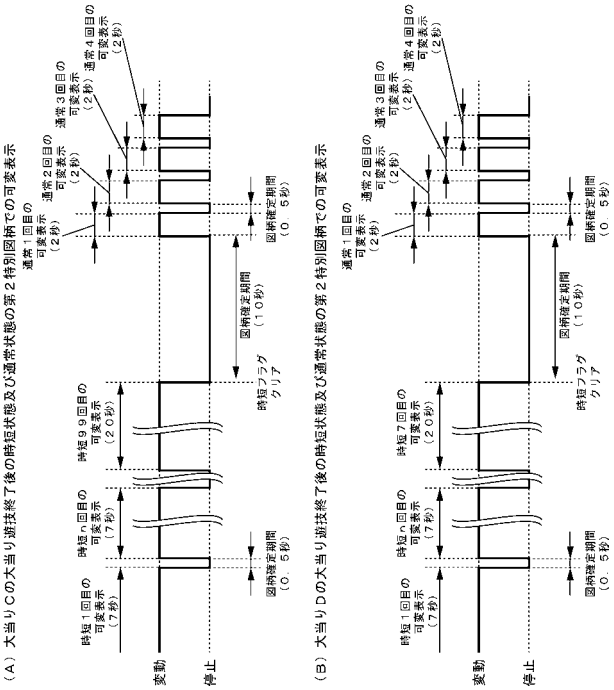
【図１０－１７】



【図１０－１８】

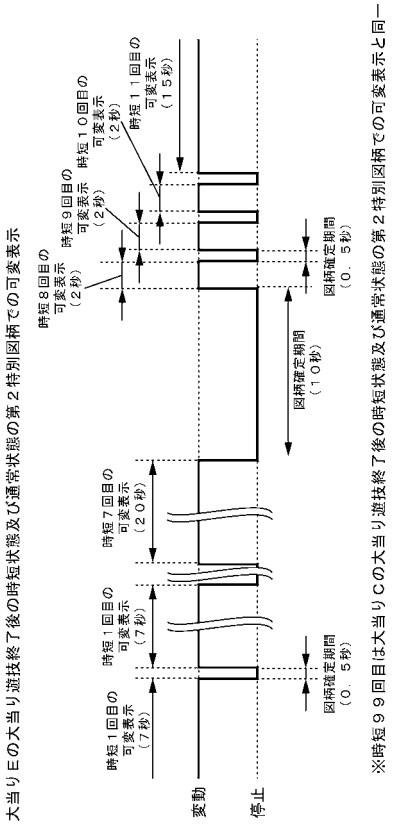


【図１０－１９】



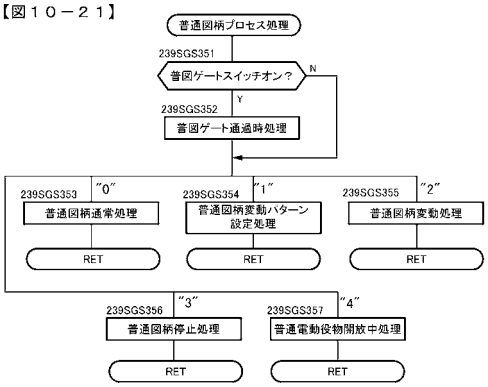
【図１０－２０】

【図１０－２０】



【図１０－２１】

【図１０－２１】



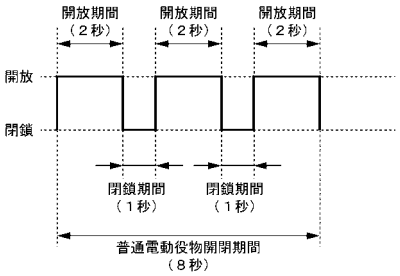
【図１０－２２】

【図１０－２２】

（Ａ）普通図柄変動パターン

変動パターン	普図変動時間(ms)	内容
FA1-1	1000	はずれ(時短状態)
FA1-2	30000	はずれ(時短状態以外)
FB1-1	1000	当り(時短状態)
FB1-2	30000	当り(時短状態以外)

