(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2022-129573
(P2022-129573A)
(43)公開日　令和4年9月6日(2022.9.6)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	315A	2C088

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全545頁）

(21)出願番号　特願2021-28290(P2021-28290)
(22)出願日　令和3年2月25日(2021.2.25)

(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　CA19 EA10

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】可変表示の実行回数に基づいて遊技状態を特別状態に制御可能な遊技機に関する興趣を向上させること。
【解決手段】第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記有利状態に制御されることなく前記第１回数よりも多い第２回数の可変表示が実行されたことを含み、
　前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい。
【選択図】図１２－３０

【図１２－３０】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間（合計）

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	$\chi=\alpha$（またはα'）×１１０＝５３９３．６３３（ｍｓ）×１１０	５９３２９９．６３ｍｓ
時短状態Ｂ	$\psi=\beta$（またはβ'）×１１０＝１６０７．７７３（ｍｓ）×１１０	１７６８５５．０３ｍｓ
確変状態	$\omega=\gamma$（またはγ'）×１１０＝４４４５．４５５（ｍｓ）×１１０	４８９０００．０５ｍｓ

上記から$\chi>\psi$且つ$\omega>\psi$

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間（合計）

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	$\chi'=\alpha$（またはα'）×１１００＝５３９３．６３３（ｍｓ）×１１００	５９３２９９６．３ｍｓ
時短状態Ｂ	$\psi'=\beta$（またはβ'）×１１００＝１６０７．７７３（ｍｓ）×１１００	１７６８５５０．３ｍｓ
確変状態	$\omega'=\gamma$（またはγ'）×１１００＝４４４５．４５５（ｍｓ）×１１００	４８９００００．５ｍｓ

上記から$\chi'>\psi'$且つ$\omega'>\psi'$

【特許請求の範囲】
【請求項１】
第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、
可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、
を備え、
前記更新手段は、前記第１識別情報の可変表示が実行される場合と前記第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態と、前記更新手段が更新した数値情報が所定回数に対応する所定値となることにより制御される第２特別状態と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、可変表示を行い、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】
遊技機としてのパチンコ遊技機等において、特許文献１に示すように、通常大当りが発生した後に、通常の遊技状態に制御され、大当りとすることが決定される確率が１／３００程度に設定され、実行された特図ゲームの回数が１０００回に達しても大当りが発生しないときには、遊技状態が天井確変状態に制御され、大当りとすることが決定される確率が１／１００程度に高められたもの等があった。また、通常の遊技状態で１０００ゲーム大当りが生じなかったときに、天井確変状態の代わりに時短状態を発生させてもよいことが開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００５－９５４４９号公報（００５８、０１３３など）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
特許文献１の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。
【０００５】
この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
請求項１に記載の遊技機は、

第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、
可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、
を備え、
前記更新手段は、前記第１識別情報の可変表示が実行される場合と前記第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態と、前記更新手段が更新した数値情報が所定回数に対応する所定値となることにより制御される第２特別状態と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できるとともに、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができるので、商品性を高めることができる。
【０００７】
尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【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】通常状態または時短状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。
【図９】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１０】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１１－１】特徴部０６９ＳＧにおけるパチンコ遊技機を示す正面図である。
【図１１－２】特徴部０６９ＳＧにおける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１１－３】（Ａ）は各乱数を示す説明図であり、（Ｂ）は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ１）及び（Ｃ２）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｄ）は各種大当りの内容を示す説明図である。
【図１１－４】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。
【図１１－５】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図１１－６】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－７】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－８】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－９】演出制御コマンドを例示する図である。
【図１１－１０】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１１－１１】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１２】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１３】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１４】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１５】状態遷移を説明するための状態遷移図である。
【図１１－１６】遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
【図１１－１７】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
【図１１－１８】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
【図１１－１９】（Ａ）はバトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は遊タイムに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２０】極・バトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２１】可変表示回数表示と特別回数表示とに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２２】ＲＡＭクリア後に救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１１－２３】ＲＡＭクリア後に救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２４】（Ａ）は大当り後、９００回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャート、（Ｂ）は時短突入演出Ｂの変形例を示すタイムチャートである。
【図１１－２５】大当り後、９００回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２６】救済時短に到達したときに保留記憶数が０の場合の演出動作例を示す説明図である。
【図１１－２７】救済時短に到達したときに保留記憶数が１以上である場合の演出動作例を示す説明図である。
【図１１－２８】客待ち画面に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２９】特徴部０６９ＳＧ変形例１としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。
【図１１－３０】特徴部０６９ＳＧ変形例１としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。
【図１１－３１】特徴部０６９ＳＧ変形例２としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１１－３２】特徴部０６９ＳＧ変形例２としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１１－３３】特徴部０６９ＳＧ変形例２としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１１－３４】特徴部０６９ＳＧ変形例２としての表示処理を示すフローチャートである。
【図１１－３５】特徴部０６９ＳＧ変形例３を示す図である。
【図１１－３６】各種演出の内容を説明するための図である。
【図１１－３７】カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
【図１１－３８】同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
【図１１－３９】保留変化予告の演出動作例を示す図である。
【図１１－４０】図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。

【図１１－４１】エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。
【図１１－４２】（Ａ）～（Ｄ）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。
【図１１－４３】（Ａ）～（Ｆ）は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－４４】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－４５】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－４６】（Ａ）はリーチ予告実行決定テーブル、（Ｂ）～（Ｅ）はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－４７】（Ａ）～（Ｄ）はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－４８】（Ａ）～（Ｄ）は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－４９】（Ａ）～（Ｄ）は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－５０】（Ａ）～（Ｃ）は遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。
【図１１－５１】（Ａ）は確変状態、時短状態Ａのはずれ短縮非リーチ変動パターン、（Ｂ）は時短状態Ｂのはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。
【図１１－５２】確変状態、時短状態Ａの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
【図１１－５３】確変状態、時短状態Ａの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
【図１１－５４】時短状態Ｂの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
【図１１－５５】ＳＰリーチＥ、ＳＰリーチＤの演出動作例である。
【図１１－５６】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－５７】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－５８】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－５９】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－６０】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－６１】（Ａ）～（Ｃ）はＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。
【図１１－６２】スーパーリーチと非リーチはずれとを比較する図である。
【図１１－６３】（Ａ）～（Ｃ）は突入導入演出、（Ｄ）は時短突入演出Ａの演出動作例を示す図である。
【図１１－６４】（Ａ１）～（Ａ４）は確変突入演出、（Ｂ１）～（Ｂ４）は時短突入演出Ｂの演出動作例を示す図である。
【図１１－６５】特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－６６】特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。
【図１１－６７】可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－６８】ＳＰリーチＤの演出動作例である。
【図１１－６９】遊技状態別の特徴を説明するための図である。
【図１２－１】特徴部０９９ＳＧにおいて、（Ａ）は各乱数を示す説明図であり、（Ｂ１）、（Ｂ２）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ）は大当り種別の説明図である。
【図１２－２】（Ａ）、（Ｂ）は普通図柄当り判定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ）は普通図柄の可変表示時間の説明図であり、（Ｄ）は普通図柄当り時の第２始動入賞口開放時間の説明図である。
【図１２－３】可変表示結果に応じた変動パターンの説明図である。
【図１２－４】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１２－５】通常状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図１２－６】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－７】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－８】時短状態Ａにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－９】時短状態Ａにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－１０】時短状態Ｂにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－１１】時短状態Ｂにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－１２】始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔の説明図である。
【図１２－１３】期間値α、β、γの説明図である。
【図１２－１４】期間値α’、β’、γ’の説明図である。
【図１２－１５】期間値δ、ε、ζの説明図である。
【図１２－１６】期間値δ’、ε’、ζ’の説明図である。
【図１２－１７】期間値η、θ、ιの説明図である。
【図１２－１８】期間値η’、θ’、ι’の説明図である。
【図１２－１９】期間値κ、λ、μの説明図である。
【図１２－２０】期間値κ’、λ’、μ’の説明図である。
【図１２－２１】期間値ν、ξ、πの説明図である。
【図１２－２２】期間値ν’、ξ’、π’の説明図である。
【図１２－２３】各期間値の説明図である。
【図１２－２４】（Ａ）はパチンコ遊技機の１０時間分の実射値の説明図であり、（Ｂ）はパチンコ遊技機の設計値の説明図である。
【図１２－２５】通常状態における平均変動時間の算出の説明図である。
【図１２－２６】時短状態Ａにおける平均変動時間の算出の説明図である。
【図１２－２７】時短状態Ｂにおける平均変動時間の算出の説明図である。
【図１２－２８】確変状態における平均変動時間の算出の説明図である。
【図１２－２９】時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の変動が実行されるときの平均変動時間の説明図である。
【図１２－３０】時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３１】（Ａ）は時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が３個である状態で１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、（Ｂ）は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が３個である状態で１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３２】（Ａ）は時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が２個である状態で１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、（Ｂ）は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が２個である状態で１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３３】（Ａ）は時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が１個である状態で１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、（Ｂ）は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が１個である状態で１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３４】（Ａ）は時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が０個である状態で１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、（Ｂ）は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が０個である状態で１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３５】各期間値の説明図である。
【図１２－３６】各期間値の説明図である。
【図１３－１】特徴部０１８ＳＧにおける変動パターンの具体例を示す説明図である。
【図１３－２】（Ａ）は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、（Ｂ）は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図１３－３】スーパーリーチα、β、γの大当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。
【図１３－４】スーパーリーチα、β、γのはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。
【図１３－５】（Ａ）は各種演出の内容を説明するための図、（Ｂ）はキャラクタ種別を説明するための図である。
【図１３－６】（Ａ）はＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおけるキャラクタの表示態様を示す図、（Ｂ）はＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＬＥＤの点灯パターンを示す図、（Ｃ）はＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＢＧＭや効果音の出力パターンを示す図である。
【図１３－７】（Ａ）は各発光パターンの一例を示す図、（Ｂ）は各音パターンの一例を示す図である。
【図１３－８】ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの流れを示す樹形図である。
【図１３－９】ＳＰリーチα、β、γの可変表示が開始されてからＳＰリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。
【図１３－１０】ＳＰリーチ演出Ａの演出動作例を示す図である。
【図１３－１１】ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの演出動作例を示す図である。
【図１３－１２】ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの演出動作例を示す図である。
【図１３－１３】当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。
【図１３－１４】可動体演出の演出動作例を示す図である。
【図１３－１５】ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り報知の演出動作例を示す図である。
【図１３－１６】ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅのはずれ報知の演出動作例を示す図である。
【図１３－１７】事後演出Ａの演出動作例を示す図である。
【図１３－１８】事後演出Ｂの演出動作例を示す図である。
【図１３－１９】事後演出Ｂの演出動作例を示す図である。
【図１３－２０】（Ａ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＡ、（Ｂ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＢ、（Ｃ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＣを示す図である。
【図１３－２１】枠ＬＥＤをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。
【図１３－２２】枠ＬＥＤをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。
【図１４】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１５】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１６－１】特徴部１２０ＩＷにおけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図１６－２】特徴部１２０ＩＷにおける特殊可変入賞球装置の構成例を示す説明図である。
【図１６－３】特徴部１２０ＩＷにおける各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１６－４】大当り判定テーブル、小当り判定テーブルおよび時短はずれ判定テーブルの例を示す説明図である。
【図１６－５】大当り種別判定テーブル、小当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１６－６】時短種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１６－７】図柄判定テーブルを示す説明図である。
【図１６－８】図柄判定テーブルを示す説明図である。
【図１６－９】小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。
【図１６－１０】特徴部１２０ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
【図１６－１１】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１６－１２】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１６－１３】特徴部１２０ＩＷにおける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１６－１４】特徴部１２０ＩＷにおける特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチ

ャートである。
【図１６－１５】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１６－１６】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１６－１７】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１６－１８】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１６－１９】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１６－２０】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１６－２１】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１６－２２】小当り開放前処理を示すフローチャートである。
【図１６－２３】小当り開放中処理を示すフローチャートである。
【図１６－２４】小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
【図１６－２５】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図１６－２６】特徴部１２０ＩＷにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。
【図１６－２７】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図１６－２８】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図１６－２９】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１６－３０】救済時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。
【図１６－３１】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図１６－３２】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図１６－３３】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図１６－３４】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図１６－３５】大当り時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。
【図１６－３６】救済時短に移行するときの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図１６－３７】救済時短に移行するときの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図１６－３８】変形例１における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１６－３９】変形例２における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
【図１６－４０】変形例３における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
【図１６－４１】変形例４における大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図１６－４２】変形例５における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１６－４３】変形例５における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１６－４４】変形例６における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１６－４５】変形例７における先読み予告演出制限期間のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１６－４６】変形例８における各種時短状態の制御のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１７－１】大当り種別判定テーブルおよび小当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１７－２】小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。
【図１７－３】特徴部０９０ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
【図１７－４】特徴部０９０ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
【図１７－５】小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
【図１７－６】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図１７－７】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図１７－８】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図１７－９】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図１７－１０】小当り遊技の開放パターンの変形例を説明するための説明図である。
【図１７－１１】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図１７－１２】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図１７－１３】小当り遊技の開放パターンの変形例を説明するための説明図である。
【図１８－１】特徴部１１３ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
【図１８－２】特徴部１１３ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
【図１８－３】試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。
【図１８－４】試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。
【図１８－５】客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。
【図１８－６】テロップ表示実行抽選テーブルと、テロップ表示態様決定抽選テーブルとを示す説明図である。
【図１８－７】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８－８】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１８－９】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図１８－１０】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図１８－１１】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図１８－１２】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図１８－１３】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図１８－１４】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図１８－１５】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図１９－１】時短種別を示す説明図である。
【図１９－２】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。
【図１９－３】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。
【図１９－４】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。
【図１９－５】第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１９－６】第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１９－７】第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１９－８】第１変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１９－９】第１特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１９－１０】第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１９－１１】第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１９－１２】第２特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１９－１３】第２特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１９－１４】第２特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１９－１５】第２変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１９－１６】第２特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１９－１７】第２特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１９－１８】第２特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１９－１９】外部出力信号の一例を示す説明図である。

【図１９－２０】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。
【図１９－２１】遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。
【図１９－２２】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１９－２３】時短突入演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１９－２４】変形例１－３における時短突入演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２０－１】第２の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。
【図２０－２】変形例２における第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２０－３】変形例２における第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２０－４】変形例２における第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２０－５】変形例２における第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２０－６】変形例２における各演出を実行するタイミングを示すタイミングチャートである。
【図２０－７】変形例２における煽りリーチの演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２０－８】変形例２における救済時短成立報知の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図２０－９】変形例２における遊技状態の制御例を説明するための説明図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
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。
【００１０】
（特徴部０６９ＳＧ形態）
（ＳＧ２０２０－０６９）形態１－１の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ない部分）、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合

に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約２．２秒）は、「時短状態Ａ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５．５８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４．８３秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００１１】

形態１－２の遊技機は、形態１－１に記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに表示される飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の開始順序は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通であるが、

可変表示を開始した各列の装飾識別情報の可変表示速度が最高速度に到達するまでの時間は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃの飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態Ｂの方が、確変状態、時短状態Ａよりも短い（ｔｂ１～ｔｂ２＜ｔａ１～ｔａ３）部分。図１１－５１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、各列の装飾識別情報の可変表示開始順序が共通である一方で、最高速度に到達するまでの時間が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【００１２】

形態１－３の遊技機は、形態１－１または形態１－２に記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左→右→中の順に停止表示され、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターン

である場合は左、中、右が同時に停止表示される部分。図１１－５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、各列の装飾識別情報の可変表示停止順序が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。
【００１３】
形態１－４の遊技機は、形態１－１～形態１－３のいずれかに記載の遊技機であって、
複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通であるが、
複数列のうち１の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃのうち１の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、１の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。
【００１４】
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、
複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、
１の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、１の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため３回であり、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため１回である部分。図１１－５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、停止音により装飾識別情報の停止に注目させることができるとともに、第１特別状態と第２特別状態とで停止音の出力回数が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。
【００１５】
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、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、
１の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通である（例えば、１の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、停止音により装飾識別情報の停止に注目させることができるとともに、第１特別状態と第２特別状態とで停止音の出力回数を共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００１６】
形態１－７の遊技機は、形態１－１～形態１－６のいずれかに記載の遊技機であって、
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、
前記第１特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行され、前記第２特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行されない（例えば、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない部分。図１１－５１～図１１－５４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態においては特定動作表示で演出効果を高める一方で、第２特別状態においては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。
【００１７】
形態１－８の遊技機は、形態１－１～形態１－７のいずれかに記載の遊技機であって、
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、
前記特定動作表示の表示態様は、前記第１特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、前記第２特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、で共通である（例えば、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態Ａの場合と時短状態Ｂとで特定動作表示の態様を共通化する部分。図１１－５１～図１１－５４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定動作表示で演出効果を高める一方で、第１特別状態と第２特別状態とで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００１８】

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、
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）と該装飾識別情報とは異なる所定識別情報（例えば、小図柄）とを同期して可変表示を行うことが可能であり、
識別情報が停止表示されてから所定識別情報が停止表示されるまでの期間は、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合の方が、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合よりも短い（例えば、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い｛ｔ１（ｔａ６～ｔａ７）＞ｔ２（ｔｂ３～ｔｂ４）｝部分。図１１－５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態においてスムーズな可変表示を実現することができる。

【００１９】
形態１－１０の遊技機は、形態１－１～形態１－９のいずれかに記載の遊技機であって、
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
前記第１特別状態において１の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、前記第２特別状態において１の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、は共通である（例えば、確変状態、時短状態Ａにおいて１の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ｔａ７～ｔａ８）と、時短状態Ｂにおいて１の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ｔｂ４～ｔｂ５）と、は共通である部分。図１１－５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【００２０】
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、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチＡ」）と、「時短状態Ａ」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチＡ」）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００２１】
（ＳＧ２０２０－０７０）形態２－１の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な

遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ない部分）、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第３特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約２．２秒）は、「時短状態Ａ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５．５８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４．８３秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００２２】
形態２－２の遊技機は、形態２－１に記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変

表示パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【００２３】
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、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【００２４】
形態２－４の遊技機は、形態２－１～形態２－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第２特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第３特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第３特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第１特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態Ｂに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Ａに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態では第３特別状態よりも制御期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な第２特別状態を提供することができるとともに、第１特別状態では制御期間の平均期間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。
【００２５】
形態２－５の遊技機は、形態２－１～形態２－４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少なく、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第３特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。
【００２６】
（ＳＧ２０２０－０７１）形態１－１２の遊技機は、形態１－１～１－１１のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な

遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない部分）、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００２７】
形態１－１３の遊技機は、形態１－１～形態１－１２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示は、識別情報の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報を報知する事後演出パートと、を含み、
前記第１特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、前記第２特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、は異なり、
前記第１特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、前記第２特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、は共通である（例えば、時短状態Ａ及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（５０秒、４０秒）と、時短状態Ｂの可変表示パートの可

変表示時間（２５秒）とは異なる一方で、時短状態Ａ及び確変状態の事後演出パートの図柄確定時間（１５秒）と、時短状態Ｂの事後演出パートの図柄確定時間（１５秒）とは共通である部分。図１１－６１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、有利状態に制御することが決定された可変表示における事後演出の実行期間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【００２８】

形態１－１４の遊技機は、形態１－１～形態１－１３のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示は、識別情報の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報を報知する事後演出パートと、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示における前記可変表示パートの実行期間に識別情報を停止表示するときに該識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

前記第１特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、前記第２特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、は異なり、

前記第１特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、前記第２特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、は共通である（例えば、時短状態Ａ及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（５０秒、４０秒）と、時短状態Ｂの可変表示パートの可変表示時間（２５秒）とは異なる一方で、時短状態Ａ及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（ｔａ３～ｔａ４）と、時短状態Ｂの大当り特定動作表示の表示時間（ｔａ３～ｔａ４）とは共通である部分。図１１－６１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、有利状態に制御することが決定された可変表示における特定動作表示の実行期間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【００２９】

形態１－１５の遊技機は、形態１－１～形態１－１４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ」）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００３０】

（ＳＧ２０２０－０７２）形態２－６の遊技機は、形態２－１～２－５のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない。）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第３特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００３１】

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、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、ＳＰリーチＤ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００３２】

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、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、の少なくとも一部は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００３３】

形態２－９の遊技機は、形態２－１～形態２－８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第３特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第３特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第１特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態Ｂに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Ａに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態では第３特別状態よりも制御期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な第２特別状態を提供することができるとともに、第１特別状態では制御期間の平均期間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【００３４】

形態２－１０の遊技機は、形態２－１～形態２－９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、時短状態Ａにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、２個）よりも少なく、時短状態Ａにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、２個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第３特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【００３５】

（ＳＧ２０２０－０７３）形態１－１６の遊技機は、形態１－１～形態１－１５のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など

）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様（例えば、リーチ態様）となってから特別識別情報の可変表示の表示結果（例えば、はずれ表示結果）を表示する第１非特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｅはずれ」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第２非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能であり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９７％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００３６】
形態１－１７の遊技機は、形態１－１～形態１－１６のいずれかに記載の遊技機であって、
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
前記第２非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第１非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから可変表示の態様が前記特定態様となるまでの期間よりも短い

（例えば、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（ｔｂ０～ｔｂ１）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ３）よりも短い部分。図１１－６２参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の態様が特定態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００３７】

形態１－１８の遊技機は、形態１－１～形態１－１７のいずれかに記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第２非特定可変表示パターンにおいて前記複数列のうちの所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第１非特定可変表示パターンにおいて前記所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ１）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ２）よりも短い部分。図１１－６２参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定列の装飾識別情報の可変表示が短い期間で終了するため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００３８】

形態１－１９の遊技機は、形態１－１～形態１－１８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、前記第１特別状態において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００３９】

（ＳＧ２０２０－０７４）形態２－１１の遊技機は、形態２－１～形態１－１０のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理に

て、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様（例えば、リーチ態様）となってから特別識別情報の可変表示の表示結果（例えば、はずれ表示結果）を表示する第１非特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｅはずれ」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第２非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能であり、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９７％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高い部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００４０】

形態２－１２の遊技機は、形態２－１～形態２－１１のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方で決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００４１】

形態２－１３の遊技機は、形態２－１～形態２－１２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００４２】

（ＳＧ２０２０－０７５）形態１－２０の遊技機は、形態１－１～形態１－１９のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第１特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｃ、Ｅ大当り」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第２特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ（即当りまたは全回転）」、「ＳＰ非経由」など）と、を決定可能であり、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、９０

％）は、時短状態Ａにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高い部分。図１１－６９参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００４３】

形態１－２１の遊技機は、形態１－１～形態１－２０のいずれかに記載の遊技機であって、

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

可変表示の態様が特定態様となるときに装飾識別情報を特定動作させる第１特定動作表示と、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる第２特定動作表示（例えば、図柄停止アクション表示）とを実行可能な表示手段を備え、

前記第１特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第１特定動作表示と前記第２特定動作表示とが実行されるが、前記第２特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第１特定動作表示は実行されずに前記第２特定動作表示が実行される（例えば、リーチを経由するＳＰリーチＥの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないＳＰリーチＤの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される部分。図１１－５５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態では第１特定動作表示が行われることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００４４】

形態１－２２の遊技機は、形態１－１～形態１－２１のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、前記第１特別状態において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００４５】

（ＳＧ２０２０－０７６）形態２－１４の遊技機は、形態２－１～形態２－１３のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第１特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｃ、Ｅ大当り」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第２特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ（即当りまたは全回転）」、「ＳＰ非経由Ａ」など）と、を決定可能であり、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、９０％）は、時短状態Ａにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高い部分。図１１－６９参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００４６】

形態２－１５の遊技機は、形態２－１～形態２－１４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００４７】
形態２－１６の遊技機は、形態２－１～形態２－１５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【００４８】
（ＳＧ２０２０－０７７）形態１－２３の遊技機は、形態１－１～形態１－２２のいずれかに記載の遊技機であって、
第１始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第１始動入賞口への入賞）にもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行い、第２始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第２始動入賞口への入賞）にもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行い、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、
非特別状態と該非特別状態よりも前記第２始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
第１識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第１保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
第２識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第２保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、前記第１特別状態及び前記第２特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第２保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、
前記演出実行手段は、前記第１特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第２特別

状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態Ａ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定可変表示パターンの可変表示において、示唆演出によりいたずらに煽られることがないため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００４９】

形態１－２４の遊技機は、形態１－１～形態１－２３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２特別状態では、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合は前記演出実行手段により前記示唆演出が実行されず、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合は前記演出実行手段により前記示唆演出が実行される（例えば、時短状態Ｂでは、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当り変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【００５０】

形態１－２５の遊技機は、形態１－１～形態１－２４のいずれかに記載の遊技機であって、

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記可変表示パターン決定手段は、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから該可変表示の表示結果を表示する可変表示パターンを含み、

前記示唆演出は、可変表示の態様が特定態様となるか否かを煽る煽り演出を含む（例えば、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【００５１】

形態１－２６の遊技機は、形態１－１～形態１－２５のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第１示唆演出と、該第１示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能である（例えば、可変表示結果にもとづいて、第１示唆演出（例えば、セリフＡや振動（小））と、該第１示唆演出が実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い第２示唆演出（例えば、セリフＢや振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【００５２】
（ＳＧ２０２０－０７８）形態２－１７の遊技機は、形態２－１～形態２－１６のいずれかに記載の遊技機であって、
第１始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第１始動入賞口への入賞）にもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行い、第２始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第２始動入賞口への入賞）にもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行い、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、
非特別状態と該非特別状態よりも前記第２始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
第１識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第１保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
第２識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第２保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」や「キャラクタ予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、前記第１特別状態、前記第２特別状態及び前記第３特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第２保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、
前記演出実行手段は、前記第１特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合及び前記第３特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第２特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態Ａ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定可変表示パターンの可変表示において、示唆演出によりいたずらに煽られることがないため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００５３】

（ＳＧ２０２０－０７９）形態１－２７の遊技機は、形態１－１～形態１－２６のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行い、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、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

遊技に関する情報（例えば、演出制御コマンド）を送信可能な情報送信手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

前記情報送信手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が先読み予告演出を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターン（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」）のうちから１の先読み予告演出パターンを決定可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第２特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、０個）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、４個）よりも少ない部分）、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、３０％）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、４０％）よりも低い部分。図１１－

５０参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示では、先読み予告演出パターンの数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００５４】
　形態１－２８の遊技機は、形態１－１～形態１－２７のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記第１特別状態及び前記第２特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターンと、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターンと、があり、
　前記第２特別状態において前記第１先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記第１先読み予告演出パターンが実行される割合よりも低い（例えば、時短状態Ａと時短状態Ｂと確変状態とで演出制御用ＣＰＵ１２０が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Ｂにおいて第１先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、０％、図１１－４３（Ｄ）参照）は、時短状態Ａ及び確変状態において前記第１先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、１０％、図１１－４３（Ｃ）参照）よりも低い部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２特別状態では第１先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００５５】
　形態１－２９の遊技機は、形態１－１～形態１－２８のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記第１特別状態及び前記第２特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターンと、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターンと、があり、
　前記第２特別状態において前記第２先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記第２先読み予告演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ａと時短状態Ｂと確変状態とで演出制御用ＣＰＵ１２０が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Ｂにおいて第２先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、９０％、図１１－４３（Ｄ）参照）は、時短状態Ａ及び確変状態において前記第２先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、５０～７０％、図１１－４３（Ｃ）参照）よりも高い部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２特別状態では第２先読み予告演出が実行されやすいので、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００５６】

形態１－３０の遊技機は、形態１－１～形態１－２９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特別状態において前記演出実行手段が実行可能な先読み予告演出パターンと、前記第２特別状態において前記演出実行手段が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態Ａ及び確変状態において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００５７】

（ＳＧ２０２０－０８０）形態２－１８の遊技機は、形態２－１～形態１－１７のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行い、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、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

遊技に関する情報（例えば、演出制御コマンド）を送信可能な情報送信手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

前記情報送信手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が先読み予告演出を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターン（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」）のうちから１の先読み予告演出パターンを決定可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第２特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少ないとともに前記第３特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、０個）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、４個）より

も少ない部分）、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、３０％）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、４０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示では、先読み予告演出パターンの数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００５８】

形態２－１９の遊技機は、形態２－１～形態２－１８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００５９】

形態２－２０の遊技機は、形態２－１～形態２－１９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ａ及び確変状態双方において演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００６０】

形態２－２１の遊技機は、形態２－１～形態２－２０のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数は、前記第１特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数よりも少なく、前記第１特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数は、前記第３特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数よりも少ない（例えば、「時短状態Ｂ」において可変

表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、０個）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、４個）よりも少ない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態では決定可能な先読み予告演出パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第３特別状態では決定可能な先読み予告演出パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【００６１】

（ＳＧ２０２０－０８１）形態１－３１の遊技機は、形態１－１～形態１－３０のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで１０％、はずれで５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで３０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、１の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００６２】

形態１－３２の遊技機は、形態１－１～形態１－３１のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２特別状態において、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいて、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、１０％）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、５％）よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態において動作促進演出が実行されることに注目させて興趣を向上させることができる。

【００６３】

形態１－３３の遊技機は、形態１－１～形態１－３２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が実行可能な動作促進演出パターンとして、第１動作促進演出パターンと、該第１動作促進演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２動作促進演出パターンと、があり、

前記第２特別状態において前記第２動作促進演出パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記第２動作促進演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態Ｂにおいて「一撃」パターンが実行される割合（例えば、１０％）は、時短状態Ａや確変状態において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、４０％）よりも低いが、時短状態Ｂにおいて「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態Ａや確変状態において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態において動作促進演出が実行される場合は第２動作促進演出パターンとなることが多いため、興趣を向上させることができる。

【００６４】

形態１－３４の遊技機は、形態１－１～形態１－３３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特別状態において前記動作促進演出が実行される期間と、前記第２特別状態において前記動作促進演出が実行される期間と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態Ｂにおいて「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進演出の実行期間を第１特別状態と第２特別状態とで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【００６５】

形態１－３５の遊技機は、形態１－１～形態１－３４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記動作促進演出を実行する前に動作促進準備演出を実行可能であり、

前記第１特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、前記第２特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン３１Ｂがフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態Ａや確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態Ｂにおいて前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進準備演出の実行期間を第１特別状態と第２特別状態とで共通化することで、開発コストを低減することができるとともに、動作促進演出が実行されることを好適に報知することができる。

【００６６】

（ＳＧ２０２０－０８２）形態２－２２の遊技機は、形態２－１～形態２－２１のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低いとともに前記第３特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで１０％、はずれで５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで３０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、１の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００６７】

（ＳＧ２０２０－０８３）形態１－３６の遊技機は、形態１－１～形態１－３５のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、「当否ボタン演出」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短

状態Ｂ）と、を含み、
　前記演出実行手段が１の可変表示において実行可能な前記動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第１演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－２、Ａ－３」）と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第２演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－１」）と、があり、
　前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合（例えば、９０％）は、時短状態ＡにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高いとともに、確変状態においてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高い部分。図１１－６９参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されたことが報知される場合に遊技者に動作を促すことが少なくなるので、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００６８】
　（ＳＧ２０２０－０８４）形態２－２３の遊技機は、形態２－１～形態２－２２のいずれかに記載の遊技機であって、
　始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
　前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
　遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、
　遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されること報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、「ボタン予告」と「当否ボタン演出」とを実行可能な部分）と、
　を備え、
　前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
　前記演出実行手段が１の可変表示において実行可能な前記動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第１演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－２、Ａ－３」）と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第２演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－１」）と、があり、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、９０％）は、時短状態ＡにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高いとともに、確変状態においてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高い部分。図１１－６９参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されたことが報知される場合に遊技者に動作を促すことが少なくなるので、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００６９】

（ＳＧ２０２０－０８５）形態１－３７の遊技機は、形態１－１～形態１－３６のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記演出実行手段が実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出（例えば、「一撃」操作の操作促進表示）と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出（例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示）と、があり、

前記演出実行手段は、前記第１特別状態において前記第１動作促進演出と前記第２動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第２特別状態において前記第１動作促進演出を実行可能である一方で前記第２動作促進演出を実行しない（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「確変状態」及び「時短状態Ａ」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定の動作期間に亘って動作するといった煩わしい動作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な第２特別状態を提供する

ことができる。

【００７０】

（ＳＧ２０２０－０８６）形態２－２４の遊技機は、形態２－１～形態２－２３のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段が実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出（例えば、「一撃」操作の操作促進表示）と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出（例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示）と、があり、

前記演出実行手段は、前記第１特別状態及び前記第３特別状態において前記第１動作促進演出と前記第２動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第２特別状態において前記第１動作促進演出を実行可能である一方で前記第２動作促進演出を実行しない（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「確変状態」及び「時短状態Ａ」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定の動作期間に亘って動作するといった煩わしい動作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００７１】

（ＳＧ２０２０－０８７）形態１－３８の遊技機は、形態１－１～形態１－３７のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手

段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第１示唆演出（例えば、「振動（小）」）と、該第１示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２示唆演出（例えば、「振動（大）」）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、
前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り０％、はずれ０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ３０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ４０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御されることが示唆される回数が少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００７２】
形態１－３９の遊技機は、形態１－１～形態１－３８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第２特別状態において前記示唆演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第１特別状態において前記示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「可動体予告」が実行される割合（例えば、０％）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、９０％）よりも低いが、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで示唆演出に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。
【００７３】
形態１－４０の遊技機は、形態１－１～形態１－３９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第２特別状態において前記第１示唆演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第１特別状態において前記第１示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、０％）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、３０％）よりも低いが、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、３０％）よりも高くなるようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで示唆演出に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【００７４】

（ＳＧ２０２０－０８８）形態２－２５の遊技機は、形態２－１～形態２－２４のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第１示唆演出（例えば、「振動（小）」）と、該第１示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２示唆演出（例えば、「振動（大）」）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低いとともに前記第３特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り０％、はずれ０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ３０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ４０％）よりも低い。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御されることが示唆される回数が少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００７５】

（ＳＧ２０２０－０８９）形態１－４１の遊技機は、形態１－１～形態１－４０のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

装飾識別情報の可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り１０％、はずれ５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ３０％）よりも低い。また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、２０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、４０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、５０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特定表示を表示するか否かが煽られる回数が少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００７６】

（ＳＧ２０２０－０９０）形態２－２６の遊技機は、形態２－１～形態２－２５のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

装飾識別情報の可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低いとともに前記第３特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り１０％、はずれ５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ３０％）よりも低い。また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、２０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、４０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、５０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特定表示を表示するか否かが煽られる回数が少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００７７】

（ＳＧ２０２０－０９１）形態１－４２の遊技機は、形態１－１～形態１－４１のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

動作可能な可動体（例えば、可動体３２）と、

前記可動体を動作させる可動体演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記演出実行手段が１の可変表示において実行可能な前記可動体演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行するとともに、前記特定演出の実行期間にも前記可動体演出を実行する第１演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－２、Ａ－３」）と、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行せず、前記特定演出の実行期間に前記可動体演出を実行する第２演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－１」）と、があり、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、９０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、１０％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「

パターンＡ－１」の実行割合（例えば、２０％）よりも高い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された場合は、特定演出の前にもいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００７８】
形態１－４３の遊技機は、形態１－１～形態１－４２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体３２やプッシュボタン３１Ｂの動作制御に用いる制御データ（例えば、Ｄ１００、Ｓ２００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」で可動体３２やプッシュボタン３１Ｂの動作制御に用いる制御データ（例えば、Ｄ１００、Ｓ２００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで可動体の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００７９】
形態１－４４の遊技機は、形態１－１～形態１－４３のいずれかに記載の遊技機であって、
発光可能な発光手段を備え、
前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８やや枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の制御に用いる制御データ（例えば、Ｂ０００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データ（例えば、Ｂ０００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで可動体演出に連動して発光される発光手段の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００８０】
形態１－４５の遊技機は、形態１－１～形態１－４４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記可動体を強調するためのエフェクト画像を表示可能な表示手段を備え、
前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して表

示されるエフェクト画像（図１１－５９（Ｄ１）の可動体演出画像０６９ＳＧ４５６参照）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図１１－５９（Ｄ１）の可動体演出画像０６９ＳＧ４５６参照）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで可動体演出に連動して表示されるエフェクト画像を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【００８１】

形態１－４６の遊技機は、形態１－１～形態１－４５のいずれかに記載の遊技機であって、

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで可動体演出に連動して実行される振動態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【００８２】

形態１－４７の遊技機は、形態１－１～形態１－４６のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第１演出実行パターンが実行される割合は、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第１演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ａや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に「パターンＡ－２、Ａ－３（第１演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、８０～９０％）は、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合に「パターンＡ－２、Ａ－３（第１演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、１０％）よりも高い）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態では、可動体が動作するか否かに注目させて興趣を向上させることができる。

【００８３】

形態１－４８の遊技機は、形態１－１～形態１－４７のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２特別状態における前記可動体演出の実行頻度は、前記第１特別状態における前記可動体演出の実行頻度よりも低い（例えば、時短状態Ｂにおける「可動体演出」の実行頻度（例えば、約１０％）は、時短状態Ａや確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、８０～９０％）よりも低い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態ではいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００８４】

（ＳＧ２０２０－０９２）形態２－２７の遊技機は、形態２－１～形態２－１５のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

動作可能な可動体（例えば、可動体３２）と、

前記可動体を動作させる可動体演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段が１の可変表示において実行可能な前記可動体演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行するとともに、前記特定演出の実行期間にも前記可動体演出を実行する第１演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－２、Ａ－３」）と、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行せず、前記特定演出の実行期間に前記可動体演出を実行する第２演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－１」）と、があり、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、９０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、１０％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、２０％）よりも高い部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された場合は、特定演出の前にもいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００８５】

（ＳＧ２０２０－０９３）形態１－４９の遊技機は、形態１－１～形態１－４８のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、

前記事後演出の演出態様は、前記第１特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第２特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、ＳＰリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図１１－６０に示すように「時短状態Ｂ」、「確変状態」、「時短状態Ａ」とで共通である部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第１特別状態と共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００８６】

形態１－５０の遊技機は、形態１－１～形態１－４９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、前記第２特別状態において前記決定手段によって

前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である部分。図１１－５９（Ｄ１）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで特定演出を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【００８７】

形態１－５１の遊技機は、形態１－１～形態１－５０のいずれかに記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段を備え、

前記第１特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第２特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データと、時短状態Ｂにおける「事後演出」に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンドＤ３００に基づいて実行される発光制御データ）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで事後演出に連動して発光させる発光手段の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【００８８】

形態１－５２の遊技機は、形態１－１～形態１－５１のいずれかに記載の遊技機であって、

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第１特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第２特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、時短状態Ｂにおける「事後演出」に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンドＳ３００に基づいて実行される振動制御データ）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで事後演出に連動して実行される振動態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【００８９】

（ＳＧ２０２０－０９４）形態２－２８の遊技機は、形態２－１～形態２－２７のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結

果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
　前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、
　を備え、
　前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
　前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない部分）、
　前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第３特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、
　前記事後演出の演出態様は、前記第１特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第２特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第３特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、ＳＰリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図１１－６０に示すように「時短状態Ｂ」、「確変状態」、「時短状態Ａ」とで共通である部分。図１１－５０参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第１特別状態と第３特別状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００９０】
　（ＳＧ２０２０－０９５）形態１－５３の遊技機は、形態１－１～形態１－５２のいずれかに記載の遊技機であって、
　第１始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第１始動入賞口への入賞）にもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行い、第２始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第２始動入賞口への入賞）にもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行い、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、
非特別状態と該非特別状態よりも前記第２始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
第１識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第１保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
第２識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第２保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、
前記第１特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第２保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、
前記第２特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である（例えば、ＣＰＵ１０３は、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が０の場合に、第２保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が１．５秒の超短縮非リーチや３秒の短縮非リーチＡ）を決定可能である部分。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００９１】
（ＳＧ２０２０－０９６）形態２－２９の遊技機は、形態２－１～形態２－２８のいずれかに記載の遊技機であって、
第１始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第１始動入賞口への入賞）にもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行い、第２始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第２始動入賞口への入賞）にもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行い、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、
非特別状態と該非特別状態よりも前記第２始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
第１識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第１保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
第２識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第２保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、
前記第１特別状態または前記第３特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第２保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、
前記第２特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である（例えば、ＣＰＵ１０３は、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が０の場合に、第２保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が１．５秒の超短縮非リーチや３秒の短縮非リーチＡ）を決定可能である。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００９２】
（ＳＧ２０２０－０９７）形態１－５４の遊技機は、形態１－１～形態１－５３のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な

遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「突入演出」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記第１特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、
前記第２特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第１特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態Ａの制御が開始されるときに、時短突入演出Ａにおいて突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像０６９ＳＧ４７０と確変用画像０６９ＳＧ４７１とからなる突入画像０６９ＳＧ４７２を表示する一方で、時短状態Ｂの制御が開始されるときは、時短突入演出Ｂにおいて、時短状態Ａ及び確変状態に突入するときに表示される突入画像０６９ＳＧ４７０と共通の突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂを表示する部分。図１１－５０、図１１－６３、図１１－６４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第１特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第１特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第２特別状態の開始を盛り上げることができる。
【００９３】
形態１－５５の遊技機は、形態１－１～形態１－５４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することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記可変表示パターン決定手段は、前記第２特別状態の制御が開始された可変表示において、前記特別状態開始演出を実行可能な可変表示期間の特殊可変表示パターンを決定可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態開始演出を好適に実行することができる。
【００９４】

（ＳＧ２０２０－０９８）形態２－３０の遊技機は、形態２－１～形態２－２９のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「突入演出」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第３特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、

前記第２特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第３特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態Ａの制御が開始されるときに、時短突入演出Ａにおいて突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像０６９ＳＧ４７０と確変用画像０６９ＳＧ４７１とからなる突入画像０６９ＳＧ４７２を表示する一方で、時短状態Ｂの制御が開始されるときは、時短突入演出Ｂにおいて、時短状態Ａ及び確変状態に突入するときに表示される突入画像０６９ＳＧ４７０と共通の突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂを表示する部分。図１１－５０、図１１－６３、図１１－６４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第３特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第３特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第２特別状態の開始を盛り上げることができる。

【００９５】

（ＳＧ２０２０－１１９）形態１－５６の遊技機は、形態１－１～形態１－５５のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記有利状態は、第１有利状態（例えば、大当りＡ（６Ｒ）、大当りＢ（６Ｒ））と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２有利状態（例えば、大当りＣ（１０Ｒ））と、を含み、

前記装飾可変表示手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された装飾識別情報の可変表示の表示結果として表示される特定表示結果を所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別装飾可変表示（例えば、ＳＰリーチＤ（全回転））を実行可能であり、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、１００％）は、時短状態Ａにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「ＳＰリーチＤ（全回転）」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「ＳＰリーチＤ（全回転）」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高い部分。図１１－６９参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利度が高い第２有利状態に制御することが決定された場合は特別な可変表示が実行されやすくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００９６】

（ＳＧ２０２０－１２０）形態２－３１の遊技機は、形態２－１～形態２－３０のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類

の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記有利状態は、第１有利状態（例えば、大当りＡ（６Ｒ）、大当りＢ（６Ｒ））と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２有利状態（例えば、大当りＣ（１０Ｒ））と、を含み、

前記装飾可変表示手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された装飾識別情報の可変表示の表示結果として表示される特定表示結果を所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別装飾可変表示（例えば、ＳＰリーチＤ（全回転））を実行可能であり、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、１００％）は、時短状態Ａにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「ＳＰリーチＤ（全回転）」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「ＳＰリーチＤ（全回転）」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高い部分。図１１－６９参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利度が高い第２有利状態に制御することが決定された場合は特別な可変表示が実行されやすくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００９７】

（特徴部０９９ＳＧ形態）

（ＳＧ２０２０－０９９）特徴部０９９ＳＧの形態１の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示

が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－３０に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１０を乗算して得られる期間値ψは、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１０を乗算して得られる期間値χよりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【００９８】
（ＳＧ２０２０－１００）形態２の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－３０に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１０を乗算して得られる期間値ψは、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１０を乗算して得られる期間値χよりも小さく、且つ期間値ψは確変状態における１の変動の平均変動時間である期間値γに１１０を乗算して得られる期間値ωよりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【００９９】

（ＳＧ２０２０－１０１）形態３の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－３０に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１００を乗算して得られる期間値ψ’は、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１００を乗算して得られる期間値χ’よりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１００】
（ＳＧ２０２０－１０２）形態４の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－３０に示すように

、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１００を乗算して得られる期間値ψ’は、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１００を乗算して得られる期間値χ’よりも小さく、且つ期間値ψ’は確変状態における１の変動の平均変動時間である期間値γに１１００を乗算して得られる期間値ω’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０１】

（ＳＧ２０２０－１０３）形態５の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２１に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ξは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ｖよりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０２】

（ＳＧ２０２０－１０４）形態６の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示

が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２１に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ξは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ｖよりも小さく、且つ、期間値ξは、確変状態において第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値πよりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０３】

（ＳＧ２０２０－１０５）形態７の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手

段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２２に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ξ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ｖ’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０４】

（ＳＧ２０２０－１０６）形態８の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２２に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ξ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ｖ’よりも小さく、且つ、期間値ξ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値π’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるの

で、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０５】

（ＳＧ２０２０－１０７）形態９の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１９に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値λは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値κよりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０６】

（ＳＧ２０２０－１０８）形態１０の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない

第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
　可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
　前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１９に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値λは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値κよりも小さく、且つ、期間値λは、確変状態において第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値μよりも小さい部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１０７】
　（ＳＧ２０２０－１０９）形態１１の遊技機は、
　始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、
　非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
　前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
　前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
　前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
　可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
　前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２０に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値λ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値κ’よりも小さい部分）、
　ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０８】

（ＳＧ２０２０－１１０）形態１２の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２０に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値λ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値κ’よりも小さく、且つ、期間値λは、確変状態において第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値μ’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０９】

（ＳＧ２０２０－１１１）形態１３の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例

えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１７に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値θは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ηよりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１１０】
（ＳＧ２０２０－１１２）形態１４の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よ

りも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１７に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値θは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ηよりも小さく、且つ、期間値θは、確変状態において第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ιよりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１１１】