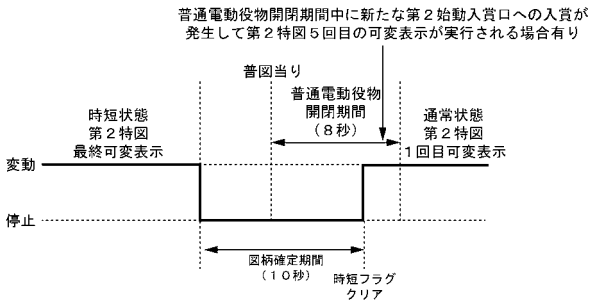
（Ｂ）普通電動役物開放パターン



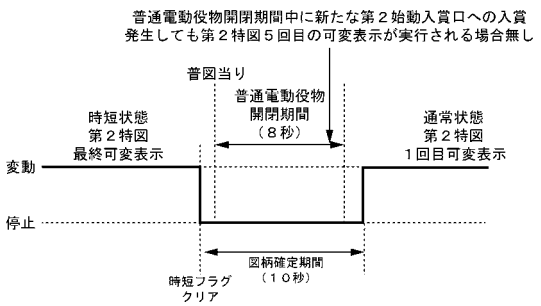
【図１０－２３】

【図１０－２３】

（Ａ）図柄確定時時短状態終了例（従来）



（Ｂ）図柄確定時時短状態終了例（本件）

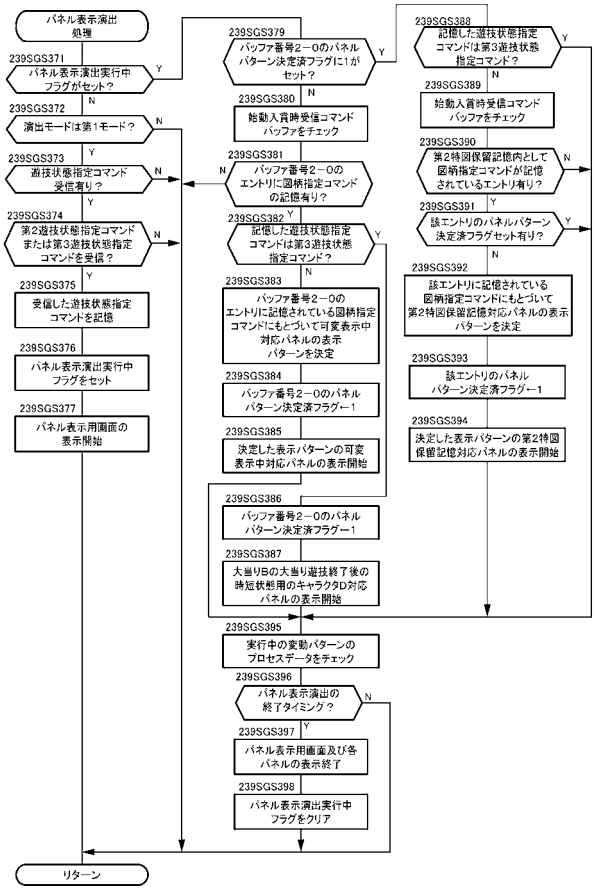


【図１０－２４】

【図１０－２４】

【図１０－２５】

【図１０－２５】



【図１０－２６】

【図１０－２６】

（Ａ）可変表示中対応パネル及び第２特図保留記憶対応パネルの表示パターン決定割合

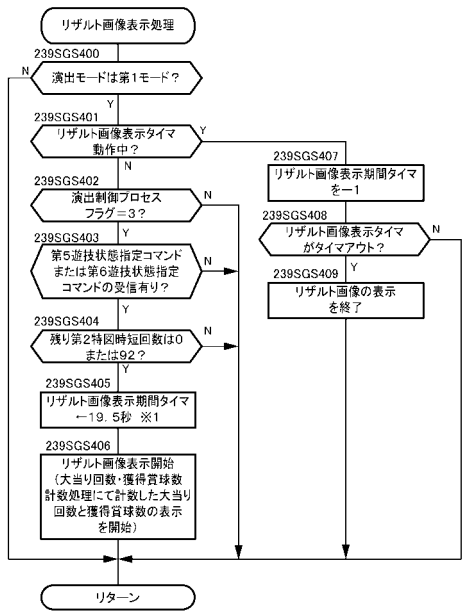
図柄指定コマンド	パターンＰＮ－１	パターンＰＮ－２	パターンＰＮ－３	パターンＰＮ－４
大当り	０％	０％	０％	１００％
小当り	２０％	３０％	５０％	１０％
はずれ	５５％	３４％	１０％	１％

（Ｂ）可変表示中対応パネル及び第２特図保留記憶対応パネルの表示パターン

表示パターン	内容
パターンＰＮ－１	キャラクタＡ表示
パターンＰＮ－２	キャラクタＢ表示
パターンＰＮ－３	キャラクタＣ表示
パターンＰＮ－４	キャラクタＤ表示

【図１０－２７】

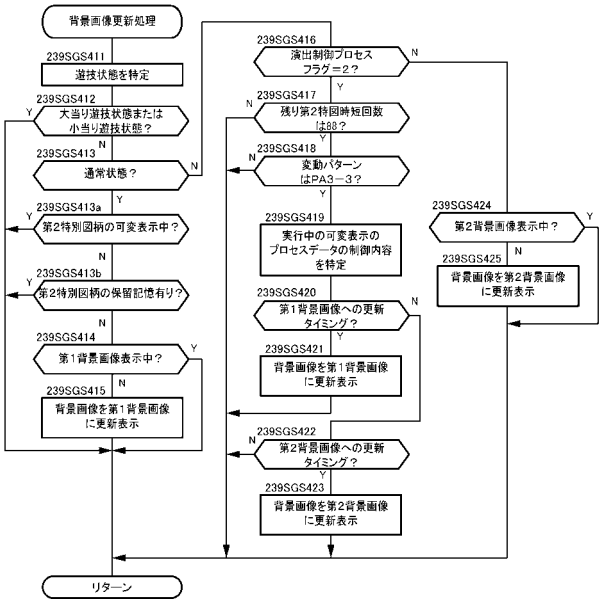
【図１０－２７】



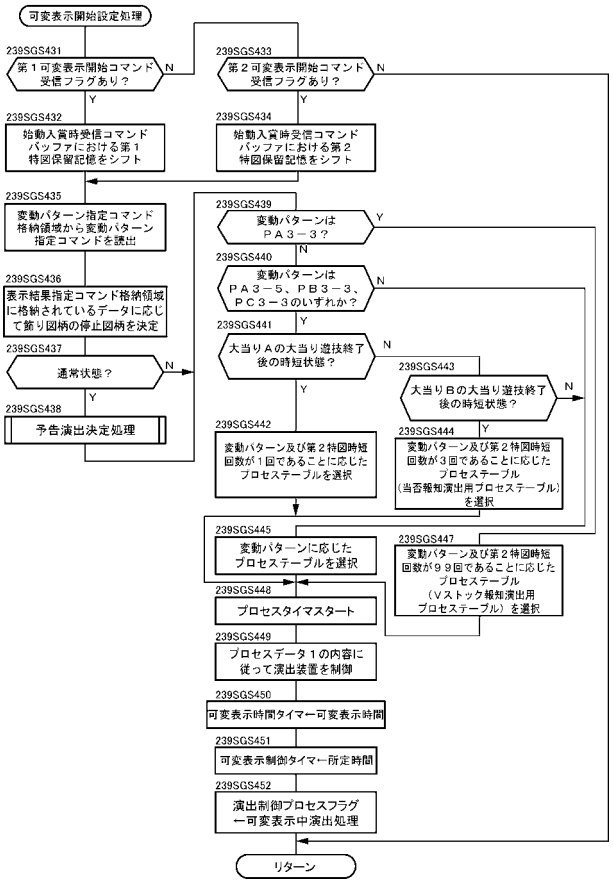
※１　大当りDの大当り遊技終了後の時短状態における7回目の第2特図可変表示の図柄確定期間＋時短状態終了後の4回の第2特図可変表示期間＋時短招待終了後の3回の第2特図可変表示図柄確定期間

【図１０－２８】

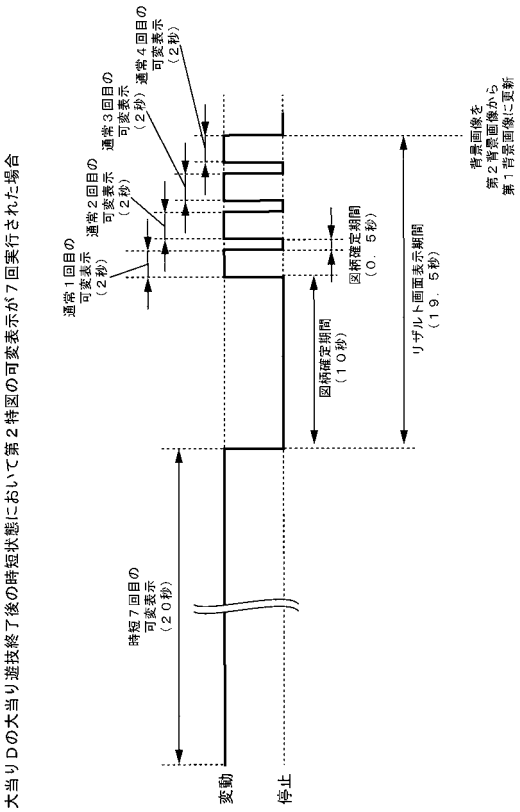
【図１０－２８】



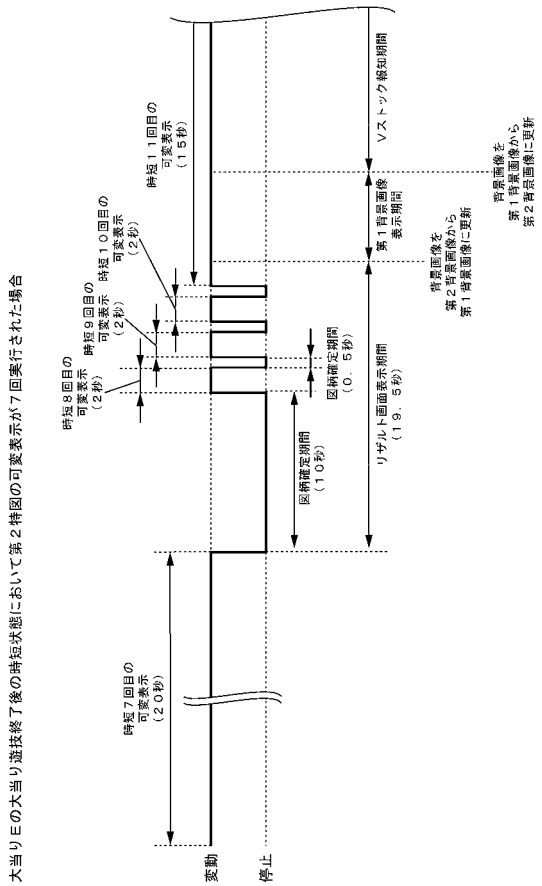
【図１０－２９】



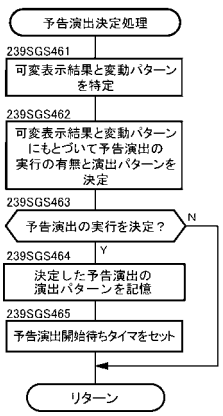
【図１０－３０】



【図１０－３１】



【図１０－３２】



【図１０－３３】

【図１０－３３】

（Ａ）予告演出の演出パターン決定割合

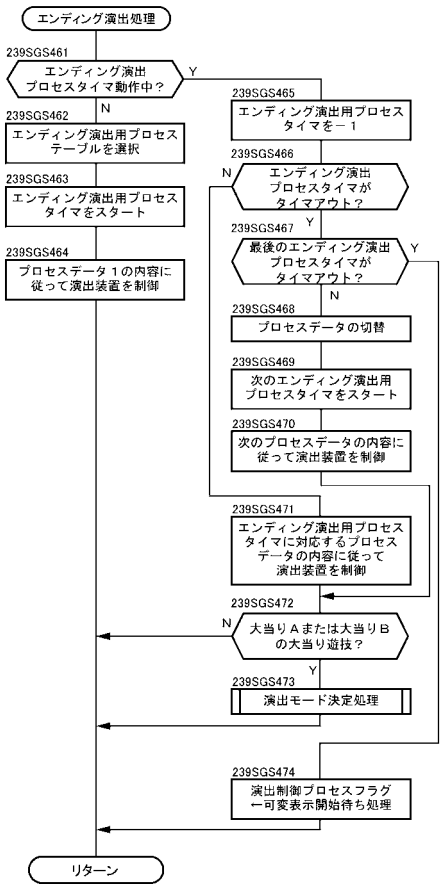
可変表示結果及び変動パターン	非実行	パターンＹＥ－１	パターンＹＥ－２	パターンＹＥ－３	パターンＹＥ－４
大当り	１０％	３０％	４０％	１５％	５％
Ｓリーチはずれ	４９％	３０％	１５％	５％	１％
Ｎリーチはずれ	８０％	１５％	５％	０％	０％
非リーチはずれ	９５％	５％	０％	０％	０％

（Ｂ）予告演出の演出パターン

演出パターン	内容
パターンＹＥ－１	セリフ「チャンス！」表示
パターンＹＥ－２	セリフ「熱い！」表示
パターンＹＥ－３	セリフ「激アツ！」表示
パターンＹＥ－４	キャラクタＤ表示