（ＳＧ２０２０－１１３）形態１５の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１８に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値θ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値η’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１１２】

（ＳＧ２０２０－１１４）形態１６の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１８に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値θ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値η’よりも小さく、且つ、期間値θ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ι’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１１３】

（ＳＧ２０２０－１１５）形態１７の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１５に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値εは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値δよりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１１４】

（ＳＧ２０２０－１１６）形態１８の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１５に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値εは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値δよりも小さく、且つ、期間値εは、確変状態において第２特図保留記憶数が３個で

あるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ζよりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１１５】

（ＳＧ２０２０－１１７）形態１９の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい可変表示の実行頻度が高い特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１６に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ε’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値δ’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１１６】

（ＳＧ２０２０－１１８）形態２０の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御され

る第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１６に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ε’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値δ’よりも小さく、且つ、期間値ε’は、確変状態において第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ζ’よりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１１７】
形態２１の遊技機は、形態１～形態２０のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技媒体が流下可能な遊技領域（例えば、右遊技領域と左遊技領域）に遊技媒体を発射する遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可変表示として、特別識別情報の可変表示と普通識別情報の可変表示とを実行可能であり（例えば、特別図柄の可変表示と普通図柄の可変表示とを実行可能である部分）、
前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて、遊技媒体が進入可能な第１状態（例えば、開状態）と該第１状態よりも遊技媒体が進入し難い第２状態（閉状態）とに変化される可変手段（例えば、第２始動入賞口を形成する可変入賞球装置６Ｂ）と、
前記特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）と、
を備え、
前記遊技領域は、前記可変手段が設けられている特別経路（例えば、左遊技領域）と、該特別経路とは異なる非特別経路（例えば、右遊技領域）とを有し、
前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第１特別状態と前記第２特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂとで記憶可能な保留記憶数は遊技状態にかかわらず４個である部分）、
前記特定表示結果が前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として導出表示される確率は、前記第１特別状態と前記第２特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、

図１２－２（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のいずれである場合であっても普図当り確率が同一である部分）、

前記可変手段が前記第１状態と前記第２状態とに変化する変化パターンは、前記第１特別状態と前記第２特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図１２－２（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のいずれである場合であっても第２始動入賞口の開放時間が３秒である部分）、

前記第１特別状態と前記第２特別状態のいずれにおいても前記特別経路に向けて遊技媒体を発射する（例えば、時短状態Ａと時短状態Ｂとは共に遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで遊技性が共通化する部分を多くすることができ、同じ特別状態である第１特別状態と第２特別状態とで遊技性が大きく異なることによって遊技者が混乱してしまうことを防ぐことができる。

【０１１８】

形態２２の遊技機は、形態２１に記載の遊技機であって、

前記期間値を、各々の特別状態において前記第１回数または前記第２回数の前記有利状態に制御されない可変表示が実行されるまでに要する期間を計測して得る場合において、該計測の開始時点は、遊技媒体の発射が開始された時点を含む（例えば、可変表示結果がはずれとなる可変表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく可変表示の終了タイミングまでの期間として平均可変表示期間を算出する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、計測による期間値を適切に得ることができる。

【０１１９】

形態２３の遊技機は、形態２、形態６、形態１０、形態１４、形態１８のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段を備え、

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第１特別状態と前記第２特別状態と前記第３特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、

前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図１２－６、図１２－８、図１２－１０に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図１２－１３に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が１１０回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【０１２０】

形態２４の遊技機は、形態２３に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、

前記第１特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利

状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ａであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ａであり（例えば、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｂであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｂであり（例えば、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｃであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｃであり（例えば、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｄであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｄであり（例えば、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記第１特別状態の期間値は、前記第１回数と前記割合ａと前記平均可変表示期間Ａとを乗算した保留０対応値と、前記第１回数と前記割合ｂと前記平均可変表示期間Ｂとを乗算した保留１対応値と、前記第１回数と前記割合ｃと前記平均可変表示期間Ｃとを乗算した保留２対応値と、前記第１回数と前記割合ｄと前記平均可変表示期間Ｄとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値αは、Ａ×ａ＋Ｂ×ｂ＋Ｃ×ｃ＋Ｄ×ｄの値により算出される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第１特別状態の期間値を得ることができる。

【０１２１】

形態２５の遊技機は、形態２３または形態２４に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、

前記第２特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｅであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｅであり（例えば、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｆであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｆであり（例えば、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｇであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｇであり（例えば、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｈであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｈであり（例えば、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記第２特別状態の期間値は、前記第１回数と前記割合ｅと前記平均可変表示期間Ｅとを乗算した保留０対応値と、前記第１回数と前記割合ｆと前記平均可変表示期間Ｆとを乗算した保留１対応値と、前記第１回数と前記割合ｇと前記平均可変表示期間Ｇとを乗算した保留２対応値と、前記第１回数と前記割合ｈと前記平均可変表示期間Ｈとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値βは、Ｅ×ｅ＋Ｆ×ｆ＋Ｇ×ｇ＋Ｈ×ｈの値により算出される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第２特別状態の期間値を得ることができる。

【０１２２】

形態２６の遊技機は、形態２３～形態２５のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、

前記第３特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｉであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｉであり（例えば、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｉは確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該確変状態の１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｊであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｊであり（例えば、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｊは確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該確変状態の１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｋであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｋであり（例えば、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｋは確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該確変状態の１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｌであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｌであり（例えば、Ｌは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｌは確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの

可変表示が該確変状態の１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
前記第３特別状態の期間値は、前記第１回数と前記割合ｉと前記平均可変表示期間Ｉとを乗算した保留０対応値と、前記第１回数と前記割合ｊと前記平均可変表示期間Ｊとを乗算した保留１対応値と、前記第１回数と前記割合ｋと前記平均可変表示期間Ｋとを乗算した保留２対応値と、前記第１回数と前記割合ｌと前記平均可変表示期間Ｌとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値γは、Ｉ×ｉ＋Ｊ×ｊ＋Ｋ×ｋ＋Ｌ×ｌの値により算出される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第３特別状態の期間値を得ることができる。

【０１２３】
形態２７の遊技機は、形態４、形態８、形態１２、形態１６、形態２０のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）を備え、
前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第１特別状態と前記第２特別状態と前記第３特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂとで記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、
前記可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図１２－６、図１２－８、図１２－１０に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、
前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図１２－１４に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が１１００回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【０１２４】
形態２８の遊技機は、形態２７に記載の遊技機であって、
前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、
前記第１特別状態において、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ａであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ａ’であり（例えば、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ａ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｂであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｂ’であり（例えば、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｂ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利

状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｃであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｃ’であり（例えば、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｃ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｄであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｄ’であり（例えば、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｄ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、

前記第１特別状態の期間値は、前記第２回数と前記割合ａ’と前記平均可変表示期間Ａとを乗算した保留０対応値と、前記第２回数と前記割合ｂ’と前記平均可変表示期間Ｂとを乗算した保留１対応値と、前記第２回数と前記割合ｃ’と前記平均可変表示期間Ｃとを乗算した保留２対応値と、前記第２回数と前記割合ｄ’と前記平均可変表示期間Ｄとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値α’は、Ａ×ａ’＋Ｂ×ｂ’＋Ｃ×ｃ’＋Ｄ×ｄ’の値により算出される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第１特別状態の期間値を得ることができる。

【０１２５】

手段２９の遊技機は、形態２７または形態２８に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、

前記第２特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｅであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｅ’であり（例えば、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｅ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｆであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｆ’であり（例えば、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｆ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｇであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｇ’であり（例えば、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｇ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｈであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｈ’であり（例えば、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｈ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、

前記第２特別状態の期間値は、前記第２回数と前記割合ｅ’と前記平均可変表示期間Ｅとを乗算した保留０対応値と、前記第２回数と前記割合ｆ’と前記平均可変表示期間Ｆとを乗算した保留１対応値と、前記第２回数と前記割合ｇ’と前記平均可変表示期間Ｇとを乗算した保留２対応値と、前記第２回数と前記割合ｈ’と前記平均可変表示期間Ｈとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値β’は、Ｅ×ｅ’＋Ｆ×ｆ’＋Ｇ×ｇ’＋Ｈ×ｈ’の値により算出される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第２特別状態の期間値を得ることができる。

【０１２６】

形態３０の遊技機は、形態２７～形態２９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、

前記第３特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｉであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｉ’であり（例えば、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｉ’は確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該確変状態の１１００回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｊであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｊ’であり（例えば、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｊ’は確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該確変状態の１１００回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｋであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｋ’であり（例えば、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｋ’は確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該確変状態の１１００回の可変表示に占める割合）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｌであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｌ’であり（例えば、Ｌは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｌ’は確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該確変状態の１１００回の可変表示に占める割合である部分）、

前記第３特別状態の期間値は、前記第２回数と前記割合ｉ’と前記平均可変表示期間Ｉとを乗算した保留０対応値と、前記第２回数と前記割合ｊ’と前記平均可変表示期間Ｊとを乗算した保留１対応値と、前記第２回数と前記割合ｋ’と前記平均可変表示期間Ｋとを乗算した保留２対応値と、前記第２回数と前記割合ｌ’と前記平均可変表示期間Ｌとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値γ’は、Ｉ×ｉ’＋Ｊ×ｊ’＋Ｋ×ｋ’＋Ｌ×ｌ’の値により算出される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第３特別状態の期間値を得ることができる。

【０１２７】

（特徴部０１８ＳＧ形態）

（ＳＧ２０２０－０１８）特徴部０１８ＳＧ形態の形態３－１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、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１）であって、
発光体（例えば、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２など）と、
可動体（例えば、可動体３２）と、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させるとともに前記発光体を発光させる特別演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、可動体演出とを実行可能な部分）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタＸ－１）を表示して該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と、前記特定キャラクタを表示することなく前記有利状態に制御されるか否かを報知する第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ）と、を実行可能であり、
前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり（例えば、ＳＰリーチ演出の実行期間（ｔａ２～ｔａ５のうちのｔａ３～ｔａ４）において可動体演出を実行可能な部分）、
前記第１特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連したエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）とともに前記特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ１）が表示され（図１３－１４（Ｄ２）（Ｄ４）参照）、
前記第２特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第１特定演出と共通の態様の前記可動体の動作に関連したエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）が表示される一方で前記特定キャラクタが表示されず（図１３－１４（Ｄ１）参照）、
前記特別演出における前記発光体の発光態様（例えば、発光パターンＬＰ３－２）は、前記第１特定演出において前記特別演出が実行される場合と前記第２特定演出において前記特別演出が実行される場合とで共通である（図１３－６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定キャラクタが表示される第１特定演出と特定キャラクタが表示されない第２特定演出とで、特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、特別演出の実行期間における特定キャラクタの表示の有無によって特定演出と特別演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。
【０１２８】
形態３－２の遊技機は、形態３－１に記載の遊技機であって、
前記有利状態に制御される割合は、前記第２特定演出が実行されたときよりも前記第１特定演出が実行されたときの方が高い（例えば、スーパーリーチαの変動パターンよりもスーパーリーチβの変動パターンの方が大当り期待度は高いので、ＳＰリーチ演出ＡよりもＳＰリーチ演出ＢやＳＰリーチ演出Ｃの方が大当り期待度は高い（大当り期待度：ＳＰリーチ演出Ａ＜ＳＰリーチ演出Ｂ＜ＳＰリーチ演出Ｃ）部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出として第２特定演出が実行されるか否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０１２９】
形態３－３の遊技機は、形態３－１または形態３－２に記載の遊技機であって、
前記特別演出の実行期間は、前記第１特定演出と前記第２特定演出とで共通である（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける「決め演出」の実行期間（ｔａ３～ｔａ４）は、Ｓ

Ｐリーチ演出Ａ～Ｅにおいて共通とされている（ｔａ３～ｔａ４；ＳＰリーチ演出Ａ＝ＳＰリーチ演出Ｂ＝ＳＰリーチ演出Ｃ＝ＳＰリーチ演出Ｄ＝ＳＰリーチ演出Ｅ）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出の実行期間を共通とすることで、特別演出における可動体や発光体の制御データを共通化きるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【０１３０】

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

前記特別演出の実行期間は、第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とを含み、

前記第１期間における演出態様は前記第１特定演出と前記第２特定演出とで共通である一方で、前記第２期間における演出態様は前記第１特定演出と前記第２特定演出とで異なる（例えば、可動体演出の実行期間は、第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とを含み、第１期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで共通である一方で（図１３－１４（Ｃ）の攻撃画像０１８ＳＧ２５０は共通）、第２期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで異なる。図１３－１４（Ｄ１）に示す画像と、図１３－１４（Ｄ２～Ｄ５）に示す画像とは異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第１期間までは第１特定演出と第２特定演出のいずれであるのかが不明となるので、特定演出の演出興趣を向上できる。

【０１３１】

形態３－５の遊技機は、形態３－１～形態３－４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記特定キャラクタとは異なる特別キャラクタ（例えば、敵キャラクタＸ－２）を表示する第３特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）を実行可能であり、

前記有利状態に制御される割合は、前記第１特定演出が実行されたときと前記第３特定演出が実行されたときとで異なり（例えば、低ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてＳＰリーチ演出Ｂに対応するＳＰリーチβ変動パターンの決定割合は３００／９９７であり、高ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてＳＰリーチ演出Ｅに対応するＳＰリーチγ変動パターンの決定割合は８００／９９７である部分）、

前記第３特定演出においては、前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される前記特別演出の実行期間において前記可動体の動作に応じた前記第１特定演出と共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）が表示されるとともに前記特別キャラクタ（例えば、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ２）が表示され、

前記第３特定演出で実行される前記特別演出における前記発光体の発光態様（例えば、発光パターンＬＰ３－２）は、前記第１特定演出で実行される前記特別演出における前記発光体の発光態様と共通である（図１３－６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、各特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、有利状態に制御される割合が異なる特定演出を増やすことができ、いずれの特定演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０１３２】

形態３－６の遊技機は、形態３－１～形態３－５のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ３５Ｂ）を備え、

前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記発光体の発光終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出された任意のタ

イミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターンＬＰ３－２である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光体の発光終了態様を、遊技者が動作するタイミングを変化することによって変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【０１３３】

形態３－７の遊技機は、形態３－１～形態３－６のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出中における前記特別演出後の後期間において後期間演出（大当り報知）を実行可能であり、

前記後期間演出が実行される前記特定演出の種類によらず発光パターンが共通である（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当り確定報知を実行可能であり、大当り確定報知においては、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類によらず、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２及び可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンが共通である（例えば、発光パターンＬＰ３－２）部分。図１３－６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の種類によらず共通の発光パターンにて後期間演出が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【０１３４】

形態３－８の遊技機は、形態３－１～形態３－７のいずれかに記載の遊技機であって、

音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出において前記音出力手段から特別演出音を出力可能であり、

前記特別演出音の出力パターンは、いずれの種類の前記特定演出でも共通である（例えば、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでも共通である（音パターンＢＰ０－１～３）部分。図１３－６（Ｃ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出音の出力パターンを共通とすることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【０１３５】

形態３－９の遊技機は、形態３－８に記載の遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ３５Ｂ）を備え、

前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記特別演出音の出力終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンＢＰ２－１～４である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出音の出力終了態様を、遊技者が動作するタイミングを変化することによって変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【０１３６】

形態３－１０の遊技機は、形態３－１～形態３－９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特定演出で実行される前記特別演出において表示される前記特定キャラクタは、前記エフェクト画像に類似した態様で表示される（例えば、図１３－１４（Ｄ２～Ｄ５）において、可動体３２の振動に応じて表示されるエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂは、同時期に表示されているキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１、０１８ＳＧＸ２の表示色と共

通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、特別演出の演出効果を高めることができる。
【０１３７】
（ＳＧ２０２０－０１９）形態３－１１の遊技機は、形態３－１～形態３－１０のいずれかに記載の遊技機であって、
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、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、可動体３２）と、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させる特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、事後演出Ａ、Ｂとを実行可能な部分）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ）を表示し該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する演出を、第１態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と第２態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）とで実行可能であり、
前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり（例えば、ＳＰリーチ演出の実行期間（ｔａ２～ｔａ５のうちのｔａ３～ｔａ４）において可動体演出を実行可能な部分）、
前記特別演出の実行期間において、前記第１態様と前記第２態様のいずれにおいても、前記可動体の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）とともに前記特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ１）が表示され、
前記特定演出が前記第１態様にて実行された場合に該第１態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行されず、前記特定演出が前記第２態様にて実行された場合に、該第２態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行される（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Ａが実行される一方で（図１３－１７参照）、ＳＰリーチ演出Ｄの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂ（図１３－１８、図１３－１９参照）が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１態様と第２態様とで、特定キャラクタや特別演出における可動体の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の特定キャラクタを異なる演出で表示することで、特定演出と特別演出及び特定演出と事後演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。
【０１３８】
形態３－１２の遊技機は、形態３－１１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定演出で実行される前記特別演出の後において、前記特定キャラクタを特殊態様に変化させる特殊演出を実行可能であり、
前記特定演出が前記第２態様にて実行されたときの前記特殊演出は、前記事後演出の後に実行される（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂでは、事後演出Ａの前の大当り報知において、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚが表示され（図１３－１５（Ｅ２）参照）、ＳＰリーチ演出Ｄでは、事後演出Ｂにおいて、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像０１８ＳＧＸＺが表示される（図１３－１９（Ｇ１－５）参照）部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の態様に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

【０１３９】

形態３－１３の遊技機は、形態３－１１または形態３－１２に記載の遊技機であって、

可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記演出実行手段は、１の可変表示が実行されている可変表示期間中に前記事後演出を実行可能であり、

前記事後演出においては、該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることが報知された有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報が報知される（例えば、ＳＰリーチα、β、γにおける「事後演出Ａ、Ｂ」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ｔａ０～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ５から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミングｔａ７まで（ｔａ５～ｔａ７）とされている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技価値情報が報知される事後演出に対する注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【０１４０】

形態３－１４の遊技機は、形態３－１１または形態３－１２に記載の遊技機であって、

可変表示の結果として特定表示結果が導出表示されたことによって前記有利状態に制御されることが報知される遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定表示結果が導出表示されたことを契機に前記事後演出を実行可能である（例えば、ＳＰリーチα、β、γにおける「事後演出Ａ、Ｂ」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ｔａ０～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ５から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミングｔａ７まで（ｔａ５～ｔａ７）とされている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるので、事後演出への注目を高めることができる。

【０１４１】

形態３－１５の遊技機は、形態３－１１～形態３－１４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態は、第１有利状態と該第１有利状態よりも付与される遊技価値が大きい第２有利状態とを含み、

前記第２有利状態に制御される割合は、前記第２態様の特定演出が実行されたときの方が前記第１態様の特定演出が実行されたときよりも高い（例えば、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定されたときにＳＰリーチ演出Ｂが実行された場合、「大当りＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は３０％であり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定されたときにＳＰリーチ演出Ｄが実行された場合、「大当りＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は４０％である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が第１態様と第２態様のいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０１４２】

形態３－１６の遊技機は、形態３－１１～形態３－１５のいずれかに記載の遊技機であ

って、
　前記演出実行手段は、前記特定演出を前記第１態様にて実行したときは、前記特定キャラクタが表示されない態様にて前記事後演出を実行可能である（例えば、ＳＰリーチ演出Ａの事後演出Ａでは、ＳＰリーチ演出Ａにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Ａにおいてもキャラクタは登場しない。また、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの事後演出Ａでは、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Ａにおいてキャラクタは登場しない部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１態様の特定演出が実行されたときにも事後演出が実行されるので、演出効果を高めることができる。
【０１４３】
　形態３－１７の遊技機は、形態３－１１～形態３－１６のいずれかに記載の遊技機であって、
　可変表示を実行可能な遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記特定演出を１の可変表示中において実行可能であり、
　前記特定演出が前記第２態様にて実行される可変表示の可変表示期間は、前記特定演出が前記第１態様にて実行される可変表示の可変表示期間よりも短く、
　前記第２態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間は、前記第１態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間よりも長い（例えば、高ベース用のＳＰリーチγの可変表示期間は、低ベース用のＳＰリーチβの可変表示期間よりも短く（ｔａ０～ｔａ７：ＳＰリーチγ＜ＳＰリーチβ）、ＳＰリーチγにおいて「可動体演出」が終了したタイミングｔａ４から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングｔａ７までの期間（ｔａ４～ｔａ７）は、ＳＰリーチβにおいて「可動体演出」が終了したタイミングｔａ４から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングｔａ７までの期間（ｔａ４～ｔａ７）よりも長い（ｔａ４～ｔａ７；ＳＰリーチγ＞ＳＰリーチβ））、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、短い可変表示期間において実行される第２態様の特定演出では、特別演出の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても、該可変表示の印象を高めることができる。
【０１４４】
　（ＳＧ２０２０－０２０）形態３－１８の遊技機は、形態３－１～形態３－１７のいずれかに記載の遊技機であって、
　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、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１）であって、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、可動体演出と、事後演出Ａ、Ｂと、を実行可能な部分）を備え、
　前記演出実行手段は、
　　前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタＸ－１）と特別キャラクタ（味方キャラクタＡ－１）とを表示し該特定キャラクタと特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）と、前記特定キャラクタとは異なる特殊キャラクタ（敵キャラクタＸ－２）と前記特別キャラクタ（味方キャラクタＡ－１）とを表示し該特殊キャラクタと該特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）と、を実行可能であり、
　　前記事後演出として、前記第１特定演出において前記特別演出を実行したときに、該第１特定演出にて表示した前記特定キャラクタと前記特別キャラクタとを表示して動作さ

せることにより、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する第１事後演出（例えば、事後演出Ｂ）を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第２特定演出において前記特別演出を実行したときに、該第２特定演出にて表示した前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを表示して動作させることにより、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する第２事後演出（例えば、事後演出Ｂ）を実行可能であり、

少なくとも前記特別キャラクタの動作態様は、前記第１事後演出と前記第２事後演出とで共通である（図１３－１８、図１３－１９参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出と事後演出において共通のキャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、特定演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

【０１４５】

形態３－１９の遊技機は、形態３－１８に記載の遊技機であって、

前記第２事後演出の実行期間は、前記第１事後演出の実行期間と共通である（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ各々に対応する「事後演出Ｂ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行期間を共通化することで、事後演出の制御データ、特には、特別キャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【０１４６】

形態３－２０の遊技機は、形態３－１８または形態３－１９に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事後演出において発光体を発光させることが可能であって、

前記発光体の発光パターンは、前記第１事後演出と前記第２事後演出とで共通である（例えば、事後演出Ｂの予定出球加算パートにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターンは、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅとで共通である（発光パターンＬＰ４－４））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【０１４７】

形態３－２１の遊技機は、形態３－１８～形態３－２０のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事後演出において背景画像を表示可能であって、

前記背景画像は、前記第１事後演出と前記第２事後演出とで共通である（例えば、宇宙を表す背景画像０１８ＳＧ２８０は、ＳＰリーチ演出Ｄの事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅの事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【０１４８】

形態３－２２の遊技機は、形態３－１８～形態３－２１のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特別キャラクタは、前記第１事後演出と前記第２事後演出とで共通である（例えば、味方キャラクタＡ－１は、ＳＰリーチ演出Ｄの事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅの事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【０１４９】

形態３－２３の遊技機は、形態３－１８～形態３－２２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１事後演出において、前記特定キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能であり、

前記第２事後演出において、前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能である（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄに対応する事後演出Ｂにおいて、敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とが戦う画像が同時期に表示され、ＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂにおいて、敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とが戦う画像が同時期に表示される（図１３－１８～図１３－１９参照））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出の印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【０１５０】

形態３－２４の遊技機は、形態３－１８～形態３－２３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記事後演出の演出期間は、第１演出期間と該第１演出期間よりも後の第２演出期間とを含み、

前記演出実行手段は、

前記第１演出期間においては、当該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさに関する示唆表示と該示唆表示に加算する遊技価値の大きさを示す加算表示とを表示し（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート）、

前記第２演出期間においては、前記加算表示にて示された遊技価値の大きさが前記示唆表示にて示された遊技価値に加算された付与遊技価値を、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさとして報知する（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事後演出において、示唆表示と加算表示が表示されてから有利状態において付与される遊技価値の大きさが報知されるので、事後演出の演出効果を高めることができる。

【０１５１】

（ＳＧ２０２０－０２１）形態３－２５の遊技機は、形態３－１～形態３－２４のいずれかに記載の遊技機であって、

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、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１）であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、可動体演出と、事後演出Ａ、Ｂと、を実行可能な部分）を備え、

前記有利状態は、第１有利状態（例えば、低ベース状態では「大当りＡ（６Ｒ）」／高ベース状態では「大当りＢ（６Ｒ）」）と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（例えば、低ベース状態では「大当りＢ（６Ｒ）」／高ベース状態では「大当りＣ（１０Ｒ）」）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）と、該第１特定演出とは演出態様が異なる第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）と、前記第１特定演出及び前記第２特定演出とは演出態様が異なる第３特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ）と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第１特定演出において前記特別演出を実行したときに該第１特定演出に関連した演出態様の第１事後演出（例えば、味方Ａ－１と敵Ｘ－１とが登場する事後演出Ｂ）を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第２特定演出において前記特別演出を実行したときに該第２特定演出に関連した演出態様の第２事後演出（例えば、味方Ａ－１と敵Ｘ－２とが登場する事後演出Ｂ）を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第３特定演出において前記特別演出を実行したときに該第３特定演出に関連した演出態様の第３事後演出（例えば、事後演出Ａ）を実行可能であり、

前記第２有利状態に制御される割合は、前記第１特定演出と前記第２特定演出と前記第３特定演出のいずれが実行されるかによって異なる（例えば、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ｄが実行された場合は４０％、ＳＰリーチ演出Ｅが実行された場合は６０％であり、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ａが実行された場合は１００％である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出により有利状態に制御されることが報知されるだけでなく、いずれの特定演出が実行されるかによって第２有利状態に制御される割合が異なるため、特定演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【０１５２】

形態３－２６の遊技機は、形態３－２５に記載の遊技機であって、

前記第１事後演出の演出期間と前記第２事後演出の演出期間は共通である一方、

前記第３事後演出の演出期間は、前記第１事後演出及び前記第２事後演出の演出期間と異なる（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃ各々に対応する「事後演出Ａ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通であり、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ各々に対応する「事後演出Ｂ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通である一方で、「事後演出Ａ」の実行期間（１０秒）と「事後演出Ｂ」の実行期間（１５秒）とは異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１事後演出の演出期間と第２事後演出の演出期間を共通とすることで、第１事後演出と第２事後演出とで演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる第３事後演出を実行することで、事後演出が単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

【０１５３】

形態３－２７の遊技機は、形態３－２５または形態３－２６に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事後演出において前記発光体を発光させることが可能であって、

前記第１事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第２事後演出における前記発光体の発光パターンと共通である一方、

前記第３事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第１事後演出と前記第２事後演出における前記発光体の発光パターンと異なる（例えば、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂの予定出球報知パートにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－５

、ＬＰ４－６）は共通である一方、ＳＰリーチ演出Ａに対応する事後演出Ａの可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－２、ＬＰ４－３）と、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－５、ＬＰ４－６）と、は異なる部分。図１３－６参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１事後演出の発光パターンと第２事後演出の発光パターンを共通とすることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる第３事後演出を実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

【０１５４】

（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。

【０１５５】

（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。

【０１５６】

尚、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。尚、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）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。

【０１５７】

尚、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。尚、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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。尚、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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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片が垂直位置となることにより、当該可動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。尚、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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

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後述する可動体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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

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。

【０１８２】

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球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の外部に取付けられてもよい。

【０１８３】

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。

【０１８４】

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。

【０１８５】

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。

【０１８６】

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。

【０１８７】

（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。尚、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。

【０１８８】

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（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」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）。

【０１８９】

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。

【０１９０】

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。

【０１９１】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大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。

【０１９２】

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特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【０１９３】

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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

尚、「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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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。

【０１９９】

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。

【０２００】

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。

【０２０１】

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。

【０２０２】

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。

【０２０３】

尚、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。

【０２０４】

（演出の進行など）

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。尚、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。

【０２０５】

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。

【０２０６】

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。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」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（「非リーチはずれ」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「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」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（「リーチはずれ」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「リーチはずれ」となる）こともある。

【０２１１】

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。

【０２１２】

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。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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）。

【０２１５】

（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。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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、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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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。尚、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。

【０２２０】

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。

【０２２１】

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。

【０２２２】

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。

【０２２３】

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。

【０２２４】

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。

【０２２５】

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。

【０２２６】

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。

【０２２７】

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。

【０２２８】

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。

【０２２９】

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。

【０２３０】
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。
【０２３１】
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。
【０２３２】
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。
【０２３３】
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。
【０２３４】
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。
【０２３５】
尚、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。
【０２３６】
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。
【０２３７】
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。
【０２３８】
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。
【０２３９】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０２４０】
（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。

【０２４１】

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。

【０２４２】

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。

【０２４３】

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。

【０２４４】

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。

【０２４５】

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。

【０２４６】

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。

【０２４７】

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、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ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。

【０２４８】

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。

【０２４９】

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。

【０２５０】

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。

【０２５１】

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。

【０２５２】

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。

【０２５３】

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。

【０２５４】

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）。

【０２５５】

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、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【０２５６】

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。

【０２５７】

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。

【０２５８】

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）。

【０２５９】

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。

【０２６０】

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。尚、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。

【０２６１】

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」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、はずれ図柄のいずれか）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。尚、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）。

【０２６２】

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。

【０２６３】

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」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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

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。

【０２６６】

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。表示結果が「はずれ」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。

【０２６７】

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。

【０２６８】

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。

【０２６９】

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。

【０２７０】

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。

【０２７１】

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球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球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、出球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。

【０２７２】

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。

【０２７３】

図７（Ａ）に示すように、変動特図が第１特図である場合については、設定値が１であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５５３５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第１特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図７（Ａ）に示す通りである。

【０２７４】

図７（Ｂ）に示すように、変動特図が第２特図である場合については、設定値が１であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５４２５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第２特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図７（Ｂ）に示す通りである。

【０２７５】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図８に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７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。

【０２７６】

尚、設定値が１の場合は、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（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該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。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。

【０２７７】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０２７８】
　このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０２７９】
　更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５５３５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５５３５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ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。
【０２８０】
　また、遊技状態が確変状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６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。
【０２８１】
　設定値が１の場合は、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（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７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。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。
【０２８２】
　つまり、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。
【０２８３】
　このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０２８４】
　遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７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。
【０２８５】
　尚、設定値が１の場合は、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（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該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。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５で

は１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。

【０２８６】

つまり、本パチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０２８７】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０２８８】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ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。

【０２８９】

遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６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。他の第２特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第１特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【０２９０】

以上のように、本パチンコ遊技機１においては、変動特図が第１特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５５３５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５４２５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である６５３１７から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するＣＰＵ１０３の処理負荷を低減することができるようになっている。

【０２９１】

尚、本パチンコ遊技機１では、設定可能な設定値を１～６までの６個としているが、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。また、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。

【０２９２】

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。

【０２９３】

（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９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９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を駆動して原点位置に戻す制御、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。

【０２９４】

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。

【０２９５】

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。

【０２９６】

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。

【０２９７】
　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。
【０２９８】
　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。
【０２９９】
　図１０は、演出制御プロセス処理として、図９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１０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。
【０３００】
　ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。
【０３０１】
　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。
【０３０２】
　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。
【０３０３】
　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。

【０３０４】

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、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大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「はずれ」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。

【０３０５】

ステップＳ１７４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“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０３０６】

ステップＳ１７５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。

【０３０７】

（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。

【０３０８】

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。

【０３０９】

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）。

【０３１０】

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。

【０３１１】

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。

【０３１２】

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。

【０３１３】

尚、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。

【０３１４】

（特徴部０６９ＳＧに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部０６９ＳＧのパチンコ遊技機１について、図１１－１～図１１－６４に基づいて説明する。尚、本特徴部０６９ＳＧ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「０６９ＳＧＳ１」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、特徴部０６９ＳＧ、０９９ＳＧ、０１８ＳＧでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。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１１－１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。

【０３１５】

［実施の形態１］

以下、特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態１について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機１は、図７にて説明したように、大当り表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、１～６）のうちのいずれかの設定値に設定可能ではなく、大当り確率が約１／３１９に設定された遊技機として説明する。

【０３１６】

また、遊技機への電源投入後（ＲＡＭクリア処理が実行された場合）や、大当り発生後に、低確状態で連続して所定回数（本例では、９００回）の可変表示が実行されても次の大当りが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態Ｂ（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当りが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本例では「遊タイム」と呼ばれる遊技

状態である。

【０３１７】

本実施の形態では、複数種類の大当りのうち大当りＡに制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態Ａ（低確／高ベース状態）において１１０回の可変表示が行われるので、時短状態Ａの終了後から救済時短到達までの可変表示回数が残り７９０回となる一方で、複数種類の大当りのうち大当りＢまたは大当りＣのいずれかに制御された場合は、確変状態（高確／高ベース状態）において１１０回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数が残り９００回となる。また、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が「０」となったことに基づく時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）における可変表示回数は１１００回である。

【０３１８】

本実施の形態では、救済時短到達時の可変表示において、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像（図１１－２３（Ｂ）（Ｃ）参照）を表示させることによって、救済時短到達前の可変表示において、背景画像として表示されていた通常状態に対応する第１背景画像（図１１－２３（Ａ）参照）の視認性を低下させた後に、背景画像として救済時短に対応する第３背景画像（図１１－２３（Ｄ）参照）を表示させる。

【０３１９】

本実施の形態では、パチンコ遊技機１の遊技盤２における画像表示装置５の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤２における画像表示装置５の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第１経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第２経路を流下する。

【０３２０】

本実施の形態では、特別可変入賞球装置７には、遊技球の流下方向に沿って第１大入賞口と第２大入賞口とが形成されている。第１大入賞口は、ソレノイド０６９ＳＧ２Ａ（図１１－２参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第２大入賞口は、ソレノイド０６９ＳＧ２Ｂ（図１１－３参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

【０３２１】

更に、第１大入賞口内には、遊技球を検出可能な第１カウントスイッチ０６９ＳＧ０２３Ａが設けられており、第２大入賞口内には、遊技球を検出可能な第２カウントスイッチ０６９ＳＧ０２３Ｂが設けられている。

【０３２２】

つまり、左遊技領域（第１経路）を流下する遊技球は、一般入賞口１０、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域（第２経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、一般入賞口１０、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口又は第２大入賞口、に入賞可能となっているとともに、通過ゲート４１を通過可能となっている。

【０３２３】

尚、本実施の形態におけるスイッチ回路１１０には、第１カウントスイッチ０６９ＳＧ０２３Ａと第２カウントスイッチ０６９ＳＧ０２３Ｂ及び大当り開始ゲート０６９ＳＧ０４２に内蔵されている大当り開始スイッチ０６９ＳＧ０２４が接続されている。

【０３２４】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂ及び特別可変入賞球装置７の間には、複数の障害釘が配設されている。このため、左遊技領域を流下する遊技球は、第２始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域を流下する遊技球は、第１始動入賞口に入賞不能となっている。

【０３２５】

図１１－２に示すように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の遊技盤２の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第１特図の可変表示を実行可能な第１特別図柄表示装置０６９ＳＧ００４Ａ、第２特図の可変表示を実行可能な第２特別図柄表示装置０６９ＳＧ００４Ｂ、第１保留記憶数を表示可能な第１保留表示器０６９ＳＧ０２５Ａ、第２保留記憶数を表示可能な第２保留表示器０６９ＳＧ０２５Ｂ、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器０６９ＳＧ０２０、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器０６９ＳＧ０２５Ｃ、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器０６９ＳＧ１３１、大当り遊技状態、高確／高ベース状態（確変状態）、低確／高ベース状態（時短状態）等の遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ０６９ＳＧ１３２、高確／高ベース状態（確変状態）であるとき点灯する確変ランプ０６９ＳＧ１３３、高確／高ベース状態（確変状態）と低確／高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ０６９ＳＧ１３４が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

【０３２６】

図１１－２に示すように、主基板１１には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機１が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。

【０３２７】

本実施の形態では、第２大入賞口内には、Ｖ入賞口と、該Ｖ入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、Ｖ入賞口の上流側には可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）が設けられている。可変Ｖ入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、第２大入賞口内を流下する遊技球は、可変Ｖ入賞球装置が開放状態であるときにＶ入賞口を通過可能であり、可変Ｖ入賞球装置が閉鎖状態であるときにＶ入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

【０３２８】

図１１－２に示すように、主基板１１には、スイッチ回路１１０を介して、第２大入賞口の下流に備えられたＶ入賞口を遊技球が通過したことを検出可能なＶスイッチ０６９ＳＧ０２３Ｂ１と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ０６９ＳＧ０２３Ｂ２と、が設けられている。

【０３２９】

また、演出制御基板１２には、プッシュボタン３１Ｂに内蔵された振動モータ６１と、可動体３２を動作させるための可動体モータ２０７とが接続されている。また、ランプ制御基板１４には、右打ち操作を促すための右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１と、第１特別図柄の可変表示中に点灯する第１特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３２と、第２特別図柄の可変表示中に点灯する第２特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３３と、第１保留記憶数が１～２の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３４Ａと、第１保留記憶数が３～４の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３４Ｂと、第２保留記憶数が１～２の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３５Ａと、第２保留記憶数が３～４の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３５Ｂと、プッシュボタン３１Ｂに内蔵されるボタンＬＥＤ６２と、可動体３２に内蔵される可動体ＬＥＤ２０８と、遊技機用枠３に設けられる枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２と、が接続されている。

【０３３０】

図１１－３（Ａ）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１１－３（Ａ）に示すように、本実施の形態では、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、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、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～ＭＲ

５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。

【０３３１】

尚、本実施の形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図１１－３（Ａ）に示す範囲の値として用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、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【０３３２】

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。

【０３３３】

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可変表示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判定テーブルなどが記憶されている。

【０３３４】

図１１－３（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部０６９ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０３３５】

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

【０３３６】

本特徴部０６９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０３３７】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部０６９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が

行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部０６９ＳＧでは約１／３１９．６８）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部０６９ＳＧでは約１／８０．０２）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０３３８】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、図７に示す第１特図用表示結果判定テーブルや第２特図用表示結果判定テーブルに加えて、図１１－３（Ｃ１）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図１１－３（Ｃ２）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）の他、変動パターン判定テーブル、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。

【０３３９】

尚、本実施の形態のパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わらない構成とされているが、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わる構成としてもよい。

【０３４０】

（大当り種別判定テーブル）

図１１－３（Ｃ１）及び図１１－３（Ｃ２）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１１－３（Ｃ１）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１１－３（Ｃ１）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。

【０３４１】

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。

【０３４２】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図１１－３（Ｄ）を用いて説明する。本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１１０回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１１０回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【０３４３】

本実施の形態では、可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、０．１秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、１５秒）とがある。大当りＡは、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となり、大当りＢ及び大当りＣは、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【０３４４】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＡ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をＶ

入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

【０３４５】

「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＢ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【０３４６】

「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＣ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【０３４７】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設け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、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。

【０３４８】

また、図１１－３（Ｃ１）に示すように、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）においては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１４９までが大当りＡに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＢに割り当てられている。一方で、図１１－３（Ｃ２）に示すように、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）においては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＢに割り当てられており、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。

【０３４９】

つまり、本実施の形態では、変動特図が第１特別図柄である場合は、５０％の割合で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第２特別図柄である場合は、１００％の確率で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【０３５０】

本例では、大当りＡとなった場合であっても、Ｖフタがショート開放状態となったときにＶ入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当りＡとなった場合には、Ｖ入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当りＢおよび大当りＣとなった場合であっても、Ｖフタがロング開放状態となったときにＶ入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当りＢおよび大当りＣとなった場合には、Ｖ入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【０３５１】

尚、本実施の形態では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるＭＲ２を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１を用いて決定してもよい。

【０３５２】

また、本実施の形態では、例えば、第２特別図柄用の大当り種別として、大当り遊技状態の終了後に１１０回の確変制御及び時短制御が実行可能な大当りＢ、Ｃを有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、大当り遊技状態の終了後に時短制御が１００９回（確変状態：１１０回＋時短状態Ａ：８９９回）行われる大当り

Ｄ等を設けてもよく、このようにすることで、ほぼ次回大当り濃厚であるため興趣向上するとともに、大当りＤの終了後、１１０回の確変状態において大当りが発生せずに確変制御が終了した場合でも、時短状態Ａ（低確／高ベース状態）で大当りが発生せずに８９９回の可変表示を実行した後、通常状態で１回の可変表示を実行するだけでさらに後述する時短状態Ｂ（救済時短状態）に制御されるため、興趣が向上する。

【０３５３】

（時短回数）

図１１－４は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図１１－４に示すように、本例では、大当りＡが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、（１）時短制御が１１０回行われ、且つ、（２）低確制御が１１０回行われる時短状態Ａ（本例では、時短回数１１０回のバトルラッシュ（ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ）に制御される。また、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（１）時短制御が１１０回行われ、且つ、（２）確変制御が１１０回行われる確変状態（本例では、時短回数１１０回の極バトルラッシュ（極・ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ））に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、（１）時短制御が１１００回行われ、且つ、（２）低確制御が１１００回行われる時短状態Ｂ（本例では、時短回数１１００回の遊・１１００バトルラッシュ（遊・１１００　ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ））に制御される。ただし、時短状態Ｂの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び９００回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Ｂに制御されることはない。

【０３５４】

尚、通常状態において時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、（１）時短制御が１１００回行われ、且つ、（２）低確制御が１１００回行われる時短状態Ｂ（本例では、時短回数１１００回の遊・１１００バトルラッシュ）に制御されるようにしてもよい。この場合、高ベース状態（確変状態、時短状態）において時短付きはずれ図柄が停止表示されても遊技状態の移行制御は行われない（時短回数１１００回の時短状態に制御しない）ものである。これは、遊技者の救済度合を低下させないためである。例えば、仮に、大当りとなりやすい確変状態に制御されているときに時短付きはずれ図柄が停止表示されることにもとづいて、時短回数１１００回の時短状態に制御し直す構成とした場合には、遊技者にとって有利な状態から不利な状態へ制御することとなるため、好ましくない。そこで、時短付きはずれ図柄が停止表示された際に制御されていた遊技状態が通常状態である場合にのみ、時短回数１１００回の時短状態に制御するよう構成すればよい。

【０３５５】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当り遊技状態に制御されることなくｎ回（本例では９００回）の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Ｋは、以下のようにして算出できる。

【０３５６】

Ｋ＝｛（１－ＭＬ）＾ｎ｝×１００

（Ｋ＝救済時短到達率、ＭＬ＝大当り確率、ｎ＝可変表示回数）

【０３５７】

具体的には、例えば、本実施の形態における大当り確率ＭＬが約１／３１９であれば救済時短到達率Ｋは５．９％となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当り確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当り確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【０３５８】

（変動パターン）

図１１－５～図１１－８は、本実施の形態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【０３５９】

図１１－５は、（Ａ）は通常状態における保留記憶数が０～２の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【０３６０】

図１１－５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０～２の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＢに９７個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＡに２個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＢに１個の判定値が割り当てられている。また、図１１－５（Ｂ）に示すように、保留記憶数が３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチＢに９７個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＡに２個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＢに１個の判定値が割り当てられている。

【０３６１】

一方、図１１－５（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰ非経由Ｂに１０個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＡに４０個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＢに５０個の判定値が割り当てられている。

【０３６２】

また、図１１－６は、（Ａ）は確変状態における保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【０３６３】

図１１－６（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＡに９５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＣに２個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＤに３個の判定値が割り当てられている。また、図１１－６（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチＡに８５個の判定値が割り当てられており、非リーチＡに１０個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＣに２個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＤに３個の判定値が割り当てられている。

【０３６４】

一方、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰ非経由Ａに５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＣに８０個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＤに１５個の判定値が割り当てられている。

【０３６５】

また、図１１－７は、（Ａ）は時短状態Ａにおける保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【０３６６】

図１１－７（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＡに９５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＥに５個の判定値が割り当てられている。また、図１１－７（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチＡに９０個の判定値が割り当てられており、非リーチＡに５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＥに５個の判定値が割り当てられている。

【０３６７】

一方、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰ非経由Ａに５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリー

チＥに９５個の判定値が割り当てられている。

【０３６８】

また、図１１－８は、（Ａ）は時短状態Ｂ（救済時短状態）における保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【０３６９】

図１１－８（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＡに９７個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＤに３個の判定値が割り当てられている。また、図１１－８（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに９７個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＤに３個の判定値が割り当てられている。

【０３７０】

一方、図１１－８（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰリーチＤに１００個の判定値が割り当てられている。

【０３７１】

図１１－６（Ａ）（Ｂ）に示すように、確変状態において保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約８．２秒｛（（７ｓ×９５）＋（４０ｓ×２）＋（２５ｓ×３））÷１００＝８．２｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４．８秒｛（（３ｓ×８５）＋（７ｓ×１０）＋（４０ｓ×２）＋（２５ｓ×３））÷１００＝４．８｝である。

【０３７２】

ここで、確変状態が開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１０回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４．８３秒｛（８．２＋（４．８×１０９））÷１１０＝４．８３｝となる。

【０３７３】

また、図１１－６（Ｃ）に示すように、確変状態において保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５１．１秒｛（（２２ｓ×５）＋（５５ｓ×８０）＋（４０ｓ×１５））÷１００＝５１．１｝であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５１．１秒である。

【０３７４】

図１１－７（Ａ）（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約９．１５秒｛（（７ｓ×９５）＋（５０ｓ×５））÷１００＝９．１５｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５．５５秒｛（（３ｓ×９０）＋（７ｓ×５）＋（５０ｓ×５））÷１００＝５．５５｝である。

【０３７５】

ここで、時短状態Ａが開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１０回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５．５８秒｛（９．１５＋（５．５５×１０９））÷１１０＝５．５８｝となる。

【０３７６】

また、図１１－７（Ｃ）に示すように、時短状態Ａにおいて保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約６２．８秒｛（（２２ｓ×５）＋（５５ｓ×９５））÷１００＝６２．８５｝である。

【０３７７】

図１１－８（Ａ）（Ｂ）に示すように、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に決

定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約７．５４秒｛（（７ｓ×９７）＋（２５ｓ×３））÷１００＝７．５４｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約２．２０５秒｛（（１．５ｓ×９７）＋（２５ｓ×３））÷１００＝２．２０５｝である。

【０３７８】

ここで、時短状態Ｂが開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１００回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約２．２秒｛（７．５４＋（２．２０５×１０９９））÷１１００＝２．２０９８５｝となる。

【０３７９】

また、図１１－８（Ｃ）に示すように、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４０秒であるため、時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４０秒である。

【０３８０】

このように、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は３つ、時短状態Ａは２つ、時短状態Ｂは２つであり、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は４つ、時短状態Ａは３つ、時短状態Ｂは２つである。

【０３８１】

また、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は４．８３秒、時短状態Ａは５．５８秒、時短状態Ｂは２．２秒である。

【０３８２】

また、保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用変動パターン数は、確変状態は３つ、時短状態Ａは２つ、時短状態Ｂは１つである。

【０３８３】

また、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は５１．１秒、時短状態Ａは６２．８秒、時短状態Ｂは４０秒である。

【０３８４】

すなわち、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に少なくなり（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に短くなる（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０３８５】

また、決定可能な大当り用変動パターンの種別は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に少なくなり（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に短くなる（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。このように、時短状態Ｂは、確変状態や時短状態Ａに比べて、変動パターン種別が少ないとともに、１の可変表示期間が短い。つまり、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【０３８６】

尚、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数や大当り用変動パターンの種別数は、確変状態の方が時短状態Ａよりも多い形態を例示したが、時短状態Ａの方が確変状態よりも多くてもよいし、確変状態と時短状態Ａとで同じであってもよい。

【０３８７】

また、図１１－５～図１１－８に示す各種変動パターン判定テーブルは、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通に用いられるものである。特に時短状態Ｂにおいては、図１１－８に示す変動パターン判定テーブルが第１特別図柄と第２特別図柄とで共通に用いられることで、時短状態Ｂにおいて第１始動入賞が発生した場合でも、確変状態や時短状態Ａに比べて決定可能な変動パターン種別数が少なく、可変表示時間の平均時間が短いため、単

調で効率が良い可変表示が行われる。

【０３８８】

尚、第１特別図柄と第２特別図柄とで異なる変動パターン判定テーブルが用いられるようにしてもよい。

【０３８９】

尚、「大当りＡ」による大当り遊技状態においてＶ入賞が発生した場合は、「大当りＢ」や「大当りＣ」と同様に、大当り遊技状態の終了後に確変制御及び時短制御が実行される確変状態に制御されるため、変動パターンについては、図１１－６に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。また、「大当りＢ」や「大当りＣ」による大当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなかった場合は、「大当りＡ」と同様に、大当り遊技状態の終了後に時短制御のみが実行される時短状態Ａに制御されるため、変動パターンについては、図１１－７に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。つまり、変動パターン判定テーブルは、大当り種別に応じた変動パターン判定テーブルが用いられるわけではなく、大当り遊技状態においてイレギュラーな状態が発生することがあるため、大当り遊技状態の終了後の状態に紐づいた変動パターン判定テーブルが用いられる。

【０３９０】

つまり、有利状態（例えば、大当り遊技状態）において特定領域（例えば、Ｖ入賞口など）を遊技球が通過したことに基づいて該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御可能な遊技機において、Ｖ入賞が可能な大当り遊技状態においてＶ入賞が発生した場合は該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される一方で、Ｖ入賞が可能な大当り遊技状態でＶ入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第１時短状態に制御され、Ｖ入賞が困難な大当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第２時短状態に制御されるものにおいて、第１時短状態と第２時短状態とは共通の時短状態であって、第１時短状態と第２時短状態とにおける１の可変表示期間は、本実施の形態の時短状態Ｂにおける１の可変表示期間よりも短いことが好ましい。

【０３９１】

（リーチを伴わない変動パターン）

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターン（「短縮非リーチＡ、短縮非リーチＢ」、「超短縮非リーチ」、「非リーチＡ、非リーチＢ」、「ＳＰ非経由Ａ、ＳＰ非経由Ｂ」）とは、可変表示が開始された後にリーチが成立せずに可変表示結果が「はずれ」または「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される変動パターンである。「短縮非リーチＡ、短縮非リーチＢ」、「超短縮非リーチ」、「非リーチＡ、非リーチＢ」、「ＳＰ非経由Ａ、ＳＰ非経由Ｂ」をまとめて単に「非リーチ」または「非リーチ変動パターン」ともいう。尚、「ＳＰ非経由Ａ、ＳＰ非経由Ｂ」は、リーチやＳＰリーチが成立せずに大当りとなる大当り用の非リーチ変動パターンである。

【０３９２】

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチＡ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は７０００ｍｓであり、「ＳＰ非経由Ａ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は７０００＋１５０００ｍｓであり、「非リーチＢ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は１２０００ｍｓであり、「ＳＰ非経由Ｂ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は１２０００＋１５０００ｍｓであり、「短縮非リーチＡ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は３０００ｍｓであり、「短縮非リーチＢ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は５０００ｍｓであり、「超短縮非リーチ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は１５００ｍｓである。このうち「超短縮非リーチ」の変動パターンは、時短状態Ｂでのみ決定可能な変動パターンであり、時短制御が実行される他の遊技状態（時短状態Ａ、確変状態）に制御されているときに決定される何れの変動パターンよりも可変表示期間が短い。

【０３９３】

（スーパーリーチを伴う変動パターン）

本実施の形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「ＳＰリーチＡ」、「ＳＰリーチＢ」、「ＳＰリーチＣ」、「ＳＰリーチＤ」、「ＳＰリーチＥ」）では、リーチ状態が成立した後に、ＳＰリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するボーリング演出（ＳＰリーチＡ）や、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出（ＳＰリーチＢ～Ｅ）が実行され、ボーリング演出やバトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行されるか、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行された後に、味方キャラクタが敵キャラクタに復活勝利する演出（復活演出）が実行される。

【０３９４】

尚、「リーチを伴わない変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンである。尚、後述する「リーチ予告」のようなリーチ煽りがあっても、最終的にリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンを含む。また、「スーパーリーチを伴う変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となった後、リーチ演出が発展してＳＰリーチ演出が実行されてから表示結果が表示される変動パターンである。

【０３９５】

また、スーパーリーチ大当り変動パターン（ＳＰリーチＡ～Ｅ）は、飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートと、可変表示パートの勝利演出及び復活演出の終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートと、が含まれる。

【０３９６】

可変表示パートの可変表示期間は、ＳＰリーチＡは４５０００ｍｓ、ＳＰリーチＢは８００００ｍｓ、ＳＰリーチＣは４００００ｍｓ、ＳＰリーチＤは２５０００ｍｓ、ＳＰリーチＥは５００００ｍｓであり、ＳＰリーチＡ～Ｅの種別ごとに異なっている。一方、事後演出パートの実行期間は、ＳＰリーチＡ～Ｅで共通の１５０００ｍｓとなっている。本実施の形態では、事後演出パートは、可変表示期間における所定期間（例えば、１５０００ｍｓ）が割り当てられているが、ＳＰリーチの種別に応じて所定期間が異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態におけるファンファーレ期間などを事後演出パートに割り当ててもよい。

【０３９７】

尚、本実施の形態では、リーチを伴う変動パターンは全てスーパーリーチ変動パターンとされ、ノーマルリーチ変動パターンが設定されてい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、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていてもよい。

【０３９８】

（演出制御コマンド）

図１１－９（Ａ）は、本実施の形態におけ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１１－９（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。

【０３９９】

図１１－９（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示

開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）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。

【０４００】

コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－９（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（「時短付きはずれ」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。

【０４０１】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－９（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。

【０４０２】

コマンド８ＦＸＸＨ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の停止（確定）と、次の可変表示を開始するまでの図柄確定期間を指定する図柄確定指定コマンドである。

【０４０３】

図柄確定指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｃ）に示すように、コマンド８Ｆ００Ｈは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が０．５秒となる図柄確定Ａ指定コマンドである。コマンド８Ｆ０１Ｈは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が２０秒となる図柄確定Ｂ指定コマンドである。

【０４０４】

本実施の形態では、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合と、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合とで、救済時短到達変動において異なるＥＸＴデータが設定された図柄確定指定コマンドが送信される。具体的には、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が０．５秒となる図柄確定Ａ指定コマンドが送信される。また、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が２０秒となる図柄確定Ｂ指定コマンドが送信される。

【０４０５】

コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御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とし、コマンド９５０１Ｈを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とする。

【０４０６】
　コマンドＥ１ＸＸＨは、救済時短を除いた時短状態（時短状態Ａ）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンドＥ２ＸＸＨは、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。
【０４０７】
　コマンドＦ１００Ｈは、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を通知する右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドである。コマンドＦ１０１Ｈは、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の消灯を通知する右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドである。
【０４０８】
　コマンド９１ＸＸＨは、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を１６進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｄ）に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値（４桁の値）の各位（１桁目、２桁目、３桁目、４桁目）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０４０９】
　復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｄ）に示すように、コマンド９１００Ｈ～コマンド９１０ＦＨは、救済時短回数の値の１桁目を指定する復旧時救済時短回数指定１コマンドである。コマンド９１１０Ｈ～コマンド９１１ＦＨは、救済時短回数の値の２桁目を指定する復旧時救済時短回数指定２コマンドである。コマンド９１３０Ｈ～コマンド９１３ＦＨは、救済時短回数の値の３桁目を指定する復旧時救済時短回数指定３コマンドである。コマンド９１４０Ｈ～コマンド９１４ＦＨは、救済時短回数の値の４桁目を指定する復旧時救済時短回数指定４コマンドである。
【０４１０】
　コマンド９４ＸＸＨは、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１２６回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｅ）に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１２６回以下の回数）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０４１１】
　救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｅ）に示すように、コマンド９４００Ｈは、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数Ａ指定コマンドである。コマンド９４０１Ｈは、救済時短に到達するまで残り１～１２５回であることを指定する救済時短回数Ｂ指定コマンドである。コマンド９４７ＥＨは、救済時短に到達するまで残り１２６回であることを指定する救済時短回数Ｃ指定コマンドである。コマンド９４７ＦＨは、救済時短に到達するまで残り１２７回以上であることを指定する救済時短回数Ｄ指定コマンドである。
【０４１２】
　コマンド９６ＸＸＨは、救済時短回数２指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１００回単位の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数２指定コマンドでは、例えば、救済時短回数２指定コマンドのＥＸＴデータに救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１００回単位の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が１００回である場合には、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０１Ｈが送信され、残りの可変表示回数が７００回である場合には、救済時短回数１指定コマンドとしてコマンド９６０７Ｈが送信される。コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。
【０４１３】
　（遊技制御メイン処理）
　図１１－１０は、本実施の形態における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップＳ１～Ｓ７の処理、ステップＳ８～Ｓ９の処理、およびステップＳ１０～Ｓ１２の処理は、図４で示したそれらの処理と同様である。

【０４１４】
本例では、ステップＳ７において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、ＣＰＵ１０３は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を１６進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ００１３）。
【０４１５】
次いで、ＣＰＵ１０３は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ００１４）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が１～１２５回である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４０１Ｈを送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。
【０４１６】
尚、本例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップＳ７で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）のＥＸＴデータに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。
【０４１７】
また、ステップＳ３においてＲＡＭクリアが要求されたとき、ステップＳ４においてバックアップデータがない場合、ステップＳ５においてバックアップＲＡＭに異常があったときに、ステップＳ８の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。
【０４１８】
また、ステップＳ９において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ０６９ＳＧＳ００１５）。従って、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「９００」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された後、９００回の可変表示を実行しても大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Ｂに制御されることになる。尚、本例では、ステップＳ９において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「９００」）とが対応しているため、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。
【０４１９】
次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値（本例では「９００」となっている）を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を１６進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ００１６）。
【０４２０】
このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。
【０４２１】
尚、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、ＲＡＭクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの

値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【０４２２】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップＳ３；Ｙｅｓ）してＲＡＭクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、ＲＡＭ異常を検出（ステップＳ４，Ｓ５；Ｎｏ）してＲＡＭクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【０４２３】

（時短フラグ、確変フラグ）

本実施の形態では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグＡと、時短フラグＢとがある。尚、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

【０４２４】

時短フラグＡは、大当りＡ経由の時短状態Ａに制御されているときにセットされている。この時短フラグＡは、大当りＡの大当り遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態Ａが終了するとき（時短状態Ａ中に大当りとなったタイミング、１１０回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング）で消去される。

【０４２５】

時短フラグＢは、救済時短経由で制御された時短状態Ｂに制御されているときにセットされている。この時短フラグＢは、ＲＡＭクリアから表示結果が大当り図柄とならない９００回の可変表示が実行されたとき、又は、大当り遊技状態終了後に低確状態で表示結果が大当り図柄とならない９００回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態Ｂが終了するとき（時短状態Ｂ中に大当りとなったタイミング、１１００回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

【０４２６】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施の形態では、大当り遊技の１ラウンド目にＶ入賞した場合に、当該大当り遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当りとなったタイミング、１１０回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図１１－１２のステップ０６９ＳＧＳ６９ＡでＹＥＳと判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから１１０回目であることに基づいて消去される。

【０４２７】

（特別図柄通常処理）

図１１－１１および図１１－１２は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ０６９ＳＧＳ５１）。具体的には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数が０であるか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ５２）。具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が０であるか否かを確認する。第２保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップ０６９ＳＧＳ５３）。第２保留記憶数が０であれば（すなわち、第１保留記憶数のみが溜まっている場合）には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（ステップ０６９ＳＧＳ５４）。

【０４２８】
本実施の形態では、ステップ０６９ＳＧＳ５２～Ｓ５４の処理が実行されることによって、第１特別図柄の可変表示に対して、第２特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第２特別図柄の可変表示を開始させるための第２の開始条件が第１特別図柄の可変表示を開始させるための第１の開始条件に優先して成立するように制御される。
【０４２９】
尚、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第１始動入賞口および第２始動入賞口に遊技球が入賞した順に第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示を実行するように構成してもよい。
【０４３０】
次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する（ステップ０６９ＳＧＳ５５）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶数バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する。
【０４３１】
そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ０６９ＳＧＳ５６）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。
【０４３２】
すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。
【０４３３】
よって、各第１保留記憶数（または、各第２保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数（または、第２保留記憶数）＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。
【０４３４】
そして、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップ０６９ＳＧＳ５７）。尚、ＣＰＵ１０３は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ１０２の所定の領域に保存する。
【０４３５】
次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ０６９ＳＧＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０６９ＳＧＳ６２）。尚、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実

行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、ＣＰＵ１０３は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。ＣＰＵ１０３は、当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

【０４３６】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ０６９ＳＧＳ６３；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ０６９ＳＧＳ６４）そして、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当りＡ、大当りＢ、大当りＣ）を大当りの種別に決定する（ステップ０６９ＳＧＳ６５）。尚、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ０６９ＳＧＳ７０に移行する。一方、大当りとすることに決定しなかった場合には（ステップ０６９ＳＧＳ６３；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ６６に移行する。

【０４３７】

本例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当り、はずれ）にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件（救済時短回数カウンタの値を減算して「０」となること）が発生し得る構成となっている。本例では、大当りＡとなったことにもとづいて時短状態Ａに、所定回数（本例では、９００回）の可変表示を終了しても次の大当りが発生しなかったことにもとづいて時短状態Ｂに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合には、大当りとなることにもとづく時短状態Ａに制御するよう構成されている。

【０４３８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ６６）。時短回数カウンタの値が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値を１減算し（ステップ０６９ＳＧＳ６７）、減算後の時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ６８）。減算後の時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ０６９ＳＧＳ６９）。

【０４３９】

尚、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ７１以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ０６９ＳＧＳ６６～０６９ＳＧＳＳ６９を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ０６９ＳＧＳ７１以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「１１０」をセット（ステップ０６９ＳＧＳ１７２参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が１余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を１加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに１多い「１１１」をセットするように構成してもよい。

【０４４０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ６９Ａ）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する。本例では、ステップ０６９ＳＧＳ６９Ａの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ０６９ＳＧＳ７０以降の処理（特にステップ０６９ＳＧＳＳ７１の処理）を行わないので、遊技状態が確変状

態であるとき（本例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ０６９ＳＧＳＳ７０に移行する。

【０４４１】

尚、本実施の形態では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ０６９ＳＧＳＳ７０以降の処理が実行されることなく、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ０６９ＳＧＳＳ７０に移行するものの、ステップ０６９ＳＧＳＳ７１の処理は実行されないようにしてもよい。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドが送信されるようにしてもよい。

【０４４２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ７０；Ｙｅｓ）。救済時短回数カウンタの値が０である場合には（ステップ０６９ＳＧＳ７０；Ｙｅｓ）、ステップ０６９ＳＧＳ８４へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が０である場合とは、既に救済時短経由の時短状態（時短状態Ｂ）に制御された後のタイミング（時短状態Ｂに制御されているか、または時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング）であり、救済時短回数カウンタに９００がセットされる契機である大当りが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が０でない場合には（ステップ０６９ＳＧＳ７０；Ｎｏ）、救済時短回数カウンタの値を１減算する（ステップ０６９ＳＧＳ７１）。また、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ７１の処理が実行されることによって、第１特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第２特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【０４４３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であるか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ７２）。減算後の救済時短回数カウンタの値が１２６以下であれば（ステップ０６９ＳＧＳ７２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ７３）。例えば、救済時短回数カウンタの値が１である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４０１Ｈを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が１２６である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４７ＥＨを送信する制御を行う。

【０４４４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ７４）。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていなければ、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Ｂに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ０６９ＳＧＳ７５）。そして、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する。

【０４４５】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であれば（ステップ０６９ＳＧＳ７２；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、ＥＸＴデータとして一律に７ＦＨをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９５７ＦＨを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ７６）。次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短までの残りの可変表示回数が１００回単位の回数（本例では、１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、７００回、又は８００回）となっているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ７７）。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が１００回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定でき

る。救済時短までの残りの可変表示回数が１００回単位の回数となっていれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数２指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ７８）。例えば、救済時短回数カウンタの値が１００である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０１Ｈを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が８００である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０８Ｈを送信する制御を行う。そして、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する。

【０４４６】

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

【０４４７】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「９００」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、１回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信するように構成し、２回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【０４４８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ０６９ＳＧＳ８４）。この場合、例えば、大当りＡとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「２」と決定し、大当りＢとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「３」と決定し、大当りＣとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「７」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「－」と決定する。また、ＣＰＵ１０３は、決定した特別図柄の停止図柄をＲＡＭ１０２に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ０６９ＳＧＳ８５）。

【０４４９】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）に対応した値に更新する（ステップ０６９ＳＧＳ８６）。

【０４５０】

（特別図柄停止処理）

図１１－１３および図１１－１４は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図柄確定期間タイマの値を１減算し（ステップ０６９ＳＧＳ１３１）、減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ１３２）。

【０４５１】

減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっていなければ（すなわち、まだ第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっていれば（すなわち、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ１３３）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグＡ、時短フラグＢ、救済時短決定フラグ、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする（ステップ０６９ＳＧＳ１３４）。

【０４５２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ

０６９ＳＧＳ１３５）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「９００」がセットされ、大当り遊技終了後に低確状態において９００回の可変表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Ｂに制御されることになる。

【０４５３】

尚、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ１３５の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「９００」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【０４５４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１３６）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を通知する右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１３７）。

【０４５５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１３８）。次いで、ＣＰＵ１０３は、第１大入賞口０６９ＳＧ００７Ａや第２大入賞口０６９ＳＧ００７Ｂを開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１３９）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１４４）に対応した値に更新する（ステップ０６９ＳＧＳ１４０）。

【０４５６】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ０６９ＳＧＳ１３３；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ１７０）。救済時短決定フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ０６９ＳＧＳ１７１）、セットされている場合には、時短フラグＢをセットし、時短状態に制御する（ステップ０６９ＳＧＳ１７１Ａ）。そして、時短回数カウンタに「１１００」をセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１７２）。

【０４５７】

また、ＣＰＵ１０３は、時短状態Ｂ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１７４）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯を開始する制御を行うとともに（ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ａ）、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を通知する右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｂ）。その後、ステップ０６９ＳＧＳ１７５へ移行する。

【０４５８】

尚、本例では、救済時短となったタイミングでは時短状態Ｂに制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わない例を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングで時短状態Ｂに制御するとともに救済時短回数カウンタの設定（「９００」をセット）も行うように構成してもよい。そのような構成によれば、救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当りが発生するまで時短状態を継続するように構成することができる。

【０４５９】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「９００」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を１ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「０」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタを設定する際に「０」をセット

し、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を１ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「９００」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

【０４６０】

また、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ１７２の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの可変表示回数（９００回）よりも多い値の１１００回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ０６９ＳＧＳ１７２において時短回数カウンタに「９００」と同じ値や少ない値をセットしてもよい。

【０４６１】

また、ステップ０６９ＳＧＳ１７２において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、１回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「１１０」をセットし、２回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「１１００」をセットするように構成してもよい。

【０４６２】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ０６９ＳＧＳ１７２において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、１０％の確率で１１０回と決定し、９０％の確率で１１００回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当り種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

【０４６３】

また、ステップ０６９ＳＧＳ１７０において救済時短決定フラグがセットされていなければ、ＣＰＵ１０３は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ１４１）。時短終了フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、時短終了フラグをリセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１４２）。

【０４６４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグＡ～Ｂのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ０６９ＳＧＳ１４５）。そして、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯を終了する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１５０）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の消灯を通知する右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１５１）。また、ＣＰＵ１０３は、通常状態指定コマンド（遊技状態指定コマンドの一種）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１５２）。そして、ステップ０６９ＳＧＳ１７５に移行する。

【０４６５】

尚、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ１４１～Ｓ１５２の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

【０４６６】

また、ステップ０６９ＳＧＳ１４１において、時短終了フラグがセットされていなければ（ステップ０６９ＳＧＳ１４１；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ１７５に移行する。

【０４６７】

ステップ０６９ＳＧＳ１７５では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）に対応した値に更新する（ステップ０６９ＳＧＳ１７５）。

【０４６８】

（状態遷移）

次に、本実施の形態における状態遷移について説明する。図１１－１５は、本実施の形態における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【０４６９】

図１１－１５に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当りＢが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当りＡが発生した場合には、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当りＢが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（Ｐ）（Ｐ－１）ＲＡＭクリア処理後や、（Ｐ－２）確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が９００回に到達した場合、又は（Ｑ）（Ｑ－１）時短状態Ａにおける１１０回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が７９０回に到達した場合）には時短状態Ｂ（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。

【０４７０】

また、図１１－１５に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。

【０４７１】

また、図１１－１５に示すように、時短状態Ａ（低確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Ａにおいて、大当りが発生することなく１１０回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。

【０４７２】

また、図１１－１５に示すように、時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Ｂにおいて、大当りが発生することなく１１００回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（Ｐ）（Ｐ－１）ＲＡＭクリア処理後や、（Ｐ－２）確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が９００回に到達した場合、又は（Ｑ）（Ｑ－１）時短状態Ａにおける１１０回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が７９０回に到達した場合）には時短状態Ｂ（救済時短経由の時短状態）に制御される。

【０４７３】

尚、本例では、時短状態Ｂ中に大当りが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態Ａに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に対応した時短回数（本例では、１１０回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Ｂを継続するように構成してもよい。

【０４７４】

尚、本例では、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

【０４７５】

（遊タイムの説明）
次に、本実施の形態における時短状態Ｂ（救済時短状態）である「遊タイム」の特徴について、図１１－１６～図１１－１８に基づいて説明する。図１１－１６は、（Ａ１）（Ａ２）は「遊タイム」非搭載の場合の一例を示す図、（Ｂ１）（Ｂ２）は「遊タイム」搭載の場合の一例を示す図である。図１１－１７は、（Ａ）～（Ｄ）は通常状態におけるはずれ変動の一例を示す図である。図１１－１８は、（Ｅ１）（Ｅ２）は変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの説明図、（Ｆ１）～（Ｆ４）は変動効率が通常状態よりも高い本件の遊タイムの説明図である。尚、図１１－１６～図１１－１８においては、「遊タイム」の特徴を説明する便宜上、以下において説明する演出画像とは異なる説明用の画像を用いて説明することとする。

【０４７６】
まず、本実施の形態の「遊タイム」が非搭載のパチンコ遊技機の場合、例えば、図１１－１６（Ａ１）（Ａ２）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率が約１／３００の場合で９００回など、大当り確率分母の約３倍）の可変表示が行われた場合でも、「遊タイム」、つまり、時短状態に制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約３倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態（低確／低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【０４７７】
一方、本実施の形態の「遊タイム」が搭載のパチンコ遊技機の場合、図１１－１６（Ｂ１）（Ｂ２）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約２．５～３倍）の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、特定回数（例えば、１１００回など、最大で大当り確率分母の約３．８倍など）の可変表示にわたり時短状態Ｂに制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約３倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「遊タイム」、つまり、時短状態Ｂに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【０４７８】
また、図１１－１７（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技者は、大当りの終了後から「遊タイム」に制御されるまでの期間にわたり、大当りがない状態で遊技を続けており（「はまっている」）、その期間には様々な予告演出が実行されて煽られ続けている。また、９００回の可変表示となると、例えば、大当り終了後から可変表示が第１回数（例えば、１０５回）実行されたとき（図１１－１７（Ａ）参照）、可変表示が第２回数（例えば、２１３回）実行されたとき（図１１－１７（Ｂ）参照）、可変表示が第３回数（例えば、５０６回）実行されたとき（図１１－１７（Ｃ）参照）、可変表示が第４回数（例えば、８８２回）実行されたときなど（図１１－１７（Ｄ）参照）、少なくともＳＰリーチといった大当り期待度の高い演出（例えば、「激熱」のＳＰリーチ演出など）が所定回数実行され、これらＳＰリーチ演出がことごとくはずれ続けているため、かなり気が滅入っている可能性が高い。

【０４７９】
よって、図１１－１８（Ｅ１）（Ｅ２）に示すように、９００回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」（時短状態Ｂ）に制御される場合でも、この時短状態Ｂが、通常状態（低確／低ベース状態）のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、９００回の可変表示においてＳＰリーチ演出がことごとくはずされてかなり気が滅入っているので、「遊タイム」においても煽り演出が頻発すると遊技意欲が低下してしまう。

【０４８０】

そこで、図１１－１８（Ｆ１）～（Ｆ４）に示すように、本実施の形態の「遊タイム」（時短状態Ｂ）は、通常状態（低確／低ベース状態）よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示が特定回数（例えば、１１００回など、最大で大当り確率の約３．８倍の回数）実行されることで、時短状態Ｂに制御されている期間に大当りに制御される確率が高い（例えば、約９７％など）ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当り確率が１／３１９．９である場合、１回の可変表示で大当りにならない確率は約９９％｛（３１９．９－１）÷３１９．９＝０．９９６８７４｝であり、１１００回転以内に大当りにならない確率は約３％（０．９９６８７４＾１１００＝０．０３１９３７）になる。よって、１１００回転以内に大当りになる確率は約９７％（１－０．０３１９３７＝０．９６８０６３）である。

【０４８１】

さらに、「遊タイム」では、選択される変動パターンの可変表示期間が短いので他の時短状態よりも変動効率が高いため、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引く可能性が高いとともに、右打ち遊技により第２特図ゲームでの大当りとなることで、遊技者にとって有利な大当り（例えば、大当りＢや大当りＣなど）が付与される可能性が高い有利な状態である。また、後述するような予告演出やＳＰリーチ演出などが実行されにくく、はずれ演出で煽られる機会が少ないため、遊技意欲の低下を好適に抑制することができる。つまり、本実施の形態の「遊タイム」は、確変状態や時短状態Ａのように、演出などを楽しみながら次の大当りを待つための遊技状態とは異なり、演出を楽しむことよりもはずれ変動を効率よく消化して次の大当りを引き当てることを優先する遊技状態である。尚、本実施の形態の「遊タイム」（時短状態Ｂ）の詳細については、以下説明する。

【０４８２】

（バトルラッシュ）

本実施の形態では、大当りＡ経由の時短状態Ａに制御される場合に、演出モードが「バトルラッシュ」に制御される。図１１－１９（Ａ）は、演出モードが「バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置５における演出例を示す図である。

【０４８３】

図１１－１９（Ａ１）に示すように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態Ａ）に制御されており、時短回数カウンタの値が０～１１０である場合に、演出モードが「バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第２背景画像０６９ＳＧ３２０が表示されており、画像表示装置５の画面上部に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６９ＳＧ２２１が表示されている。また、画像表示装置５の画面左下部に、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１１０）が表示されており、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されている。

【０４８４】

このとき、第２特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域０６９ＳＧ０１３にアクティブ表示０６９ＳＧ００３が表示されており、第２保留記憶数の値が４であることに対応して、第２保留表示領域０６９ＳＧ０１２に第２保留表示０６９ＳＧ００２が４つ表示されている。また、画像表示装置５の画面左上に、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域５ＳＬが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【０４８５】

尚、上記第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、時短残表示０６９ＳＧ２０１、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位

レイヤー）に表示することで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【０４８６】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される（図１１－１９（Ａ１）に示す表示領域５ＳＬに表示される小図柄など参照）。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵは、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵは、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【０４８７】

また、第１特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３２や第２特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３３など、画像表示装置５以外の個所（例えば、遊技盤２の所定個所である特別可変入賞球装置７など）に設けた第４図柄表示装置にて表示される図柄を第４図柄とも言う。

【０４８８】

次いで、図１１－１９（Ａ２）に示すように、遊技状態が時短状態Ａに制御されているときの１１０回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態（通常状態）に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として昼の街の風景をあらわした第１背景画像０６９ＳＧ３１０が表示され、画像表示装置５の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２（本例では、「ゲーム０回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置５の画面上部の演出モード表示０６９ＳＧ２２１、画像表示装置５の画面左下部の時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１００）、画像表示装置５の画面右下部の右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字は消去される。

【０４８９】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）に制御されている場合に、救済時短回数カウンタの値が３００以下である場合には、後述するカウントダウン演出が実行され、画像表示装置５の画面右下部に特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の文字、及び三角形のオブジェクト、ＸＸＸ＝１～３００）が表示される。

【０４９０】

（遊・１１００バトルラッシュ［遊タイム］）

本実施の形態では、救済時短経由の時短状態Ｂに制御される場合に、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」（「遊タイム」ともいう）に制御される。図１１－１９（Ｂ）は、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置５における演出例を示す図である。

【０４９１】

図１１－１９（Ｂ１）に示すように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態Ｂ）に制御されており、時短回数カウンタの値が０～１１００である場合に、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示されており、画像表示装置５の画面上部に「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６９ＳＧ２２２が表示されている。また、画像表示装置５の画面左下部には、低確／高ベー

ス状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて、時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１１００）が表示されており、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置５の画面左上に、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域５ＳＬが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【０４９２】

尚、時短残表示０６９ＳＧ２０１については、表示態様（例えば、デザイン、フォント、色味など）が確変状態と時短状態Ａと時短状態Ｂとで共通とされていることで、コストを低減することができる。

【０４９３】

次いで、図１１－１９（Ｂ２）に示すように、遊技状態が時短状態Ｂに制御されているときの１１００回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第１背景画像０６９ＳＧ３１０が表示される。このとき、画像表示装置５の画面上部の「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字、画像表示装置５の画面左下部の時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１１００）、画像表示装置５の画面右下部の右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字は消去される。

【０４９４】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて大当りが発生せずに１１００回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当りが発生せずに９００回の可変表示が実行されても時短状態Ｂに制御されることはない。よって、時短状態Ａや後述する確変状態において大当りが発生せずに１１０回目の可変表示が終了した後に、画像表示装置５の画面右下部に可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２が表示されるようになっている一方で、時短状態Ｂにおいて大当りが発生せずに１１００回目の可変表示が終了した後は、画像表示装置５に可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２が表示されないようにしている。このようにすることで、時短状態Ｂにおいて大当りが発生せずに１１００回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当りが発生せずに９００回の可変表示が実行されれば時短状態Ｂに制御されると思わせてしまうことを防止できる。

【０４９５】

また、本実施の形態では、図１１－１９（Ｂ１）に示すように、時短状態Ｂに制御されている期間において、アクティブ表示領域０６９ＳＧ０１３にアクティブ表示０６９ＳＧ００３が表示され、第２保留表示領域０６９ＳＧ０１２に第２保留表示０６９ＳＧ００２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂに制御されている期間においては、アクティブ表示０６９ＳＧ００３や第２保留表示０６９ＳＧ００２が表示されないようにしてもよい。尚、時短状態Ａや確変状態においては、アクティブ表示０６９ＳＧ００３や第２保留表示０６９ＳＧ００２が表示されるようにしてもよいし、表示されないようにしてもよい。

【０４９６】

また、遊技状態が時短状態Ａに制御されているときの１１０回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、例えば、「ＢＡＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」などの文字を表示してから低確／低ベース状態に制御するようにしてもよい。一方、遊技状態が時短状態Ｂに制御されているときの１１００回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、上記したような「ＢＡＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」などの文字を表示しないようにすることが好ましい。

【０４９７】

また、遊技状態が時短状態Ｂに制御されているときの１１００回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、時短状態Ｂへの移行時に行われるシャッター演出（図１１－２３（Ｂ）参照）を行ってから低確／低ベース状態に制御するように

してもよい。

【０４９８】

また、遊技状態が時短状態Ａに制御されているときの１０１回目の可変表示が開始したときに、時短回数が残り１０回であることを示唆するカウントダウン報知を行う一方で、遊技状態が時短状態Ｂに制御されているときの１０９１回目の可変表示が開始してもカウントダウン報知を行わないようにしてもよく、このようにすることで、時短状態Ｂ（遊タイム）が終了しそうなのに煽りを入れてしまうことを防止できる。

【０４９９】

（極・バトルラッシュ）

本実施の形態では、大当りＢ又は大当りＣ経由の確変状態に制御される場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御される。図１１－２０は、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置５における演出例を示す図である。

【０５００】

図１１－２０（Ａ）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されており、時短回数カウンタの値が１１～１１０である場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第４背景画像０６９ＳＧ３４０が表示されており、画像表示装置５の画面上部に「極・ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６９ＳＧ２２３が表示されている。また、画像表示装置５の画面左下部に、高確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝１１～１１０）が表示されており、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置５の画面左上に、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域５ＳＬが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【０５０１】

次いで、図１１－２０（Ｂ）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されており、時短回数カウンタの値が０～１０である場合に、画像表示装置５の画面左下部に、時短回数カウンタの値が１１～１１０であった場合の時短残表示０６９ＳＧ２０１よりも拡大した態様の強調時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１０）が表示されている。尚、強調時短残表示０６９ＳＧ２０１は、時短残表示０６９ＳＧ２０１を拡大した態様に限らず、時短残表示０６９ＳＧ２０１の表示色を変えたり、時短残表示０６９ＳＧ２０１にエフェクト表示を付加したりしてもよい。また、時短残表示０６９ＳＧ２０１から強調時短残表示０６９ＳＧ２０１に切り替わるタイミングで、スピーカから専用の効果音を再生出力させてもよい。

【０５０２】

また、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいても、確変状態と同じような態様で時短残表示を表示してもよい。また、時短状態Ｂについては、強調時短残表示を行わないようにすることで、遊技者にストレスを与えないようにしてもよい。

【０５０３】

次いで、図１１－２０（Ｃ）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されている場合に、表示結果が「はずれ」となる１１０回目の可変表示が実行されているときに、画像表示装置５の画面全体にリザルト画像０６９ＳＧ５００が表示されている。リザルト画像０６９ＳＧ５００には、極・バトルラッシュが終了したことを報知する「極・ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の文字と、大当り回数を示す「ＢＯＮＵＳ×〇回」の文字（〇は大当り回数）と、付与された遊技球の総数を示す「ＸＸＸＸ　ｐｔ」の文字（ＸＸＸＸは付与された遊技球の総数）とが含まれている。

【０５０４】

尚、このリザルト画像０６９ＳＧ５００に含まれる大当り回数とは、高確状態での可変

表示に基づく大当りが連続した回数（所謂連荘回数）であり、付与された遊技球の総数とは、連荘回数の大当りにおいて付与された賞球数を含むものである。

【０５０５】

次いで、図１１－２０（Ｄ）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されているときの１１０回の可変表示が終了した後に、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第１背景画像０６９ＳＧ３１０が表示され、画像表示装置５の画面右下部に低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２（本例では、「ゲーム０回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置５の画面上部の演出モード表示０６９ＳＧ２２３、画像表示装置５の画面左下部の強調時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、Ｘ＝０～１０）、画像表示装置５の画面右下部の右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字は消去される。

【０５０６】

尚、遊技状態が確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂから通常状態に制御されたときに、時短制御が終了したことに基づいて左打ちを指示する左打ち報知演出を実行してもよい。左打ち報知演出は、画像表示装置５の画面中央部に左打ち報知画像と「左打ち」の文字や矢印画像が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「左打ちしてください」の音声が再生出力される。

【０５０７】

また、図１１－１９（Ａ２）に示すように時短状態Ａに制御されているときの１１０回目の可変表示が終了した後や、図１１－１９（Ｂ２）に示すように時短状態Ｂに制御されているときの１１００回目の可変表示が終了した後や、図１１－２０（Ｄ）に示すように確変状態に制御されているときの１１０回目の可変表示が終了した後のいずれにおいても、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２の可変表示回数を共通の「０回」と表示することで、パチンコ遊技機１の状態（前回大当りの種別や、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の何れに制御されていたかなど）を容易に把握できないようにし、時短状態Ｂに制御されることに対する期待感を高めることができる。

【０５０８】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２にて表示する可変表示回数として、時短状態Ａの制御が終了した場合は「１１０回」、時短状態Ｂの制御が終了した場合は「１１００回」、確変状態の制御が終了した場合は「１１０回」など、各状態において実行された可変表示回数を表示するようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１の状態（前回大当りの種類、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の何れに制御されていたか）を概ね確認することができ、それによって時短状態Ｂに制御されるまでの可変表示回数を予測しやすくなるので、遊技意欲の向上につなげることができる。

【０５０９】

また、時短状態Ａと時短状態Ｂとにおいて、共通の楽曲（例えば、楽曲Ａ）がＢＧＭとして固定で再生され、確変状態においては、楽曲Ａを含む複数の楽曲（例えば、楽曲Ａ～Ｘなど）のうちからいずれかが選択可能とされ、選択された楽曲を再生可能となっていてもよい。

【０５１０】

また、時短状態Ａと確変状態とにおいて楽曲Ａが流れる場合、該楽曲Ａに対応した発光パターン（楽曲の韻に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などが発光されるようにしてもよい。

【０５１１】

また、時短状態Ｂにおいて楽曲Ａが流れる場合、時短状態Ａ、確変状態において楽曲Ａが流れるときとは異なる発光パターン（背景画像に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などが発光されるようにしてもよい。

また、時短状態Ａや確変状態における遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などの発光パターン（楽曲の韻に合わせたパターン）の方が、時短状態Ｂにおける遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などの発光パターン（背景画像に合わせたパターン）よりも発光のパターンが強調され、時短状態Ｂにおける遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などの発光パターンは落ち着いた発光パターンとなる。尚、強調される発光パターンは、落ち着いた発光パターンよりも輝度が高いパターン、発光データの切り替え間隔が短いパターン、点滅周期が短いパターン等を含む。このようにすることで、時短状態Ｂでは、上記の流れで説明した通り、遊技者は気が滅入っている可能性があるため、遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などの発光パターンを強調しすぎずに落ち着かせることで、遊技者が不満を持つことを抑制できる。

【０５１２】

また、例えば、時短状態Ａと時短状態Ｂとにおいて、共通の背景画像を表示するが、時短状態Ｂでは、該背景画像の遠近感（視認性）を時短状態Ａと異ならせることにより、同じ背景画像の流用でも全く異なった状態であることが分かる（異なった印象を与える）ようにしてもよい。

【０５１３】

また、時短状態Ａと時短状態Ｂとにおいて、飾り図柄の大きさも異ならせ（例えば、時短状態Ａ：普通、時短状態Ｂ：大きい）、背景画像を流用していても全く異なった状態であることが分かる（印象を与える）ようにしてもよい。

【０５１４】

また、確変突入演出・時短突入演出Ａの実行後に、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示を行うようにしてもよい。この場合、時短突入演出Ｂの実行後においては、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示は行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、大当りを経由しない時短状態Ｂの突入時において上記表示を行うことにより遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制できる。

【０５１５】

（可変表示回数表示、特別回数表示）

本実施の形態では、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに、画像表示装置５の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示の回数に対応した可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２（本例では、「ゲームＸＸＸ回」の文字等）と、救済時短到達までの可変表示の残り回数に対応した特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の文字、及び三角形のオブジェクト等）とが表示可能である。本実施の形態では、特別回数表示が表示される演出をカウントダウン演出と称するものとする。

【０５１６】

本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値に応じて、可変表示回数表示と特別回数表示のいずれが表示されるかが決定される。また、救済時短回数カウンタの値に応じて特別回数表示の表示態様を変化可能である。図１１－２１は、可変表示回数表示又は特別回数表示が表示されている場合の画像表示装置５における演出例を示す図である。

【０５１７】

図１１－２１（Ａ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が３０１～９００である場合には、画像表示装置５の画面右下部に可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２（本例では、「ゲームＸＸＸ回」の文字、ＸＸＸ＝０～６９９など）が表示される。可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２の数字（ＸＸＸ）は、可変表示が実行されるごとに加算表示される。

【０５１８】

図１１－２１（Ｂ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が３１～３００である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置５の画面右下部に白色態様の特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の白色文字、及び白色の三角形のオブジェクト、ＸＸＸ＝３１～３００）が表示される。

【０５１９】
図１１－２１（Ｃ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が３０である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置５の画面中央部に赤色態様の特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、ＸＸＸ＝３０）が所定期間（例えば、約３秒）拡大表示された後、図１１－２１（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の画面右下部に移行して縮小表示される。そして、救済時短回数カウンタの値が１～３０である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置５の画面右下部に赤色態様の特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、ＸＸＸ＝１～３０）が表示される。

【０５２０】
尚、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が０となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示しないものとするが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が０となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示してもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値が１となる可変表示において、赤色態様の特別回数表示が表示された後に、救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示が実行されると、金色態様の特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あと０回」の金色文字、及び金色の三角形のオブジェクト等）が表示されてもよい。

【０５２１】
また、本実施の形態では、特別回数表示０６９ＳＧ２０３が表示されている期間においては、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２を非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２を表示したまま特別回数表示０６９ＳＧ２０３を表示し、可変表示に伴い、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２の加算表示と特別回数表示０６９ＳＧ２０３の減算表示とを実行するようにしてもよい。尚、この場合、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２を特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示態様よりも視認性が低い態様で表示する（例えば、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２を特別回数表示０６９ＳＧ２０３よりも縮小表示するなど目立たない態様で表示する）ことが好ましい。

【０５２２】
また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示を開始する契機は、時短状態Ｂに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り５０回など）となった可変表示が開始されるときなどの一定のタイミングであってもよいし、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示開始抽選を実行して当選したタイミングや、ＳＰリーチはずれの変動パターンが終了したタイミングや、あるいは、時短状態Ｂに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り５０回など）となったことが残回数示唆演出などの実行により示唆された場合など、不定期なタイミングであってもよい。また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示を開始するときには、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を全画面表示するなどして強調表示するようにしてもよい。また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を表示する代わりに、専用の演出モード（例えば、「リーチしたら激熱」など）に切り替える専用の背景演出を実行可能としてもよい。

【０５２３】
また、救済時短回数カウンタの値が３０１～９００となった場合、救済時短回数カウンタの値が３０１～９００となる前のよりもＳＰリーチの変動パターンが決定されにくくなる変動パターンテーブルに切り替わるようにしてもよい。このようにすることで、早く救済時短に突入させたい遊技者の意図を汲んだ可変表示にて遊技させることが可能となる。

【０５２４】
また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）においては、後述する各種予告演出の実行を制限（例えば、実行しない、または、目立たない態

様で表示するなど）してもよい。また、予告演出の実行時期と特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を強調表示しない態様で表示したり、後述する先読み予告演出の実行時期と特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、先読み予告演出が終了した後の可変表示が開始されたときに特別回数表示０６９ＳＧ２０３を表示したり、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）における所定の可変表示が大当りとなる場合には、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示を制限（例えば、表示しない、または、目立たない態様で表示するなど）するようにしてもよい。

【０５２５】

（救済時短到達時の演出例）

前述したように、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合（ＲＡＭクリア後に１度も大当りせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が０．５秒となる図柄確定Ａ指定コマンドが送信され、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合（１度大当りし、その後大当りせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が２０秒となる図柄確定Ｂ指定コマンドが送信される。本実施の形態では、前記（ｉ）の場合と前記（ｉｉ）の場合とでは図柄確定期間が異なるため、低確／低ベース状態における救済時短到達変動が終了してから低確／高ベース状態（時短状態Ｂ）に制御され救済時短遊技が開始するまでの期間（即ち、図柄確定期間）の演出態様が異なっている。

【０５２６】

次に、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合の演出例に関して、図１１－２２～図１１－２５を用いて説明する。本例では、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」であるときについて説明する。

【０５２７】

（（ｉ）の場合の演出例）

図１１－２２は、ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１１－２３は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【０５２８】

先ず、図１１－２３（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が１である場合の可変表示）を終了させるタイミングで（図１１－２２に示すＴ１のタイミングで）、図柄確定Ａ指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の組合せ（本例では、「１４６」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せを確定停止させる。

【０５２９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域０６９ＳＧ０１３内にアクティブ表示０６９ＳＧ００３を表示させており、第１保留記憶数が１であることに基づいて、第１保留表示領域０６９ＳＧ０１１に保留表示０６９ＳＧ００１を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が通常状態であることに基づいて、飾り図柄の背景画像として第１背景画像０６９ＳＧ３１０を表示させている。