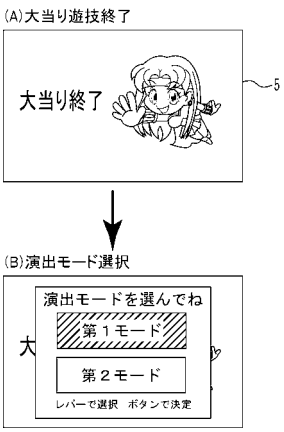
【図１０－３４】

【図１０－３４】



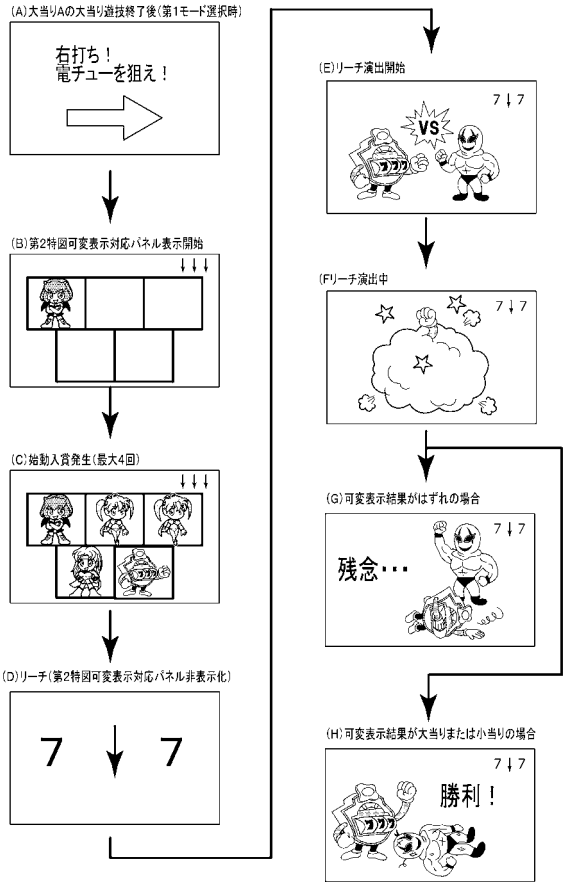
【図１０－３５】

【図１０－３５】



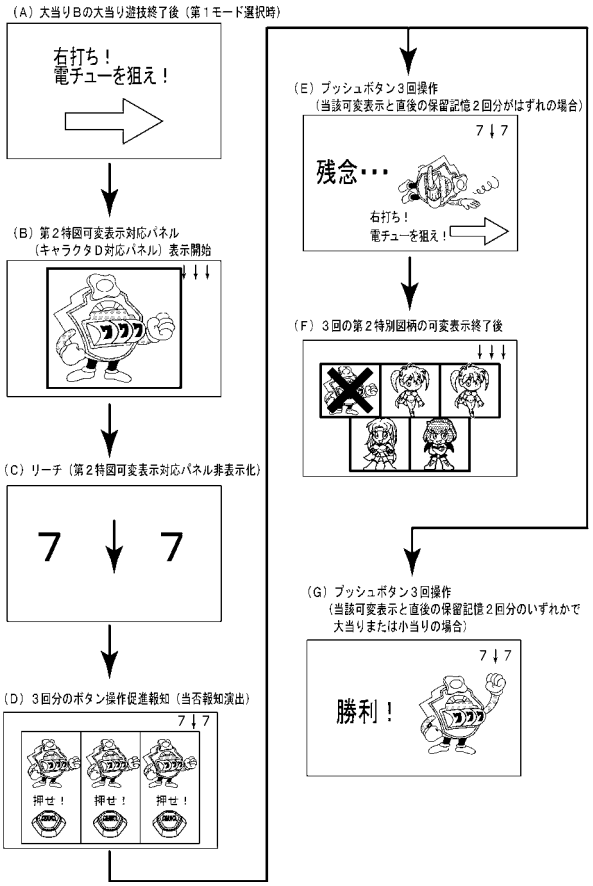
【図１０－３６】

【図１０－３６】



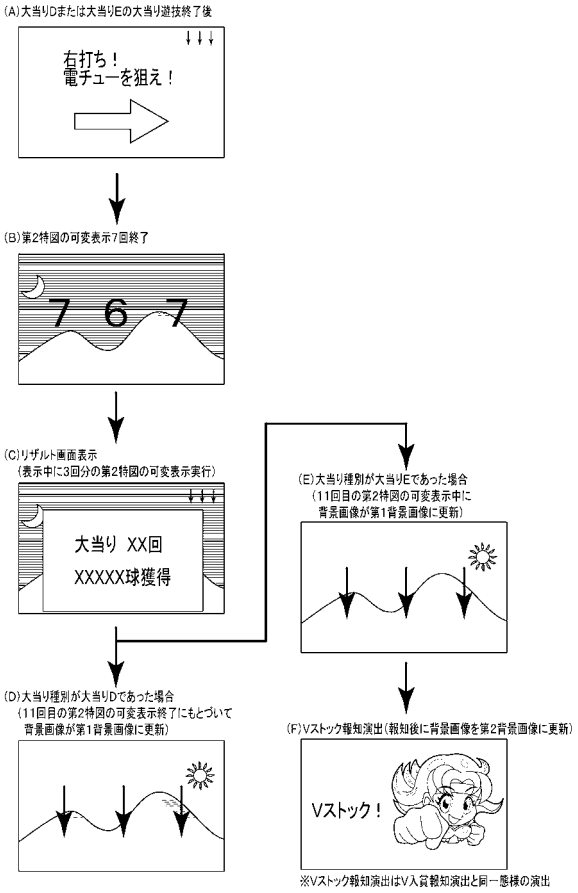
【図１０－３７】

【図１０－３７】



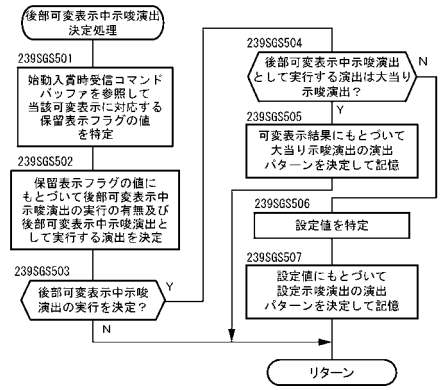
【図１０－３８】

【図１０－３８】



【図１０－３９】

【図１０－３９】



【図１０－４０】

【図１０－４０】

（A）後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び
後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合

保留表示フラグの値	非実行	大当り示唆演出	設定示唆演出
0	90%	10%	0%
1or2（表示パターンαor表示パターンβ）	50%	50%	0%
3（表示パターンγ）	30%	35%	35%
4（表示パターンδ）	0%	30%	70%

（B）大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターン

演出	演出パターン	内容	
大当り示唆演出	パターンAS-1	大当り示唆（期待度：低）	
	パターンAS-2	大当り示唆（期待度：中）	
	パターンAS-3	大当り示唆（期待度：高）	
設定示唆演出	パターンSS-1	奇数設定値示唆	設定値示唆（低）（偶設定値期待度低）
	パターンSS-2	偶数設定値示唆	
	パターンSS-3	奇数寄りの中間設定値以上	設定値示唆（高）（高設定値期待度高）
	パターンSS-4	偶数寄りの中間設定値以上	
	パターンSS-5	最高設定値示唆	

【図１０－４１】

【図１０－４１】

大当り示唆演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンAS－1	パターンAS－2	パターンAS－3
大当り	10%	30%	60%
はずれ	75%	20%	5%

【図１０－４２】

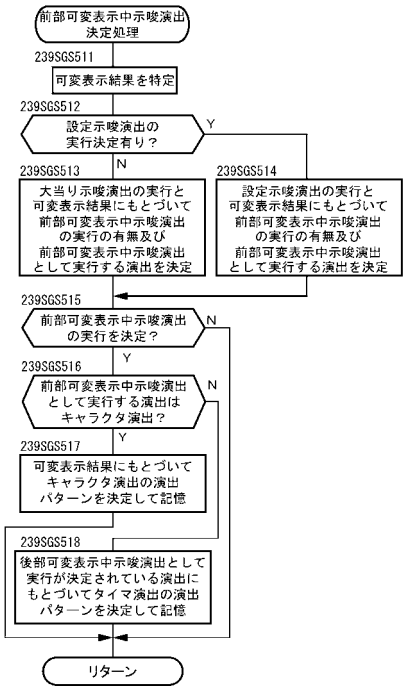
【図１０－４２】

設定示唆演出の演出パターン決定割合

演出パターン	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
パターンSS-1	60%	25%	50%	20%	20%	30%
パターンSS-2	25%	60%	20%	50%	30%	20%
パターンSS-3	9%	6%	20%	10%	30%	15%
パターンSS-4	6%	9%	10%	20%	20%	30%
パターンSS-5	0%	0%	0%	0%	0%	5%

【図１０－４３】

【図１０－４３】



【図１０－４４】

【図１０－４４】

（Ａ）前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び
前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合
（大当り示唆演出の実行が決定されている場合）

可変表示結果	非実行	キャラクタ演出	タイマ演出
大当り	40%	30%	30%
はずれ	70%	25%	5%

（Ｂ）前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び
前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合
（設定示唆演出の実行が決定されている場合）

可変表示結果	非実行	キャラクタ演出	タイマ演出
大当り	30%	0%	70%
はずれ	80%	0%	20%

（Ｃ）キャラクタ演出とタイマ演出の演出パターン

演出	演出パターン	内容
キャラクタ演出	パターンCS-1	大当り示唆（期待度：低）
	パターンCS-2	大当り示唆（期待度：中）
タイマ演出	パターンTS-1	大当り示唆（期待度：高）、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間示唆
	パターンTS-2	大当り示唆（期待度：高）、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間示唆

（Ｄ）

前部可変表示中示唆演出として実行する演出	前部可変表示中示唆演出としての大当り期待度	後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合
キャラクタ演出	低	低
タイマ演出	高	高

【図１０－４５】

【図１０－４５】

（Ａ）キャラクタ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンCS－１	パターンCS－２
大当り	20%	80%
はずれ	80%	20%

（Ｂ）タイマ演出の演出パターン決定割合

実行が決定されている後部可変表示中示唆演出	パターンTS－１	パターンTS－２
大当り示唆演出	80%	20%
設定示唆演出	20%	80%

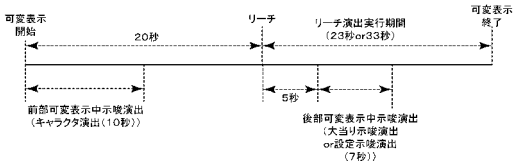
（Ｃ）タイマ演出の各演出パターンの内容

演出パターン	演出期間	表示キャラクタ
パターンTS－１	25秒	キャラクタX
パターンTS－２	30秒	キャラクタY

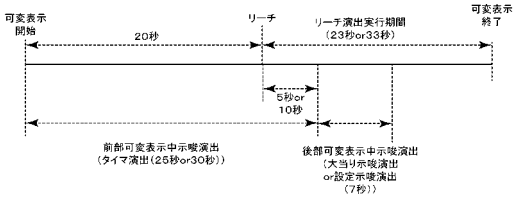
【図１０－４６】

【図１０－４６】

（Ａ）スーパーリーチの可変表示における演出実行期間
（前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行が決定されている場合）



（Ｂ）スーパーリーチの可変表示における演出実行期間
（前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行が決定されている場合）



【図１１－１】

【図１１－１】　　特徴部１７５ＳＧ

第１特別図柄の変動パターン

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	5000	第1特図保留3個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	500	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	40000	スーパーリーチα１（はずれ）
PA2-3	50000	スーパーリーチα２（はずれ）
PA2-4	60000	スーパーリーチβ１（はずれ）
PA2-5	70000	スーパーリーチβ２（はずれ）
PB1-1	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	40000	スーパーリーチα１（大当り）
PB1-3	50000	スーパーリーチα２（大当り）
PB1-4	60000	スーパーリーチβ１（大当り）
PB1-5	70000	スーパーリーチβ２（大当り）
PB1-6	500	短縮（時短制御中）→非リーチ（大当り）

【図１１－２】

【図１１－２】

可変表示結果	大当り（非時短時）	大当り（時短時）	はずれ（保留数2以下）	はずれ（保留数3以上）	はずれ（時短時）
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	大当り用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	－	600	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮)	－	－	－	700	－
PA1-3(非Rはずれ時短)	－	－	－	－	997
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	－	300	200	－
PA2-2(スーパーRα1はずれ)	－	－	50	50	－
PA2-3(スーパーRα2はずれ)	－	－	22	22	－
PA2-4(スーパーRβ1はずれ)	－	－	15	15	－
PA2-5(スーパーRβ2はずれ)	－	－	10	10	－
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	－	－	－	－
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	－	－	－	－
PB1-3(スーパーRα2大当り)	150	－	－	－	－
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	－	－	－	－
PB1-5(スーパーRβ2大当り)	500	－	－	－	－
PB1-6(非R大当り時短)	－	997	－	－	－

（数値は判定値数）

【図１１－３】

【図１１－３】

(A)予告演出種別決定用テーブル

演出種別	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	10	10	80
予告演出A	20	40	10
予告演出B	30	30	6
予告演出C	40	20	4

（数値は判定値数）

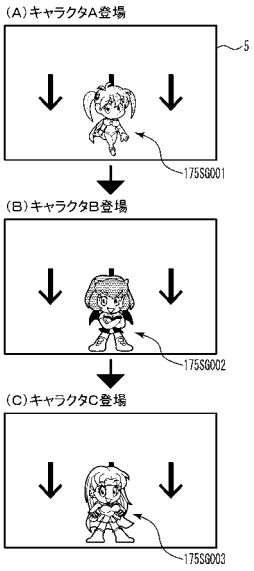
(B)予告演出内容

演出種別	内容(ステップアップ予告)
予告演出A	キャラクタA登場
予告演出B	キャラクタA登場→キャラクタB登場
予告演出C	キャラクタA登場→キャラクタB登場→キャラクタC登場