【０５３０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示領域５ＳＬに、第１保留記憶数が１であるので「１」の文字を表示させ、第２保留記憶数が０であるので「０」の文字を表示させている。また、小図柄表示領域に小図柄の組み合せ（本例では、「１４６」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。

【０５３１】
次いで、図１１－２３（Ｂ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が０となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図１１－２２に示すＴ２のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を実行し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示させる。
【０５３２】
次いで、図１１－２３（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図１１－２２に示すＴ３のタイミングで）、図柄確定Ａ指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示領域に最終的な小図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像０６９ＳＧ２５０が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興趣が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００を表示した後、右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。
【０５３３】
次いで、図１１－２３（Ｄ）に示すように、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで（図１１－２２に示すＴ４のタイミングで）、遊技状態が時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第３背景画像０６９ＳＧ３３０を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面上部に「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６９ＳＧ２２２を表示させ、画像表示装置５の画面左下部に時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝１１００）を表示させ、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を表示させる。また、小図柄表示領域に直前に実行された小図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を表示させる。
【０５３４】
次に、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合の演出例に関して、図１１－２４（Ａ）及び図１１－２５を用いて説明する。本例では、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」であるときについて説明する。
【０５３５】
（（ｉｉ）の場合の演出例）
図１１－２４は、（Ａ）は大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャート、（Ｂ）は時短突入演出Ｂの変形例を示すタイムチャートである。図１１－２５は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。
【０５３６】
先ず、図１１－２５（Ａ）及び（Ｂ）における演出構成は、図１１－２３（Ａ）及び（Ｂ）に示した、ＲＡＭクリア処理後に救済時短に到達した場合の「非リーチ（短縮非リーチまたは非リーチ）はずれ」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。
【０５３７】

次いで、図１１－２５（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図１１－２４（Ａ）に示すＴ３のタイミングで）、図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示領域において最終的な小図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置５の画面右下部におけるシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像０６９ＳＧ２５０が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興趣が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００を表示した後、右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

【０５３８】

次いで、図１１－２５（Ｄ）に示すように、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）のうち０．５秒が経過したタイミングで（図１１－２４（Ａ）に示すＴ４のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を終了し、画像表示装置５の画面全体からシャッター画像０６９ＳＧ２５０を消去するとともに、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００を表示したまま右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１をフェードアウト表示した後、時短突入演出Ｂを実行し、画像表示装置５の画面全体に後述する突入画像０６９ＳＧ４７３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像）を表示させる。時短突入演出Ｂでは、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入」の文字を含む突入画像０６９ＳＧ４７３を表示することにより遊技状態が時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）に制御されることを遊技者に報知している。

【０５３９】

また、突入画像０６９ＳＧ４７３は、時短状態Ａ及び確変状態の制御が開始されるときにも共通に表示される突入画像０６９ＳＧ４７０と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が０％で表示される「１１００」の文字からなる遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａと、「遊」の文字からなる遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ｂと、から構成されている。

【０５４０】

次いで、図１１－２５（Ｅ）に示すように、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）が経過したタイミングで（図１１－２４（Ａ）に示すＴ５のタイミングで）、遊技状態が時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第３背景画像０６９ＳＧ３３０を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面上部に「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６９ＳＧ２２２を表示させ、画像表示装置５の画面左下部に時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝１１００）を表示させ、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を表示させる。また、小図柄表示領域において直前に実行された小図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を表示させる。

【０５４１】

尚、図１１－２４（Ａ）及び図１１－２５の例では、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）が経過して遊技状態が時短状態Ｂに制御されるタイミングで、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となり第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示される例を示しているが、このような形態に限らず、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）が経過して遊技状態が時短状態Ｂに制御されるタイミングとは異なるタイミングで、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となり

第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示されるようにしてもよい。例えば、遊技状態が時短状態Ｂに制御された後、（Ａ）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（Ｂ）時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示が開始されたタイミングで、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となり第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示されるようにしてもよい。また、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）のうち、０．５秒が経過したタイミング（本例では図柄確定Ａ指定コマンドにより指定される図柄確定期間）が経過したタイミング（本例では、Ｔ４のタイミング）で、時短突入演出Ｂ（図１１－２５（Ｄ））が実行されることなく、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となり第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示されるようにしてもよい。

【０５４２】

また、図１１－２３（Ｂ）や図１１－２５（Ｂ）においてシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示するときに、時短状態Ｂに制御されることを示唆する画像（例えば、「遊」の文字など）を表示してもよい。このようにすることで、時短状態Ｂに制御されるタイミングと、時短状態Ｂに制御されるタイミング以外のタイミング（例えば、演出モードが切り替わるタイミングなど）とにおいてシャッター画像０６９ＳＧ２５０を共通に表示する場合において、区別しやすくなる。

【０５４３】

また、本実施の形態では、図１１－２２～図１１－２５で説明したように、（ｉ）ＲＡＭクリア後に救済時短に到達するときと、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達するときとで、演出態様が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記（ｉ）のときと前記（ｉｉ）のときとで共通の態様の演出が実行されるようにしてもよい。つまり、前記（ｉ）のときと前記（ｉｉ）のときとで時短突入演出Ｂを実行するようにしてもよいし、前記（ｉ）のときと前記（ｉｉ）のときとで時短突入演出Ｂを実行しないようにしてもよい。また、前記（ｉ）のときと前記（ｉｉ）のときとで、態様が異なる時短突入演出Ｂを実行するようにしてもよい。

【０５４４】

また、図１１－２４（Ａ）及び図１１－２５の例では、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）に時短突入演出Ｂ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、例えば、時短状態Ｂに制御されてから時短突入演出Ｂを開始するようにしてもよい。以下、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングの変形例について、図１１－２４（Ｂ）及び図１１－２６、図１１－２７に基づいて説明する。

【０５４５】

図１１－２４（Ｂ）は、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングを示す変形例としてのタイムチャートである。図１１－２６は、救済時短に到達したときに保留記憶数が０の場合の演出動作例を示す説明図である。

【０５４６】

先ず、図１１－２６（Ａ）における演出構成は、図１１－２５（Ａ）に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。次いで、図１１－２６（Ｂ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が０となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ２のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示を開始する。

【０５４７】

次いで、図１１－２６（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ３のタイミングで）、図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を確定停止させるとともに、画像表示装置５の表示領域５ＳＬにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図１１－２６（

Ｄ）に示すように、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を非表示とし、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

【０５４８】

次いで、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ４のタイミングで）、時短状態Ｂの制御が開始され、可変表示が開始可能になるが、保留記憶数が０の場合、図１１－２６（Ｄ）に示す右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１の表示が維持される。

【０５４９】

その後、図１１－２６（Ｅ）に示すように、時短状態Ｂにおいて右打ち遊技が開始されて第２始動入賞（第１始動入賞でもよい）が発生したことに基づき１回目の可変表示が開始されたタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ５のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。尚、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１はシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する。

【０５５０】

次いで、図１１－２６（Ｆ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の可変表示が終了した後、２回目の可変表示が開始されたタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ６のタイミングで）シャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する。

【０５５１】

尚、時短突入演出Ｂは、時短状態Ｂにおける２回目の可変表示の開始タイミング以外のタイミング（例えば、１回目の可変表示の途中や２回目以降の可変表示の開始時など）で開始されてもよい。また、可変表示の変動パターンとして超短縮変動パターンが決定されるなど可変表示期間が短い（例えば、１５００ｍｓなど）場合は、複数回の可変表示にわたり継続して実行されるようにしてもよい。この場合、時短突入演出Ｂの映像は、飾り図柄の可変表示によらず継続的に表示されることが好ましい。また、時短突入演出Ｂの実行期間中に大当りの可変表示が開始された場合は、実行中の時短突入演出Ｂを中断または終了し、変動パターンに応じた演出（例えば、ＳＰリーチ演出など）に移行してもよいし、変動パターンに応じた演出を経ずに大当り報知演出を実行するようにしてもよい。

【０５５２】

次に、図１１－２７は、救済時短に到達したときに保留記憶数が１以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

【０５５３】

先ず、図１１－２７（Ａ）～（Ｃ）における演出構成は、図１１－２６（Ａ）～（Ｃ）に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【０５５４】

次いで、図１１－２７（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ３のタイミングで）、図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を確定停止させるとともに、画像表示装置５の表示領域５ＳＬにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図１１－２７（Ｄ）に示すように、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を非表示とし、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに

、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

【０５５５】

ここで、保留記憶数が１以上の場合、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ４のタイミングで）、時短状態Ｂの制御が開始されるとともに、１回目の可変表示が開始されるため、図１１－２７（Ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。また、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１はシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示された状態を維持する。

【０５５６】

その後、図１１－２７（Ｅ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の可変表示が終了した後、２回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する。

【０５５７】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短到達変動の可変表示が終了したときに、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、画像表示装置５の表示画面に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を表示して右打ち報知を開始するため、時短状態Ｂの制御が開始されてから可変表示が開始されないことで、時短状態Ｂの制御が開始されることを示すシャッター演出や時短突入演出Ｂが開始されない場合でも、時短状態Ｂに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【０５５８】

また、上記の実施の形態では、ＲＡＭクリア後に救済時短に到達したときは図柄確定期間として０．５秒が設定され、大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達したときは図柄確定期間として２０秒が設定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、上記のように、ＲＡＭクリア後に救済時短に到達したときと、大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達したときとで、共通の図柄確定期間（例えば、０．５秒）が設定されるようにしてもよい。また、このようにした場合でも、右打ち報知や時短突入演出Ｂを、時短状態Ｂの制御が開始された後の可変表示が開始されてから実行することで、時短状態Ｂに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【０５５９】

上記の実施の形態では、ＲＡＭクリア後に救済時短に到達するときに、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに遊・１１００バトルラッシュの背景画像を表示する例を示している。ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図柄確定Ａ指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、ＣＰＵ１０３から送信された図柄確定Ａ指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定Ａ指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定Ａ指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、（Ａ）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（Ｂ）時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド（例えば、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンド、第２可変表示開始コマンド）、変動パターン指定コマンド等））を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに遊・１１００バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。尚、時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示に対応する他のコマンド（例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ

２５０の表示を終了するとともに遊・１１００バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。

【０５６０】

また、上記の実施の形態では、大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達するときに、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）のうち０．５秒が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに時短突入演出を実行する例を示している。ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図柄確定Ｂ指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、ＣＰＵ１０３から送信された図柄確定Ｂ指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定Ｂ指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定Ｂ指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、（Ａ）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（Ｂ）時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド（例えば、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンド、第２可変表示開始コマンド）、変動パターン指定コマンド等））を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに時短突入演出Ｂを実行するようにしてもよい。尚、時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示に対応する他のコマンド（例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに時短突入演出Ｂを実行するようにしてもよい。

【０５６１】

また、図１１－２２～図１１－２５では、ＲＡＭクリア後に救済時短に到達する場合と、大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達する場合とにおいて、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」に決定されたときに実行される各演出について説明したが、特に図示はしないが、変動パターンが「ＳＰリーチＡはずれまたはＳＰリーチＢはずれ」に決定されたときは、ＳＰリーチ種別に対応するＳＰリーチ演出（例えば、ＳＰリーチＡであればボーリング演出、ＳＰリーチＢであればバトル演出）が実行され、ボーリング演出やバトル演出で味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像を表示して可変表示結果がはずれとなることが報知された後に、シャッター演出を開始するとともに、シャッター演出の終了後の図柄確定期間に時短突入演出Ｂを開始するようにしてもよい。

【０５６２】

また、救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示（救済時短到達変動）が大当りである場合、以下の（１）～（３）のようにしてもよい。

【０５６３】

（１）救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示において大当り用変動パターン「ＳＰリーチＢ（バトルＳＰ）」が決定されていた場合、当該可変表示開始時にシャッター演出が行われ（例えば、図１１－２３（Ｂ）と同じ）、例えば、ＳＰリーチ演出Ｂに発展するタイミング（図１３－１１（Ａ２）のタイミング参照）でシャッター演出が終了し、その後、ＳＰリーチ演出Ｂが実行され、大当りが報知されるようにしてもよい。

【０５６４】

（２）救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示において大当り用変動パターン「ＳＰリーチＢ（バトルＳＰ）」が決定されていた場合、特別回数表示が「１」のままシャッター演出も行われずにＳＰリーチ演出Ｂが実行されるといった当確演出を実行してもよい。

【０５６５】

（３）救済時短回数カウンタの値が０のとき専用の大当り用変動パターン（例えば、シャッター閉じる→飾り図柄が揃った状態でシャッター開く→大当り）を設けてもよい。

【０５６６】

また、救済時短回数カウンタの値が０まで残り特定回数となった場合における後述する先読み演出の実行や、救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示における先読み演出

の実行を制限するようにすることが好ましい。

【０５６７】

（客待ち画面例）

本実施の形態では、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信すると、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００が表示される客待ちデモ演出が実行される。図１１－２８（Ａ）は、客待ち状態の画面の一例を示す説明図である。

【０５６８】

図１１－２８（Ａ）に示すように、このデモ画像０６９ＳＧ７００には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ａと、「デモ映像」の文字と、告知画像０６９ＳＧ７００ａ（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれている。また、救済時短回数カウンタの値が１～３００である場合には、デモ画像０６９ＳＧ７００には、前述した各種画像（味方キャラクタ、「デモ映像」の文字等）に加えて、特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、白色態様の特別回数表示）がさらに含まれる。

【０５６９】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない（本例では、救済時短回数カウンタの値が３００以下である）ことを客待ち状態中に遊技者に報知することができ、稼働を促進することができる。

【０５７０】

（客待ち画面の変形例）

図１１－２８（Ａ）の例では、救済時短回数カウンタの値が１～３００である場合に、デモ画像０６９ＳＧ７００に特別回数表示０６９ＳＧ２０３が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、救済時短回数カウンタの値が３０１以上の場合と、３００以下の場合の何れの場合にも、デモ画像０６９ＳＧ７００に特別回数表示０６９ＳＧ２０３が含まれないようにしてもよい。

【０５７１】

例えば、図１１－２８（Ｂ）に示すように、客待ちデモ演出が実行されると、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００が表示される。このとき、デモ画像０６９ＳＧ７００には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ａと、「デモ映像」の文字と、告知画像０６９ＳＧ７００ａ（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれているものの、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、特別回数表示は含まれていない。

【０５７２】

次いで、図１１－２８（Ｃ）に示すように、新たに始動入賞が発生し、第１特別図柄の可変表示が開始したタイミングで、客待ちデモ演出が終了し、画像表示装置５の画面右下部に特別回数表示０６９ＳＧ２０３が表示される。

【０５７３】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数を客待ち状態中に遊技者に報知しないことにより、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない遊技機ばかりが選択されてしまうことを防止し、遊技機の稼働に過度な偏りが生じることを抑制することができる。

【０５７４】

尚、電源投入時におけるＲＡＭクリア処理の実行有無にかかわらず、電源投入後に所定回数（例えば５０回）の可変表示が実行されるまでは、可変表示回数表示や特別回数表示を非表示としてもよい。

【０５７５】

例えば、電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されていない場合に、該電源投入時の救済時短回数カウンタの値が３０１以上のときと、３００以下のときの何れのときにも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示とな

ることで、救済時短のみを目的とする遊技者の遊技を抑制することができる。また、電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されている場合に、電断時の救済時短回数カウンタの値が３０１以上のときと、３００以下のときの何れのときにも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、遊技者の遊技の敬遠を抑制することができる。

【０５７６】

このような構成によれば、開店の際の電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されていない場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が少ない遊技機を選択して遊技を行うことを抑制することができる。また、開店の際の電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されている場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が多い遊技機での遊技を敬遠することを抑制することもできる。

【０５７７】

尚、上記の形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が特定値となった場合には、電源投入後から所定回数の可変表示が実行されていないときであっても、可変表示回数表示や特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【０５７８】

例えば、電源投入時にＲＡＭクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値（例えば５０）より少ない特定値（例えば２０以下）である場合には、該電源投入後の客待ち状態中や、特別図柄の可変表示が実行されているときに、特別回数表示を表示するようにしてもよい。また、電源投入時にＲＡＭクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が特定値とはなっていないものの、該電源投入後に実行された可変表示により救済時短回数カウンタの値が特定値（例えば２０以下）となった場合に、救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値となっていないときであっても、特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【０５７９】

（特徴部０６９ＳＧ変形例１）

次に、特徴部０６９ＳＧ変形例１について説明する。図１１－２９は、特徴部０６９ＳＧ変形例１としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。図１１－３０は、特徴部０６９ＳＧ変形例１としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【０５８０】

まず、本実施形態における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図１１－２９（Ａ１）に示すように、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において図柄の可変表示が停止してから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約３００００ｍｓなど）が経過したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行する（図１１－２９（Ａ２）参照）。その後、始動入賞が発生すると、デモ画像０６９ＳＧ７００を非表示として可変表示を開始する（図１１－２９（Ａ３）参照）。

【０５８１】

次に、救済時短到達後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図１１－２９（Ｂ１）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が０の場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の終了に応じて右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右

打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで、時短状態Ｂの制御が開始される（図１１－２９（Ｂ２）参照）。

【０５８２】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約３００００ｍｓなど）が経過したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１を表示した状態を維持する（図１１－２９（Ｂ３）参照）。

【０５８３】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて右打ち遊技が開始されて第２始動入賞（第１始動入賞でもよい）が発生したことに基づき１回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。尚、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１はシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する（図１１－２９（Ｂ４）参照）。

【０５８４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、２回目の可変表示が開始されたタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ６のタイミングで）、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する（図１１－２９（Ｂ５）参照）。

【０５８５】

次に、右打ち報知開始後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図１１－２９（Ｃ１）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が１以上（例えば、１）の場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の終了に応じて右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を、シャッター画像０６９ＳＧ２５０よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで、時短状態Ｂの制御が開始されるとともに、第１保留記憶を消化して１回目の可変表示が開始されるため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。尚、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１をシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する（図１１－２９（Ｃ２）参照）。

【０５８６】

その後、１回目の可変表示が終了して第１保留記憶が０になった場合、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１をシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する（図１１－２９（Ｃ３）参照）。

【０５８７】

そして、時短状態Ｂの制御が開始されてから１回目の可変表示において図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約３０００００ｍｓなど）が経過したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１をシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する（図１１－２９（Ｃ４）参照）

。

【０５８８】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて右打ち遊技が開始されて第２始動入賞（第１始動入賞でもよい）が発生したことに基づき２回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する（図１１－２９（Ｃ５）参照）。

【０５８９】

このように、特徴部０６９ＳＧ変形例１においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Ｂが終了するまでの期間においては、客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行することで、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００や右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きく表示される右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１の表示が消えることがないため、図１１－２９（Ａ２）に示すように、デモ画像０６９ＳＧ７００が表示されることで、時短状態Ｂに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【０５９０】

また、本変形例では、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Ｂが終了するまでの期間において客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Ｂが終了するまでの期間において、ＣＰＵ１０３が客待ちデモ表示指定コマンドを送信しないことで客待ちデモ演出の実行を制限するようにしてもよい。

【０５９１】

次に、救済時短に到達したときの客待ち画面への移行に関する演出動作例のさらに他の変形例について説明する。

【０５９２】

図１１－３０（Ｄ１）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときにおいて、保留記憶数が０の場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の終了に応じて右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで、時短状態Ｂの制御が開始される（図１１－３０（Ｄ２）参照）。

【０５９３】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止して時短状態Ｂに制御されてから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約３００００ｍｓなど）が経過したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行するとともに、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示する（図１１－３０（Ｄ３）参照）。

【０５９４】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて右打ち遊技が開始されて第２始動入賞（第１始動入賞でもよい）が発生したことに基づき１回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。尚、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１はシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する（図１１－３０（Ｄ４）参照）。

【０５９５】

尚、図１１－３０（Ｄ３）に示すように、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行しているときに、遊技者が打球操作ハンドル３０のタッチリングに触れたタイミングで、デモ画像０６９ＳＧ７００を非表示として客待ちデモ演出を終了し、図１１－３０（Ｄ２）に示す右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示し、その後１回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を開始するようにしてもよい。

【０５９６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、２回目の可変表示が開始されたタイミングで、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する（図１１－３０（Ｄ５）参照）。

【０５９７】

このように、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Ｂが終了するまでの期間において、デモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行可能としてもよいが、デモ画像０６９ＳＧ７００とともに右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示することで右打ち報知を実行してもよい。このように、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行する制御については、通常状態と共通とすることで処理負担を軽減する一方で、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を画像表示装置５の画面右下部に表示することで、遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【０５９８】

また、例えば、デモ画像０６９ＳＧ７００の手前側に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きい右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１を重複して表示するなど、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００をデモ画像０６９ＳＧ７００よりも視認性が高い状態で表示するようにしてもよい。

【０５９９】

（特徴部０６９ＳＧ変形例２）

次に、特徴部０６９ＳＧ変形例２について説明する。図１１－３１は、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図１１－３２は、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図１１－３３は、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図１１－３４は、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての表示処理を示すフローチャートである。

【０６００】

上記実施の形態では、図１１－１３及び図１１－１４に示すように、特別図柄停止処理内において右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯と、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯を行う処理や、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行う処理は、特別図柄停止処理外にて実行してもよい。また、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄通常処理にて実行し、救済時短に到達したときに救済時短決定フラグをオン状態にする形態を例示したが、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄停止処理にて実行して救済時短決定フラグを用いずに右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯と、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行うようにしてもよい。

【０６０１】

例えば、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての図１１－３１に示すように、遊技制御タイマ割込み処理においてＣＰＵ１０３は、遊技用乱数更新処理（ステップＳ２４）の実行後に右打ちランプ０６９ＳＧ１３２を点灯・消灯するための設定処理や、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信処理を含む表

示処理（ステップ０６９ＳＧＳ２４Ａ）を実行するとともに、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６）の実行後に表示処理にて行った設定処理に従って右打ちランプ０６９ＳＧ１３２を点灯・消灯する表示制御処理（ステップ０６９ＳＧＳ２６Ａ）を実行すればよい。

【０６０２】

特徴部０６９ＳＧ変形例２では、前述した表示処理（ステップ０６９ＳＧＳ２４Ａ）や表示制御処理（ステップ０６９ＳＧＳ２６Ａ）を実行するために、ＣＰＵ１０３は、図１１－３２及び図１１－３３に示す特別図柄停止処理を実行する。

【０６０３】

図１１－３２及び図１１－３３に示す特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、大当りフラグがセットされている場合は、図１１－１３及び図１１－１４に示す特別図柄停止処理と同様に、ステップ０６９ＳＧＳ１３１～ステップ０６９ＳＧＳ１３５の処理を実行する。そして、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯開始や右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ０６９ＳＧＳ１３８及びステップ０６９ＳＧＳ１３９の処理を実行した後に、後述する時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態の記憶をクリアし（ステップ０６９ＳＧＳ１３９ａ）、ステップ０６９ＳＧＳ１４０の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【０６０４】

一方で、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされていない場合は、ステップ０６９ＳＧＳ１３１～ステップ０６９ＳＧＳ１３３の処理を実行した後に、そのときの時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態を特定し、これら時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態を更新記憶する（ステップ０６９ＳＧＳ１６０）。また、確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１６１）。確変フラグがセットされている場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６１；Ｙｅｓ）はステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進み、確変フラグがセットされていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６１；Ｎｏ）は、更に救済時短回数カウンタの値が既に０であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１６２）。

【０６０５】

救済時短回数カウンタの値が既に０である場合、つまり、既に時短状態Ｂである場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６２；Ｙｅｓ）はステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進み、救済時短回数カウンタの値が０ではない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６２；Ｎｏ）は、救済時短回数カウンタの値を－１し（ステップ０６９ＳＧＳ１６３）、該値を－１した後の救済時短回数カウンタの値が０となったか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１６４）。

【０６０６】

救済時短回数カウンタの値が０となっていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６４；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６９ＳＧＳ１４１～ステップ０６９ＳＧＳ１４５の処理を実行した後に、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯終了や右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ０６９ＳＧＳ１５２の処理を実行した後に、ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進む。

【０６０７】

また、救済時短回数カウンタの値が０となった場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６９ＳＧＳ１７２～ステップ０６９ＳＧＳ１７４の処理を実行した後、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯開始や右打ちＬＥＤ開始通知コマンドの送信を実行することなく、可変表示結果が大当りとなることなく可変表示回数が１１００回に到達したことを示す特定回数到達情報を、図示しない外部出力端子からホール管理用コンピュータ等に向けて出力する回数を示す特定回数到達情報出力回数カウンタに特定数（例えば、４）をセットするとともに、該特定回数到達情報の１回あたりの出力期間を示す特定回数到達情報出力期間タイマをセットしてステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進む（ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｃ、ステップＳＧＳ１７４Ｄ）。

【０６０８】

尚、ＣＰＵ１０３は、次の割込み時の情報出力処理（ステップＳ２３）において、特定

回数到達情報出力期間タイマにセットされた期間に亘る特定回数到達情報の出力を、特定回数到達情報出力回数カウンタにセットされた回数実行すればよい。

【０６０９】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅにおいて、次の割込み時に表示処理（ステップ０６９ＳＧＳ２４Ａ）内にて右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯や右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を実行するための移行フラグをセットした後、ステップ０６９ＳＧＳ１７５の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【０６１０】

また、図１１－３４に示すようにＣＰＵ１０３は、表示処理において、先ず、移行フラグがセットされているか否か、つまり、前回の割込み時に可変表示結果がはずれとなる特別図柄停止処理が実行されたか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８１）。移行フラグがセットされていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８１；Ｎｏ）は表示処理を終了し、移行フラグがセットされている場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８１；Ｙｅｓ）は、該移行フラグをクリアするとともに（ステップ０６９ＳＧＳ１８２）、記憶されている時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態と現在の時短フラグＡと時短フラグＢの状態を比較し（ステップ０６９ＳＧＳ１８３）、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態（セットされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８４）。

【０６１１】

時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Ａまたは時短状態Ｂに制御された場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８４；Ｙｅｓ）は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２及び時短ランプ０６９ＳＧ１３４の点灯設定を行うとともに、演出制御基板１２に対して右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ０６９ＳＧＳ１８５、ステップ０６９ＳＧＳ１８６）。

【０６１２】

また、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態に変化していない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８４；Ｎｏ）は、更に時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態（クリアされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８７）。時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態に変化していない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８７；Ｎ）は表示処理を終了し、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Ａまたは時短状態Ｂから通常状態に制御された場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８７；Ｙｅｓ）は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２及び時短ランプ０６９ＳＧ１３４の消灯設定を行うとともに演出制御基板１２に対して右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ０６９ＳＧＳ１８８、ステップ０６９ＳＧＳ１８９）。

【０６１３】

尚、ＣＰＵ１０３は、表示制御処理（ステップ０６９ＳＧＳ１６Ａ）において、ステップ０６９ＳＧＳ１８５の点灯設定またはステップ０６９ＳＧＳ１８８の処理の消灯設定に従って右打ちランプ０６９ＳＧ１３２や時短ランプ０６９ＳＧ１３４の点灯・消灯を実行すればよい。

【０６１４】

更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置５の画面において右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字の表示を開始し、ＣＰＵ１０３から右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置５の画面中央部における右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字の表示を終了すればよい。

【０６１５】

（特徴部０６９ＳＧ変形例３）

上記の実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が１～３００である場合に、画像表示装置５の画面右下部に特別回数表示を表示することによって、救済時短到達までの残り

可変表示回数が少なくなっていることを示唆する演出構成であったが、このような形態に限らず、特別回数表示とは異なる演出であって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する救済時短示唆演出を実行してもよい。

【０６１６】

先ず、図１１－３５（Ａ）及び（Ｂ）における演出構成は、図１１－２１（Ａ）及び（Ｂ）に示した可変表示回数表示及び特別回数表示（白色態様）に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。また、図１１－３５（Ｃ）及び（Ｄ）における救済時短示唆演出以外の演出構成は、図１１－２１（Ｃ）に示した特別回数表示（赤色態様）に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【０６１７】

図１１－３５（Ｃ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が１１～３０であるときに、救済時短示唆演出における第１段階が実行されると、第１示唆画像（本例では、背景画像の上部１／４の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像０６９ＳＧ２５０に関連した第１示唆画像０６９ＳＧ８００Ａ）が第１背景画像０６９ＳＧ３１０に重畳表示される。第１示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、第１示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第１示唆画像０６９ＳＧ８００Ａを含む第１背景画像０６９ＳＧ３１０として表示されている。

【０６１８】

次いで、図１１－３５（Ｄ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が１～１０であるときに、救済時短示唆演出における第２段階が実行されると、第２示唆画像（本例では、背景画像の上部１／２の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像０６９ＳＧ２５０に関連した第２示唆画像０６９ＳＧ８００Ｂ）が第１背景画像０６９ＳＧ３１０に重畳表示される。第２示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、第２示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第２示唆画像０６９ＳＧ８００Ｂを含む第１背景画像０６９ＳＧ３１０として表示されている。

【０６１９】

本実施の形態では、救済時短示唆演出による示唆画像（第１示唆画像、第２示唆画像）を含む背景画像は、特別図柄の可変表示が実行されていないときも画像表示装置５に背景画像として表示される。このように、特別図柄の可変表示の実行有無にかかわらず画像表示装置５の画面上に表示されているインターフェイス画像の表示態様を、救済時短回数カウンタの値に応じて異ならせることによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆可能であるとともに、興趣を向上できる。

【０６２０】

尚、本例では、インターフェイス画像を変化させる画像として、救済時短到達時のシャッター画像に関連する示唆画像（第１示唆画像、第２示唆画像）を背景画像に重畳表示させる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短到達時のシャッター画像に関連しない画像を背景画像に重畳表示させてもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値に応じて表示領域や表示色が異なるエフェクト画像を重畳表示させるようにしてもよく、救済時短回数カウンタの値が２１以上のときには、エフェクト画像の表示領域が第１領域（例えば、画面の２５％）であり表示色が青色であるが、救済時短回数カウンタの値が２０以下のときには、エフェクト画像の表示領域が第１領域よりも広い第２領域（例えば、画面の５０％）となり表示色が赤色となるようにしてもよい。

【０６２１】

（各種演出の説明）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出について、図１１－３６～図１１－５０に基づいて説明する。図１１－３６は、各種演出の内容を説明するための図である

。図１１－３７は、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図１１－３８は、同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図１１－３９は、保留変化予告の演出動作例を示す図である。図１１－４０は、図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。図１１－４１は、エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。図１１－４２は、（Ａ）～（Ｄ）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。図１１－４３は、（Ａ）～（Ｆ）は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図１１－４４は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図１１－４５は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図１１－４６は、（Ａ）はリーチ予告実行決定テーブル、（Ｂ）～（Ｅ）はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図１１－４７は、（Ａ）～（Ｄ）はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。図１１－４８は、（Ａ）～（Ｄ）は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。図１１－４９は、（Ａ）～（Ｄ）は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。図１１－５０は、（Ａ）～（Ｃ）は遊技状態別の特徴を説明するための図である。

【０６２２】

図１１－３６に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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として、カウントダウン予告と、保留変化予告と、図柄チャンス目予告と、エフェクト表示予告と、を実行可能である。

【０６２３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、可動体予告と、キャラクタ予告と、リーチ予告と、ボタン予告と、を実行可能である。

【０６２４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ大当り変動パターン（ＳＰリーチＡ～Ｅ）に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、当否ボタン演出と、可動体演出と、を実行可能である。

【０６２５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ大当り変動パターン（ＳＰリーチＡ～Ｅ）に基づく可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートの終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートにて事後演出を実行可能である。

【０６２６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別状態としての確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂのいずれかの制御が開始されるときに、状態開始表示を表示することにより各遊技状態の制御の開始を報知する突入演出を実行可能である。

【０６２７】

（先読み予告演出）

次に、先読み予告演出について説明する。本実施の形態では、図６におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理において、ＣＰＵ１０３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とともに、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。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、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドが送信される。

【０６２８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０の演出制御プロセス処理におけるステップＳ１６１の先読み予告設定処理において、主基板１１から受信した情報に基づいて、ＲＡＭ１０２の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する先読み予告演出

種別（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」のいずれにするか及び各種予告の演出パターン）とを決定する。

【０６２９】

尚、本実施の形態は、先読み予告演出の実行は、保留記憶数が「４」であることを条件に決定されるようにしているが、保留記憶数が「４」以外である場合にも決定可能としてもよい。また、実行する先読み予告演出の種別は、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告のうちいずれか１つに決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の予告を同時に実行可能としてもよい。

【０６３０】

「カウントダウン予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（以下、ターゲット保留ともいう）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示を開始するごとに、「３」→「２」→「１」→「０」といったカウントダウンを実行する演出である。

【０６３１】

本実施の形態では、カウントダウン予告の演出パターンは、カウントダウンを「３」で終了するパターン、「２」で終了するパターン、「１」で終了するパターン、「０」で終了するパターンのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、「３」で終了するパターン、「２」で終了するパターン、「１」で終了するパターン、「０」で終了するパターンの順に高くなる（期待度：「３」で終了＜「２」で終了＜「１」で終了＜「０」で終了）。

【０６３２】

例えば、図１１－３７（Ａ）に示すように、始動入賞の発生に伴い、カウントダウン予告の実行、及び「０」で終了するパターンが決定された場合、当該可変表示が終了した後（図１１－３７（Ｂ）参照）、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄと、「３」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１１と、が表示され（図１１－３７（Ｃ）参照）、当該可変表示が終了する（図１１－３７（Ｄ）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄとは異なるキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと、「２」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１２と、が表示され（図１１－３７（Ｅ）参照）、当該可変表示が終了する（図１１－３７（Ｆ）参照）。

【０６３３】

次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄ、０６９ＳＧ１００Ｃとは異なるキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ａと、「１」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１３と、が表示され（図１１－３８（Ｇ）参照）、当該可変表示が終了する（図１１－３８（Ｈ）参照）。次いで、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときに、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄ～０６９ＳＧ１００Ａとは異なるキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｂと、「０」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１４と、が表示され（図１１－３８（Ｉ）参照）、カウントダウン予告が終了する。

【０６３４】

尚、特に図示しないが、「３」のパターンが決定された場合は、図１１－３７（Ｃ）でキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄと「３」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１１と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「２」のパターンが決定された場合は、図１１－３７（Ｅ）でキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと「２」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１２と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「１」のパターンが決定された場合は、図１１－３８（Ｇ）でキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ａと「１」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１３と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了する。

【０６３５】

また、カウントダウンの演出パターンは任意であり、５種類以上の演出パターンが設定されていてもよい。また、「３」以外の数字からカウントダウンを開始可能としてもよい。また、「０」→「１」→「２」→「３」といったようにカウントアップとしてもよい。

【０６３６】

「保留変化予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示において大当りになるか否かが報知されるまでに、該ターゲット保留の保留表示の表示色を変化させる演出である。

【０６３７】

本実施の形態では、保留変化予告の演出パターンは、保留表示の表示色が最終的に「青色」になるパターン、「緑色」になるパターン、「赤色」になるパターン、「金色」になるパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、保留表示の表示色の変化態様（例えば、始動入賞時、保留記憶消化時、ターゲット保留の可変表示期間などいずれのタイミングで変化させるかや、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【０６３８】

例えば、図１１－３９（Ａ）に示すように、始動入賞の発生に伴い、保留変化予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、保留変化予告の対象となったターゲット保留の保留表示が白色にて表示された後、当該可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」に変化し（図１１－３９（Ｂ）参照）、可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」から「赤色」に変化し（図１１－３９（Ｃ）参照）、可変表示が終了する。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始される。

【０６３９】

尚、保留変化予告の演出パターン数は任意であり、５種類以上のパターンを有していてもよい。また、保留変化は、上記のように色が変化するものだけでなく、キャラクタやアイテムなどに変化するようにしてもよい。

【０６４０】

「図柄チャンス目予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示において、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」または「奇数図柄の組合せ」で停止表示される演出である。

【０６４１】

本実施の形態では、図柄チャンス目予告の演出パターンは、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」（例えば、「２６４」など）で停止表示されるパターンと、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」（例えば、「１３５」など）で停止表示されるパターンとがあり、可変表示結果に基づいて、はずれ図柄を「偶数図柄の組合せ」と「奇数図柄の組合せ」のいずれにするかが決定される。また、「偶数図柄の組合せ」や「奇数図柄の組合せ」の図柄組合せが複数種類のうちからいずれかに決定されるようにしてもよい。また、飾り図柄を構成する後述する台座表示部０６９ＳＧ０５２の表示色が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」よりも「奇数図柄の組合せ」の方が高い。また、台座表示部は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【０６４２】

例えば、図１１－４０（Ａ）に示すように、始動入賞の発生に伴い、図柄チャンス目予告の実行及び演出パターンが決定された場合、当該可変表示が終了して、次の可変表示か

ら図柄チャンス目予告を開始する。

【０６４３】

はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」に決定され、台座表示部０６９ＳＧ０５２が「青色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「２４６」の偶数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部０６９ＳＧ０５２が「青色」で表示される（図１１－４０（Ｂ１）（Ｂ２）参照）。一方、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」で台座表示部０６９ＳＧ０５２が「赤色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「３７５」の奇数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部０６９ＳＧ０５２が「赤色」で表示される（図１１－４０（Ｃ１）（Ｃ２）参照）。

【０６４４】

尚、本実施の形態では、飾り図柄は、「１」～「９」の数字からなる数字表示部０６９ＳＧ０５１と、数字表示部０６９ＳＧ０５１よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部０６９ＳＧ０５２と、から構成される。台座表示部０６９ＳＧ０５２は、数字表示部０６９ＳＧ０５１に表示される「１」～「９」の数字の周囲を囲むように略四角形状に形成され、所定の表示色（例えば、白色など）にて表示されており、全ての数字（「１」～「９」）に共通な表示態様とされている。

【０６４５】

尚、図柄チャンス目予告の演出パターン数は任意であり、図柄の組合せ数や台座表示部０６９ＳＧ０５２の表示色などは５種類以上のパターンを有していてもよい。尚、台座表示部０６９ＳＧ０５２には、キャラクタ画像や装飾画像などが表示されていてもよい。また、例えば、数字（「１」～「９」）各々に対応した個別のキャラクタ画像が表示されていてもよい。

【０６４６】

「エフェクト表示予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示が開始されるときに、画像表示装置５の表示画面における可動体３２の下方領域にエフェクト画像が表示される演出である。

【０６４７】

本実施の形態では、エフェクト表示予告の演出パターンは、エフェクト画像が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、エフェクト画像の表示色の変化態様（例えば、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【０６４８】

例えば、図１１－４１（Ａ）に示すように、始動入賞の発生に伴い、エフェクト表示予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、当該可変表示が終了し（図１１－４１（Ｂ）参照）、次の可変表示が開始された後（図１１－４１（Ｃ）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置５の表示画面における可動体３２の下方領域に「青色」のエフェクト画像０６９ＳＧ４２０が表示される（図１１－４１（Ｄ）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときにエフェクト画像０６９ＳＧ４２０が非表示となり（図１１－４１（Ｅ）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置５の表示画面における可動体３２の下方領域に「赤色」のエフェクト画像０６９ＳＧ４２０が表示される（図１１－４１（Ｆ）参照）。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときにエフェクト画像０６９ＳＧ４２０が非表示となる（図１１－４１（Ｇ）参照）。

【０６４９】

尚、エフェクト表示予告の演出パターン数は任意であり、５種類以上の演出パターンを有していてもよい。また、期待度に応じてエフェクト画像０６９ＳＧ４２０の大きさを異

ならせるようにしてもよい。また、エフェクト画像０６９ＳＧ４２０は可変表示の終了時だけでなく、可変表示の開始時やそれ以外の期間に表示されるようにしてもよい。

【０６５０】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ１６１の先読み予告設定処理において、主基板１１から受信した情報に基づいて、ＲＡＭ１０２の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合に実行する先読み予告演出種別と、を決定する際に用いる先読み予告演出種別決定テーブルＡ～Ｄについて説明する。図１１－４２は、（Ａ）は通常状態にて用いる予告演出種別決定テーブルＡ、（Ｂ）は確変状態にて用いる予告演出種別決定テーブルＢ、（Ｃ）は時短状態Ａにて用いる予告演出種別決定テーブルＣ、（Ｄ）は時短状態Ｂにて用いる予告演出種別決定テーブルＤである。尚、以下において、各種演出種別決定用の乱数値として０～９９の乱数値が用いられる。

【０６５１】

図１１－４２（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に２０個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に５０個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に１０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に１０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に１５個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に１５個の判定値が割り当てられている。

【０６５２】

図１１－４２（Ｂ）に示すように、遊技状態が確変状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に２０個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に６０個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に５個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に５個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に１５個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に１５個の判定値が割り当てられている。

【０６５３】

図１１－４２（Ｃ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に４０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に７０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に１０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に１０個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に１０個の判定値が割り当てられている。

【０６５４】

図１１－４２（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態Ｂである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に７０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に３０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に１００個の判定値が割り当てられている。

【０６５５】

このように、先読み予告演出は、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」の割合が、通常状態、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に高くなる。つまり、確変状態において最も実行されやすく、時短状態Ｂにおいては実行されない（最も実行されにくい）。また、「カウントダウン予告」は、時短状態Ａ及び時短状態Ｂにおいて実行されない予告とされ、「保留変化予告」及び「エフェクト表示予告」は、時短状態Ｂにおいて実行されない予告とされている。

【０６５６】

ここで、先読み予告演出種別の決定について、時短制御が実行される３つの遊技状態（確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ）で比較する。

【０６５７】

まず、可変表示結果が「大当り」である場合における先読み予告演出の実行割合は、確変状態では８０％、時短状態Ａでは６０％、時短状態Ｂでは３０％とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では４０％、時短状態Ａでは３０％、時短状態Ｂでは０％（非実行）とされている。

【０６５８】

また、可変表示結果が「大当り」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「４種類」、時短状態Ａでは「３種類」、時短状態Ｂでは「２種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「４種類」、時短状態Ａでは「３種類」、時短状態Ｂでは「０種類（非実行）」とされている。

【０６５９】

このように、時短状態Ｂでは、可変表示結果が「大当り」となる場合に「図柄チャンス目予告」が実行可能とされているだけで、他の先読み予告演出が実行されることはなく、また、可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない。つまり、時短状態Ｂでは、確変状態や時短状態Ａよりも先読み予告演出の実行割合が低く、かつ、決定可能な演出種別数が少ない。

【０６６０】

また、時短状態Ｂにおいて、先読み予告演出として「図柄チャンス目予告」を実行可能としている。これは、時短状態Ｂでは、可変表示時間が短い変動パターン（例えば、超短縮非リーチなど）が決定されやすいことで、１の可変表示において先読み演出を実行する場合は時間が短くなるため、例えば、「保留変化予告」などの小さな保留表示領域での色の変化を見逃しやすくなる。また、「カウントダウン予告」は複数の可変表示にて実行されるが、１の可変表示においてカウントを表示する期間が短いためカウントの変化に気が付きにくい。これに対し「図柄チャンス目予告」は、複数の可変表示にて実行されるとともに、飾り図柄と台座部の表示色の変化を飾り図柄の停止表示時に好適に見せることができるため、時短状態Ｂにおいて実行するに適した先読み予告演出であるといえる。

【０６６１】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行され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、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合が、確変状態や時短状態Ａにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合よりも低ければ、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合に先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態や時短状態Ａよりも少なければ、時短状態Ｂにおいて２種類以上の先読み予告演出が実行可能とされてもよい。

【０６６２】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実行を決定した先読み予告演出の演出パターンを決定する際に用いる演出パターン決定テーブルＡ～Ｆについて説明する。図１１－４３は、（Ａ）は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブルＡ、（Ｂ）は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブルＢ、（Ｃ）は時短状態Ａにて用いる演出パターン決定テーブル

Ｃ、（Ｄ）は時短状態Ｂにて用いる演出パターン決定テーブルＤ、（Ｅ）は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブルＥ、（Ｆ）は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブルＦである。

【０６６３】

図１１－４３（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「青色」に１０個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に５０個の判定値が割り当てられており、「金色」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に６５個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に１０個の判定値が割り当てられており、「金色」に５個の判定値が割り当てられている。

【０６６４】

図１１－４３（Ｂ）に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「青色」に１０個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に５０個の判定値が割り当てられており、「金色」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に６５個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に１０個の判定値が割り当てられており、「金色」に５個の判定値が割り当てられている。

【０６６５】

図１１－４３（Ｃ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａであるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「青色」に１０個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に７０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に７０個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に１０個の判定値が割り当てられている。

【０６６６】

図１１－４３（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態Ｂであるときに図柄チャンス目予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「赤色」に９０個の判定値が割り当てられ、「金色」に１０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は「図柄チャンス目予告」は実行されないため、いずれの演出パターンにも判定値は割り当てられていない。

【０６６７】

また、図１１－４３（Ｅ）に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルＥでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「３」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられており、「２」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられており、「１」で終了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「０」で終了するパターンに７０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「３」で終了するパターンに６５個の判定値が割り当てられており、「２」で終了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「１」で終了するパターンに１０個の判定値が割り当てられており、「０」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられている。

【０６６８】

図１１－４３（Ｆ）に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルＦでは、可変表

示結果が「大当り」である場合、「３」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられており、「２」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられており、「１」で終了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「０」で終了するパターンに７０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「３」で終了するパターンに５０個の判定値が割り当てられており、「２」で終了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「１」で終了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「０」で終了するパターンに１０個の判定値が割り当てられている。

【０６６９】

このように、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告における演出パターンは、期待度が「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなるように設定されている（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。また、カウントダウン予告における演出パターンは、期待度が「３」で終了、「２」で終了、「１」で終了、「０」までの順に高くなるように設定されている（期待度：「３」で終了＜「２」で終了＜「１」で終了＜「０」まで）。

【０６７０】

ここで、各種予告の演出パターンの決定について、時短制御が実行される３つの遊技状態（確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ）で比較する。

【０６７１】

また、可変表示結果が「大当り」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「４種類」、時短状態Ａでは「３種類」、時短状態Ｂでは「２種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「４種類」、時短状態Ａでは「３種類」、時短状態Ｂでは「０種類（非実行）」とされている。