【図１１－４】

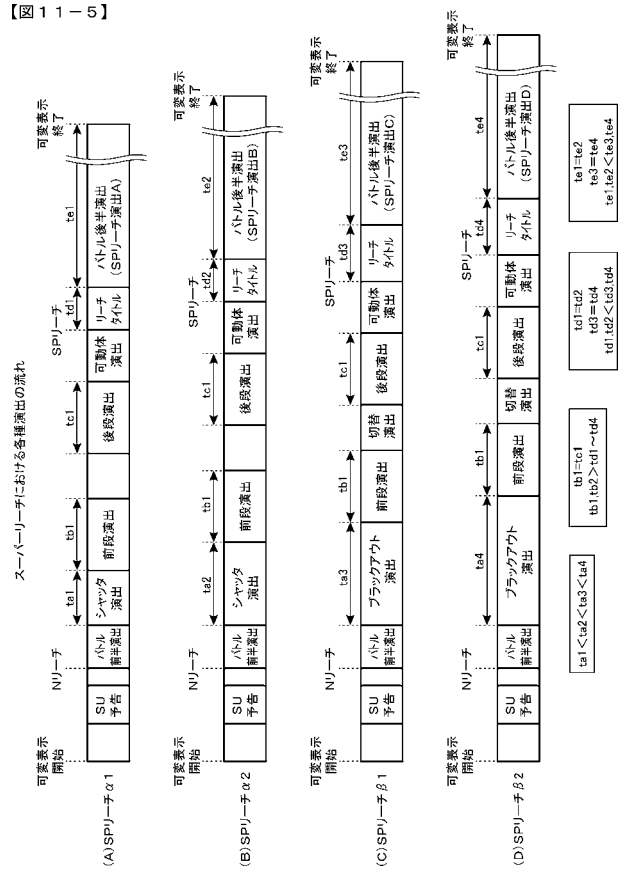
【図１１－４】

予告演出の一例（予告演出Ｃ）



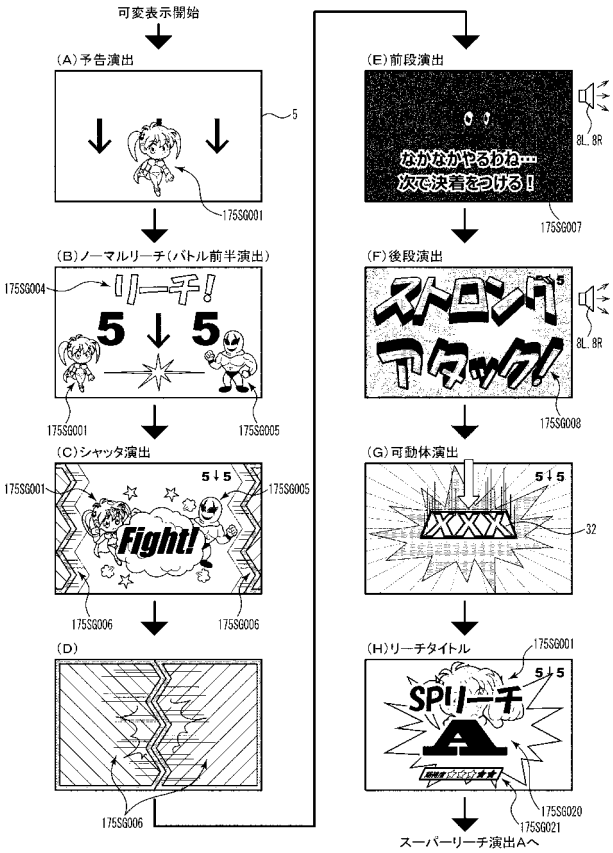
【図１１－５】

【図１１－５】

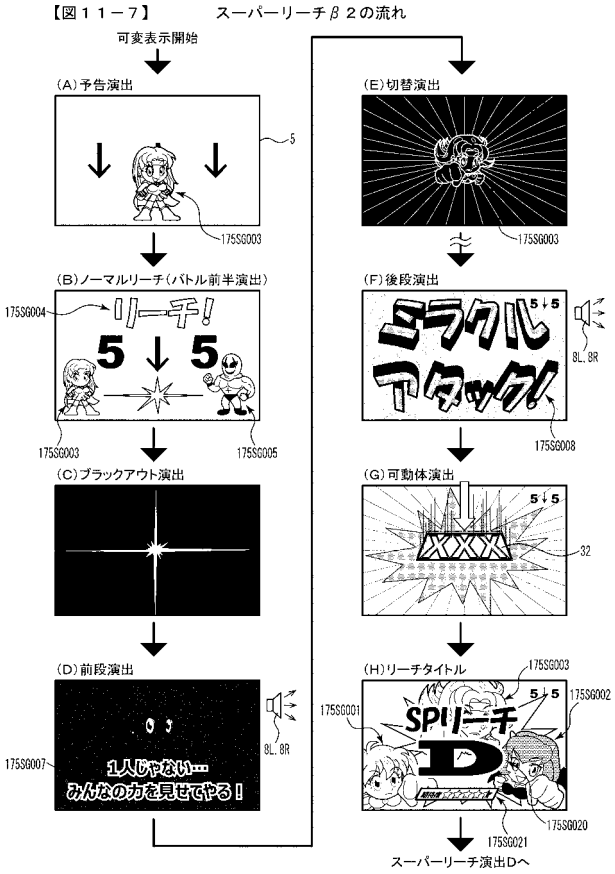


【図１１－６】

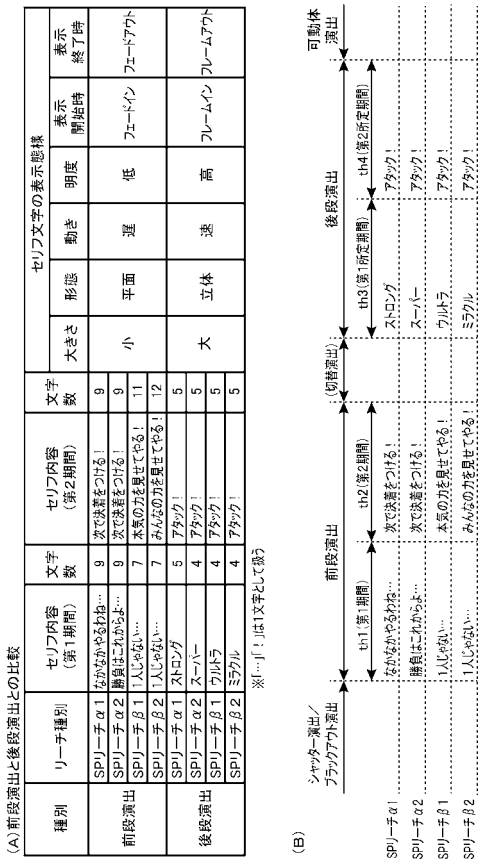
【図１１－６】　スーパーリーチα１の流れ



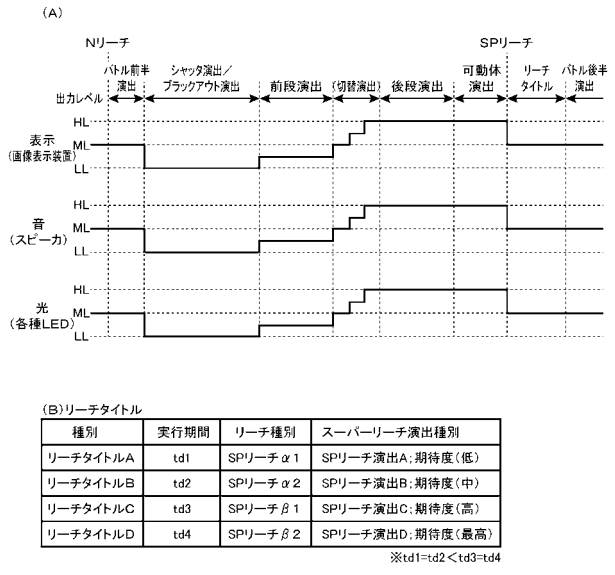
【図１１－７】



【図１１－８】



【図１１－９】

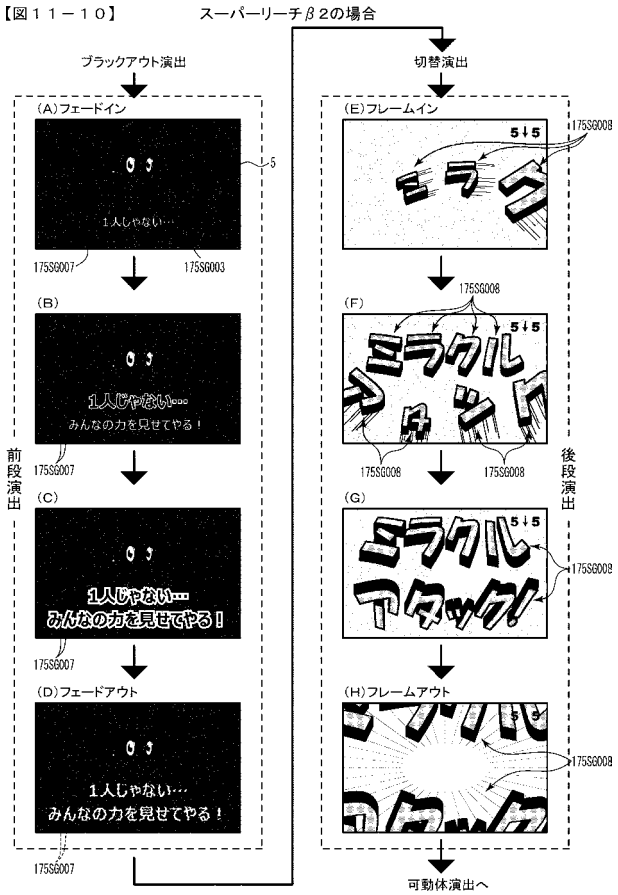


(B)リーチタイトル

種別	実行期間	リーチ種別	スーパーリーチ演出種別
リーチタイトルA	td1	SPリーチα1	SPリーチ演出A；期待度(低)
リーチタイトルB	td2	SPリーチα2	SPリーチ演出B；期待度(中)
リーチタイトルC	td3	SPリーチβ1	SPリーチ演出C；期待度(高)
リーチタイトルD	td4	SPリーチβ2	SPリーチ演出D；期待度(最高)

※td1=td2＜td3=td4

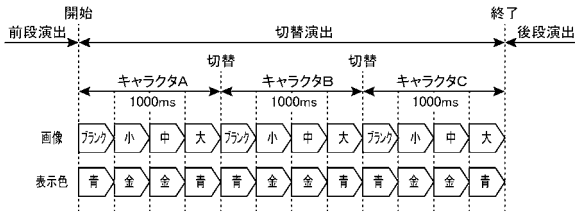
【図１１－１０】



【図１１－１１】

【図１１－１１】

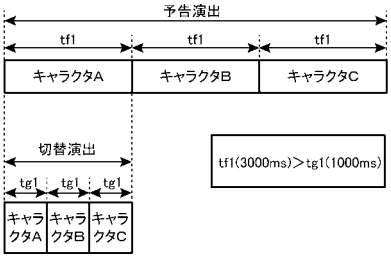
(A)切替演出



(B)予告(ステップアップ予告)演出と切替演出との比較

種別	キャラクタ画像の表示内容		
	大きさ	表示時間/キャラクタ	表示色
予告演出(ステップアップ予告)	小	3000ms	通常色
切替演出	大	1000ms	表示開始時→青色 中間時→金色