【０６７２】

このように、時短状態Ｂでは、可変表示結果が「大当り」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとして「赤色」か「金色」の２種類のうちからいずれかが決定可能とされているだけであり、また、可変表示結果が「はずれ」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとしていずれの決定されない（非実行）。つまり、時短状態Ｂでは、確変状態や時短状態Ａよりも決定可能な演出パターン数が少ない。

【０６７３】

（予告演出）

次に、予告演出について説明する。図１１－３６に示すように、予告演出としての「可動体予告」と、「キャラクタ予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」とは、非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ける所定の時期に実行可能とされ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－４４に示す可変表示開始設定処理において、各種予告演出について実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する予告演出の演出パターンとを決定する。

【０６７４】

「可動体予告」は、可変表示が開始されたときに、可動体３２を上下に振動させることにより大当りに制御されることを示唆する演出である（図１１－５７（Ａ１）（Ｂ１）参照）。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動（小）パターン」と、上下の振動幅が振動（小）よりも大きい「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

【０６７５】

尚、可動体３２は、画像表示装置５の表示画面上方の原点位置と、表示画面略中央の演出位置と、の間で上下方向に移動可能であり、原点位置から演出位置までは自重により落下可能とされている。可動体予告における振動は、原点位置と、該原点位置と演出位置との間の所定位置との間で可動体３２を上下に振動させる演出とされている。また、演出パ

ターンは上記に限らず、３種類以上設定してもよい。

【０６７６】

「キャラクタ予告」は、可変表示が開始されてから飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるまでの期間に所定のキャラクタが出現し、該キャラクタのセリフが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから表示されたセリフの音声が出力されることによりリーチ態様となるか否かを煽る演出である（図１１－５７（Ａ２）（Ｂ２）参照）。リーチ予告の演出パターンは、キャラクタのセリフが「リーチ？」の「セリフＡパターン」と、キャラクタのセリフが「リーチかも！！」の「セリフＢパターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「セリフＡパターン」、「セリフＢパターン」のいずれかが決定される。セリフ内容は任意であり、上記以外のセリフとしてもよい。

【０６７７】

尚、キャラクタのセリフパターンは上記に限らず、３種類以上設定してもよい。また、キャラクタの種別は変わらないが、可変表示結果に応じて複数種類のうちからいずれかのキャラクタを選択可能としてもよい。

【０６７８】

「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である（図１１－５７（Ａ３～Ａ５）、（Ｂ３～Ｂ５）参照）。

【０６７９】

具体的には、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、可変表示されている右飾り図柄表示エリア５Ｒにおける停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図１１－５７（Ａ４）、（Ｂ４）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され（図１１－５７（Ａ５）、（Ｂ５）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される。

【０６８０】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当り表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「３３３」など）のうち一の飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【０６８１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンが非リーチまたはＳＰリーチの場合、後述するステップ０６９ＳＧＳ２７８のリーチ予告実行決定処理において、可変表示結果が大当り表示結果となるか否かにかかわらず、リーチ予告を実行するか否かを抽選により決定し、決定内容に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）をセットする。また、変動パターンが非リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様にはならず、変動パターンがＳＰリーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様となり、ＳＰリーチ演出が実行される。

【０６８２】

「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行される演出である（図１１－５７（Ａ４）（Ｂ４）参照）。具体的には、飾り図柄の減速表示が開始され

てから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

【０６８３】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン３１Ｂを連打操作させる「連打パターン」と、プッシュボタン３１Ｂの一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、４種類以上設定してもよいし、２種類以下が設定されていてもよい。

【０６８４】

操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「一撃！」となる。

【０６８５】

（決め演出）

次に、決め演出について説明する。図１１－３６に示すように、決め演出は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、ＳＰリーチ演出の終盤にて大当りに制御されるか否かを報知する前に実行される演出（図１１－５８（Ｃ４～Ｃ８）、図１１－５９（Ａ１０～Ｄ３）、（Ｂ７～Ｄ３）参照）であり、所定の操作有効期間において実行される「当否ボタン演出」と、「当否ボタン演出」の後に実行される「可動体演出」と、がある。

【０６８６】

「当否ボタン演出」は、所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出であり、「放せ！！」や「押せ！！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する（図１１－５８（Ｃ４）、図１１－５９（Ａ８～Ａ１０）、（Ｂ７）参照）。

【０６８７】

尚、演出パターンは、ボタンＬＥＤ６２が白色発光し、ボタン画像が白色表示になる「白色パターン」と、ボタンＬＥＤ６２が赤色発光し、ボタン画像が赤色表示になる「赤色パターン」とがあり、後述する「可動体動作パターン決定処理」において、「パターンＡ－１」、「パターンＡ－２」、「パターンＢ－１」、「パターンＢ－２」が決定された場合は、「白色パターン」が決定され、「パターンＢ－３」が決定された場合は、「赤色パターン」が決定される。尚、「可動体動作パターン決定処理」によらず、可変表示結果に応じて「白色パターン」、「赤色パターン」のいずれかが決定されるようにしてもよい。また、演出パターンは上記に限らず、３種類以上設定してもよいし、１種類のみが設定されていてもよい。

【０６８８】

「可動体演出」は、可動体３２を原点位置から演出位置に落下させるか否かにより大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出である。具体的には、「当否ボタン演出」において操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに実行され、可動体３２が原点位置から演出位置に落下した場合には大当り遊技状態に制御されることが報知され、可動体３２が原点位置から演出位置に落下しない場合には大当り遊技状態に制御されない、つまり、はずれであることが報知される（図１１－５８（Ｃ６）、図１１－５９（Ｄ１）参照）。

【０６８９】

尚、可動体３２が落下したときは、可動体３２に内蔵された可動体ＬＥＤ２０８や遊技効果ランプ９が所定態様で点灯するとともに、画像表示装置５の表示画面に、敵キャラク

タが倒される画像や、可動体３２を強調するエフェクト画像などが表示され、可動体３２が落下しないときは、可動体ＬＥＤ２０８や遊技効果ランプ９の点灯、敵キャラクタが倒される画像やエフェクト画像の表示などは実行されない。

【０６９０】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【０６９１】

（事後演出）

次に、事後演出について説明する。図１１－３６に示すように、事後演出は、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後の事後演出パートにおいて、該大当り遊技状態において付与される予定出球数が特定可能に報知される演出（図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）参照）である。

【０６９２】

可変表示パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示が開始されてから可変表示結果が報知されるまでの期間であり、事後演出パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示パートの終了後から可変表示が終了するまでの期間とされている。つまり、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間は、可変表示パート期間と事後演出パート期間とを含む。尚、事後演出は、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示において飾り図柄が停止表示された後の図柄確定期間に実行するようにしてもよい。

【０６９３】

事後演出では、ＳＰリーチ演出にて登場した味方キャラクタ及び敵キャラクタと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を示す予定出球数カウンタ表示と、が表示され、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を加えるごとに予定出球数カウンタ表示が増加していく。次いで、所定の操作有効期間において「押せ！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像とが表示され、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、味方キャラクタが敵キャラクタを倒し、予定出球数カウンタ表示に所定の数字（例えば、１０００または１５００など）が表示され、大当り中の予定出球数が報知される。そして、事後演出の終了後、大当り遊技状態が開始される。

【０６９４】

（突入演出）

次に、突入演出について説明する。図１１－３６に示すように、突入演出は、「確変突入演出」及び「時短突入演出Ａ」の開始前に実行される「突入導入演出」と、大当り遊技状態の終了後に確変状態の制御が開始されるときに実行される「確変突入演出」と、大当り遊技状態の終了後に時短状態Ａの制御が開始されるときに実行される「時短突入演出Ａ」と、低確状態において大当り遊技状態に制御されることなく９００回の可変表示が実行されたことにより時短状態Ｂの制御が開始されるときに実行される「時短突入演出Ｂ」と、がある。また、「時短突入演出Ｂ」が実行される救済時短到達変動（救済時短回数カウンタの値が０となる場合の可変表示）を開始させるタイミング、つまり、「時短突入演出Ｂ」の実行前に「シャッター演出」（図１１－２３（Ｂ）（Ｃ）、図１１－２５（Ｂ）（Ｃ）参照）が実行される。

【０６９５】

具体的には、「確変突入演出」と「時短突入演出Ａ」は、大当り遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出Ｂ」は、時短状態Ｂの制御の開始条件が成立する９００回目の可変表示（救済時短到達変動）が終了した後の図柄確定期間（例えば、２０秒な

ど）に実行される。

【０６９６】

「時短突入演出Ａ」は、突入導入演出（図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）参照）が実行された後、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字が表示されることにより、時短状態Ａの制御が開始されることを報知する演出である（図１１－６３（Ｄ）参照）。

【０６９７】

「確変突入演出」は、突入導入演出（図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）参照）が表示された後、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字に加えて「極」の文字が表示されることにより、確変状態の制御が開始されることを報知する演出である（図１１－６３（Ｄ）、図１１－６４（Ａ１～Ａ４）参照）。

【０６９８】

「時短突入演出Ｂ」は、突入導入演出（図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）参照）は表示されることなく、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字に加えて「遊・１１００」の文字が表示されることにより、時短状態Ｂの制御が開始されることを報知する演出である（図１１－６３（Ｄ）、図１１－６４（Ｂ１～Ｂ４）参照）。

【０６９９】

また、確変突入演出・時短突入演出Ｂについては、「極」や「遊・１１００」の文字を表示した後に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字を表示するようにしてもよい。

【０７００】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御基板１２の動作を説明する。図１１－４４は、図７に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７１）。第１変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７１；Ｙｅｓ）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ０６９ＳＧＳ２７２）。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。

【０７０１】

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

【０７０２】

また、ステップ０６９ＳＧＳ２７１において第１変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない（オフ状態である）場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７１；Ｎｏ）、第２変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７３）。第２変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７３；Ｎｏ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７３；Ｙｅｓ）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第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を、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ０６９ＳＧＳ２７４）。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。

【０７０３】
　具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。
【０７０４】
　ステップ０６９ＳＧＳ２７２またはステップ０６９ＳＧＳ２７４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ０６９ＳＧＳ２７５）。尚、変動パターン指定コマンドは、図６に示すコマンド解析処理（Ｓ７５）において、該変動パターン指定コマンドの受信に応じて変動パターン指定コマンド格納領域に格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、変動パターン指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。
【０７０５】
　次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。尚、表示結果指定コマンド格納領域には、図６に示すコマンド解析処理（Ｓ７５）において、表示結果指定コマンドの受信に応じて、該受信した表示結果指定コマンドが格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、表示結果指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。
【０７０６】
　尚、本特徴部０６９ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として、「７」以外の偶数図柄の複数の組合せ（例えば「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄を決定する。
【０７０７】
　また、図１０の演出制御プロセス処理におけるステップＳ１６１の先読み予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０が前述した図柄チャンス目予告の実行を決定した場合、ターゲット保留の可変表示が開始されるまでの可変表示の停止図柄を、偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せのいずれに決定する。
【０７０８】
　これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。
【０７０９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド格納領域に救済時短に到達していることを指定する救済時短回数Ａ指定コマンドが格納されているか否か、つまり、当該変動が救済時短到達変動であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７６Ａ）。救済時短到達変動である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７６Ａ；Ｙｅｓ）、シャッター演出設定処理を実行し（ステップ０６９ＳＧＳ２７６Ｂ）、救済時短到達変動でない場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７６Ａ；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ２７７に進む。シャッター演出設定処理では、シャッター演出開始待ちタイマに演出開始までの期間が設定され、演出開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応するシャッター演出が開始される。

【０７１０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７７）。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７；Ｙｅｓ）、ステップ０６９ＳＧＳ２８３に進む。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンでない場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７；Ｎｏ）、リーチ予告実行決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２７８）。

【０７１１】

リーチ予告実行決定処理では、例えば、リーチ予告実行決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４６（Ａ）に示すリーチ予告実行決定テーブルを用いてリーチ予告の実行の有無を決定する。

【０７１２】

リーチ予告実行決定テーブルにおいては、図１１－４６（Ａ）に示すように、「非実行」、「実行」のそれぞれに対して、遊技状態が「通常状態」の場合、「確変状態」の場合、「時短状態Ａ」の場合、「時短状態Ｂ」である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４６（Ａ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０７１３】

具体的には、遊技状態が「通常状態」の場合については、「非実行」に対して５０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「確変状態」の場合については、「非実行」に対して５０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態Ａ」の場合については、「非実行」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して４０個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態Ｂ」の場合については、「非実行」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して２０個の判定値が割り当てられている。

【０７１４】

このように、リーチ予告は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０７１５】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいてリーチ予告が２０％の確率で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂにおいてリーチ予告は実行されないようにしてもよい。

【０７１６】

図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａにおいては、ステップ０６９ＳＧＳ２７８においてリーチ予告の実行を決定したか否かを判定し（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａ）、リーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａ；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ２８０に進み、リーチ予告の実行を決定したと判定した場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａ；Ｙｅｓ）、リーチ予告に対応する演出制御パターン（プロセステーブル）を選択した後（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ｂ）、ボ

タン予告パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ｃ）。

【０７１７】

ボタン予告パターン決定処理では、例えば、ボタン予告パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４６（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、遊技状態に対応するボタン予告パターン決定テーブルＡ～Ｄを用いてボタン予告パターンを決定する。

【０７１８】

ボタン予告パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図１１－４６（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、「非実行」、「一撃」、「連打」、「長押し」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「リーチはずれ」の場合、「非リーチはずれ」の場合、のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４６（Ｂ）～（Ｅ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０７１９】

具体的には、図１１－４６（Ｂ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して４０個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して２０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して１５個の判定値が割り当てられている。

【０７２０】

また、図１１－４６（Ｃ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して４０個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して２０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して１５個の判定値が割り当てられている。

【０７２１】

また、図１１－４６（Ｄ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ａ」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して４０個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して２０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して５個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して５個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７２２】

また、図１１－４６（Ｅ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ｂ」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」の場合につい

ては、「非実行」に対して９０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して１０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して９５個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して１００個の判定値が割り当てられている。

【０７２３】

このように、ボタン予告は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０７２４】

特に時短状態Ｂの場合、保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、非リーチまたはＳＰリーチの変動パターンが決定されるが、リーチ予告の実行割合が低いとともに、リーチ予告の実行された場合でも、ボタン予告は実行されることはない。

【０７２５】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、リーチ予告が実行されてもボタン予告が実行され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、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるボタン予告の実行割合よりも低い割合でボタン予告を実行可能としてもよい。

【０７２６】

また、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、リーチ予告においてボタン予告が５％の割合で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、保留記憶数にかかわりなく、可変表示結果が「はずれ」の場合はボタン予告を実行しないようにしてもよい。

【０７２７】

また、大当りやリーチはずれの場合、遊技者に一度の操作を促す「一撃」のパターンが実行されることはあるが、実行割合は極めて低く、また、遊技者に所定の操作有効期間にわたり操作を促す「連打」や「長押し」操作、つまり、遊技者に一度の操作を促す「一撃」操作に比べて操作が煩わしい「連打」や「長押し」操作が促進されることはない。

【０７２８】

図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａにおいてリーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａ；Ｎｏ）、またはステップ０６９ＳＧＳ２７９Ｃにてボタン予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、キャラクタ予告パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２８０）。キャラクタ予告パターン決定処理では、キャラクタ予告パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４７（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技状態に対応するキャラクタ予告パターン決定テーブルＡ～Ｄを用いてキャラクタ予告パターンを決定する。

【０７２９】

キャラクタ予告パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図１１－４７（Ａ）～（Ｄ）に示すように、「非実行」、「セリフＡ（リーチ？）」、「セリフＢ（リーチかも！！）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４７（Ａ）～（Ｄ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０７３０】

具体的には、図１１－４７（Ａ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリ

フＢ」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７３１】

また、図１１－４７（Ｂ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７３２】

また、図１１－４７（Ｃ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ａ」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７３３】

また、図１１－４７（Ｄ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ｂ」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して９０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して１０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して９５個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「０」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して１００個の判定値が割り当てられている。

【０７３４】

このように、キャラクタ予告は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０７３５】

特に時短状態Ｂの場合、保留記憶数が「０」のときに可変表示結果が「はずれ」の場合は、非リーチまたはＳＰリーチの変動パターンが決定されるが、いずれの変動パターンの可変表示においてキャラクタ予告は実行されることはない。

【０７３６】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、キャラクタ予告が実行され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、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるキャラクタ予告の実行割合よりも低い割合でキャラクタ予告を実行可能としてもよい。

【０７３７】

また、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、キャラクタ予告が５％の割合で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、保留記憶数にかかわりなく、可変表示結果が「はずれ」の場合はキャラクタ予告を実行しないようにしてもよい。

【０７３８】

図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２８０においてキャラクタ予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａ）。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない場合、つまり、非リーチの変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａ；Ｎｏ

）、ステップ０６９ＳＧＳ２８２に進む。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａ；Ｙｅｓ）、可動体動作パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ｂ）。

【０７３９】

可動体動作パターン決定処理では、可動体動作パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４８（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技状態に対応する可動体動作パターン決定テーブルＡ～Ｄを用いて可動体動作パターンを決定する。

【０７４０】

可動体動作パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図１１－４８（Ａ）～（Ｄ）に示すように、可動体予告が非実行で、可動体演出（決め演出）で可動体３２を落下させる大当り用の「パターンＡ－１」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体３２を落下させる大当り用の「パターンＡ－２」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体３２を落下させる大当り用の「パターンＡ－３」、可動体予告が非実行で、決め演出の可動体演出で可動体３２を落下させないはずれ用の「パターンＢ－１」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体３２を落下させないはずれ用の「パターンＢ－２」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体３２を落下させないはずれ用の「パターンＢ－３」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４８（Ａ）～（Ｄ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０７４１】

具体的には、図１１－４８（Ａ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンＡ－１」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－２」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－３」に対して７０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンＢ－１」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－２」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－３」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７４２】

また、図１１－４８（Ｂ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンＡ－１」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－２」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－３」に対して７０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンＢ－１」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－２」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－３」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７４３】

また、図１１－４８（Ｃ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ａ」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンＡ－１」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－２」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－３」に対して８０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンＢ－１」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－２」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－３」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７４４】

また、図１１－４８（Ｄ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ｂ」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンＡ－１」に対して９０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－２」に対して５個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－３」に対して５個の判定値が割り

当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンＢ－１」に対して１００個の判定値が割り当てられている。

【０７４５】

このように、可変表示結果が大当りである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、可動体予告と可動体演出との双方が実行される「パターンＡ－２」、「パターンＡ－３」の実行割合は、確変状態及び時短状態Ａの方が時短状態Ｂよりも高い。一方、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターンＡ－１」の実行割合は、時短状態Ｂの方が確変状態及び時短状態Ａよりも高い。

【０７４６】

また、可変表示結果がはずれである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、可動体予告のみが実行される「パターンＢ－２」、「パターンＢ－３」の実行割合は、確変状態及び時短状態Ａの方が時短状態Ｂ（非実行）よりも高い。

【０７４７】

つまり、時短状態Ｂの場合、確変状態及び時短状態Ａに比べて可動体予告の実行割合が低くなっている（可動体予告の実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０７４８】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターンＡ－１」の実行割合は９０％の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Ａにおいてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合の「パターンＡ－１」の実行割合よりも高ければ、９０％以下でもよい。また、時短状態Ｂにおいてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合の実行割合は１００％でもよい。

【０７４９】

図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａにおいて変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない、つまり、非リーチの変動パターンであると判定した場合（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａ；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体予告パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２８２）。可動体予告パターン決定処理では、可動体予告パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４９（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技状態に対応する可動体予告パターン決定テーブルＡ～Ｄを用いて可動体予告パターンを決定する。

【０７５０】

可動体予告パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図１１－４９（Ａ）～（Ｄ）に示すように、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４９（Ａ）～（Ｄ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０７５１】

具体的には、図１１－４９（Ａ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７５２】

また、図１１－４９（Ｂ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている

。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７５３】

また、図１１－４９（Ｃ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ａ」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７５４】

また、図１１－４９（Ｄ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ｂ」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、スーパーリーチ変動パターンしか決定されないため、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」に対していずれも判定値が割り当てられていない。また、保留記憶数が「０」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合に非リーチ変動パターンが決定された場合は、「非実行」に対して１００個の判定値が割り当てられている。

【０７５５】

このように、可動体予告は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０７５６】

特に時短状態Ｂの場合、非リーチの変動パターンが決定された場合、保留記憶数が「０」のときも含め、可動体予告は実行されることはない。

【０７５７】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、可動体予告が実行され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、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合における可動体予告の実行割合よりも低い割合で可動体予告を実行可能としてもよい。

【０７５８】

また、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告が非実行の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「０」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告を実行可能としてもよい。

【０７５９】

尚、上記したボタン予告パターン決定処理、キャラクタ予告パターン決定処理、可動体予告パターン決定処理においていずれかの演出パターンの実行が決定された場合、各種予告開始待ちタイマに予告開始までの期間が設定され、各種予告開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応する予告が開始される。

【０７６０】

図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２７７において変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチであった場合、ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ｂの可動体動作パターン決定処理を実行した場合、ステップ０６９ＳＧＳ２８２の可動体予告パターン決定処理を実行した場合は、ステップ０６９ＳＧＳ２８３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ０６９ＳＧＳ２８４）。

【０７６１】

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

【０７６２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２８５）。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。

【０７６３】

尚、この実施例では、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。

【０７６４】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ０６９ＳＧＳ２８６）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ０６９ＳＧＳ２８７）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にして（ステップ０６９ＳＧＳ２８８）、処理を終了する。

【０７６５】

（可変表示中演出処理）

次に、図１１－４５は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を－１する（ステップ０６９ＳＧＳ３０１，ステップ０６９ＳＧＳ３０２，ステップ０６９ＳＧＳ３０３）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各種の演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出等を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがオン状態である（予告演出の実行中である）場合には（ステップ０６９ＳＧＳ３０４；Ｙ）、各種の演出処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ３０５）。演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ０６９ＳＧＳ３０５の演出処理を実施することなく、ステップ０６９ＳＧＳ３０６に進む。

【０７６６】

ステップ０６９ＳＧＳ３０６において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ０６９ＳＧＳ３０７）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ０６９ＳＧＳ３０８）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操

作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ０６９ＳＧＳ３０９ａ）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ３０９ｂ）。

【０７６７】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ３１０）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ０６９ＳＧＳ３１０；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（ステップ０６９ＳＧＳ３１１）。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部１２３は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置５に出力する。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ０６９ＳＧＳ３１２）。

【０７６８】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ３１０；Ｎ）、ステップ０６９ＳＧＳ３１２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ０６９ＳＧＳ３１３）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなければ（ステップ０６９ＳＧＳ３１３；Ｎｏ）、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ３１４）。確定コマンド受信フラグがオン状態でなければ（ステップ０６９ＳＧＳ３１４；Ｎｏ）、当該処理を終了する。

【０７６９】

ステップ０６９ＳＧＳ３１３において可変表示時間タイマがタイマアウトしている場合（ステップ０６９ＳＧＳ３１３；Ｙｅｓ）、またはステップ０６９ＳＧＳ３１４において確定コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１４；Ｙｅｓ）、右打ちＬＥＤ点灯開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ３１５）。右打ちＬＥＤ点灯開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１５；Ｙｅｓ）、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を開始するとともに、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１などを表示して右打ち報知を開始した後（ステップ０６９ＳＧＳ３１６）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新し（ステップ０６９ＳＧＳ３１９）、当該処理を終了する。

【０７７０】

また、右打ちＬＥＤ点灯開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１５；Ｎｏ）、右打ちＬＥＤ点灯終了コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ３１７）。右打ちＬＥＤ点灯終了コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１７；Ｙｅｓ）、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を終了するとともに、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００などを非表示として右打ち報知を終了した後（ステップ０６９ＳＧＳ３１８）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新し（ステップ０６９ＳＧＳ３１９）、当該処理を終了する。また、右打ちＬＥＤ点灯終了コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１７；Ｎｏ）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新し（ステップ０６９ＳＧＳ３１９）、当該処理を終了する。

【０７７１】

尚、特に詳細な図示はしないが、ステップ０６９ＳＧＳ３１５～ステップ０６９ＳＧＳ

３１８までの処理を実行した後は、確定コマンド受信フラグに基づく図柄確定指定コマンドから特定される図柄確定期間が経過してから演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する。

【０７７２】

また、可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【０７７３】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ０６９ＳＧＳ３０６の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【０７７４】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、時短状態Ｂ、確変状態、時短状態Ａの３つの遊技状態別の各種動作例について、図１１－５０に基づいて説明する。図１１－５０は、（Ａ）は遊技状態別の変動動作例を示す図、（Ｂ）は遊技状態別の演出動作例を示す図、（Ｃ）は時短状態Ｂの特徴を説明するための図である。

【０７７５】

まず、図１１－５０（Ａ）に示すように、「時短状態Ｂ」と「確変状態」と「時短状態Ａ」の３つの遊技状態における各項目「Ａ１」～「Ａ５」の内容について比較する。

【０７７６】

＜項目Ａ１＞

ＣＰＵ１０３が選択可能なはずれ変動パターンの数について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合に「超短縮非リーチ」と「ＳＰリーチＤ」の「２個」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合に最大で「短縮非リーチＡ」、「非リーチＡ」、「ＳＰリーチＣ」、「ＳＰリーチＤ」の「４個」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合に最大で「短縮非リーチ」、「非リーチ」、「ＳＰリーチＥ」の「３個」である。

【０７７７】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ない。

【０７７８】

尚、ＣＰＵ１０３が決定可能なはずれ変動パターンの数は、時短状態Ｂ、時短状態Ａ、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【０７７９】

＜項目Ａ２＞

ＣＰＵ１０３が決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約７．５４秒｛（（７ｓ×９７）＋（２５ｓ×３））÷１００＝７．５４｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なは

ずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約２．２０５秒｛（（１．５ｓ×９７）＋（２５ｓ×３））÷１００＝２．２０５｝である。ここで、時短状態Ｂが開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１００回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約２．２秒｛（７．５４＋（２．２０５×１０９９））÷１１００＝２．２０９８５｝となる。

【０７８０】

「確変状態」では、図１１－６（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約８．２秒｛（（７ｓ×９５）＋（４０ｓ×２）＋（２５ｓ×３））÷１００＝８．２｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４．８秒｛（（３ｓ×８５）＋（７ｓ×１０）＋（４０ｓ×２）＋（２５ｓ×３））÷１００＝４．８｝である。ここで、確変状態が開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１０回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４．８３秒｛（８．２＋（４．８×１０９））÷１１０＝４．８３｝となる。

【０７８１】

「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約９．１５秒｛（（７ｓ×９５）＋（５０ｓ×５））÷１００＝９．１５｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５．５５秒｛（（３ｓ×９０）＋（７ｓ×５）＋（５０ｓ×５））÷１００＝５．５５｝である。ここで、時短状態Ａが開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１０回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５．５８秒｛（９．１５＋（５．５５×１０９））÷１１０＝５．５８｝となる。

【０７８２】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約２．２秒）は、「時短状態Ａ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５．５８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４．８３秒）よりも少ない。

【０７８３】

また、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約７．５４秒）は、「時短状態Ａ」において保留記憶数が０の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約９．１５秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において保留記憶数が０の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約８．２秒）よりも少ない。

【０７８４】

また、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約２．２０５秒）は、「時短状態Ａ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５．５５秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４．８秒）よりも少ない。

【０７８５】

項目（Ａ１）（Ａ２）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態Ａよりも可変表示の消化速度が高ま

るため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０７８６】

尚、はずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態Ｂ、確変状態、時短状態Ａの順に長くなるか、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【０７８７】

＜項目Ａ３＞

ＣＰＵ１０３が選択可能な大当り変動パターンの数について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に「ＳＰリーチＤ」の「１個」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に最大で「ＳＰ非経由」、「ＳＰリーチＣ」、「ＳＰリーチＤ」の「３個」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に最大で「ＳＰ非経由」、「ＳＰリーチＥ」の「２個」である。

【０７８８】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない。

【０７８９】

尚、ＣＰＵ１０３が決定可能な大当り変動パターンの数は、時短状態Ｂ、時短状態Ａ、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【０７９０】

＜項目Ａ４＞

ＣＰＵ１０３が決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４０秒となる。

【０７９１】

「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５１．１秒｛（（２２ｓ×５）＋（５５ｓ×８０）＋（４０ｓ×１５））÷１００＝５１．１｝であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５１．１秒となる。

【０７９２】

「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約６２．８秒｛（（２２ｓ×５）＋（５５ｓ×９５））÷１００＝６２．８５｝となる。

【０７９３】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない。

【０７９４】

項目（Ａ３）（Ａ４）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態Ａよりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０７９５】

尚、大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態Ｂ、確変状態、時短状態Ａの順に長くなるか、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【０７９６】

＜項目Ａ５＞

ＣＰＵ１０３が決定する非リーチはずれ変動パターンの決定割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合は９５％であり、「確変状態」では、図１１－６（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合は８０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合は７０％である。

【０７９７】

つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９７％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高い。

【０７９８】

項目（Ａ５）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０７９９】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は、時短状態Ｂが９７％、確変状態及び時短状態Ａがともに９５％で、時短状態Ｂ、確変状態及び時短状態Ａの順に低くなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂ（例えば、９７％）、確変状態（例えば、９５％）、時短状態Ａ（例えば、９４％）の順に低くなってもよいし、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より高くなっていれば、上記割合は種々に変更可能である。

【０８００】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は９７％である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は１００％、つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合リーチ変動パターンを決定しないようにしてもよい。

【０８０１】

また、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチＡ」）と、「時短状態Ａ」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチＡ」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８０２】

また、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８０３】

次に、図１１－５０（Ｂ）に示すように、「時短状態Ｂ」と「確変状態」と「時短状態

Ａ」の３つの遊技状態における各項目「Ｂ１」～「Ｂ１０」の内容について比較する。

【０８０４】

＜項目Ｂ１＞

保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンの可変表示における大当り示唆演出としての「可動体予告」、「キャラクタ予告」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４９（Ｄ）に示すように、「可動体予告」の実行割合は０％（非実行）、図１１－４７（Ｄ）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は０％（非実行）であり、「確変状態」では、図１１－４９（Ｂ）に示すように、「可動体予告」の実行割合は４０％、図１１－４７（Ｂ）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は３０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４９（Ｃ）に示すように、「可動体予告」の実行割合は３０％、図１１－４７（Ｃ）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は２０％である。

【０８０５】

つまり、「時短状態Ａ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない。

【０８０６】

項目（Ｂ１）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が０のときに決定可能な変動パターン（例えば、短縮非リーチ以外の「非リーチ」や「ＳＰリーチ」）の可変表示において、可動体予告やキャラクタ予告によりいたずらに煽られることがないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８０７】

詳しく説明すると、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの制御が開始される場合、それまでは通常状態での左打ち遊技を行っていたため、第１保留記憶に保留記憶が記憶されていることはあっても、第２保留記憶に保留記憶がないことが考えられる。つまり、初当りで確変状態や時短状態Ａが開始されるときや、９００回の可変表示の実行により時短状態Ｂの制御が開始されるときは、第２保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐために、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ変動パターンは、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチなど）が決定される割合が高い。そして、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターンが決定された場合、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行可能となる。

【０８０８】

しかし、時短状態Ｂの制御が開始される場合、遊技者は、これまでの長い遊技期間において様々なはずれ予告が実行されてきた可能性が高いため、時短状態Ｂにおいてもさらに「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されてしまうと煩わしさを与えてしまうため、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を非実行としている。

【０８０９】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない形態を例示したが、例えば、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合の方が、「確変状態」や「時短状態Ａ」における「可動体予告」や「キャラ

クタ予告」などの示唆演出の実行割合よりも低くなるようにすることが好ましい。

【０８１０】

また、保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときに「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行される割合は、時短状態Ｂにおける「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合が、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【０８１１】

また、時短状態Ｂでは、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当り変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ｂにおいては「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【０８１２】

また、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい。このようにすることで、時短状態Ｂにおいては「リーチ予告」や「ボタン予告」が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【０８１３】

また、可変表示結果にもとづいて、第１示唆演出（例えば、セリフＡや振動（小））と、該第１示唆演出が実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い第２示唆演出（例えば、セリフＢや振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であることで、時短状態Ｂにおいては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【０８１４】

＜項目Ｂ２＞

可変表示結果がはずれの場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４２（Ｄ）に示すように、いずれも決定しないので「０個」であり、「確変状態」では、図１１－４２（Ｂ）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「４個」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４２（Ｃ）に示すように、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「３個」である。

【０８１５】

つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、０個）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、４個）よりも少ない。

【０８１６】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数が０個である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、１種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

【０８１７】

また、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なく

とも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【０８１８】

＜項目Ｂ３＞

可変表示結果がはずれの場合における「先読み予告」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４２（Ｄ）に示すように、いずれも実行しないので「０％」であり、「確変状態」では、図１１－４２（Ｂ）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合は「４０％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４２（Ｃ）に示すように、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合「３０％」である。

【０８１９】

つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、３０％）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、４０％）よりも低い。

【０８２０】

項目（Ｂ２）（Ｂ３）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示では、決定可能な先読み予告演出の種別数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８２１】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が０％、つまり、先読み予告を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、先読み予告を実行可能としてもよい。

【０８２２】

また、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【０８２３】

また、時短状態Ａと時短状態Ｂと確変状態とで演出制御用ＣＰＵ１２０が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Ｂにおいて第１先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、０％、図１１－４３（Ｄ）参照）は、時短状態Ａ及び確変状態において前記第１先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、１０％、図１１－４３（Ｃ）参照）よりも低いことで、時短状態Ｂでは第１先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８２４】

また、時短状態Ａと時短状態Ｂと確変状態とで演出制御用ＣＰＵ１２０が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該

第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Ｂにおいて第２先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、９０％、図１１－４３（Ｄ）参照）は、時短状態Ａ及び確変状態において前記第２先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、５０～７０％、図１１－４３（Ｃ）参照）よりも高いことで、時短状態Ｂでは第２先読み予告演出が実行されやすいので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８２５】

また、時短状態Ａ及び確変状態において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８２６】

また、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Ｂのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８２７】

また、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ａ及び確変状態双方において演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Ｂのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８２８】

＜項目Ｂ４＞

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４６（Ｅ）に示すように、大当りの場合は「１０％」、はずれの場合は「５％」であり、「確変状態」では、図１１－４６（Ｃ）に示すように、大当りの場合は「８０％」、リーチはずれの場合は「３０％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４６（Ｄ）に示すように、大当りの場合は「８０％」、はずれの場合は「２０％」である。尚、これら実行割合は「リーチ予告」が実行される場合の割合である。

【０８２９】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで１０％、はずれで５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで３０％）よりも低い。

【０８３０】

項目（Ｂ４）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、１の可変表示において遊技者にプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出であるボタン予告の実行回数が少ないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８３１】

また、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低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、例えば、「時短状態Ｂ」においてボタン予告を実行しない（実行割合０％）としてもよい。

【０８３２】

また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【０８３３】

＜項目Ｂ５＞

ボタン予告において、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出としての「一撃パターン」と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出としての「連打パターン、長押しパターン」との実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４６（Ｅ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「１０％」、リーチはずれの場合は「５％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当り、はずれの場合は「０％（非実行）」である。

【０８３４】

「確変状態」では、図１１－４６（Ｃ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「１０％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「２０％」である。

【０８３５】

「時短状態Ａ」では、図１１－４６（Ｄ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均「７．５％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「１７．５％」である。

【０８３６】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「確変状態」及び「時短状態Ａ」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない。

【０８３７】

また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当り、はずれで０％）は、「確変状態」における１の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで４０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで４０％、はずれで１７．５％）よりも低い。

【０８３８】

項目（Ｂ５）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、操作有効期間に亘って遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作し続けなければならない「連打パターン、長押しパターン」といった煩わしい操作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８３９】

尚、本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定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、例えば、「時短状態Ｂ」における「一撃パターン」の決定割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における「一撃パターン」の決定割合よりも低ければ、「一撃パターン」を実行可能としてもよい。

【０８４０】

また、時短状態Ｂにおいて、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、１０％）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、

５％）よりも高いことで、時短状態Ｂにおいて「ボタン予告」が実行されることに注目させて興趣を向上させることができる。

【０８４１】

また、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態Ｂにおいて「一撃」パターンが実行される割合（例えば、１０％）は、時短状態Ａや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、４０％）よりも低いが、時短状態Ｂにおいて「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態Ａや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ｂにおいて動作促進演出が実行される場合は「一撃」パターンとなることが多いため、興趣を向上させることができる。

【０８４２】

また、時短状態Ａや確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態Ｂにおいて「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間）ことで、「ボタン予告」の実行期間を時短状態Ａと確変状態と時短状態Ｂとで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【０８４３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン３１Ｂがフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態Ａや確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態Ｂにおいて前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましく、このようにすることで、開発コストを低減することができるとともに、「ボタン予告」が実行されることを好適に報知することができる。

【０８４４】

＜項目Ｂ６＞

大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出としての「可動体予告」の１の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４９（Ｄ）に示すように、大当り、はずれの場合は０％（非実行）であり、「確変状態」では、図１１－４９（Ｂ）に示すように、大当りの場合は９０％、はずれの場合は４０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４９（Ｃ）に示すように、大当りの場合は９０％、はずれの場合は３０％である。

【０８４５】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り０％、はずれ０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ３０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ４０％）よりも低い。

【０８４６】

項目（Ｂ６）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御されることが示唆される可動体予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８４７】

また、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が０％である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、）は、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、「時短状態Ｂ」において「可動体予告」を実行可能

としてもよい。

【０８４８】

また、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「可動体予告」が実行される割合（例えば、０％）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、９０％）よりも低いが、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ａと確変状態と時短状態Ｂとで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【０８４９】

また、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、０％）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、３０％）よりも低いが、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、３０％）よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ａと確変状態と時短状態Ｂとで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【０８５０】

＜項目Ｂ７＞

可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「キャラクタ予告」の１の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４７（Ｄ）に示すように、大当りの場合は１０％、はずれの場合は５％であり、「確変状態」では、図１１－４７（Ｂ）に示すように、大当りの場合は８０％、はずれの場合は３０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４７（Ｃ）に示すように、大当りの場合は８０％、はずれの場合は２０％である。

【０８５１】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り１０％、はずれ５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ３０％）よりも低い。

【０８５２】

また、可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「リーチ予告」の１の可変表示あたりの実行割合について、図１１－４６（Ａ）に示すように、「時短状態Ｂ」では２０％であり、「確変状態」では５０％であり、「時短状態Ａ」では４０％である。

【０８５３】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、２０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、４０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、５０％）よりも低い。

【０８５４】

項目（Ｂ７）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、リーチが成立するか否かが煽られるリーチ予告やボタン予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８５５】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予

告」の実行割合は、「時短状態Ａ」や「可動体予告」の実行割合よりも低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、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合を０％、つまり、実行しないようにしてもよい。また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態Ａ」や「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【０８５６】

＜項目Ｂ８＞

演出制御用ＣＰＵ１２０が１の可変表示において実行可能な「可動体予告」と「可動体演出」との可動体動作パターンとして、「可動体予告」と「可動体演出」とを実行する「パターンＡ－２、Ａ－３、Ｂ－２、Ｂ－３（第１演出実行パターン）」と、「可動体予告」を実行せず、「可動体演出」のみを実行する「パターンＡ－１（第２演出実行パターン）」と、があるものにおいて、可変表示結果が大当りである場合における「パターンＡ－１」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４８（Ｄ）に示すように９０％であり、「確変状態」では、図１１－４８（Ｂ）に示すように２０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４８（Ｃ）に示すように１０％である。

【０８５７】

つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、９０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、１０％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、２０％）よりも高い。

【０８５８】

項目（Ｂ８）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された場合は、可動体３２が落下することにより大当りが報知される可動体演出が実行される前に、可動体予告においていたずらに可動体３２が動作されることが少ないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８５９】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合よりも低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、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合を０％、つまり、実行しないようにしてもよい。

【０８６０】

また、時短状態Ａや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に「パターンＡ－２、Ａ－３、Ｂ－２、Ｂ－３（第１演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、８０～９０％）は、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合に「パターンＡ－２、Ａ－３、Ｂ－２、Ｂ－３（第１演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、１０％）よりも高いことで、時短状態Ａや確変状態では、可動体３２が動作するか否かに注目させて興趣を向上させることができる。

【０８６１】

また、時短状態Ｂにおける「可動体演出」の実行頻度（例えば、約１０％）は、時短状態Ａや確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、８０～９０％）よりも低いことで、時短状態Ｂではいたずらに可動体３２が動作されることが少ないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８６２】

＜項目Ｂ９＞

演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様

については、図１１－６０に示すように「時短状態Ｂ」、「確変状態」、「時短状態Ａ」とで共通である。

【０８６３】

項目（Ｂ９）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当り遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態Ａと確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８６４】

また、時短状態Ａや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である（図１１－５９（Ｄ１）参照）ことで、開発コストを低減させることができる。

【０８６５】

また、時短状態Ａや確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データと、時短状態Ｂにおける「事後演出」に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンドＤ３００に基づいて実行される発光制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【０８６６】

また、時短状態Ａや確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、時短状態Ｂにおける「事後演出」に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンドＳ３００に基づいて実行される振動制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【０８６７】

＜項目Ｂ１０＞

演出制御用ＣＰＵ１２０が、時短制御が開始されるときに、特別状態開始表示としての突入画像０６９ＳＧ４７０（例えば、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字など）を表示することにより時短制御の開始を報知する特別状態開始演出としての「突入演出」について、確変状態の制御が開始されるときは、確変突入演出において突入画像０６９ＳＧ４７０を表示し、時短状態Ｂの制御が開始されるときに、時短突入演出Ｂにおいて突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときに表示されない特殊表示としての遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂ（例えば、「遊・１１００」の文字など）が表示される（図１１－６３（Ｄ）、図１１－６４（Ａ４）（Ｂ４）参照）。

【０８６８】

項目（Ｂ１０）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、突入演出においては、確変状態の制御が開始されるときと共通の突入画像０６９ＳＧ４７０だけでなく、確変状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示である遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂが表示されるため、時短状態Ｂの開始を盛り上げることができる。

【０８６９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。このようにすることで、「突入演出」を好適に実行することができる。

【０８７０】

次に、図１１－５０（Ｃ）に示すように、「時短状態Ｂ」と、「確変状態」及び「時短状態Ａ」との違いについて説明する。

【０８７１】
＜項目Ｃ１＞
図１１－５０（Ａ）に示す各項目Ａ１～Ａ５にて説明したように、ＣＰＵ１０３が決定可能なはずれ変動パターンや大当り変動パターンの数は、時短状態Ｂの場合が最も少なく、また、はずれ変動パターンや大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態Ｂの場合が最も短く、かつ、非リーチはずれの決定割合は、時短状態Ｂの場合が最も高い。よって、時短制御が行われる「時短状態Ｂ」、「確変状態」、「時短状態Ａ」各々における１の可変表示あたりの平均消化時間は、時短状態Ｂが最も高速であり、確変状態が中速、時短状態Ａが低速である。
【０８７２】
このように、時短制御が行われることで通常状態よりも変動効率が高くなる時短状態Ｂ、確変状態及び時短状態Ａのうち、確変状態及び時短状態Ａは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態を経由して制御されるものであるのに対し、時短状態Ｂは、低確状態において大当りが発生することなく所定回数（例えば、９００回）の可変表示の実行を経由して制御されるものである。
【０８７３】
また、確変状態や時短状態Ａは、時短制御が実行される可変表示回数が第１回数（例えば、１１０回）であるのに対し、時短状態Ｂは、時短制御が実行される可変表示回数が第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）である。
【０８７４】
つまり、確変状態や時短状態Ａなどの時短状態の場合は、遊技者は、通常状態よりも投資を抑えつつ、リーチや種々の演出を楽しみながら次の大当りを期待して待つことができる遊技状態であるのに対し、時短状態Ｂの場合は、大当りがなく遊技者にとって不利な状態で長期間にわたる遊技を経て制御され、かつ、時短制御の可変表示回数が確変状態や時短状態Ａよりも多い時短状態であることを考慮して、上記のように変動効率を高めることにより無駄な打球数を少なくして投資を抑えつつ、演出を楽しむことよりも、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引き当てることを優先することを特徴とすることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。
【０８７５】
＜項目Ｃ２＞
また、図１１－５０（Ｂ）に示す各項目Ｂ１～Ｂ１０にて説明したように、前述した各種予告演出の実行割合は、時短状態Ｂが最も低く、確変状態が最も高く、時短状態Ａが中となっている。
【０８７６】
つまり、時短状態Ｂに制御されるまでの長期間にわたる遊技において、様々な予告演出が実行されては、はずれ続けていることで、遊技者はかなり気が滅入っている可能性が高いため、時短状態Ｂにおいては予告演出の実行割合が他の遊技状態よりも低くなることで、はずれ演出による遊技者の遊技意欲の低下を好適に防止できる。
【０８７７】
＜項目Ｃ３＞
このように、時短状態Ｂは、同じように時短制御が行われる他の確変状態や時短状態Ａに比べて、変動効率が高く、かつ、予告演出により煽られる機会が少なくなることで、追加投資や遊技意欲の低下を抑えつつ、好適に可変表示を消化して大当りを待つことを特徴とする遊技状態である。
【０８７８】
より詳しくは、時短状態Ｂは、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、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）などは他の確変状態や時短状態Ａと共通である一方で、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を他の確変状態や時短状態Ａよりも短縮させることで変動効率を高めつつ、各種演出の実行頻度を低下させていることで、演出性よりも

変動効率を優先させた時短状態である。

【０８７９】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、は共通であるようにすることで、時短状態Ｂのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８０】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、は共通であるようにすることで、時短状態Ｂのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８１】

また、時短状態Ｂに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Ａに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態Ｂでは確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態Ｂを提供することができるとともに、時短状態Ａでは制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【０８８２】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少なく、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ないことで、時短状態Ｂでは決定可能なはずれ変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能なはずれ変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【０８８３】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、ＳＰリーチＤ）と、は共通であるようにすることで、時短状態Ｂのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８４】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通であるようにすることで、時短状態Ｂのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８５】

また、時短状態Ｂに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Ａに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態Ｂでは確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態Ｂを提供することができるとともに、時短状態Ａでは制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【０８８６】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、時短状態Ａにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、２個）よ