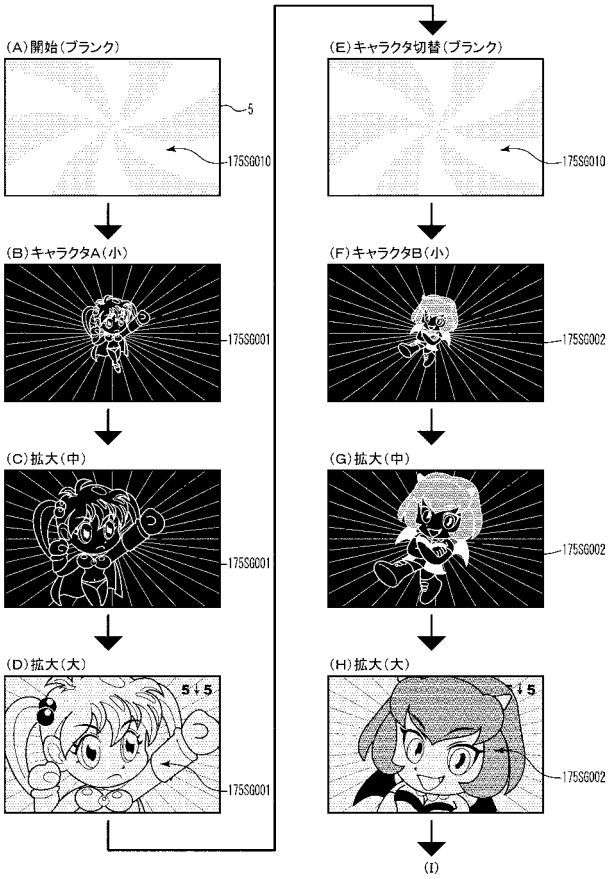
(C)切替表示期間



【図１１－１２】

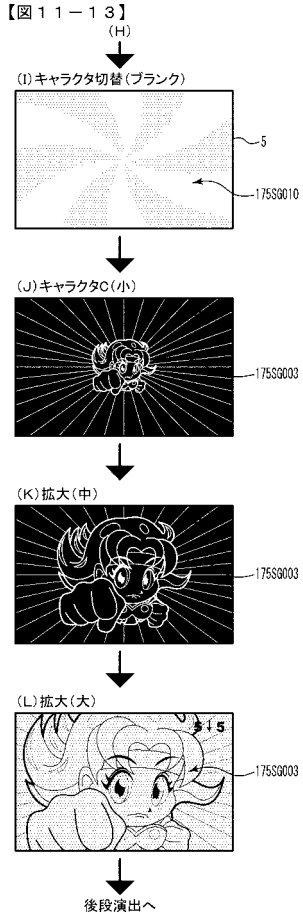
【図１１－１２】

切替演出の流れ



【図１１－１３】

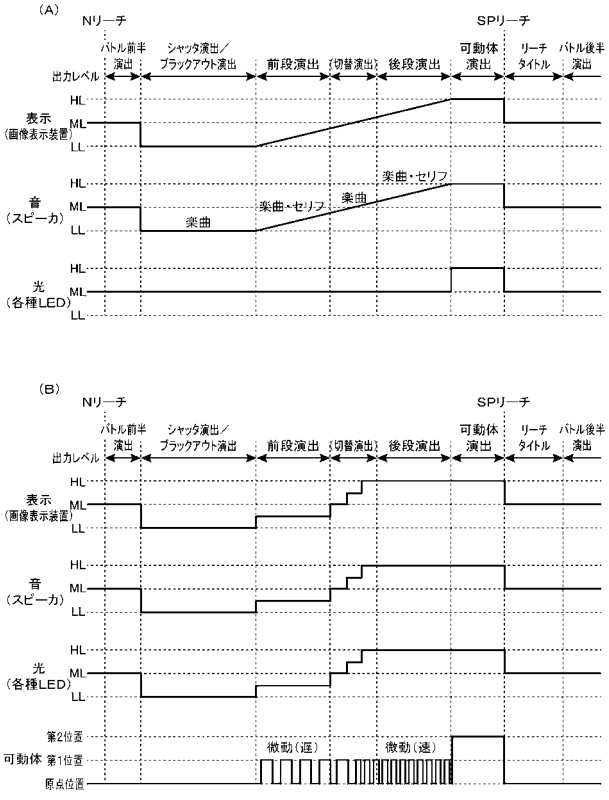
【図１１－１３】



【図１１－１４】

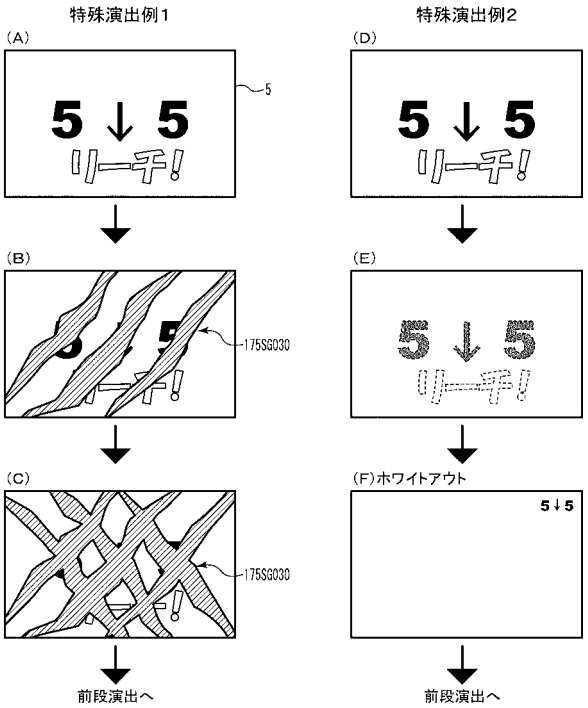
【図１１－１４】

特徴部１７５ＳＧ変形例１



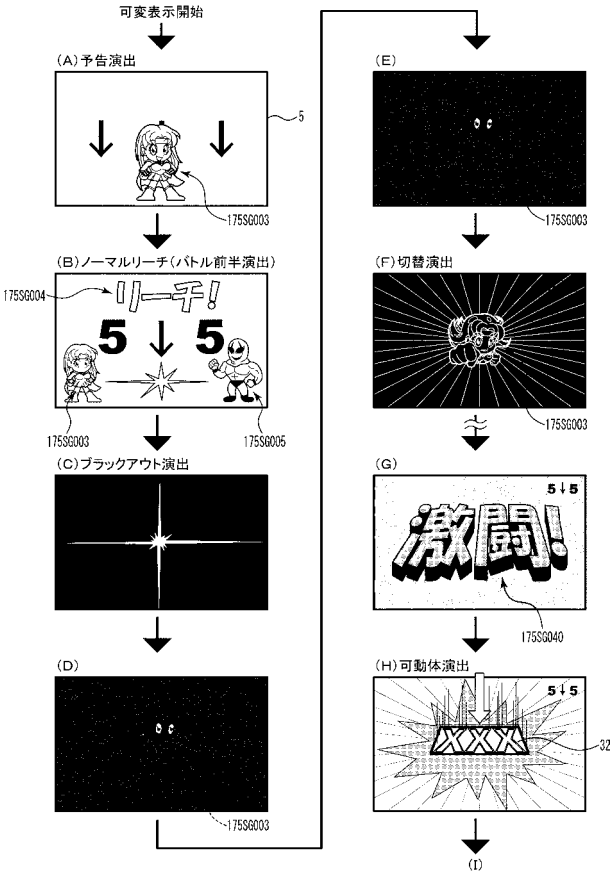
【図１１－１５】

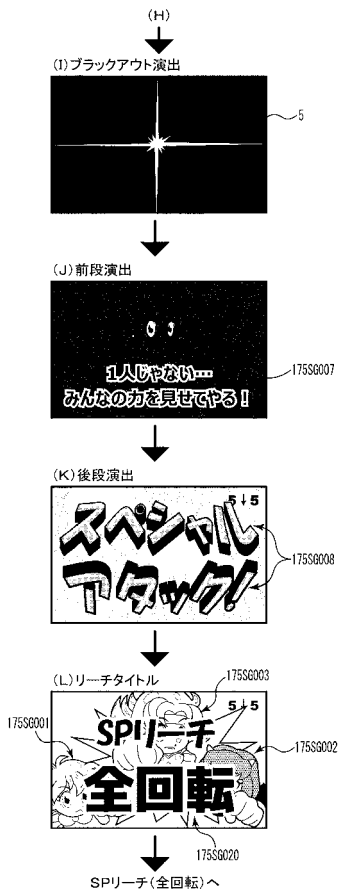
【図１１－１５】　特徴部１７５ＳＧ変形例２



【図１１－１６】

【図１１－１６】　特徴部１７５ＳＧ変形例３



【図１１－１７】

【図１１－１７】　特徴部１７５ＳＧ変形例３