りも少なく、時短状態Ａにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、２個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ないことで、時短状態Ｂでは決定可能な大当り変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能な大当り変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【０８８７】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８８】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８９】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８９０】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８９１】

また、本実施の形態では、時短状態Ｂでは、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Ａよりも低くなる形態を例示したが、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Ｂに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り１００回や５０回など）以下になったときに、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出の実行割合を、通常状態において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。また、この場合、１の演出の実行割合は、通常状態における実行割合よりも低いが、時短状態Ｂにおける実行割合よりもくなるようにしてもよい（１の演出の実行割合；通常状態（残り回数１０１回以上）＞通常状態（残り回数１００回以下）＞時短状態Ｂ）。

【０８９２】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Ｂに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り１００回や５０回など）以下になったときに、上記項目Ａ１～Ａ５、Ｂ１～Ｂ１０の内容が、時短状態Ｂに対応する内容に変化するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ｂに制御されるまでの煩わしさを抑制することができる。

【０８９３】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Ｂに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が特定回数（例えば、残り５０回や１０回など）以下となる期間において可変表示結果が大当りとなる場合に、期待度が低い演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ａや、弱パターンの予告演出など）が実行される割合が高くなるようにしても

よい。

【０８９４】

（図柄の可変表示態様）

次に、飾り図柄及び小図柄の可変表示態様について、図１１－５１～図１１－５５に基づいて説明する。図１１－５１は、（Ａ）は確変状態、時短状態Ａのはずれ短縮非リーチ変動パターン、（Ｂ）は時短状態Ｂのはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。図１１－５２は、確変状態、時短状態Ａの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図１１－５３は、確変状態、時短状態Ａの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図１１－５４は、時短状態Ｂの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図１１－５５は、ＳＰリーチＥ、ＳＰリーチＤの演出動作例である。

【０８９５】

本実施の形態では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｒにて可変表示される各飾り図柄は、「１」～「９」の数字からなる数字表示部０６９ＳＧ０５１と、数字表示部０６９ＳＧ０５１よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部０６９ＳＧ０５２と、から構成される。一方、画像表示装置５の表示画面左上の表示領域５ＳＬに表示される左小図柄、中小図柄、右小図柄は、それぞれ飾り図柄よりも小さく表示される「１」～「９」の数字のみから構成される。飾り図柄及び小図柄は、特別図柄の可変表示に同期して可変表示される。

【０８９６】

飾り図柄の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｒにおける変動パターン（例えば、非リーチ系のはずれ変動パターンなど）の可変表示態様は、通常状態、確変状態・時短状態Ａである場合と、時短状態Ｂである場合と、で異なっている。以下、通常状態、確変状態・時短状態Ａにおける非リーチ系のはずれ変動パターン（短縮非リーチＡ、非リーチＡを含む）に基づく飾り図柄の可変表示態様について、図１１－５１（Ａ）のタイミングチャートに基づいて、図１１－５２及び図１１－５３を参照しながら説明する。尚、通常状態、確変状態・時短状態Ａにおける非リーチ系はずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図１１－５２では、確変状態における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【０８９７】

図１１－５１（Ａ）に示すように、確変状態、時短状態Ａにおける短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミングｔａ１では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｒの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図１１－５２（Ａ）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「低速」で開始されてから所定時間が経過したタイミングｔａ２で「中速」になり、さらに所定時間が経過したタイミングｔａ３で最高速度である「高速」になった後は、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミングｔａ１から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なっていてもよい。

【０８９８】

次いで、可変表示の終了が近づくと、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリア５Ｃの順に、飾り図柄の可変表示速度が「中速」→「低速」になる。そして、左飾り図柄表示エリア５Ｌに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ４で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の図柄停止音が出力される（図１１－５２（Ｂ）参照）。次いで、台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図１１－５２（Ｃ）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示される（図１１－５２（Ｄ）参照）。

【０８９９】

次に、右飾り図柄表示エリア５Ｒに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ

５で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の図柄停止音が出力される（図１１－５２（Ｅ）参照）。次いで、台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図１１－５２（Ｆ）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示される（図１１－５２（Ｇ）参照）。

【０９００】

次に、中飾り図柄表示エリア５Ｃに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ６で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の図柄停止音が出力される（図１１－５３（Ｈ）参照）。次いで、台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図１１－５３（Ｉ）参照）、元の大きさに戻ったタイミングｔａ６で飾り図柄が中飾り図柄表示エリア５Ｃに仮停止表示される（図１１－５３（Ｊ）参照）。尚、特に詳細な図示はしないが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、仮停止表示されてから図柄確定指定コマンドの受信に基づいて停止表示されるまで仮停止表示態様（例えば、揺動態様など）で表示される。

【０９０１】

そして、中飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄が停仮止表示されたタイミングｔａ６から所定時間が経過したタイミングｔａ７（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図１１－５３（Ｋ）参照）。このように、３個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミングｔａ７で、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示されていた３つの飾り図柄が同時に停止表示される。

【０９０２】

そして、小図柄が停止表示されたタイミングｔａ７から図柄確定期間（例えば、０．５ｍｓ）が経過したタイミングｔａ８にて、次の可変表示が開始可能となる。

【０９０３】

次に、時短状態Ｂにおける非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様を、図１１－５１（Ｂ）のタイミングチャートに基づいて、図１１－５４を参照しながら説明する。尚、時短状態Ｂにおける非リーチ系はずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図１１－５４では、時短状態Ｂにおける短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【０９０４】

図１１－５１（Ｂ）に示すように、時短状態Ｂにおける超短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミングｔｂ１では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｒの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図１１－５４（Ａ）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「中速」で開始されてから所定時間が経過したタイミングｔｂ２で最高速度である「高速」になった後、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミングｔｂ１から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なっていてもよい。

【０９０５】

次いで、可変表示の終了が近づくと、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃ各々の飾り図柄の可変表示速度が同時に（一斉に）「中速」になり、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにて飾り図柄が同時に（一斉に）仮停止表示されたタイミングｔｂ３で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の図柄停止音が出力される（図１１－５４（Ｂ）参照）。尚、飾り図柄の可変表示速度は「高速」から「中速」を経ずに「低速」になってもよい。次いで、台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）は行われず、各飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔｂ３から所定時間が経過したタイミングｔｂ４（図柄確定指定コマンドを受信したタイ

ミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図１１－５４（Ｃ）参照）。このように、３個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミングｔｂ４で、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示されていた３つの飾り図柄が同時に停止表示される。

【０９０６】

そして、小図柄が停止表示されたタイミングｔｂ４から図柄確定期間（例えば、０．５ｍｓ）が経過したタイミングｔｂ５にて、次の可変表示が開始可能となる。

【０９０７】

また、本実施の形態では、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が加速時や減速時において「中速」となる期間は、時短状態Ｂと確変状態と時短状態Ａとで共通であるが、時短状態Ｂの場合の方が確変状態、時短状態Ａの場合よりも短くなるようにしてもよい。また、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が「高速」となる期間は、時短状態Ｂの場合の方が確変状態、時短状態Ａの場合よりも短いが、時短状態Ｂと確変状態と時短状態Ａとで共通であってもよい。

【０９０８】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される飾り図柄の停止表示態様が、時短状態Ｂと確変状態と時短状態Ａとで共通（左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Ａとにおいては、左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示する一方で、時短状態Ｂにおいては、左、中、右の飾り図柄が上下方向に異なる位置に停止表示されるなど、時短状態Ｂにおける飾り図柄の停止表示態様が確変状態や時短状態Ａにおける飾り図柄の停止表示態様と異なるようにしてもよい。

【０９０９】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される飾り図柄の可変表示態様が、時短状態Ｂと確変状態と時短状態Ａとで共通（上下方向に可変表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Ａとにおいては、上下方向に可変表示する一方で、時短状態Ｂにおいては左右方向に可変表示されたり、あるいは、飾り図柄の可変表示が表示領域５ＳＲなどに縮小表示され、表示画面においては味方キャラクタや敵キャラクタなどによる特別演出が継続して表示されるなど、時短状態Ｂにおける可変表示態様が確変状態や時短状態Ａにおける可変表示態様と異なるようにしてもよい。

【０９１０】

このように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃの飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態Ｂの方が、確変状態、時短状態Ａよりも短い（ｔｂ１～ｔｂ２＜ｔａ１～ｔａ３）。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１１】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左→右→中の順に停止表示され、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１２】

尚、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃのうち１の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動

パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１３】

また、１の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため３回であり、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため１回である。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１４】

また、１の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１５】

また、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない。よって、確変状態、時短状態Ａにおいては特定動作表示で演出効果を高める一方で、時短状態Ｂにおいては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

【０９１６】

また、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態Ａの場合と時短状態Ｂとで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【０９１７】

また、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い｛ｔ１（ｔａ６～ｔａ７）＞ｔ２（ｔｂ３～ｔｂ４）｝。よって、時短状態Ｂにおいてスムーズな可変表示を実現することができる。

【０９１８】

また、確変状態、時短状態Ａにおいて１の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ｔａ７～ｔａ８）と、時短状態Ｂにおいて１の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ｔｂ４～ｔｂ５）と、は共通である。よって、飾り図柄が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【０９１９】

尚、各飾り図柄の特定動作表示は、所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る動作表示である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作態様は上記のものに限定されるものではなく、種々に変更可能である。また、特定動作表示では、台座表示部０６９ＳＧ０５２のみ特定動作表示が行われ、数字表示部０６９ＳＧ０５１の特定動作表示は行われないため、識別情報の視認性を担保しつつ特定動作表示により演出効果を高めることができるが、台座表示部０６９ＳＧ０５２とともに数字表示部０６９ＳＧ０５１も特定動作表示が行われてもよい。また、数字が異なる各飾り図柄により特定動作態様が異なるようにしてもよい。

【０９２０】

また、上記では、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が異なっていてもよい。

【０９２１】

また、時短状態Ｂにおける飾り図柄について、可変表示開始時と可変表示停止時とで表示位置を異ならせるようにしてもよく、このようにすることで、短い可変表示期間の中でも可変表示を好適に見せることができる。

【０９２２】

また、本実施形態のように、飾り図柄の可変表示速度が最高速度に到達するまでを速めるのではなく、可変表示中は飾り図柄を視認困難な態様（例えば、黒っぽい態様）に変化させ、且つ、飾り図柄の停止時に視認困難な態様から通常の態様に変化させることにより、スピード感のある可変表示を実現するようにしてもよい。

【０９２３】

次に、リーチ特定動作表示及び大当り特定動作表示について、図１１－５５に基づいて説明する。

【０９２４】

まず、ＳＰリーチＥの大当り変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図１１－５５（Ａ）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が停止表示された後（図１１－５５（Ｂ）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄が減速表示されるとともに、リーチ予告及びボタン予告が実行され（図１１－５５（Ｃ）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄が仮停止表示された場合、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒとに仮停止表示された飾り図柄の台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻るリーチ特定動作表示が行われ（図１１－５５（Ｄ）参照）、可変表示態様がリーチ態様となる（図１１－５５（Ｅ）参照）。

【０９２５】

次いで、特に図示しないが、ＳＰリーチ演出を経て大当り報知が行われた場合、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図１１－５５（Ｆ）参照）。その後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから（図１１－５５（Ｇ）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図１１－５５（Ｈ）参照）。

【０９２６】

一方、ＳＰリーチＤの大当り変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図１１－５５（Ｉ）参照）、リーチ態様が表示されることなく、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図１１－５５（Ｆ）参照）。その後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから（図１１－５５（Ｇ）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図１１－５５（Ｈ）参照）。

【０９２７】

このように、ＳＰリーチＥ変動パターンの場合、可変表示態様がリーチ態様となるときに飾り図柄を特定動作させるリーチ特定動作表示と、飾り図柄を予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で停止表示するときに該飾り図柄を特定動作させる第２特定動作表示と、が実行可能であり、リーチを経由するＳＰリーチＥの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないＳＰリーチＤの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される。よって、時短状態Ｂにおいて実行可能なＳＰリーチＤにおいては、いたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０９２８】

尚、本実施の形態では、図１１－５５（Ｉ）に示すように可変表示が開始された後、リーチ態様が表示されることなく、図１１－５５（Ｆ）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が開始されてから予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されるまでに、遊技者による操作を介すことなく、可動体３２が落下する「可動体演出」が実行されるようにしてもよい。

【０９２９】

（非リーチはずれ変動パターンの表示態様）

次に、非リーチはずれ変動パターンについて比較する。図１１－５６は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図１１－５７は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。尚、以下においては、飾り図柄が停止表示されるときに実行される特定動作表示の詳細な動作例については省略する。

【０９３０】

図１１－５６に示すように、短縮系の非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Ｂにて決定可能な「超短縮非リーチ」では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５６（Ａ１）参照）。飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示される（図１１－５６（Ａ２）参照）。一方、確変状態、時短状態Ａにて決定可能な「短縮非リーチＡ」では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５６（Ｂ１）参照）。次いで、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が停止表示され（図１１－５６（Ｂ２）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄が停止表示され（図１１－５６（Ｂ３）参照）、中飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄が停止表示される（図１１－５６（Ｂ４）参照）。

【０９３１】

このように短縮系の非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態Ａでは、可変表示時間が「３秒」の短縮非リーチＡであり、飾り図柄が左、右、中の順に停止表示されるのに対し、時短状態Ｂでは、可変表示時間が「１．５秒」の超短縮非リーチであり、飾り図柄が左、右、中ともに同時に停止表示される。

【０９３２】

次に、図１１－５７に示すように、非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、確変状態にて決定可能な「非リーチＡ」では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される。このとき、可動体３２が上下動する「可動体予告」が実行されることがある（図１１－５７（Ａ１）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと、例えば「リーチ？」などの文字からなるセリフ表示０６９ＳＧ４３１とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図１１－５７（Ａ２）参照）。

【０９３３】

次いで、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が停止表示された後（図１１－５７（Ａ３）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒにて飾り図柄が減速表示される「リーチ予告」と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０６９ＳＧ４４１と、例えば「長押し！」などの操作促進表示０６９ＳＧ４４２とが表示されてプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する「ボタン予告」が実行されることがある（図１１－５７（Ａ４）参照）。その後、右飾り図柄表示エリア５Ｒに左図柄とは異なる飾り図柄が停止表示され（図１１－５７（Ａ５）参照）、リーチ態様とならずに、中飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する（図１１－５７（Ａ６）参照）。

【０９３４】

また、時短状態Ａにて決定可能な「非リーチＡ」（図１１－５７（Ｂ１）～（Ｂ６）参照）は、確変状態にて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（図１１－５７（Ａ１）～

（Ａ６）参照）と流れは同様であるため、説明は省略する。

【０９３５】

一方、時短状態Ｂにて決定可能な「非リーチＡ」では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図Ｃ１参照）、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する（図１１－５７（Ｃ２）参照）。

【０９３６】

このように非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂとで、可変表示時間が「７秒」で共通であるが、確変状態、時短状態Ａでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が高いのに対し、時短状態Ｂでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Ａである場合に比べて低い（または実行されない）。

【０９３７】

（ＳＰリーチ変動パターンの表示態様）

次に、スーパーリーチ変動パターンについて比較する。図１１－５８は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図１１－５９は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図１１－６０は、スーパーリーチ変動パターンにおける事後演出の演出動作例を比較する図である。

【０９３８】

以下、図１１－５８及び図１１－５９に基づいて、スーパーリーチ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Ａにて決定可能な「ＳＰリーチＥ」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５８（Ａ１）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと、例えば「リーチかも！！」の文字などからなるセリフ表示０６９ＳＧ４３１とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図１１－５８（Ａ２）参照）。

【０９３９】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となる（図１１－５８（Ａ３）参照）。尚、特に図示しないが、リーチ態様となるときに、「リーチ予告」や「ボタン予告」などが実行されることがある。

【０９４０】

次いで、キャラクタ画像と「ＳＰリーチ演出Ｅ」といった文字表示とからなるリーチタイトル画像０６９ＳＧ４４０が表示される（図１１－５８（Ａ４）参照）。また、このとき、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示されていた飾り図柄は、画像表示装置５の表示画面の右上部に設けられた表示領域５ＳＲに縮小表示される。そして、味方キャラクタのキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと敵キャラクタのキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｘとが対決する「バトル演出」が開始される（図１１－５８（Ａ５）参照）。

【０９４１】

次いで、バトル演出が開始されてから所定時間が経過し、最後の対決になる（図１１－５９（Ａ６）（Ａ７）参照）。ここでは、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０６９ＳＧ４５１と、例えば「チャージ開始！」などの操作促進表示０６９ＳＧ４５２と、ゲージ表示０６９ＳＧ４５３とが表示され、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を促進する操作促進演出としての「当否ボタン演出」が実行される（図１１－５９（Ａ８）参照）。尚、操作促進表示０６９ＳＧ４５２が表示される操作有効期間内において遊技者による長押し操作が検出された場合、ゲージ表示０６９ＳＧ４５３のレベルが増加する（図１１－５９（Ａ９）参照）。

【０９４２】

また、当否ボタン演出の演出期間内ないし直前の期間においてプッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０６９ＳＧ４５１を表示する前に、事前演出（例えば、光がボタン画像

０６９ＳＧ４５１を表示する位置に集まってくる集光演出など）を実行可能としてもよい。また、このような事前演出は、時短状態Ｂにおいては実行されないようにすることが好ましい。

【０９４３】

次いで、操作促進表示０６９ＳＧ４５２を開始してから所定時間（例えば、５秒）が経過したときに、操作促進表示０６９ＳＧ４５２の表示が「放せ！！」に変更されてプッシュボタン３１Ｂの操作開放が促進されるとともに、ゲージ表示０６９ＳＧ４５３により操作開放用操作時間が表示される（図１１－５９（Ａ１０）参照）。そして、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン３１Ｂの押圧操作の開放が検出されたタイミング、または押圧操作の開放が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃したことを表す画像０６９ＳＧ４５５が表示されるとともに、可動体３２が原点位置から中間位置付近まで落下する（図１１－５９（Ａ１１）参照）。

【０９４４】

次いで、可変表示結果が大当りの場合は可動体演出が実行され、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当ったことを示す画像及び可動体３２を強調するためのエフェクト画像からなる可動体演出画像０６９ＳＧ４５６が表示されるとともに、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下した後（図１１－５９（Ｄ１）参照）、敵キャラクタが倒されて味方キャラクタがバトルに勝利したことを示す報知画像０６９ＳＧ４５７が表示され（図１１－５９（Ｄ２）参照）、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果が大当りとなったことが報知される（図１１－５９（Ｄ３）参照）。

【０９４５】

大当りが報知された場合、図１１－６０に示すように、背景画像が第５背景画像０６９ＳＧ３５０に切り替え表示され、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０と、が表示されて事後演出が開始される（図１１－６０（Ｄ４）参照）。

【０９４６】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示０６９ＳＧ４６１（例えば、「＋５０」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０に表示されるカウンタ値に加算されていく（図１１－６０（Ｄ５）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「３００」）になったときに、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０６９ＳＧ４５１と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示０６９ＳＧ４５２と、残り操作有効期間を示すゲージ表示０６９ＳＧ４５３とが表示され、プッシュボタン３１Ｂの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図１１－６０（Ｄ６）参照）。

【０９４７】

次いで、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン３１Ｂの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０のカウンタ値が可変表示され（図１１－６０（Ｄ７）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図１１－６０（Ｄ８）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「６Ｒ大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「７５０」など）が停止表示される（図１１－６０（Ｄ９）参照）。

【０９４８】

大当りＡまたは大当りＢ（６Ｒ大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御され、大当りＣ（１０Ｒ大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０に表示されたカ

ウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「１５００」など）に更新表示された後（図１１－６０（Ｄ１０）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【０９４９】

また、可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たらず、可動体３２も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクタが倒されずに味方キャラクタがバトルに敗北し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにはずれ図柄の組合せが停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったことが報知される（図１１－５９（Ｄ４）参照）。

【０９５０】

図１１－５８に戻って、確変状態にて決定可能な「ＳＰリーチＣ」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５８（Ｂ１）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図１１－５８（Ｂ２）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、図１１－５８、５０（Ａ３～Ａ７）と同様の演出が行われた後（図１１－５８、５０（Ｂ３～Ｂ６）参照）、図１１－５９（Ａ８～Ａ９）の演出が行われることなく、図１１－５９（Ａ１０～Ａ１１）と同様の演出が行われる（図１１－５９（Ｂ７～Ｂ８）参照）。そして、図１１－５９（Ｄ１～Ｄ３）及び図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）の演出が行われる。

【０９５１】

図１１－５８に戻って、時短状態Ｂにて決定可能な「ＳＰリーチＤ」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５８（Ｃ１）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図１１－５８（Ｃ２）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、また、図１１－５８（Ａ４）演出が行われることなく、図１１－５８（Ａ５）と同様の演出が行われた後（図１１－５８（Ｃ３）参照）、図１１－５９（Ａ８～Ａ９）の演出が行われることなく、図１１－５９（Ａ１０～Ａ１１）と同様の演出が行われる（図１１－５９（Ｃ４～Ｃ５）参照）。そして、前述した図１１－５９（Ｄ１～Ｄ３）及び図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）の演出が行われる。

【０９５２】

（スーパーリーチ大当り変動パターンの制御動作例）

次に、ＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄの大当り変動パターンの制御動作例について、図１１－６１に基づいて比較する。図１１－６１は、ＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。

【０９５３】

図１１－６１（Ａ）～（Ｃ）に示すように、ＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄは、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パートと、から構成される。可変表示パートでは、可変表示が開始されると、前述した「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」、「ボタン予告」等が実行され、リーチ態様となった後、ＳＰリーチ演出としての「バトル演出」や「ショートバトル演出」が実行される。そして、タイミングｔａ１において「決め演出」において操作促進演出としての「当否ボタン演出」が開始された後、タイミングｔａ２において「可動体演出」が開始される。その後、「バトル演出」や「ショートバトル演出」の結果が報知された後、タイミングｔａ３において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示され、大当り特定動作表示（大当り図柄停止アクション。図１１－５５（Ｇ）参照）が行われた後、タイミングｔａ４において大当り確定図柄の組合せが仮停止表示されて大当りとなったことが報知される。その後、タイミングｔａ５～ｔａ６の期間において事後演出が実行される。

【０９５４】

可変表示パートの可変表示時間（ｔａ０～ｔａ５）は、時短状態Ａにおいて決定可能な

ＳＰリーチＥでは５０秒、確変状態において決定可能なＳＰリーチＣでは４０秒、時短状態Ｂにおいて決定可能なＳＰリーチＤでは２５秒である。一方、事後演出パートの時間（ｔａ５～ｔａ６）は、ＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄ各々において１５秒で共通である。

【０９５５】

つまり、時短状態Ａ及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（５０秒、４０秒）と、時短状態Ｂの可変表示パートの可変表示時間（２５秒）とは異なる一方で、時短状態Ａ及び確変状態の事後演出パートの可変表示時間（１５秒）と、時短状態Ｂの事後演出パートの可変表示時間（１５秒）とは共通であることで、時短状態Ａ及び確変状態と時短状態Ｂとで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、事後演出パートを共通化することで開発コストを低減させることができる。

【０９５６】

また、時短状態Ａ及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（５０秒、４０秒）と、時短状態Ｂの可変表示パートの可変表示時間（２５秒）とは異なる一方で、時短状態Ａ及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（ｔａ３～ｔａ４）と、時短状態Ｂの大当り特定動作表示の表示時間（ｔａ３～ｔａ４）とは共通であることで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、大当り特定動作表示の表示時間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【０９５７】

尚、「当否ボタン演出」の実行期間（ｔａ１～ｔａ２）は、ＳＰリーチＣ、Ｄとで共通とされ、ＳＰリーチＥのみが異なっている。

【０９５８】

また、表示制御部１２３は、ＶＲＡＭ領域における画像描画領域に描画された画像を表示画像作成領域にて画像表示装置５に表示するための画像データ（表示データ）として生成し、表示画像作成領域の画像データ（表示データ）をビデオ信号として出力する表示処理を行うときに、可動体３２やプッシュボタン３１Ｂなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＤＸＸＸ、ＳＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の数字））や、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＢＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の数字））を生成して、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。

【０９５９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記拡張コマンドＤＸＸＸ、ＳＸＸＸを受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体３２の可動体モータ２０７やプッシュボタン３１Ｂを振動させる振動モータ６１の動作制御実行データに基づく動作制御とは別個に、拡張コマンドＤＸＸＸ、ＳＸＸＸに対応した動作パターンにて、可動体３２の可動体モータ２０７やプッシュボタン３１Ｂを振動させる振動モータ６１を動作させる動作制御を開始する。

【０９６０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記拡張コマンドＢＸＸＸなどを受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体ＬＥＤ２０８のランプ制御実行データに基づく制御とは別個に、拡張コマンドＢＸＸＸなどに対応した点灯パターン（例えば、特徴部０１８ＳＧにおける図１３－６（Ｂ）に示す発光パターン参照）にて、可動体ＬＥＤ２０８を点灯／消灯させる制御を開始する。

【０９６１】

また、これら可動体３２やプッシュボタン３１Ｂを動作させるための制御データや、可動体ＬＥＤ２０８を点灯させるための制御データは、ＲＯＭ１２１に記憶されている。

【０９６２】

ここで、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体３２やプッシュボタン３１Ｂの動作制御に用いる制御データ（例えば、Ｄ１００、Ｓ２００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体

演出」で可動体３２やプッシュボタン３１Ｂの動作制御に用いる制御データ（例えば、Ｄ１００、Ｓ２００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【０９６３】

尚、本実施の形態では、可動体３２やプッシュボタン３１Ｂなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＤＸＸＸ、ＳＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の数字））と、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＢＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の数字））とは別個に生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、例えば、「可動体演出」などにおいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンドＢ０００に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の点灯／消灯制御と、可動体３２やプッシュボタン３１Ｂなどの可動体用制御と、が実行されるようにしてもよい。つまり、共通な制御情報（拡張コマンド）を用いて点灯制御と動作制御とが実行されるようにしてもよい。

【０９６４】

また、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【０９６５】

また、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の制御に用いる制御データ（例えば、Ｂ０００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データ（例えば、Ｂ０００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【０９６６】

また、拡張コマンドＢ０００を可動体動作制御とＬＥＤ点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【０９６７】

また、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図１１－５９（Ｄ１）の可動体演出画像０６９ＳＧ４５６参照）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図１１－５９（Ｄ１）の可動体演出画像０６９ＳＧ４５６参照）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【０９６８】

（スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較）

次に、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較について、図１１－６２に基づいて説明する。図１１－６２は、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとを比較する図である。

【０９６９】

図１１－６２に示すように、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可

変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（ｔｂ０～ｔａ４）は、非リーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（ｔｂ０～ｔｂ４）よりも長い。

【０９７０】

また、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（ｔｂ０～ｔｂ１）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ３）よりも短いことで、リーチ態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０９７１】

また、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ１）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ２）よりも短いことで、所定列の飾り図柄の可変表示が短い期間で終了するため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０９７２】

（突入演出）

次に、突入演出の演出動作例について、図１１－６３及び図１１－６４に基づいて説明する。図１１－６３は、（Ａ）～（Ｃ）は突入導入演出、（Ｄ）は時短突入演出Ａの演出動作例を示す図である。図１１－６４は、（Ａ１）～（Ａ４）は確変突入演出、（Ｂ１）～（Ｂ４）は時短突入演出Ｂの演出動作例を示す図である。

【０９７３】

図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）に示すように、「突入導入演出」では、表示画面の中央にエフェクト画像０６９ＳＧ４７０Ａが漸次拡大表示されていくとともに、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」を構成する文字画像０６９ＳＧ４７０Ｂが、所定数（例えば、１文字）ずつ画像表示装置５の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく。

【０９７４】

そして、最大表示されるとともに表示色が変化したエフェクト画像０６９ＳＧ４７０Ａと、表示画面の中央に集まった「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」なる文字からなる文字画像０６９ＳＧ４７０Ｂとからなる突入画像０６９ＳＧ４７０が表示される「時短突入演出Ａ」が行われることで、時短状態Ａの制御が開始されることが報知される。

【０９７５】

また、「確変突入演出」の場合は、図１１－６３（Ｄ）の突入画像０６９ＳＧ４７０が表示された後、図１１－６４（Ａ１）に示すように、「極」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する確変用画像０６９ＳＧ４７１が、突入画像０６９ＳＧ４７０よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく（図１１－６４（Ａ２～Ａ３）参照）。

【０９７６】

そして、突入画像０６９ＳＧ４７０と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が０％で表示される確変用画像０６９ＳＧ４７１とからなる突入画像０６９ＳＧ４７２が表示される「確変突入演出」が行われることで、確変状態の制御が開始されることが報知される（図１１－６４（Ａ４）参照）。

【０９７７】

また、「時短突入演出Ｂ」の場合は、図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）にて説明した「突入導入演出」は実行されず、時短状態Ｂの制御の開始条件が成立する９００回目の可変表示が終了した後の図柄確定期間（例えば、２０秒など）が開始されたときに、図１１－６３（Ｄ）の突入画像０６９ＳＧ４７０が表示された後、図１１－６４（Ｂ１）に示すように

、「１１００」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａが、突入画像０６９ＳＧ４７０よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく（図１１－６４（Ｂ２～Ｂ３）参照）。

【０９７８】

そして、突入画像０６９ＳＧ４７０と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が０％で表示される「１１００」の文字からなる遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａと、「遊」の文字からなる遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ｂと、からなる突入画像０６９ＳＧ４７３が表示される「時短突入演出Ｂ」が行われることで、時短状態Ｂの制御が開始されることが報知される（図１１－６４（Ｂ４）参照）。

【０９７９】

このように、時短状態Ａの制御が開始されるときに、時短突入演出Ａにおいて突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像０６９ＳＧ４７０と確変用画像０６９ＳＧ４７１とからなる突入画像０６９ＳＧ４７２を表示する一方で、時短状態Ｂの制御が開始されるときは、時短突入演出Ｂにおいて、時短状態Ａ及び確変状態に突入するときに表示される突入画像０６９ＳＧ４７０と共通の突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂを表示する。

【０９８０】

よって、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、時短突入演出Ｂにおいては、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときと共通の突入画像０６９ＳＧ４７０だけでなく、確変状態や時短状態Ａの制御の開始されるときには表示されない遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ｂが表示されるため、時短状態Ｂの開始を盛り上げることができる。

【０９８１】

［実施の形態２］

次に、特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２について、図１１－６５～図１１－６９に基づいて説明する。図１１－６５は、特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。図１１－６６は、特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。図１１－６７は、可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。図１１－６８は、ＳＰリーチＤの演出動作例である。図１１－６９は、遊技状態別の特徴を説明するための図である。尚、本実施の形態２では、前記実施の形態１のパチンコ遊技機１と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

【０９８２】

図１１－６５は、（Ａ）は時短状態Ｂ（救済時短状態）における保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【０９８３】

図１１－６５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに１００個の判定値が割り当てられている。また、図１１－６５（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに１００個の判定値が割り当てられている。

【０９８４】

一方、図１１－６５（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰリーチＥに１０個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＤに９０個の判定値が割り当てられている。

【０９８５】
本実施の形態では、確変状態及び時短状態ＡにてＳＰリーチＤの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示演出として前記実施の形態１で説明した「ショートバトル演出」を実行する一方で、時短状態ＢにてＳＰリーチＤの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示演出として「ショートバトル演出」ではなく、後述する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する。
【０９８６】
また、確変状態及び時短状態Ａにて決定可能なＳＰリーチＤの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様となった後に「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであるのに対し、時短状態Ｂにて決定可能なＳＰリーチＤの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様とならずに「即当り演出」または「全回転演出」が実行される非リーチ変動パターンである。
【０９８７】
次に、図１１－６６は、図１１－４４に示された可変表示開始設定処理を示すフローチャートの一部である。本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理におけるステップＳ０６９ＳＧＳ２７１～ステップＳ０６９ＳＧＳ２７６の処理を実行した後、ステップＳ０６９ＳＧＳ２７７において変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンではないと判定した場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ２７８のリーチ予告実行決定処理を実行する前に、ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ａ～ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ｄの処理を実行する。
【０９８８】
具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがＳＰリーチＤ変動パターンであるか否かを判定し（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ａ）、ＳＰリーチＤ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ａ；Ｙｅｓ）、遊技状態は時短状態Ｂであるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ｂ）。そして、遊技状態が時短状態Ｂであると判定した場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ｂ；Ｙｅｓ）、可変表示演出パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ｃ）。
【０９８９】
可変表示演出パターン決定処理では、例えば、可変表示演出パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－６７に示す可変表示演出パターン決定テーブルを用いて可変表示演出パターンを決定する。
【０９９０】
可変表示演出パターン決定テーブルにおいては、図１１－６７に示すように、「即当り演出」、「全回転演出」のそれぞれに対して、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合、「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－６７に示す判定値数となるように、割り当てられている。
【０９９１】
具体的には、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合については、「即当り演出」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合については、「即当り演出」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して３０個の判定値が割り当てられている。
【０９９２】
このように、「即当り演出」と「全回転演出」は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態及び時短状態Ａである場合は実行されず、時短状態Ｂである場合にのみ実行可能な可変表示演出とされており、確変状態及び時短状態Ａにて決定可能なＳＰ

リーチＤ変動パターンを兼用して実行される。

【０９９３】

また、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合における「即当り演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合における「即当り演出」の実行割合よりも高い一方で、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合における「全回転演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合における「全回転演出」の実行割合よりも高い。つまり、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」よりも大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数が多く遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合は、「即当り演出」よりも「全回転演出」の方が高い割合で実行される。

【０９９４】

次に、「即当り演出」及び「全回転演出」の演出動作例について説明する。確変状態及び時短状態ＡにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様となった後、バトル演出にて味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことにより可変表示結果が大当りであることが報知される「ショートバトル演出」が実行されるが（図１１－５８～図１１－５９参照）、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様とならずに可変表示結果が大当りであることが報知される「即当り演出」または「全回転演出」が実行される。

【０９９５】

「即当り演出」は、図１１－６５に示すように、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図１１－６８（Ａ１）参照）、所定時間が経過したときに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図１１－６８（Ａ２）参照）。その後、「決め演出」において、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進演出が実行されることなく、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当ったことを示す可動体演出画像０６９ＳＧ４５６が表示されるとともに、可動体３２が原点位置から中間位置付近まで落下する「可動体演出」が実行される（図１１－６８（Ａ３）参照）。そして、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに確定飾り図柄が再度仮停止表示される（図１１－６８（Ａ４）参照）。その後、事後演出パートにおいて、図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図１１－６８（Ｃ１～Ｃ７）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【０９９６】

「全回転演出」は、図１１－６５に示すように、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンにおいて、可変表示の開始とともに表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が所定期間にわたり実行された後（図１１－６８（Ｂ１）参照）、第３背景画像０６９ＳＧ３３０において飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－６８（Ｂ２）参照）。そして、所定時間が経過したときに、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄が予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で揃った状態で可変表示する全回転表示が開始される（図１１－６８（Ｂ３）参照）。その後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図１１－６８（Ｂ４）参照）。その後、事後演出パート（図柄確定期間）において、図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図１１－６８（Ｃ１～Ｃ７）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【０９９７】

このように、時短状態Ｂでは、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始されてからリーチ態様を経由することなく、可変表示結果が大当りであることが報知される可変表示演出として「即当り演出」または「全回転演出」が実行されることで、遊技者は、リーチ演出により煽られることを心配せず、安心してＳＰリーチ演出を

楽しむことができる。

【０９９８】

また、「即当り演出」または「全回転演出」では、前記実施の形態１で説明した「ボタン予告」や「当否ボタン演出」のように、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進演出や、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する必要がある操作演出が実行されないため、時短状態Ｂにおいて遊技者は煩わしい操作の促進や操作を行うことなく、好適に可変表示を消化することができる。

【０９９９】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、本実施の形態における時短状態Ｂ、確変状態、時短状態Ａの３つの遊技状態別の各種動作例について、図１１－６９に基づいて説明する。図１１－６９は、遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。以下、図１１－６９に示すように、「時短状態Ｂ」と「確変状態」と「時短状態Ａ」の３つの遊技状態における各項目「Ｄ１」～「Ｄ４」の内容について比較する。

【１０００】

＜項目Ｄ１＞

まず、ＣＰＵ１０３がリーチ態様を経由しないＳＰリーチＤ大当り変動パターンを決定する割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－６５（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合におけるリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ（即当り演出または全回転演出）」の決定割合は「９０％」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合におけるリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ（非リーチ）」の決定割合は「５％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合におけるリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ（非リーチ）」の決定割合は「５％」である。

【１００１】

尚、確変状態、時短状態Ａでは、「ＳＰリーチＤ」はリーチ態様を経由して「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであり、リーチ態様を経由しない非リーチ変動パターンではない。

【１００２】

つまり、時短状態Ｂにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、９０％）は、時短状態Ａにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高い。

【１００３】

項目（Ｄ１）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることなく大当り遊技状態に制御されるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１００４】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合は、時短状態Ａや確変状態においてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合よりも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、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合は、リーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が１００％の割合で決定されるようにしてもよい。

【１００５】

＜項目Ｄ２＞

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者の動作を促す動作促進演出として、例えば、ＳＰリーチ演出において「当否ボタン演出」を実行可能であり、可変表示結果を報知する特定演出として、例えば、ＳＰリーチ演出において「可動体演出」を実行可能である。

【１００６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確変状態や時短状態Ａにおいては、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、ＳＰリーチＤの可変表示における「決め演出」において、「当否ボタン演出」を実行した後に「可動体演出」を実行する第１演出実行パターンを実行する一方で、時短状態Ｂにおいては、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、ＳＰリーチＤの可変表示における「即当り演出」において、「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する第２演出実行パターンを実行する。

【１００７】

よって、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合において「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－６５（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合で「９０％」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合で「０％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合で「０％」である。

【１００８】

つまり、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、９０％）は、時短状態ＡにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高いとともに、確変状態においてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高い。

【１００９】

項目（Ｄ２）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されたことが報知されるときに、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの操作を促すことが少なくなるので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１０１０】

尚、本実施の形態では、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合は、時短状態Ａや確変状態においてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合よりも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、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合を１００％としてもよい。

【１０１１】

＜項目Ｄ３＞

保留記憶数が０の場合にＣＰＵ１０３が短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が１．５秒の「超短縮非リーチ」や３秒の「短縮非リーチＡ」）を決定する割合は、「時短状態Ｂ」では、図１１－６５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「１００％」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「０％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「０％」である。

【１０１２】

一方、保留記憶数が０の場合にＣＰＵ１０３が短縮非リーチ変動パターンよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）を決定する割合は、「時短状態Ｂ」では、図１１－６５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「０％」であり、「確変状態」では、

図１１－６（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「１００％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「１００％」である。

【１０１３】

つまり、ＣＰＵ１０３は、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が０の場合に、第２保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が１．５秒の超短縮非リーチ）を決定可能である。

【１０１４】

項目（Ｄ３）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が０である場合でも、短縮系の変動パターンよりも可変表示期間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）が決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１０１５】

＜項目Ｄ４＞

本実施の形態では、大当り種別として、６Ｒのラウンド遊技が実行される「大当りＡ」及び「大当りＢ」と、「大当りＡ」及び「大当りＢ」よりも遊技者にとっての有利度が高い（例えば、ラウンド数、つまり、獲得可能な予定出球数が多い）「大当りＣ」と、のいずれかを決定可能である（図１１－３（Ｄ）参照）。

【１０１６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、大当り図柄が揃った状態で所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別可変表示パターンとしての「全回転演出」を実行可能である。

【１０１７】

また、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合は、「時短状態Ｂ」では、図１１－６７に示すように「９０％」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように「０％」（「全回転演出」は非実行）であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように「０％」（「全回転演出」は非実行）である。

【１０１８】

つまり、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、１００％）は、時短状態Ａにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高い。

【１０１９】

項目（Ｄ４）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当りＡや大当りＢよりもラウンド数が多く遊技者にとっての有利度が高い大当りＣに制御することが決定された場合は、通常状態、確変状態、時短状態Ａにおいては実行されない（または実行割合が低い）特別な可変表示である「全回転演出」が実行されやすくなるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１０２０】
　尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合が１００％である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合が、時短状態Ａや確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合よりも高ければ、１００％未満の割合で実行されるようにしてもよい。また、時短状態Ａや確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行可能としてもよい。
【１０２１】
　（特徴部０６９ＳＧの変形および応用に関する説明）
　前記特徴部０６９ＳＧでは、「遊技者にとって有利な有利状態」の一例として、大当り遊技状態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、確変状態、小当り遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。
【１０２２】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、大当り遊技終了後に所定期間にわたり確変状態に制御可能な所謂１種のパチンコ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、大当り種別が確変大当りである場合に、大当り遊技終了後から次の大当りに制御されるまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよいし、大当り遊技終了後から確変転落抽選に当選するまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよい。また、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てもよく、遊技性は種々に変更可能である。
【１０２３】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、非特別状態（例えば、通常状態）よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態として、時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂ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、上記以外の４種類以上の遊技状態を適用してもよい。
【１０２４】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、非特別状態（例えば、通常状態、低確／低ベース状態）から制御された有利状態が終了したときに制御される第１特別状態と、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態として、低確高ベースの時短状態Ａ（第１特別状態）と時短状態Ｂ（救済時短（第２特別状態））と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、高確高ベースの確変状態（第１特別状態）と低確高ベースの時短状態Ｂ（救済時短（第２特別状態））とを適用してもよい。
【１０２５】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、第１特別状態または第２特別状態から制御された有利状態が終了したときに制御される第３特別状態として、確変状態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、例えば、１種２種のパチンコ遊技機であれば、第１特別状態としての時短状態とは異なる時短状態｛例えば、第１特別状態よりも時短状態の実行回数が多い（制御期間が長い）時短状態など｝を適用してもよい。
【１０２６】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、第１特別状態、第２特別状態、第３特別状態との少なくとも１の特別状態は、例えば、時短制御の実行回数、可変表示の実行頻度等が異なる複数種類の特別状態を有していてもよい。
【１０２７】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、非特別状態として、通常状態（低確／低ベース状態

）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、特別状態よりも可変表示の実行頻度が低い遊技状態であれば、低確／低ベース状態に限定されるものではなく、高確定ベース状態、低確／高ベース状態等であってもよい。

【１０２８】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、第２特別状態としての時短状態Ｂ（救済時短状態）は、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御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、所定回数は種々に変更可能である。また、上記した条件に加えて他の別の条件が成立したときに制御されるものであってもよい。

【１０２９】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、時短状態Ｂ、時短状態Ａ、確変状態において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、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）を変えることなく、時短状態Ｂにおける平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を、確変状態や時短状態Ａよりも短縮させる制御を実行することで特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率を向上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、時短状態Ｂにおいて、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、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）のうち少なくともいずれか１つを確変状態や時短状態Ａとは異ならせることで、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率をさらに向上させるようにしてもよい。

【１０３０】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、ＣＰＵ１０３は、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第１非特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｅはずれ」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第２非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１非特定可変表示パターンや第２非特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。また、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第１特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｃ、Ｅ大当り」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第２非特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ（即当りまたは全回転）」、「ＳＰ非経由」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特定可変表示パターンや第２特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。

【１０３１】

また、「特定態様」とは「リーチ態様」に限定されるものではなく、例えば、「チャンス目態様（例えば、「１３３」など）」、「擬似連態様（例えば、１２２など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」など、種々の態様を含んでいてもよい。

【１０３２】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、「可動体予告」や「キャラクタ予告」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演出であれば、例えば、停止図柄予告、擬似連予告、セリフ予告、操作予告、リーチ予告、先読み予告演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【１０３３】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、保留記憶に記憶されている保留記憶について有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出として、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」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、例えば、「連続演出」や「前兆演出」など、種々の作読み予告を含んでいてもよい。

【１０３４】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、遊技者の動作を促す動作促進演出として「ボタン予告」や「当否ボタン演出」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、上記以外の種々の演出を含んでいてもよい。また、「遊技者の動作」とは、プッシュボタン３１Ｂの操作に限定されるものではなく、プッシュボタン３１Ｂ以外に設けられた他の操作手段（例えば、タッチパネルなど）の操作を促す演出や、操作ではなく遊技者の動作（動き）を促す演出であってもよい。
【１０３５】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、動作促進演出としての「当否ボタン」を実行した後に特定演出としての「可動体演出」を実行する第１演出実行パターンの一例として「パターンＡ－２、Ａ－３」を適用し、動作促進演出を実行せずに特定演出を実行する第２演出実行パターンの一例として「パターンＡ－１」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、動作促進演出として「ボタン予告」などの他の操作促進演出を適用してもよいし、特定演出として「可動体演出」以外の演出（例えば、ＳＰリーチ演出におけるバトル結果など）を適用してもよい。
【１０３６】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出として、「一撃」操作の操作促進表示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、遊技者に一度の押し操作を促進するものでなく、遊技者に一度の引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。
【１０３７】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出として「連打」や「長押し」操作の操作促進表示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、所定の動作期間に亘って引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。また、所定の動作期間にわたる動作は、必ずしも連続して検出される動作に限定されるものではなく、間欠的に行われる操作や所定パターンに応じた操作等を含んでいてもよい。
【１０３８】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出として「キャラクタ予告」や「リーチ予告」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、「チャンス目態様（例えば、「１３３」など）」、「擬似連態様（例えば、１２２など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」となることを煽る演出など、種々の演出を含んでいてもよい。
【１０３９】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、事後演出において、特定演出において制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として予定出球数を報知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、大当り遊技状態のラウンド数（例えば、６Ｒや１０Ｒなど）などが報知されるようにしてもよい。また、確変状態において大当りが発生するなど大当りが連荘している状態においては、今回の大当りにおける予定出球数と、大当り所定の連荘期間において獲得した総出球数と、を加えた予定総出球数などを表示してもよい。
【１０４０】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出として、突入導入演出、確変突入演出、時短突入演出Ａ、時短突入演出Ｂ、シャッター演出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、上記以外の種々の突入演出を実行可能としてもよい。また、各突入演出の演出態様は上記に限らず、種々に変更可能である。
【１０４１】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、確変突入演出と時短突入演出Ａとを別個の演出とし

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、確変突入演出と時短突入演出Ａとを共通の１の突入演出としてもよい。

【１０４２】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、時短突入演出Ｂを実行する場合は突入導入演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シャッター演出の代わりに突入導入演出を実行するようにしてもよい。また、時短突入演出Ｂを実行する場合にも突入導入演出を実行するようにしてもよい。この場合、演出の煩わしさを解消するために、確変突入演出や時短突入演出Ａを実行する場合に比べて演出期間が短い突入導入演出とすることが好ましい。

【１０４３】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、第１有利状態と該第１有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２有利状態との一例として、大当り遊技状態における遊技ラウンド数が異なる大当りＡ、Ｂ（第１有利状態）と大当りＣ（第２有利状態）と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、第１有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第２有利状態とは、遊技ラウンド数や獲得可能な予定出球数など、大当り遊技状態における遊技者の有利度が高い大当りだけでなく、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が遊技者に有利となる大当り（例えば、大当り遊技状態後の時短制御が長い大当りや、大当り終了後に小当り遊技状態の実行頻度が高くなる「小当りラッシュ」などに制御される大当りなど）等であってもよい。

【１０４４】

（特徴部０９９ＳＧに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１について、図１２－１～図１２－２２に基づいて説明する。尚、本特徴部０９９ＳＧでは、前記特徴部０６９ＳＧのパチンコ遊技機１と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１の特徴構成を、前記特徴部０６９ＳＧのパチンコ遊技機１に適用可能である。

【１０４５】

本特徴部０９９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、図１１－１に示したパチンコ遊技機１と同じく、遊技盤２における画像表示装置５の左側に、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤２における画像表示装置５の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。つまり、本特徴部０９９ＳＧに係るパチンコ遊技機１において、遊技状態が通常状態であることによって発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第１経路を流下し、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のいずれかであることによって発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第２経路を流下する。また、右遊技領域の第２経路を流下する遊技球の一部は、該第２経路上（画像表示装置５の右方）に設けられているゲート４１を通過可能となっており、該ゲート４１を通過したことに基づいて普通図柄の可変表示が実行される。そして、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となったことにもとづいて第２経路上に設けられている第２始動入賞口が閉状態から開状態に変化し、該第２始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。尚、本特徴部０９９ＳＧでは、「可変表示」を「変動」または「変動表示」と記載する場合がある。

【１０４６】

図１２－１（Ａ）は、本特徴部０９９ＳＧにおける主基板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１２－１（Ａ）に示すように、本特徴部０９９ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４初期値判定用の乱数値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。

【１０４７】

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

【１０４８】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３５」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「２９９」の範囲の値をとる。

【１０４９】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９」の範囲の値をとる。

【１０５０】

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

【１０５１】

ＭＲ４初期値判定用の乱数値ＭＲ５は、乱数値ＭＲ４の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、「３」～「２３」の範囲の値をとる。

【１０５２】

図１２－１（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部０９９ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【１０５３】

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

【１０５４】

本特徴部０９９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【１０５５】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部０９９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部０９９ＳＧでは約１／３１９．６８）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り

遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部０９９ＳＧでは約１／８０．０２）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【１０５６】

図１２－１（Ｃ１）及び図１２－１（Ｃ２）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。図１２－１（Ｃ１）は、第１特別図柄の可変表示の実行時において、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と決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を大当りＡと大当りＢとから決定するために参照されるテーブルであり、図１２－１（Ｃ２）は、第２特別図柄の可変表示の実行時において、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と決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を大当りＢと大当りＣとから決定するために参照されるテーブルである。

【１０５７】

ここで、本特徴部０９９ＳＧにおける大当り種別について、図１２－１（Ｄ）を用いて説明する。本特徴部０９９ＳＧ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最大で１１０回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１１０回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【１０５８】

本特徴部０９９ＳＧでは、可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、０．１秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、１５秒）とがある。大当りＡは、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となり、大当りＢ及び大当りＣは、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【１０５９】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＡ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

【１０６０】

「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＢ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【１０６１】

「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＣ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【１０６２】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設け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、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。

【１０６３】

また、図１２－３（Ｂ１）に示すように、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）においては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１４９までが大当りＡに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＢに割り当てられている。一方で、図１２－３（Ｂ２）に示すように、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）においては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＢに割り当てられており、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。

【１０６４】

つまり、本特徴部０９９ＳＧでは、変動特図が第１特別図柄である場合は、５０％の割合で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第２特別図柄である場合は、１００％の確率で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【１０６５】

本特徴部０９９ＳＧでは、大当りＡとなった場合であっても、Ｖフタがショート開放状態となったときにＶ入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当りＡとなった場合には、Ｖ入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当りＢおよび大当りＣとなった場合であっても、Ｖフタがロング開放状態となったときにＶ入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当りＢおよび大当りＣとなった場合には、Ｖ入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【１０６６】

尚、本特徴部０９９ＳＧでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるＭＲ２を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１を用いて決定してもよい。

【１０６７】

図１２－２（Ａ）は、遊技状態が通常状態である場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルであり、図１２－２（Ｂ）は、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルである。

【１０６８】

尚、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ｂとは、遊技状態が通常状態（確変制御も時短制御も実行されていない低確／低ベース状態）において大当り遊技状態に制御されることなく９００回の可変表示が実行された場合に制御される遊技状態であって、最大で１１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される時短状態Ａ（低確／高ベース状態）である。

【１０６９】

図１２－２（Ａ）に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値ＭＲ４の範囲３～１３うち、３が当りに割り当てられているとともに、４～１３がはずれに割り当てられている。一方で、図１２－２（Ｂ）に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値ＭＲ４の範囲３～１３のうち、３～１２が当りに割り当てられているとともに、１３がはずれに割り当てられている。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいて、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合の普図当りの割合は、遊技状態が通常状態である場合の普図当りの割合よりも高く設定されている。

【１０７０】
　また、図１２－２（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合の普通図柄の変動時間は６０秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合の普通図柄の変動時間は０．１秒に設定されている。更に、図１２－２（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は０．１秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合に普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は３秒に設定されている。
【１０７１】
　つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間が長いこと」により、第２始動入賞口へ遊技球が入賞し易い、すなわち、第２特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間が長いこと」の少なくともいずれか１の条件を満たすことにより第２特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されていてもよい。
【１０７２】
　本特徴部０９９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、前記特徴部０６９ＳＧにおけるパチンコ遊技機（図１１－１参照）と同じく、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者が遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すことにより遊技球が第１始動入賞口に入賞可能である一方で第２始動入賞口や大入賞口への入賞、ゲート４１の通過等が不可能であるとともに、遊技球が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すことにより遊技球が第２始動入賞口へ入賞可能であるとともにゲート４１を通過可能となっている。尚、遊技状態が大当り遊技状態である場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより、遊技球が第２始動入賞口と大入賞口とに入賞可能であるとともにゲート４１を通過可能となっている。
【１０７３】
　尚、図１２－１２（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に左遊技領域２Ｌに向けて打ち出される遊技球は、遊技盤２に配置された複数の釘等によって始動入賞が阻害されるようになっているので、第１始動入賞口への遊技球の入賞確率は約５．５％程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）３０の操作による継続的な左遊技領域２Ｌへの遊技球の打ち出しが条件）。また、遊技状態が通常状態である場合は遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出したとしても、遊技球がゲート４１を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は６０秒と極めて長いとともに、普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は０．１秒と極めて短いため（図１２－２（Ｃ）、図１２－２（Ｄ）参照）、遊技球の第２始動入賞口への入賞はほぼ発生しない。
【１０７４】
　また、図１２－１２（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合に右遊技領域２Ｒに向けて打ち出される遊技球は、ゲート４１を通過可能であるとともに、該ゲート４１を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は３秒と短いとともに、普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は３秒であるため（図１２－２（Ｃ）、図１２－２（Ｄ）参照）、第２始動入賞口への遊技球の入賞確率は約５５％程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）３０の操作による継続的な右遊技領域２Ｒへの遊技球の打ち出しが条件）。
【１０７５】
　図１２－３は、本特徴部０９９ＳＧの特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部０９９ＳＧでは、図１２－３に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合の変動パターンとして、特図変動時間が１５００ｍｓの超短縮非リー

チはずれ、特図変動時間が３０００ｍｓの短縮非リーチＡはずれ、特図変動時間が５０００ｍｓの短縮非リーチＢはずれ、特図変動時間が７０００ｍｓの非リーチＡはずれ、特図変動時間が１２０００ｍｓの非リーチＢはずれ、特図変動時間が４５０００ｍｓのスーパーリーチＡはずれ、特図変動時間が８００００ｍｓのスーパーリーチＢはずれ、特図変動時間が４０００ｍｓのスーパーリーチＣはずれ、特図変動時間が２５０００ｍｓのスーパーリーチＤはずれ、特図変動時間が５００００ｍｓのスーパーリーチＥはずれの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチＡはずれ～スーパーリーチＥはずれの変動パターンは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンでもある。

【１０７６】

また、可変表示結果が大当りとなる場合の変動パターンとして、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない７０００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が７０００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチ非経由Ａ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない１２０００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が１２０００ｍｓ＋１５０００ｍｓ）スーパーリーチ非経由Ｂ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される４５０００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が４５０００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＡ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される８００００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が８００００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＢ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される４００００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が４００００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＣ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される２５０００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が２５０００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＤ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される５００００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が５００００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＥ大当りの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチＡの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するボーリング演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣ、スーパーリーチＥの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチＤの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣ、スーパーリーチＥの変動パターンにおけるバトル演出よりも短いバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するショートバトル演出を実行する変動パターンである。

【１０７７】

本特徴部０９９ＳＧにおけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１２－４に示すような遊技制御用データ保持エリア０９９ＳＧ１５０が設けられている。図１２－４に示す遊技制御用データ保持エリア０９９ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部０９９ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部０９９ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部０９９ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部０９９ＳＧ１５５とを備えている。

【１０７８】

第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａ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０９９ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当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。尚、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に４個である。こうして第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａ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。

【１０７９】

第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ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０９９ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当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。尚、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に４個である。こうして第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ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。

【１０８０】

つまり、本特徴部０９９ＳＧでは、第１特図保留記憶（第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａに記憶可能な保留記憶）として最大４個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第２特図保留記憶（第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂに記憶可能な保留記憶）として最大４個の保留記憶を記憶可能となっている。

【１０８１】

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。

【１０８２】

尚、可変表示の実行時において、ＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄通常処理（図６参照）において第２特図保留記憶が存在する場合は、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂから乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を読み出した後に第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂの記憶内容をシフトする。つまり、ＣＰＵ１０３は、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂの保留番号１の保留記憶として乱数値ＭＲ１～ＭＲ３の数値が記憶されている場合は、これら保留番号１の保留記憶として記憶されている乱数値ＭＲ１～乱数値ＭＲ３の値を読み出すとともに、該保留番号１の保留記憶を消去し、保留番号２の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号１の保留記憶、保留番号３の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号２の保留記憶、保留番号４の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号３の保留記憶として記憶し直す。

【１０８３】

また、ＣＰＵ１０３は、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂに保留記憶が記憶されていない場合は、第１特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第１特図保留記憶が存在する場合は、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａから乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を読み出した後に第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａの記憶内容をシフトする。つまり、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａの保留番号１の保留記憶として乱数値ＭＲ１～ＭＲ３の数値が記憶されている場合は、これら保留番号１の保留記憶として記憶されている乱数値ＭＲ１～乱数値ＭＲ３の値を読み出すとともに、該保留番号１の保留記憶を消去し、保留番号２の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号１の保留記憶、保留番号３の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号２の保留記憶、保留番号４の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号３の保留記憶として記憶し直す。

【１０８４】

そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａまたは第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂから読み出した乱数値ＭＲ１に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当りとなった場合には乱数値ＭＲ２に基づいて大当り種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図６参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

【１０８５】

つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいてＣＰＵ１０３は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から１を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。

【１０８６】

普図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｃ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０９９ＳＧ１５１Ｃ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。

【１０８７】

遊技制御フラグ設定部０９９ＳＧ１５２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０９９ＳＧ１５２には、前述の出玉状態フラグを含む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。

【１０８８】

遊技制御タイマ設定部０９９ＳＧ１５３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０９９ＳＧ１５３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。

【１０８９】

遊技制御カウンタ設定部０９９ＳＧ１５４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０９９ＳＧ１５４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０９９ＳＧ１５４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。

【１０９０】

遊技制御カウンタ設定部０９９ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で

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

【１０９１】

遊技制御バッファ設定部０９９ＳＧ１５５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０９９ＳＧ１５５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。

【１０９２】

次に、特別図柄の可変表示を実行する際に用いられる変動パターン判定テーブルについて説明する。図１２－５～図１２－１１に示すように、本特徴部０９９ＳＧでは、特別図柄の可変表示が実行されるときの遊技状態や該特別図柄の可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数の応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能となっている。

【１０９３】

具体的には、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個である場合は、図１２－５（Ａ）に示す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、非リーチＢはずれ、スーパーリーチＡはずれ、スーパーリーチＢはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３が取り得る数値のうち、９７個の数値が非リーチＢはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、１個の数値がスーパーリーチＢはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個である場合は、変動パターンが９７％の割合で非リーチＢはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＡはずれの変動パターンに決定され、１％の割合でスーパーリーチＢはずれの変動パターンに決定される。

【１０９４】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、図１２－５（Ｂ）に示す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、短縮非リーチＢはずれ、スーパーリーチＡはずれ、スーパーリーチＢはずれの変動パターンとから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＢにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９７個の数値が短縮非リーチＢはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、１個の数値がスーパーリーチＢはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、変動パターンが９７％の割合で短縮非リーチＢはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＡはずれの変動パターンに決定され、１％の割合でスーパーリーチＢはずれの変動パターンに決定される。

【１０９５】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当りである場合は、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数にかかわらず（保留記憶数が０～３個のいずれかである場合においても共通で）、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スーパーリーチ非経由Ｂ大当り、スーパーリーチＡ大当り、スーパーリーチＢ大当りの変動パターンから決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルＡにおいては、変動パターン判定

用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、１０個数値がスーパーリーチ非経由Ｂ大当りの変動パターンに割り当てられており、４０個の数値がスーパーリーチＡ大当りの変動パターンに割り当てられており、５０個の数値がスーパーリーチＢ大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが１０％の割合でスーパーリーチ非経由Ｂ大当りの変動パターンに決定され、４０％の割合でスーパーリーチＡ大当りの変動パターンに決定され、５０％の割合でスーパーリーチＢ大当りの変動パターンに決定される。

【１０９６】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、図１２－６（Ａ）に示す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、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＣはずれ、スーパーリーチはずれＤの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＣにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＣはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、変動パターンが９５％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＣはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１０９７】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、図１２－６（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンを、短縮非リーチＡはずれ、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＣはずれ、スーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＤにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、８０個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、１５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＣはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、変動パターンが８０％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、１５％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＣはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１０９８】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、図１２－６（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＥを用いて変動パターンを短縮非リーチＡはずれ、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＣはずれ、スーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＥにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９０個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＣはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、変動パターンが９０％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＣはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１０９９】
　また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、図１２－６（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＦを用いて変動パターンを短縮非リーチＡ、スーパーリーチＣはずれ、スーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＦにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９５個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＣはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、変動パターンが９５％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＣはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。
【１１００】
　以上のように、確変状態において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける確変状態では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第１特別図柄の可変表示であれば第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａに記憶されている保留記憶数、第２特別図柄の可変表示であれば第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。
【１１０１】
　また、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、図１２－７に示すように、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スーパーリーチ非経由Ａ大当り、スーパーリーチＣ大当り、スーパーリーチＤ大当りの変動パターンから決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルＢにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、５個の数値がスーパーリーチ非経由Ａ大当りの変動パターンに割り当てられており、８０個の数値がスーパーリーチＣ大当りの変動パターンに割り当てられており、１５個の数値がスーパーリーチＤ大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、５％の割合でスーパーリーチ非経由Ａ大当りの変動パターンに決定され、８０％の割合でスーパーリーチＣ大当りの変動パターンに決定され、１５％の割合でスーパーリーチＤ大当りの変動パターンに決定される。
【１１０２】
　また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、図１２－８（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＧを用いて変動パターンを非リーチＡはずれとスーパーリーチＥはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＧにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値がスーパーリーチＥはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、変動パターンが９５％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合でスーパーリーチＥはずれの変動パターンに決定される。
【１１０３】
　また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、図１２－８（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＨを用いて変動パターンを短縮非リーチＡはずれ、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＥはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＨにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、８５個の数

値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、１０個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値がスーパーリーチＥはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、変動パターンが８５％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、１０％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合でスーパーリーチＥはずれの変動パターンに決定される。

【１１０４】

また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、図１２－８（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＩを用いて変動パターンを短縮非リーチＡはずれ、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＥはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＩにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９０個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値がスーパーリーチＥはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、変動パターンが９０％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合でスーパーリーチＥはずれの変動パターンに決定される。

【１１０５】

また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、図１２－８（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＪを用いて変動パターンを短縮非リーチＡはずれとスーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＪにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９５個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、変動パターンが９５％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１１０６】

以上のように、時短状態Ａにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ａでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第１特別図柄の可変表示であれば第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａに記憶されている保留記憶数、第２特別図柄の可変表示であれば第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【１１０７】

また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、図１２－９に示すように、大当り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スーパーリーチ非経由Ａ大当り、スーパーリーチＥ大当りの変動パターンから決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルＣにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、５個の数値がスーパーリーチ非経由Ａ大当りの変動パターンに割り当てられており、９５個の数値がスーパーリーチＥ大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが５％の割合でスーパーリーチ非経由Ａ大当りの変動パターンに決定され、９５％の割合でスーパーリーチＥ大当りの変動パターンに決定される。

【１１０８】
　また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、図１２－１０（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＫを用いて変動パターンを非リーチＢはずれとスーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＩにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９７個の数値が非リーチＢはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、変動パターンが９７％の割合で非リーチＢはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１１０９】
　また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、図１２－１０（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＬを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＬにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９７個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、変動パターンが９７％の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１１１０】
　また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、図１２－１０（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＭを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＭにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９９個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、１個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、変動パターンが９９％の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、１％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１１１１】
　また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、図１２－１０（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＮを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれの変動パターンのみから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＮにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、１００個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、変動パターンが１００％の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定される。

【１１１２】
　以上のように、時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ｂでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第１特別図柄の可変表示であれば第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａに記憶されている保留記憶数、第２特別図柄の可変表示であれば第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【１１１３】
　また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、図１２－１１に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをスーパーリーチＤ大当りの変動パターンのみ決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルＤにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、１００個の数値がスーパーリーチＤ大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが１００％の割合でスーパーリーチＤ大当りの変動パターンに決定される。
【１１１４】
　ここで、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１における時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態での期間値について図１２－１３～図１２－２３に基づいて説明する。
【１１１５】
　先ず、図１２－１３（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が時短状態Ａである場合における１変動の平均変動時間を期間値αとすると、該期間値αは、Ａ×ａ＋Ｂ×ｂ＋Ｃ×ｃ＋Ｄ×ｄの値により算出される。ここで、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合である。尚、本特徴部０９９ＳＧにおける変動表示結果がはずれとなる変動表示期間は、特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間を指す。
【１１１６】
　また、図１２－１３（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が時短状態Ｂである場合における１変動の平均変動時間を期間値βとすると、該期間値βは、Ｅ×ｅ＋Ｆ×ｆ＋Ｇ×ｇ＋Ｈ×ｈの値により算出される。ここで、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合である。
【１１１７】
　また、図１２－１３（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が確変状態である場合における１変動の平均変動時間を期間値γとすると、該期間値γは、Ｉ×ｉ＋Ｊ×ｊ＋Ｋ×ｋ＋Ｌ×ｌの値により算出される。ここで、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｉは確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｊは確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示

が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｋは確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｈは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｌは確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合である。

【１１１８】

以上、図１２－１３（Ａ）～図１２－１３（Ｃ）より、各代数Ａ～Ｌ及びａ～ｌに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値α、時短状態Ｂにおける期間値β、確変状態における期間値γを算出すると、期間値αは期間値βよりも大きい値であり、且つ、期間値γは期間値βよりも大きい値となる（α＞β、γ＞β）。

【１１１９】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。図１２－１４（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が時短状態Ａである場合における１１００回の変動の平均変動時間を期間値α’とすると、該期間値α’は、Ａ×ａ’＋Ｂ×ｂ’＋Ｃ×ｃ’＋Ｄ×ｄ’の値により算出される。ここで、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ａ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｂ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｃ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｄ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合である。

【１１２０】

また、図１２－１４（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が時短状態Ｂである場合における１変動の平均変動時間を期間値β’とすると、該期間値β’は、Ｅ×ｅ’＋Ｆ×ｆ’＋Ｇ×ｇ’＋Ｈ×ｈ’の値により算出される。ここで、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｅ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｆ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｇ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｈ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合である。

【１１２１】

また、図１２－１４（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が確変状態である場合における１変動の平均変動時間を期間値γ’とすると、該期間値γ’は、Ｉ×ｉ’＋Ｊ×ｊ’＋Ｋ×ｋ’＋Ｌ×ｌ’の値により算出される。ここで、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｉ’は確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結

果がはずれとなる平均変動時間、ｊ’は確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｋ’は確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｈは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｌ’は確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合である。

【１１２２】

以上、図１２－１４（Ａ）～図１２－１４（Ｃ）及び図１２－２３より、各代数Ａ～Ｌ及びａ’～ｌ’に本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値α’、時短状態Ｂにおける期間値β’、確変状態における期間値γ’を算出すると、期間値α’は期間値β’よりも大きい値であり、且つ、期間値γ’は期間値βよりも大きい値となる（α’＞β’、γ’＞β’）。

【１１２３】

次に、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動表示を実行する場合に注目する。先ず、図１２－１５（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値δとすると、該期間値δはＤ×１１０の値により算出される。ここで、Ｄは前述したように時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１２４】

また、図１２－１５（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値εとすると、該期間値εはＨ×１１０の値により算出される。ここで、Ｈは前述したように時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１２５】

また、図１２－１５（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ζとすると、該期間値ζはＬ×１１０の値により算出される。ここで、Ｌは前述したように確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１２６】

以上、図１２－１５（Ａ）～図１２－１５（Ｃ）より、各代数Ｄ、Ｈ、Ｌに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値δ、時短状態Ｂにおける期間値ε、確変状態における期間値ζを算出すると、期間値δは期間値εよりも大きい値であり、且つ、期間値ζは期間値εよりも大きい値となる（δ＞ε、ζ＞ε）。

【１１２７】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図１２－１６（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値δ’とすると、とすると、該期間値δ’はＤ×１１００の値により算出される。ここで、Ｄは前述したように時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１２８】

また、図１２－１６（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ε’とすると、とすると、該期間値ε’はＨ×１１００の値により算出される。ここで、Ｈは前述したように時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１２９】

また、図１２－１６（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ζ’とすると、該期間値ζ’はＬ×１１００の値により算出される。ここで、Ｌは前述したように確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１３０】

以上、図１２－１６（Ａ）～図１２－１６（Ｃ）より、各代数Ｄ、Ｈ、Ｌに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値δ’、時短状態Ｂにおける期間値ε’、確変状態における期間値ζ’を算出すると、期間値δ’は期間値εよりも大きい値であり、且つ、期間値ζ’は期間値ε’よりも大きい値となる（δ’＞ε’、ζ’＞ε’）。

【１１３１】

また、図１２－１７（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間の期間値をηとすると、該期間値ηはＣ×１１０の値により算出される。

【１１３２】

また、図１２－１７（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間変動表示の実行時に常に第２特図保留記憶数が２個である場合の１１０回の変動表示の平均変動時間を期間値θとすると、該期間値θはＧ×１１０の値により算出される。

【１１３３】

また、図１２－１７（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ιとすると、該期間値ιはＫ×１１０の値により算出される。

【１１３４】

以上、図１２－１７（Ａ）～図１２－１７（Ｃ）より、各代数Ｃ、Ｇ、Ｋに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値η、時短状態Ｂにおける期間値θ、確変状態における期間値ιを算出すると、期間値ηは期間値θよりも大きい値であり、且つ、期間値ιは期間値θよりも大きい値となる（η＞θ、ι＞θ）。

【１１３５】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図１２－１８（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値η’とすると、該期間値η’はＣ×１１００の値により算出される。

【１１３６】

また、図１２－１８（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を

毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値θ’とすると、該期間値θ’はＧ×１１００の値により算出される。

【１１３７】

また、図１２－１８（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ι’とすると、該期間値ι’はＫ×１１００の値により算出される。

【１１３８】

以上、図１２－１８（Ａ）～図１２－１８（Ｃ）より、各代数Ｃ、Ｇ、Ｋに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値η’、時短状態Ｂにおける期間値θ’、確変状態における期間値ι’を算出すると、期間値η’は期間値θよりも大きい値であり、且つ、期間値ι’は期間値θ’よりも大きい値となる（η’＞θ’、ι’＞θ’）。

【１１３９】

また、図１２－１９（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値κとすると、該期間値κはＢ×１１０の値により算出される。

【１１４０】

また、図１２－１９（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値λとすると、該期間値λはＦ×１１０の値により算出される。

【１１４１】

また、図１２－１９（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値μとすると、該期間値μはＪ×１１０の値により算出される。

【１１４２】

以上、図１２－１９（Ａ）～図１２－１９（Ｃ）より、各代数Ｂ、Ｆ、Ｊに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値κ、時短状態Ｂにおける期間値λ、確変状態における期間値μを算出すると、期間値κは期間値λよりも大きい値であり、且つ、期間値μは期間値λよりも大きい値となる（κ＞λ、μ＞λ）。

【１１４３】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図１２－２０（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値κ’とすると、該期間値κ’はＢ×１１００の値により算出される。

【１１４４】

また、図１２－２０（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値λ’とすると、該期間値λ’はＦ×１１００の値により算出される。

【１１４５】

また、図１２－２０（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値μ’とすると、該期間値μ’はＪ×１１００の値により算出される。

【１１４６】
以上、図１２－２０（Ａ）～図１２－２０（Ｃ）より、各代数Ｂ、Ｆ、Ｊに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値κ’、時短状態Ｂにおける期間値λ’、確変状態における期間値μ’を算出すると、期間値κ’は期間値λよりも大きい値であり、且つ、期間値μ’は期間値λ’よりも大きい値となる（κ’＞λ’、μ’＞λ’）。
【１１４７】
また、図１２－２１（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値νとすると、該期間値νはＡ×１１０の値により算出される。
【１１４８】
また、図１２－２１（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ξとすると、該期間値ξはＥ×１１０の値により算出される。
【１１４９】
また、図１２－２１（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値πとすると、該期間値πはＩ×１１０の値により算出される。
【１１５０】
以上、図１２－２１（Ａ）～図１２－２１（Ｃ）より、各代数Ａ、Ｅ、Ｉに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値ν、時短状態Ｂにおける期間値ξ、確変状態における期間値πを算出すると、期間値νは期間値ξよりも大きい値であり、且つ、期間値πは期間値ξよりも大きい値となる（ν＞ξ、π＞ξ）。
【１１５１】
また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図１２－２２（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ν’とすると、該期間値ν’はＡ×１１００の値により算出される。
【１１５２】
また、図１２－２２（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ξ’とすると、該期間値ξ’はＥ×１１００の値により算出される。
【１１５３】
また、図１２－２２（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値π’とすると、該期間値π’はＩ×１１００の値により算出される。
【１１５４】
以上、図１２－２２（Ａ）～図１２－２２（Ｃ）より、各代数Ａ、Ｅ、Ｉに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値ν’、時短状態Ｂにおける期間値ξ’、確変状態における期間値π’を算出すると、期間値ν’は期間値ξよりも大きい値であり、且つ、期間値π’は期間値ξ’よりも大きい値となる（ν’＞ξ’、π’＞ξ’）。
【１１５５】
次に、本特徴部０９９ＳＧにけるパチンコ遊技機１の試射試験を１０時間行ったときの

通常状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における実射値（発射遊技球数、特図１始動口入賞回数、特図２始動口入賞回数、特図１変動表示回数、特図２変動表示回数、合計特図１変動時間、合計特図２変動時間）及びこれら実射値から得られたパチンコ遊技機１の設計値を図１２－２４（Ａ）及び図１２－２４（Ｂ）に示す。尚、図１２－２４（Ａ）に示すように、通常状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の試射試験時間の合計時間が１０時間に満たないのは、残り時間が大当り遊技状態であるかである。また、通常状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）３０の操作による継続的な左遊技領域２Ｌへの遊技球の打ち出しが条件であり、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）３０の操作による継続的な右遊技領域２Ｒへの遊技球の打ち出しが条件である。

【１１５６】

図１２－２４（Ａ）に示すように、通常状態においては、試射試験時間が３４６．０８分、発射遊技球数が３４５８０個、特図１始動口入賞回数が１９３９回、特図２始動口入賞回数が０回、特図１変動表示回数が１８８３回、特図２変動表示回数が０回、合計特図１変動時間が２３８４０秒、合計特図２変動時間が０秒である。また、時短状態Ａにおいては、試射試験時間が７７・００分、発射遊技球数が７６７６個、特図１始動口入賞回数が０回、特図２始動口入賞回数が４３７１回、特図１変動表示回数が０回、特図２変動表示回数が６５８回、合計特図１変動時間が０秒、合計特図２変動時間が３５４８秒である。また、時短状態Ｂにおいては、試射試験時間が１４．９６分、発射遊技球数が１４９４個、特図１始動口入賞回数が０回、特図２始動口入賞回数が８２１回、特図１変動表示回数が０回、特図２変動表示回数が５９４回、合計特図１変動時間が０秒、合計特図２変動時間が９５４秒である。また、確変状態においては、試射試験時間が１１６・００分、発射遊技球数が１１５１５個、特図１始動口入賞回数が０回、特図２始動口入賞回数が６５５６回、特図１変動表示回数が０回、特図２変動表示回数が９８７回、合計特図１変動時間が０秒、合計特図２変動時間が４３８７秒である。

【１１５７】

以上の実射値から、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１における設計値として、図１２－２４（Ｂ）に示すように、通常状態における１分あたりの発射遊技球数が９９．９個／分、特図１入賞率が５．６個／分、特図２入賞率が０個／分、平均特図１変動時間が１２．６６１秒、平均特図２変動時間が０秒と算出されている。また、時短状態Ａにおける１分あたりの発射遊技球数が９９．９個／分、特図１入賞率が０個／分、特図２入賞率が５６．７個／分、平均特図１変動時間が０秒、平均特図２変動時間が５．３９３秒と算出されている。また、時短状態Ｂにおける１分あたりの発射遊技球数が９９．９個／分、特図１入賞率が０個／分、特図２入賞率が５４．８個／分、平均特図１変動時間が０秒、平均特図２変動時間が１．６０７秒と算出されている。また、確変状態における１分あたりの発射遊技球数が９９．９個／分、特図１入賞率が０個／分、特図２入賞率が５６．７個／分、平均特図１変動時間が０秒、平均特図２変動時間が４．４４５秒と算出されている。

【１１５８】

尚、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の特図２入賞率を比較すると時短状態Ｂの特図２入賞率のみ数値が異なっているが、これは時短状態Ｂにおける発射遊技球数が他の２状態よりも少ないことにより生じた誤差によるものである。

【１１５９】

ここで、図１２－２４に示す設計値から得られた数値に基づいて通常状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における平均変動時間を実際に算出する。

【１１６０】

先ず、図１２－２５（Ａ）に示すように、通常状態においては、第１特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第１特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第１特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第１特図保留記憶数が０～２の場合に選択

され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－５（Ａ）参照）、１２０００（ｍｓ）×９７／１００＋４５０００（ｍｓ）×２／１００＋８００００（ｍｓ）×１／１００＝１３３４０（ｍｓ）と算出される。また、第１特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第１特図保留記憶数が３の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－５（Ｂ）参照）、５０００（ｍｓ）×９７／１００＋４５０００（ｍｓ）×２／１００＋８０００００（ｍｓ）×１／１００＝６５５０（ｍｓ）と算出される。

【１１６１】

尚、図１２－２４（Ａ）に示した通常状態に基づき第１特図保留記憶数が０～３個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図１２－２５（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶数が０個のときに実行される変動表示の割合が１０％、第１特図保留記憶数が１個のときに実行される変動表示の割合が４０％、第１特図保留記憶数が２個のときに実行される変動表示の割合が４０％、第１特図保留記憶数が３個のときに実行される変動表示の割合が１０％と算出される。

【１１６２】

このため、図１２－２５（Ｃ）に示すように、通常状態における平均変動時間は、１３３４０（ｍｓ）×１０／１００＋１３３４０（ｍｓ）×４０／１００＋１３３４０（ｍｓ）×４０／１００＋６５５０（ｍｓ）×１０／１００＝１２６６１（ｍｓ）と算出される。

【１１６３】

また、図１２－２６（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて、第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ａは、該第２特図保留記憶数が０の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－８（Ａ）参照）、７０００（ｍｓ）×９５／１００＋５００００（ｍｓ）×５／１００＝９１５０（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｂは、該第２特図保留記憶数が１の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－８（Ｂ）参照）、３０００（ｍｓ）×８５／１００＋７０００（ｍｓ）×１０／１００＋５００００（ｍｓ）×５／１００＝５７５０（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｃは、該第２特図保留記憶数が２の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－８（Ｃ）参照）、３０００（ｍｓ）×９０／１００＋７０００（ｍｓ）×５／１００＋５００００（ｍｓ）×５／１００＝５５５０（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｄは、該第２特図保留記憶数が３の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（Ｄ）参照）、３０００（ｍｓ）×９５／１００＋５００００（ｍｓ）×５／１００＝５３５０（ｍｓ）と算出される。

【１１６４】

尚、図１２－２４（Ａ）に示した時短状態Ａに基づき該時短状態Ａにおける１１０回及び１１００回の変動表示での第２特図保留記憶数が０～３個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図１２－２６（Ｂ）に示すように、第２特図保留記憶数が０個のときに実行される変動表示の割合（ａ及びａ’）が０．９０９０９０９％、第２特図保留記憶数が１個のときに実行される変動表示の割合（ｂ及びｂ’）が０．９０９０９０９％、第２特図保留記憶数が２個のときに実行される変動表示の割合（ｃ及びｃ’）が２．７２７２７２７％、第２特図保留記憶数が３個のときに実行される変動表示の割合（ｄ及びｄ’）が９５．４５４５４５５％と算出される。

【１１６５】

このため、図１２－２６（Ｃ）に示すように、時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間（α及びα’）は、９１５０（ｍｓ）×０．９０９０９０９＋５７５０（ｍｓ）×０．９０９０９０９／１００＋５５５０（ｍｓ）×２．７２７２７２７／１００＋５３５０（ｍｓ）×９５．４５４５４５５／１００＝５３９３．６３６（ｍｓ）と算出される。

【１１６６】
　また、図１２－２７（Ａ）に示すように、時短状態Ｂにおいて、第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｅは、該第２特図保留記憶数が０の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－１０（Ａ）参照）、５０００（ｍｓ）×９７／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝５６００（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｆは、該第２特図保留記憶数が１の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－１０（Ｂ）参照）、１５００（ｍｓ）×９７／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝２２０５（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｇは、該第２特図保留記憶数が２の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－１０（Ｃ）参照）、１５００（ｍｓ）×９９／１００＋２５０００（ｍｓ）×１／１００＝１７３５（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｈは、該第２特図保留記憶数が３の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－１０（Ｄ）参照）、１５００（ｍｓ）×１００／１００＝１５００（ｍｓ）と算出される。

【１１６７】
　尚、図１２－２４（Ａ）に示した時短状態Ｂに基づき該時短状態Ｂにおける１１０回及び１１００回の変動表示での第２特図保留記憶数が０～３個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図１２－２７（Ｂ）に示すように、第２特図保留記憶数が０個のときに実行される変動表示の割合（ｅ及びｅ’）が０．９０９０９０９％、第２特図保留記憶数が１個のときに実行される変動表示の割合（ｆ及びｆ’）が１．８１８１８１８％、第２特図保留記憶数が２個のときに実行される変動表示の割合（ｇ及びｇ’）が２４．５４５４５４５％、第２特図保留記憶数が３個のときに実行される変動表示の割合（ｈ及びｈ’）が７２．７２７２７２７％と算出される。

【１１６８】
　このため、図１２－２７（Ｃ）に示すように、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間（β及びβ’）は、５６００（ｍｓ）×０．９０９０９０９＋２２０５（ｍｓ）×１．８１８１８１８／１００＋１７３５（ｍｓ）×２４．５４５４５４５／１００＋１５００（ｍｓ）×７２．７２７２７２７／１００＝１６０７．７７３（ｍｓ）と算出される。

【１１６９】
　また、図１２－２８（Ａ）に示すように、確変状態において、第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｉは、該第２特図保留記憶数が０の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（Ａ）参照）、７０００（ｍｓ）×９５／１００＋４００００（ｍｓ）×２／１００＋２５０００×３／１００＝８２００（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｊは、該第２特図保留記憶数が１の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（Ｂ）参照）、３０００（ｍｓ）×８０／１００＋７０００（ｍｓ）×１５／１００＋４００００×２／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝５０００（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｋは、該第２特図保留記憶数が２の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（Ｃ）参照）、３０００（ｍｓ）×９０／１００＋７０００（ｍｓ）×５／１００＋４０００（ｍｓ）×２／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝４６００（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｌは、該第２特図保留記憶数が３の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（Ｄ）参照）、３０００（ｍｓ）×９５／１００＋４００００×２／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝４４００（ｍｓ）と算出される。

【１１７０】
　尚、図１２－２４（Ａ）に示した確変状態に基づき該確変状態における１１０回及び１

１００回の変動表示での第２特図保留記憶数が０～３個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図１２－２８（Ｂ）に示すように、第２特図保留記憶数が０個のときに実行される変動表示の割合（ｉ及びｉ’）が０．９０９０９０９％、第２特図保留記憶数が１個のときに実行される変動表示の割合（ｊ及びｊ’）が０．９０９０９０９％、第２特図保留記憶数が２個のときに実行される変動表示の割合（ｋ及びｋ’）が２．７２７２７２７％、第２特図保留記憶数が３個のときに実行される変動表示の割合（ｌ及びｌ’）が９５．４５４５４５５％と算出される。

【１１７１】

このため、図１２－２８（Ｃ）に示すように、確変状態における１変動の平均変動時間（γ及びγ’）は、８２００（ｍｓ）×０．９０９０９０９＋５０００（ｍｓ）×０．９０９０９０９／１００＋４６００（ｍｓ）×２．７２７２７２７／１００＋４４００（ｍｓ）×９５．４５４５４５５／１００＝４４４５．４５５（ｍｓ）と算出される。

【１１７２】

以上から、本特徴部０９９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１での時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における１変動の平均変動時間を比較すると、図１２－２９に示すように、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間（β及びβ’）は、時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間（α及びα’）よりも短く（α＞β及びα’＞β’）また、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間（β及びβ’）は、確変状態における１変動の平均変動時間（γ及びγ’）よりも短く設定されている（γ＞β及びγ’＞β’）。

【１１７３】

続いて、時短状態Ａにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Ａにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を算出する。

【１１７４】

図１２－３０（Ａ）及び図１２－３５に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値χとすると、該期間値χは、α（またはα’）×１１０＝５３９３．６３３（ｍｓ）×１１０＝５９３２９９．６３（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値ψとすると、該期間値ψは、β（またはβ’）×１１０＝１６０７．７７３（ｍｓ）×１１０＝１７６８５５．０３（ｍｓ）と算出される。また、確変状態において１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値ωとすると、該期間値ωは、γ（またはγ’）×１１０＝４４４５．４５５（ｍｓ）×１１０＝４８９０００．０５（ｍｓ）と算出される。

【１１７５】

つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ψは、時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ωよりも小さく設定されているとともに、該期間値ψは、確変状態における１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ωよりも小さく設定されている（χ＞ψ且つω＞ψ）。

【１１７６】

更に、図１２－３１（Ａ）及び図１２－３６に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値χ’とすると、該期間値χ’は、α（またはα’）×１１００＝５３９３．６３３（ｍｓ）×１１００＝５９３２９９６．３（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値ψ’とすると、該期間値ψ’は、β（またはβ’）×１１００＝１６０７．７７３（ｍｓ）×１１００＝１７６８５５０．３（ｍｓ）と算出される。また、確変状態において１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期

間値ω’とすると、該期間値ω’は、γ（またはγ’）×１１００＝４４４５．４５５（ｍｓ）×１１００＝４８９０００．５（ｍｓ）と算出される。

【１１７７】

つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間に１１００を乗算して得られる期間値ψ’は、時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ω’よりも小さく設定されているとともに、該期間値ψ’は、確変状態における１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ω’よりも小さく設定されている（χ’＞ψ’且つω’＞ψ’）。

【１１７８】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３１（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値δはＤ×１１０＝５３５０（ｍｓ）×１１０＝５８８５００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値εはＨ×１１０＝１５００（ｍｓ）×１１０＝１６５００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ζはＬ×１１０＝４４００（ｍｓ）×１１０＝４８４０００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、図１２－１５に示したように、期間値δは期間値εよりも大きい値であり、且つ、期間値ζは期間値εよりも大きい値となる（δ＞ε、ζ＞ε）。

【１１７９】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３１（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値δ’はＤ×１１００＝５３５０（ｍｓ）×１１００＝５８８５０００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ε’はＨ×１１００＝１５００（ｍｓ）×１１００＝１６５００００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ζ’はＬ×１１００＝４４００（ｍｓ）×１１００＝４８４００００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、図１２－１６に示したように、期間値δ’は期間値ε’よりも大きい値であり、且つ、期間値ζ’は期間値ε’よりも大きい値となる（δ’＞ε’、ζ’＞ε’）。

【１１８０】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３２（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ηはＣ×１１０＝５５５０（ｍｓ）×１１０＝６１０５００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値θはＧ×１１０＝１７３５（ｍｓ）×１１０＝１９０８５０（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ιはＫ×１１０＝４６００（ｍｓ）×１１０＝５０６０００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、図１２－１７に示したように、期間値ηは期間値θよりも大きい値であり、且つ、期間値ιは期間値θよりも大きい値となる（η＞θ、ι＞θ）。

【１１８１】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特

図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３２（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値η’はＣ×１１００＝５５５０（ｍｓ）×１１００＝６１０５０００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値θ’はＧ×１１００＝１７３５（ｍｓ）×１１００＝１９０８５００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ι’はＫ×１１００＝４６００（ｍｓ）×１１００＝５０６００００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、図１２－１８に示したように、期間値η’は期間値θ’よりも大きい値であり、且つ、期間値ι’は期間値θ’よりも大きい値となる（η’＞θ’、ι’＞θ’）。

【１１８２】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３３（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値κはＢ×１１０＝５７５０（ｍｓ）×１１０＝６３２５００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値λはＦ×１１０＝２２０５（ｍｓ）×１１０＝２４２５５０（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値μはＪ×１１０＝５０００（ｍｓ）×１１０＝５５００００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＦにおいては、図１２－１９に示したように、期間値κは期間値λよりも大きい値であり、且つ、期間値μは期間値λよりも大きい値となる（κ＞λ、μ＞λ）。

【１１８３】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３３（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値κ’はＢ×１１００＝５７５０（ｍｓ）×１１００＝６３２５０００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値λ’はＦ×１１００＝２２０５（ｍｓ）×１１００＝２４２５５００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値μ’はＪ×１１００＝５０００（ｍｓ）×１１００＝５５００００００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＦにおいては、図１２－２０に示したように、期間値κ’は期間値λ’よりも大きい値であり、且つ、期間値μ’は期間値λ’よりも大きい値となる（κ’＞λ’、μ’＞λ’）。

【１１８４】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３４（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値νはＢ×１１０＝９１５０（ｍｓ）×１１０＝１００６５００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ξはＥ×１１０＝５６００（ｍｓ）×１１０＝６１６０００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値πはＩ×１１０＝８２００（ｍｓ）×１１０＝９０２０００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特

徴部０９９ＳＥにおいては、図１２－２１に示したように、期間値ｖは期間値ξよりも大きい値であり、且つ、期間値πは期間値ξよりも大きい値となる（ｖ＞ξ、π＞ξ）。

【１１８５】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３４（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ｖ’はＢ×１１００＝９１５０（ｍｓ）×１１００＝１００６５０００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ξ’はＥ×１１００＝５６００（ｍｓ）×１１００＝６１６００００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値π’はＩ×１１００＝８２００（ｍｓ）×１１００＝９０２００００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＥにおいては、図１２－２２に示したように、期間値ｖ’は期間値ξ’よりも大きい値であり、且つ、期間値π’は期間値ξ’よりも大きい値となる（ｖ’＞ξ’、π’＞ξ’）。

【１１８６】

つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３０（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時短状態Ｂが最も短く設定されている（χ＞ψ、ω＞ψ）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３０（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間も時短状態Ｂが最も低く設定されている（χ’＞ψ’、ω’＞ψ’）。

【１１８７】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行する場合について、該１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３４（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（ｖ＞ξ、π＞ξ）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行する場合について、該１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３４（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（ｖ’＞ξ’、π’＞ξ’）。

【１１８８】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行する場合について、該１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３３（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（κ＞λ、μ＞λ）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行する場合について、該１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３３（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（κ’＞λ’、μ’＞λ’）。

【１１８９】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行する場合について、該１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３２（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（η＞θ、ι＞θ）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行する場合について、該１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３２（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間

は時間状態Ｂが最も短く設定されている（η’＞θ’、ι’＞θ’）。

【１１９０】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行する場合について、該１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３１（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（δ＞ε、ζ＞ε）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行する場合について、該１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３１（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（δ’＞ε’、ζ’＞ε’）。

【１１９１】

つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態においては、第２特図保留記憶数が０個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が１個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が２個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が３個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態Ｂが最も特別図柄の変動効率が高く（１変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において遊技者が第２特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図１２－２６（Ｂ）、図１２－２７（Ｂ）、図１２－２８（Ｂ）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を１１０回または１１００回行う場合）においても時短状態Ｂが最も特別図柄の変動効率が高く（１変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

【１１９２】

以上、本特徴部０９９ＳＧにけるパチンコ遊技機１においては、従来のパチンコ遊技機における時短状態（時短状態Ａ）と確変状態に加えてこれら時短状態Ａや確変状態よりも特別図柄の変動効率が高い時短状態Ｂに制御可能となっていることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑えることが可能となっている。

【１１９３】

例えば、従来のパチンコ遊技機においては、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率が約１／３００の場合で９００回など、大当り確率分母の約３倍）の可変表示が行われた場合でも、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１のように時短状態Ｂに制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約３倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態（低確／低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【１１９４】

一方、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１のように時短状態Ｂに制御可能である場合は、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約２．５～３倍）の可変表示が行われた場合に時短状態Ｂに制御され、特定回数（例えば、１１００回など、最大で大当り確率分母の約３．８倍など）の可変表示にわたり時短状態Ｂに制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約３倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、時短状態Ｂに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【１１９５】

特に特徴部０９９ＳＧでは、遊技状態が時短状態Ｂに制御された時点で遊技者は多大な時間と投資を要しているため、該時短状態Ｂでは、はずれの可変表示を極力短い変動時間にて実行することによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮するための、言

わば遊技者を救済するための遊技状態として機能する。

【１１９６】

また、特徴部０９９ＳＧでは、保留記憶数が０～３のいずれの状態で固定して消化しても、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａや確変状態よりも変動効率が最も高いことに加え、前記特徴部０６９ＳＧの図１１－３６（及び該図１１－３６に係る特徴点の記載された図面）にて説明した各種演出（例えば、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告などの先読み予告演出や、可動体予告、キャラクタ予告、リーチ予告、ボタン予告などの予告演出など）の実行割合が、時短状態Ａや確変状態における各種演出の実行割合よりも低い（特徴部０９９ＳＧにおける各種演出の実行割合は、前記特徴部０６９ＳＧの図１１－３６にて説明した各種演出の実行割合と同じである）。よって、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続け、投資も嵩んで気が滅入っていたとしても、時短状態Ｂに制御された場合、保留記憶数が０～３のいずれの状態で固定して、または保留記憶数が０～３のいずれの状態で変動を消化したとしても、無駄な煽りが少ない状態で効率よく変動を消化することができるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１１９７】

また、本特徴部０９９ＳＧでは、図１２－１５、図１２－１７、図１２－１９、図１２－２１に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における平均変動時間に１１０を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Ｂの１１００回の変動表示のうち、１１０回の変動表示の消化時間（１１０回の変動表示の合計時間）が時短状態Ａや確変状態における１１０回の変動表示の消化時間よりも短いということを示している。仮に、時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示の消化時間が時短状態Ａや確変状態における１１０回の変動表示の消化時間と同一（または略同一）の期間であると、時短状態Ｂの１１００回の変動表示の消化時間は時短状態Ｂの１１０回の変動表示の消化時間の数倍を要してしまうことにより、遊技状態が時短状態Ｂに制御されると消化時間の長期化により遊技者に不快感や不満感を与えてしまうことが考えられる。そこで本発明は、時短状態Ｂにおける変動効率を時短状態Ａや確変状態よりも高めることによって遊技者が時短状態Ｂに制御されたときに不満感を与えてしまうことを防止し、結果として好適に遊技状態を時短状態Ｂに制御可能なパチンコ遊技機１を提供することを目的とした発明となっている。

【１１９８】

更に、本特徴部０９９ＳＧでは、図１２－１６、図１２－１８、図１２－２０、図１２－２２に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における平均変動時間に１１００を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Ａや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Ａや確変状態での変動表示を時短状態Ｂでの最大変動表示回数と同数である１１００回実行させて、これら時短状態Ａにおける１１００回分の変動時間、時短状態Ｂにおける１１００回分の変動時間、確変状態における１１００回分の変動時間を比較することで時短状態Ｂが最も変動効率が高いことを示し、変動表示が遊技者に不満感を与えないよう好適に時短状態Ｂに制御可能であることを示す為である。

【１１９９】

これは、時短状態Ａや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Ａや確変状態での変動表示が時短状態Ｂでの最大変動表示回数と同数である１１００回実行された場合に、時短状態Ｂが最も変動効率が高いように設計することで、時短状態Ａや確変状態と比較されたとしても時短状態Ｂが最も変動効率が高いことを示す。よって、時短状態Ｂでの変動に不満を与えないようにし、結果として、好適に時短状態Ｂに制御していることとなる。

【１２００】

また、図１２－３０（Ａ）に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１０を乗算して得られる期間値ψは、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１０を乗算して得られる期間値χよりも小さく、且つ期間値ψは確変状態における１の変動の平均変動時間である期間値γに１１０を乗算して得

られる期間値ωよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂの変動効率が時短状態Ａや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態Ｂにおける遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態Ｂを提供することができる。特に本特徴部０９９ＳＧでは、前述したように時短状態Ｂでは時短状態Ａや確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態Ａや確変状態（時短状態Ｂよりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態Ａや確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

【１２０１】

また、図１２－３０（Ｂ）に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１００を乗算して得られる期間値ψ’は、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１００を乗算して得られる期間値χ’よりも小さく、且つ期間値ψ’は確変状態における１の変動の平均変動時間である期間値γに１１００を乗算して得られる期間値ω’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂの変動効率が時短状態Ａや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態Ｂにおける遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態Ｂを提供することができる。特に本特徴部０９９ＳＧでは、前述したように時短状態Ｂでは時短状態Ａや確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態Ａや確変状態（時短状態Ｂよりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態Ａや確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

【１２０２】

また、図１２－２１に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ξは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値νよりも小さく設定されているとともに、該期間値ξは、確変状態において第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値πよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０３】

また、図１２－２２に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ξ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ν’よりも小さく設定されているとともに、該期間値ξ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値π’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０４】

また、図１２－１９に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値λは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１

１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値κよりも小さく設定されているとともに、該期間値λは、確変状態において第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値μよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０５】

また、図１２－２０に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値λ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値κ’よりも小さく設定されているとともに、該期間値λ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値μ’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０６】

また、図１２－１７に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値θは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ηよりも小さく設定されているとともに、該期間値θは、確変状態において第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ιよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０７】

また、図１２－１８に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値θ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値η’よりも小さく設定されているとともに、該期間値θ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ι’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０８】

また、図１２－１５に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値εは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値δよりも小さく設定されているとともに、該期間値εは、確変状態において第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ζよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０９】
　また、図１２－１６に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ε’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値δ’よりも小さく設定されているとともに、該期間値ε’は、確変状態において第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ζ’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。
【１２１０】
　また、本特徴部０９９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、特別図柄の変動表示に加えて普通図柄の変動表示を実行可能であり、該普通図柄の変動表示結果が当り（普図当り）となることによって閉状態から開放状態に変化した第２始動入賞口に遊技球が入賞可能となっている。更に、パチンコ遊技機１では、第１始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第１特別図柄の変動表示を実行可能であるとともに、第２始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第２特別図柄の変動表示を実行可能であり、未だ実行されていない特別図柄の変動表示の情報を保留記憶として記憶可能な第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂを有している。これら第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂとでは、最大保留記憶数がどちらも４個に設定されており、該最大保留記憶数の上限値は遊技状態に応じて変化することはない。
【１２１１】
　更に、図１２－２（Ｂ）、図１２－２（Ｄ）に示すように、普通図柄の変動表示において普図当りが発生する確率は遊技状態が時短状態Ａである場合と時短状態Ｂである場合とで共通であるとともに、普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は遊技状態が時短状態Ａである場合と時短状態Ｂである場合とで共通の３秒間に設定されており、遊技状態が時短状態Ａや時短状態Ｂである場合は、発射装置により右遊技領域の第２経路に向けて打ち出された遊技球がゲート４１や第２始動入賞口に入賞（進入）可能となっている。このため、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１では、遊技状態が時短状態Ａである場合と時短状態Ｂである場合とで遊技性の多くを共通化することができるので、時短状態Ａと時短状態Ｂとで遊技性が大きく異なることにより遊技者が混乱してしまうことを防止できる。
【１２１２】
　また、本特徴部０９９ＳＧでは、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のいずれかである場合について、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態Ｂ、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「１１０」または「１１００」を乗算して各期間値を算出する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく変動表示の終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態Ｂ、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「１１０」または「１１００」を乗算して各期間値を算出してもよい。このようにすることによって、各遊技状態における期間値を計測により適切に得ることが可能となる。
【１２１３】
　また、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず４個であ

り、図１２－１３に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が１１０回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【１２１４】

特に、遊技状態が時短状態Ａであり、該時短状態Ａにおいて第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をαとすると、該期間値αは、Ａ×ａ＋Ｂ×ｂ＋Ｃ×ｃ＋Ｄ×ｄの値により算出される。ここで、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値αを算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Ａの期間値αを得ることができる。

【１２１５】

また、遊技状態が時短状態Ｂであり、該時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をβとすると、該期間値βは、Ｅ×ｅ＋Ｆ×ｆ＋Ｇ×ｇ＋Ｈ×ｈの値により算出される。ここで、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値βを算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Ｂの期間値βを得ることができる。

【１２１６】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をγとすると、該期間値γは、Ｉ×ｉ＋Ｊ×ｊ＋Ｋ×ｋ＋Ｌ×ｌの値により算出される。ここで、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｉは確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｊは確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｋは確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｌは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｌは確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値γを算出することによって、保留

記憶数に対応した的確な確変状態の期間値γを得ることができる。

【１２１７】

また、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず４個であり、図１２－１４に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が１１００回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【１２１８】

特に、遊技状態が時短状態Ａであり、該時短状態Ａにおいて第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をα’とすると、該期間値α’は、Ａ×ａ’＋Ｂ×ｂ’＋Ｃ×ｃ’＋Ｄ×ｄ’の値により算出される。ここで、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ａ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｂ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｃ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｄ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値α’を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Ａの期間値α’を得ることができる。

【１２１９】

また、遊技状態が時短状態Ｂであり、該時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をβ’とすると、該期間値β’は、Ｅ×ｅ’＋Ｆ×ｆ’＋Ｇ×ｇ’＋Ｈ×ｈ’の値により算出される。ここで、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｅ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｆ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｇ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｈ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値β’を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Ｂの期間値β’を得ることができる。

【１２２０】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をγ’とすると、該期間値γ’は、Ｉ×ｉ’＋Ｊ×ｊ’＋Ｋ×ｋ’＋Ｌ×ｌ’の値により算出される。ここで、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｉ’は確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｊ’は確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｋ’は確変状態において第２特

図保留記憶が２個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｌは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、Ｌ’は確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値γ’を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値γ’を得ることができる。

【１２２１】

以上のように、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態においては、第２特図保留記憶数が０個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が１個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が２個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が３個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態Ｂが最も特別図柄の変動効率が高く（１変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において遊技者が第２特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図１２－２６（Ｂ）、図１２－２７（Ｂ）、図１２－２８（Ｂ）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を１１０回または１１００回行う場合）においても時短状態Ｂが最も特別図柄の変動効率が高く（１変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

【１２２２】

また、本特徴部０９９ＳＧでは、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間、確変状態における１の変動の平均変動時間のそれぞれで１１０または１１００を乗算して得た値を比較して時短状態Ｂの変動効率が最も高いことを示す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間、確変状態における１の変動の平均変動時間のそれぞれに乗算する値は、１０９や１０９９等、１１０や１０９９以外の値であってもよい。尚、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間、確変状態における１の変動の平均変動時間のそれぞれに１０９や１０９９を乗算する理由は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の最初の変動はほぼ必ず保留記憶数が０で変動が開始されるためである。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の３状態、または、時短状態Ａと確変状態の２状態の最終５変動を他の変動よりも高い割合で特図変動時間が長い変動とする場合については、各状態の最初の変動及び最後の５変動の計６変動を除いた１０４や１０９４等を乗算する値としてもよい。

【１２２３】

（特徴部０１８ＳＧに関する説明）

次に、特徴部０１８ＳＧにおける実施の形態について、図１３－１～図１３－２３に基づいて説明する。図１３－１は、特徴部０１８ＳＧにおける変動パターンの具体例を示す説明図である。図１３－２は、（Ａ）は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、（Ｂ）は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。尚、本特徴部０１８ＳＧでは、前記特徴部０６９ＳＧ、０９９ＳＧのパチンコ遊技機１と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１の特徴構成を、前記特徴部０６９ＳＧや特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１に適用可能である。

【１２２４】

図１３－１は、本特徴部０１８ＳＧにおける変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」

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

【１２２５】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、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、スーパーリーチ変動パターンと同様に、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よく、この場合にあっては、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…の各ノーマルリーチ変動パターンの大当り期待度（大当り信頼度）が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチαとスーパーリーチβとを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターと同じく１種類のみとしてもよい。

【１２２６】

図１３－１に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチβの変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチαはずれの変動パターンの可変表示期間（４５秒）よりも長い期間（８０秒）とされている。一方、スーパーリーチγはずれの変動パターンについては、後述するように高ベース用のはずれの変動パターンであるため、可変表示期間がスーパーリーチαはずれの変動パターンの可変表示期間（４５秒）よりも短い期間（４０秒）とされている。

【１２２７】

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

【１２２８】

図１３－２（Ａ）は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチα大当りの変動パターン）とＰＢ１－３（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１に９７個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－２に６００個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－３に３００個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が低ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの順に決定割合が高くなっている。

【１２２９】

一方、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）とＰＡ２

－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＡ１－１に６００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－１に３００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－２に９０個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－３に７個の判定値が割り当てられている。

【１２３０】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＡ１－２に７００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－１に２００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－２に９０個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－３に７個の判定値が割り当てられている。

【１２３１】

図１３－２（Ｂ）は、遊技状態が、時短状態（高ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－４（スーパーリーチγ大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－１に１９７個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－４に８００個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が高ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチγの順に決定割合が高くなっている。

【１２３２】

一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－４（非リーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチγはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＤでは、ＰＡ１－４に８００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－１に１００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－４に９７個の判定値が割り当てられている。

【１２３３】

（各種演出について）

次に、スーパーリーチ演出にて実行される各種演出について、図１３－３～図１３－５に基づいて説明する。図１３－３は、スーパーリーチα、β、γの大当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図１３－４は、スーパーリーチα、β、γのはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図１３－５は、（Ａ）は各種演出の内容を説明するための図、（Ｂ）はキャラクタ種別を説明するための図である。

【１２３４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、特に図示しないが、ノーマルリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出（以下、「Ｎリーチ演出」と略称する）を実行する。その後、スーパーリーチ演出（以下、「ＳＰリーチ演出」と略称する）に発展することなく飾り図柄の可変表示を終了する。

【１２３５】

一方、図１３－３及び図１３－４に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始したタイミングｔａ０から所定期間が経過するまでの期間（ｔａ０～ｔａ１）では飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおいて飾り図

柄の可変表示が行われる（図１３－９（Ｎ１）参照）。尚、この期間（ｔａ０～ｔａ１）における遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８発光パターンとして、低ベース状態では、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンとされ、高ベース状態では、複数種類の楽曲に応じた発光パターンとされており、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンや複数種類の楽曲に応じた発光パターンそれぞれに、各種ＳＰリーチ演出に応じた発光パターンを組合わせることで、多様な発光パターンによって演出効果を高めることができる。

【１２３６】

可変表示を開始したタイミングｔａ０から所定期間が経過したタイミングｔａ１で可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とし、所定期間（ｔａ１～ｔａ２）にわたり可変表示演出としての「Ｎリーチ演出」を実行する。その後、タイミングｔａ２で可変表示態様をスーパーリーチ表示態様とし、所定期間（ｔａ２～ｔａ５）にわたり可変表示演出としての「ＳＰリーチ演出」を実行する。

【１２３７】

このように「Ｎリーチ演出」は、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の双方において実行される共通な演出であり、ノーマルリーチ変動パターンの場合は「ＳＰリーチ演出」に発展せずに終了し、スーパーリーチ変動パターンの場合は「ＳＰリーチ演出」に発展する。よって、遊技者は、ノーマルリーチ変動パターンの場合でも、「Ｎリーチ演出」が実行されることにより後述する「ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ」に発展することを期待できるようになる。

【１２３８】

図１３－３及び図１３－４に示すように、「ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ」は、可変表示結果が「大当り」となるか否か、つまり、「大当り」または「はずれ」であることを報知する演出であり、ＳＰリーチ演出期間においては、後述する「決め演出」が所定期間（ｔａ３～ｔａ４）にわたり実行される。そして、図１３－３に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合は、「ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ」の終了後において、後述する「事後演出」が所定期間（ｔａ５～ｔａ７）にわたり実行された後、可変表示が終了する。このように、ＳＰリーチα、β、γのスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示は、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パート（ｔａ０～ｔａ５）と、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パート（ｔａ５～ｔａ７）と、から構成される。

【１２３９】

また、図１３－４に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合は、「ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ」の終了とともに可変表示が終了する。尚、はずれの報知が終了した後は（ｔａ５～ｔａ５Ａ）、大当り組合せでない所定のリーチ組合せの確定飾り図柄が仮停止表示された状態（揺れた状態）で通常背景画面に戻り、図柄確定期間となるまで仮停止表示される。

【１２４０】

次に、スーパーリーチ変動パターンにて実行される各種演出について説明する。図１３－５（Ａ）に示すように、変動パターンがスーパーリーチα変動パターンである場合、ＳＰリーチ演出として「ＳＰリーチ演出Ａ」が実行され、変動パターンがスーパーリーチβ変動パターンである場合、ＳＰリーチ演出として「ＳＰリーチ演出Ｂ」または「ＳＰリーチ演出Ｃ」が実行され、変動パターンがスーパーリーチα変動パターンである場合、ＳＰリーチ演出として「ＳＰリーチ演出Ｄ」または「ＳＰリーチ演出Ｅ」が実行される。

【１２４１】

また、図１３－５（Ｂ）に示すように、「ＳＰリーチ演出Ａ」以外の「ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅ」においては、味方キャラクタＡ－１、味方キャラクタＡ－１とは異なる味方キャラクタＡ－２と、敵キャラクタＸ－１、敵キャラクタＸ－１とは異なる敵キャラクタＸ－２とが登場可能とされている。尚、味方キャラクタや敵キャラクタの種別数は上記に限られるものではなく、上記以外の味方キャラクタや敵キャラクタが登場可能としてもよい。

また、同一キャラクタであっても、表示態様に応じて期待度が異なるようにしてもよい。

【１２４２】

「ＳＰリーチ演出Ａ」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにＳＰリーチα変動パターンが決定された場合に実行され、ボーリングチャレンジを行う動画像が表示される演出であり、ピンが全て倒れることで「大当り」が報知され、ピンが全て倒れないことで「はずれ」が報知される。尚、ボーリングチャレンジの動画像において、味方キャラクタＡ－１、Ａ－２や敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２は表示されない。

【１２４３】

「ＳＰリーチ演出Ｂ」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにＳＰリーチβ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが街で対決する「バトルＡ」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【１２４４】

「ＳＰリーチ演出Ｃ」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにＳＰリーチβ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とが街で対決する「バトルＡ」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタＡ－２が敵キャラクタＸ－２を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタＡ－２が敵キャラクタＸ－２を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【１２４５】

「ＳＰリーチ演出Ｄ」は、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれか（高ベース状態）であるときにＳＰリーチγ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが荒野で対決する「バトルＢ」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【１２４６】

「ＳＰリーチ演出Ｅ」は、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれか（高ベース状態）であるときにＳＰリーチγ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが荒野で対決する「バトルＢ」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【１２４７】

尚、スーパーリーチαの変動パターンよりもスーパーリーチβの変動パターンの方が大当り期待度は高いので、ＳＰリーチ演出ＡよりもＳＰリーチ演出ＢやＳＰリーチ演出Ｃの方が大当り期待度は高い（大当り期待度：ＳＰリーチ演出Ａ＜ＳＰリーチ演出Ｂ＜ＳＰリーチ演出Ｃ）。

【１２４８】

「決め演出」は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅを開始してから所定期間が経過したタイミング（例えば、ＳＰリーチ演出の終了間際においてボーリングやバトルの最終対決が始まるタイミングｔａ３など）から所定期間（例えば、ｔａ３～ｔａ５）にわたり実行される演出である。具体的には、プッシュボタン３１Ｂの操作を有効に検出する操作有効期間において、遊技者に対しプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する「当否ボタン演出」と、操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで実行される「可動体演出」と、を含む。

【１２４９】

「可動体演出」は、可変表示結果が大当りである場合においてのみ実行され、操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、可動体３２が原点位置から演出位置に落下する演出である。可変表示結果がはずれである場合には、操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングでは実行されない。

【１２５０】

また、可動体演出の実行（可動体３２の落下）に応じて、画像表示装置５の表示画面には、可動体３２の動作に関連したエフェクト画像が表示されるとともに、可動体ＬＥＤ２０８や遊技効果ランプ９などを所定の発光色で点灯（例えば、虹色（レインボー）点灯）させる発光演出と、振動モータ６１を所定期間（例えば、約１０秒間など）にわたり駆動させてプッシュボタン３１Ｂを振動させる振動演出と、所定の効果音を出力する音演出と、が行われる。

【１２５１】

また、ＳＰリーチ演出Ａでは、ボーリング対決において味方キャラクタや敵キャラクタは表示されないので、可動体演出においてもキャラクタは表示されない一方で、ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅでは、バトル対決において味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、可動体演出においてもバトル対決で表示されていた敵キャラクタが表示される。

【１２５２】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【１２５３】

「事後演出Ａ」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が大当りとなる場合に、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当り確定報知が行われた後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示が実行される再抽選変動パート（ｔａ５～ｔａ６）と、再抽選変動パートにて再可変表示が実行された後に飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに確定飾り図柄が停止表示されることで表示結果が報知される再抽選結果パート（ｔａ６～ｔａ７）と、から構成される。尚、事後演出Ａの実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は「１０秒」とされている。

【１２５４】

尚、本実施の形態では、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいては偶数図柄の組合せ（例えば、６６６など）からなる確定飾り図柄が仮停止表示され、再抽選変動パートにて再可変表示が開始された後、再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄または奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示される。再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示された場合は、大当り遊技状態の終了後に時短状態Ａに制御される「大当りＡ」であることが報知され、奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示（図柄昇格）された場合は、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「大当りＢ」であることが報知される。

【１２５５】

また、ＳＰリーチ演出Ａの事後演出Ａでは、ＳＰリーチ演出Ａにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Ａにおいてもキャラクタは登場しない。また、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの事後演出Ａでは、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Ａにおいてキャラクタは登場しない。このようにすることで、キャラクタが登場しないＳＰリーチ演出Ａが実行されたときにも、キャラクタが登場しない態様で事後演出Ａが実

行されるので、演出効果を高めることができる。

【１２５６】

「事後演出Ｂ」は、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂ（高ベース状態）において可変表示結果が大当りとなる場合に、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当り確定報知が行われた後、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート（ｔａ５～ｔａ６）と、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート（ｔａ６～ｔａ７）と、から構成される。尚、事後演出Ｂの実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は、事後演出Ａの実行期間よりも長い「１５秒」とされている。

【１２５７】

また、図１３－３及び図１３－４に示すように、ＳＰリーチαにおける可変表示パート期間ｔａ０～ｔａ５（ｔａ５Ａ）は４５秒であり、ＳＰリーチβにおける可変表示パート期間ｔａ０～ｔａ５（ｔａ５Ａ）は８０秒であり、ＳＰリーチγにおける可変表示パート期間ｔａ０～ｔａ５（ｔａ５Ａ）は４０秒である。つまり、可変表示パート期間は、ＳＰリーチβ、ＳＰリーチα、ＳＰリーチγの順に短くなっている（可変表示パートの期間ｔａ０～ｔａ５（ｔａ５Ａ）；ＳＰリーチβ＞ＳＰリーチα＞ＳＰリーチγ）。

【１２５８】

また、ＳＰリーチα、β、γにおいて可変表示が開始されてからＮリーチになるまでの期間（ｔａ０～ｔａ１）は異なっており、ＳＰリーチγにおいて可変表示が開始されてからＮリーチになるまでの期間（ｔａ０～ｔａ１）は、ＳＰリーチα、βにおいて可変表示が開始されてからＮリーチになるまでの期間（ｔａ０～ｔａ１）よりも短い（ｔａ０～ｔａ１；ＳＰリーチγ＜ＳＰリーチα、β）。

【１２５９】

また、ＳＰリーチα、β、γにおけるＮリーチ演出の実行期間（ｔａ１～ｔａ２）は異なっており、ＳＰリーチγにおけるＮリーチ演出の実行期間（ｔａ１～ｔａ２）は、ＳＰリーチα、βにおけるＮリーチ演出の実行期間（ｔａ１～ｔａ２）よりも短い（ｔａ１～ｔａ２；ＳＰリーチγ＜ＳＰリーチα、β）。

【１２６０】

また、ＳＰリーチα、β、γにおけるＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの実行期間（ｔａ２～ｔａ５）は異なっており、ＳＰリーチγ（ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ）、ＳＰリーチα（ＳＰリーチ演出Ａ）、ＳＰリーチβ（ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃ）の順に長くなっている｛ｔａ２～ｔａ５；ＳＰリーチγ（ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ）＜ＳＰリーチα（ＳＰリーチ演出Ａ）＜ＳＰリーチβ（ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃ）｝。

【１２６１】

また、ＳＰリーチγの可変表示パート期間（４０秒）は、ＳＰリーチαの可変表示パート期間（４５秒）及びＳＰリーチβの可変表示パート期間（８０秒）よりも短い一方で（可変表示期間；ＳＰリーチβ＞ＳＰリーチα＞ＳＰリーチγ）、ＳＰリーチγ（ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Ｂの実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は、ＳＰリーチα（ＳＰリーチ演出Ａ）及びＳＰリーチβ（ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃ）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Ａの実行期間（ｔａ５～ｔａ７）よりも長い（ｔａ５～ｔａ７；ＳＰリーチγ（１５秒）＞ＳＰリーチα、β（１０秒））。

【１２６２】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける「決め演出」の実行期間（ｔａ３～ｔａ５）は、

ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて共通とされている（ｔａ３～ｔａ５；ＳＰリーチ演出Ａ＝ＳＰリーチ演出Ｂ＝ＳＰリーチ演出Ｃ＝ＳＰリーチ演出Ｄ＝ＳＰリーチ演出Ｅ）。よって、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける可動体３２や可動体ＬＥＤ２０８などの制御データを共通化きるので、製造コストの低減化を図ることができる。尚、「決め演出」における「当否ボタン演出」の実行期間、及び「可動体演出」の実行期間も、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて共通とされている。

【１２６３】

また、ＳＰリーチα、β、γにおける「事後演出Ａ、Ｂ」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ｔａ０～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ５から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミングｔａ７まで（ｔａ５～ｔａ７）とされていることで、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるとともに、事後演出Ａ、Ｂに対する注目を高めることができるように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、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されてから開始される図柄確定期間や大当りのファンファーレ期間などにおいて「事後演出Ａ、Ｂ」を実行可能としてもよい。

【１２６４】

また、高ベース用のＳＰリーチγの可変表示期間は、低ベース用のＳＰリーチβの可変表示期間よりも短く（ｔａ０～ｔａ７：ＳＰリーチγ＜ＳＰリーチβ）、ＳＰリーチγにおいて「可動体演出」が終了したタイミングｔａ４から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングｔａ７までの期間（ｔａ４～ｔａ７）は、ＳＰリーチβにおいて「可動体演出」が終了したタイミングｔａ４から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングｔａ７までの期間（ｔａ４～ｔａ７）よりも長い（ｔａ４～ｔａ７；ＳＰリーチγ＞ＳＰリーチβ）。このようにすることで、短い可変表示期間において実行されるＳＰリーチγでは、「可動体演出」の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても該可変表示の印象を高めることができる。

【１２６５】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃ各々に対応する「事後演出Ａ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通であり、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ各々に対応する「事後演出Ｂ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通である。このようにすることで、事後演出Ａ、Ｂの制御データ、特に事後演出Ｂはキャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、製造コストの低減化を図ることができる。

【１２６６】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃ各々に対応する「事後演出Ａ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通であり、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ各々に対応する「事後演出Ｂ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通である一方で、「事後演出Ａ」の実行期間（１０秒）と「事後演出Ｂ」の実行期間（１５秒）とは異なることで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃ各々に対応する事後演出Ａの演出期間を共通とすることで、演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる事後演出Ｂを実行することで、事後演出Ａ、Ｂが単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

【１２６７】

（ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ及び事後演出Ａ、Ｂの動作態様）

次に、可変表示結果が大当りである場合のＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ及び事後演出Ａ、Ｂの動作態様について、図１３－６に基づいて説明する。図１３－６は、（Ａ）はＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおけるキャラクタの表示態様を示す図、（Ｂ）はＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＬＥＤの点灯パターンを示す図、（Ｃ）はＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＢＧＭや効果音の出力パターンを示す図である。

【１２６８】
図１３－６（Ａ）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおけるキャラクタの表示態様について説明すると、ＳＰリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ｔａ２～ｔａ３）において、ＳＰリーチ演出Ａでは、キャラクタは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｂでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｃでは、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｄでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが表示される。このように、ＳＰリーチ演出Ａはキャラクタが表示されない演出であるのに対し、ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅはキャラクタが表示される演出とされている。

【１２６９】
また、ＳＰリーチ演出における決め演出の「当否ボタン演出」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅではいずれもキャラクタは表示されない一方で、「可動体演出」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａでは、キャラクタは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｂでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタＸ－１が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタＸ－２が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタＸ－１が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタＸ－２が表示される。

【１２７０】
また、ＳＰリーチ演出における大当り確定報知の実行期間（ｔａ４～ｔａ５）において、ＳＰリーチ演出Ａでは、キャラクタは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｂでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｃでは、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｄでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが表示される。

【１２７１】
また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃに対応する事後演出Ａにおける再抽選変動パート（ｔａ５～ｔａ６）と再抽選結果パート（ｔａ６～ｔａ７）とにおいて、ＳＰリーチ演出Ａでは、キャラクタは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｂでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｃでは、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とは表示されない。

【１２７２】
また、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅに対応する事後演出Ｂにおける予定出球加算パート（ｔａ５～ｔａ６）と予定出球報知パート（ｔａ６～ｔａ７）とにおいて、ＳＰリーチ演出Ｄでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが表示される。

【１２７３】
このように、ＳＰリーチ演出Ａでは、ボーリング対決においてキャラクタが表示されないため、可動体演出や事後演出Ａでもキャラクタが表示されない一方で、ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅでは、バトル対決において味方キャラクタと対決する敵キャラクタが、可動体演出や事後演出Ａ、Ｂでも表示される。

【１２７４】
つまり、ＳＰリーチ演出Ａでは、大当り確定報知が行われる前の可動体演出において、ボーリング対決に関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅでは、大当り確定報知が行われる前の可動体演出において、バトル対決にて関連した態様の画像（対決していた敵キャラクタの画像）が表示されるので、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、該ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの演出期間に実行される可動体演出と、の関連性を高めることができる。

【１２７５】
また、ＳＰリーチ演出Ａでは、事後演出Ａにおいて、ＳＰリーチ演出Ａに関連した態様

の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、事後演出Ｂにおいて、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅに関連した態様の画像（対決していた味方キャラクタと敵キャラクタの画像）が表示されるので、ＳＰリーチ演出Ａ、Ｄ、Ｅと、該ＳＰリーチ演出Ａ、Ｄ、Ｅの終了後に実行される事後演出Ａ、Ｂと、の関連性を高めることができる。

【１２７６】

次に、図１３－６（Ｂ）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２，９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターンについて説明する。尚、各パターンの括弧内の数値（例えば、Ｂ１００など）は、特徴部０６９ＳＧにて説明した拡張コマンドを示している。また、以下に説明する各種発光パターンは、発光色、輝度、点灯タイミング、点灯時間、消灯タイミング、消灯時間、点滅の周期など複数の要素のうち少なくともいずれか１つが他の発光パターンと異なっているものであり、各発光パターンは種々に変更可能である。

【１２７７】

ＳＰリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ｔａ２～ｔａ３）において、ＳＰリーチ演出Ａでは、拡張コマンドＢ１００に基づき発光パターンＬＰ１－１にて点灯され、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃでは、拡張コマンドＢ１０１に基づき発光パターンＬＰ１－２にて点灯され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、拡張コマンドＢ１０２に基づき発光パターンＬＰ１－３にて点灯される。

【１２７８】

また、ＳＰリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、拡張コマンドＢ２００～Ｂ２０３に基づき、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通の発光パターンＬＰ２－１～４のうちからいずれかにて点灯される。尚、発光パターンＬＰ２－２～４については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、発光パターンＬＰ２－２、ＬＰ２－３、ＬＰ２－４の順に期待度が高くなっている。

【１２７９】

また、ＳＰリーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでは、拡張コマンドＢ０００に基づき共通の発光パターンＬＰ３－１にて点灯される。また、ＳＰリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでは、拡張コマンドＢ３００に基づき共通の発光パターンＬＰ３－１にて点灯される。

【１２８０】

また、事後演出Ａにおける再抽選変動パート及び事後演出Ｂにおける予定出球加算パート（ｔａ５～ｔａ６）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃでは、拡張コマンドＢＡ００に基づき共通の発光パターンＬＰ４－１にて点灯され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、拡張コマンドＢＢ００に基づき共通の発光パターンＬＰ４－４にて点灯される。

【１２８１】

また、事後演出Ａにおける再抽選結果パート及び事後演出Ｂにおける予定出球報知パート（ｔａ６～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃでは、拡張コマンドＢＡ０１に基づき共通の発光パターンＬＰ４－２にて点灯、または、拡張コマンドＢＡ０２に基づき共通の発光パターンＬＰ４－３にて点灯され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、拡張コマンドＢＢ０１に基づき共通の発光パターンＬＰ４－５にて点灯、または、拡張コマンドＢＢ０２に基づき共通の発光パターンＬＰ４－６にて点灯される。

【１２８２】

尚、上記発光パターンＬＰ１－１～３、ＬＰ２－１～４、ＬＰ３－１～２、ＬＰ４－１～６は、それぞれ後述する発光制御データに基づき、異なる発光態様にて発光するパターンとされており、以下において各発光パターンの概略を説明する。尚、各発光パターンに対応するカッコ内は拡張コマンドを示す。

【１２８３】

図１３－７（Ａ）に示すように、「ボーリング／バトル」において、発光パターンＬＰ

１－１（Ｂ１００）は、リーチタイトル導入、ボーリング対決の動画像に合わせて枠ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２）及び盤面上ＬＥＤ（可動体ＬＥＤ２０８）が発光するパターンであり（図１３－１０参照）、発光パターンＬＰ１－２（Ｂ１０１）は、リーチタイトル導入、街背景の色味をベースとした発光色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、さらに味方Ａ－１／Ａ－２、敵Ｘ－１／Ｘ－２のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上のＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１１（Ａ２）、（Ａ３）参照）、発光パターンＬＰ１－３（Ｂ１０２）は、タイトル導入、荒野背景の色味をベースとした発光色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、さらに味方Ａ－１、敵Ｘ－１／Ｘ－２のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上のＬＥＤが発光するパターンである（図１３－１２（Ａ４）、（Ａ５）参照）。

【１２８４】

「当否ボタン演出」において、発光パターンＬＰ２－１（Ｂ２００）は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光した後、デフォルトの白色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１３参照）、発光パターンＬＰ２－２（Ｂ２０１）は、ボタン操作時パワーアップ（１段階目）用で、「青色」で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１３参照）、発光パターンＬＰ２－３（Ｂ２０２）は、ボタン操作時パワーアップ（２段階目）用で、「緑色」で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光であり（図１３－１３参照）、発光パターンＬＰ２－４（Ｂ２０３）は、ボタン操作時パワーアップ（３段階目）用で、「赤色」で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンである（図１３－１３参照）。尚、発光パターンＬＰ２－２～４は、遊技者の長押し操作（ゲージ表示の溜まり具合）に応じて段階的に青色、緑色、赤色（ＭＡＸ）に変化する発光パターンとされている。

【１２８５】

「はずれ報知」において、発光パターンＬＰ３－１（Ｂ３００）は、結果報知で「はずれ」が報知されるときに、輝度の低い白色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、表示画面が通常背景に戻っても次変動が開始されるまで継続するパターンである（図１３－１６参照）。

【１２８６】

「可動体演出＆大当り報知」において、発光パターンＬＰ３－２（Ｂ０００）は、結果報知で「大当り」が報知されるときに、可動体演出（第１期間）においては可動体演出時の背景に合わせた色味で、可動体演出（第２期間）においては可動体演出時の背景画像とエフェクト表示に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、大当り報知において虹色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンである（図１３－１４、図１３－１５参照）。尚、拡張コマンド（Ｂ０００）は、他の拡張コマンドとは異なり、可動体３２を動作させるため動作制御データ（モーター駆動に係るｓｔｅｐ数、速度、時間を設定）と、枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤを発光させるための階調制御データと、の両方が設定されている。

【１２８７】

また、拡張コマンドＢ０００を可動体動作制御とＬＥＤ点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【１２８８】

また、「可動体演出」と「大当り報知」とで拡張コマンドを分けずに、１つの拡張コマンドで可動体動作制御やＬＥＤ点灯制御を行うことで、演出に応じて拡張コマンドを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に「可動体演出」と「大当

り報知」とで拡張コマンドが分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に「可動体演出」と「大当り報知」とを行うことができる。

【１２８９】

「再抽選変動／予定出球加算」において、発光パターンＬＰ４－１（ＢＡ００）は、背景の動画像（ぐるぐる）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１７（Ｆ１）参照）、発光パターンＬＰ４－４（ＢＢ００）は、宇宙背景の色味をベースとした発光色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＫＥＤが発光し、さらに味方Ａ－１のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上のＬＥＤが発光するパターンである（図１３－１８参照）。

【１２９０】

「再抽選結果／予定出球報知」において、発光パターンＬＰ４－２（ＢＡ０１）は、偶数図柄の組合せ（例えば、６６６など）が停止表示されたときに、枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１７（Ｆ２）参照）、発光パターンＬＰ４－３（ＢＡ０２）は、奇数図柄の組合せ（例えば、３３３など）が停止表示されたときに、発光パターンＬＰ４－２よりも輝度高め、階調周期速めで枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１７（Ｆ３）参照）、発光パターンＬＰ４－５（ＢＢ０１）は、予定出球報知「７５０」用で、「７５０」の表示に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、「７５０」が表示されるまでは「１５００」と共通の階調制御データが用いられるパターンであり（図１３－１９（Ｇ１－３）～（Ｇ３）参照）、発光パターンＬＰ４－６（ＢＢ０２）は、予定出球報知「１５００」用で、「１５００」の表示に合わせて「７５０」が表示されるときよりも輝度高め、階調周期速めで枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、「１５００」が表示されるまでは「７５０」と共通の階調制御データが用いられるパターンである（図１３－１９（Ｇ１－４）～（Ｇ４）参照）。

【１２９１】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当り確定報知を実行可能であり、大当り確定報知においては、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類によらず、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２及び可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンが共通である（例えば、発光パターンＬＰ３－２）ことで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類によらず共通の発光パターンにて大当り確定報知が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１２９２】

尚、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類に応じて発光パターンを異ならせてもよい。例えば、ＳＰリーチ演出Ａの大当り確定報知に対応する発光パターンＬＰ３－１を、図１３－２１に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）とし、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの大当り確定報知に対応する発光パターンＬＰ３－２を、図１３－２２に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）とし、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの大当り確定報知に対応する発光パターンＬＰ３－３を、図１３－２２に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）から図１３－２１に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）に変化するものとしてもよい。

【１２９３】

また、事後演出Ｂの予定出球加算パートにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターンは、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅとで共通である（発光パターンＬＰ４－４）ことで、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１２９４】

また、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂの予定出球報知パートにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－５、ＬＰ４－６）は共通である一方、ＳＰリーチ演出Ａに対応する事後演出Ａの可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１

２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－２、ＬＰ４－３）と、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－５、ＬＰ４－６）と、は異なることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる事後演出Ａを実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

【１２９５】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターンＬＰ３－２である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる発光パターンで可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が発光するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより発光態様を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【１２９６】

また、図１３－６（Ｂ）に示すように、ＳＰリーチ演出におけるＬＥＤ発光パターンについて、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃで発光パターンＬＰ１－２を共通に使用しているが、例えば、ＳＰリーチ演出Ｂでは発光パターンＬＰ１－２－１（Ｂ２００：街背景カラー＋敵キャラクタＸ－１のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用し、ＳＰリーチＣでは発光パターンＬＰ１－２－２（Ｂ２００：街背景カラー＋敵キャラクタＸ－２のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用することで、ＳＰリーチ演出Ｂ、ＣのＬＥＤ発光パターンの一部（街背景カラー部分）の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【１２９７】

ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅで発光パターンＬＰ１－３を共通に使用しているが、例えば、ＳＰリーチ演出Ｄでは発光パターンＬＰ１－３－１（Ｂ３００：荒野背景カラー＋敵キャラクタＸ－１のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用し、ＳＰリーチＥでは発光パターンＬＰ１－３－２（Ｂ３００：荒野背景カラー＋敵キャラクタＸ－２のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用することで、ＳＰリーチ演出Ｄ、ＥのＬＥＤ発光パターンの一部（街背景カラー部分）の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【１２９８】

また、低ベース状態のＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃと、高ベース状態のＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅとのうち一方（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ）を共通の発光パターンとし、他方（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃ）を異なる発光パターンとしてもよい。このようにすることで、一方の製造コストの低減化を図りつつ、他方においては演出の違いを好適に見せることができる。

【１２９９】

（階調制御データ）

ここで、発光演出を実現するための制御データについて簡単に説明する。図１３－２１は、枠ＬＥＤをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。図１３－２２は、枠ＬＥＤをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

【１３００】

図１３－２１に示すように、枠ＬＥＤに含まれる各ＬＥＤに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、４０ｍｓｅｃ間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータが

まばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、なめらかレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【１３０１】

また、図１３－２２に示すように、枠ＬＥＤに含まれる各ＬＥＤに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃの消灯に対応する輝度のデータが３０ｍｓｅｃ間隔の七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータの合間に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、フラッシュレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色で激しく点灯させる。

【１３０２】

演出制御基板１２のＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各ＬＥＤの発光制御を行うために用いる発光制御用テーブルが記憶されている。発光制御用テーブルには、例えば、発光パターン（発光パターンＬＰ１－１～２、ＬＰ２－１、ＬＰ３－１～３、ＬＰ４－１～４など）と、ドライバＩＤと、出力端子番号と、電気部品と、発光制御生成用データと、が対応付けて定められている。

【１３０３】

例えば、発光パターンと対応づけられるドライバＩＤには、発光体ドライバを識別するための識別情報としてのＩＤが記憶され、出力端子番号には、該発光体ドライバ出力端子の番号が記憶され、電気部品には、該発光体ドライバ及び該出力端子番号に対応する電気部品（例えば、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２、可動体ＬＥＤ２０８など）が記憶され、発光制御生成用データには、該発光体ドライバに適用するシリアル－パラレル変換回路を制御するためのデータであって、制御データフォーマットに基づく発光制御データを生成するために用いられるデータが記憶される。

【１３０４】

各発光制御生成用データには、例えば、データ名と、フォーマット種別と、アドレスと、データ送信周期と、単位発光時間と、発光制御周期と、フォーマット用データと、が含まれる。例えば、データ名には、発光制御用テーブルの発光パターンに対応するフォーマット生成用データのデータ名が記憶され、フォーマット種別には、基本フォーマット（ＥＸ＝０）及び拡張フォーマット（ＥＸ＝１）のうちのいずれのフォーマットを適用するかの識別情報（「基本」又は「拡張」）が記憶され、アドレスには、該発光体ドライバに適用するシリアル－パラレル変換回路に設定するアドレスが記憶され、データ送信周期には、演出制御基板１２からランプ基板１４の発光体ドライバに発光制御データを送信する周期が記憶され、単位発光時間には、該発光体ドライバに対応するＬＥＤ９に発光を行わせる単位時間が記憶される。本実施形態では、データ送信周期を１０ｍｓ（ミリ秒）として説明する。

【１３０５】

発光制御周期には、１周期分の発光の制御単位とする時間（以下、この周期を「発光制御周期」という。）が記憶される。この発光制御周期は、発光種別に応じて異なる。具体的には、発光種別が「連続」や「点滅」である場合には「１００ｍｓ」といった時間を定めておくことができ、発光種別が「切替」（複数色の変化に伴う特別発光色（虹色）の発光等）である場合には「１８００ｍｓ」といった時間を定めておくことができる。

【１３０６】

フォーマット用データには、該フォーマット種別のフォーマットを適用して発光制御データに含める時系列のＱデータが記憶される。具体的には、フォーマット用データには、発光順序と、該発光順序に対応するＲＧＢ値に対応するＱデータと、が対応付けて定められている。

【１３０７】

本実施の形態では、１６進数で表現されるＱデータ（カラー１６進数、ＲＧＢカラー値）によって、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光を制御することとして説明する。カラー１６進数では、ＲＧＢそれぞれを２桁ずつ合計６桁の１６進数（０～Ｆ

）で表現することで「１６×１６＝２５６階調」を表すが、本明細書では、ＲＧＢそれぞれの２桁の数値を同じ値とし、ＲＧＢそれぞれを１桁ずつの合計３桁に省略した表記として図示・説明する。また、簡明化のため、１６進数を表す「０ｘ」の表記は省略して図示・説明する。

【１３０８】

また、Ｑデータには、アドレスに対応する発光体ドライバを構成するシリアル－パラレル変換回路に出力するＱデータとして、グループ１を対象とするＱデータと、グループ２を対象とするＱデータと、グループ３を対象とするＱデータとが含まれる。各グループを対応するＱデータには、該グループに含まれる４つの出力端子Ｑから出力させるＲＧＢ値が格納される。

【１３０９】

具体的に説明する。例えば、データ送信周期が「１０ｍｓ」であれば、演出制御基板１２から発光体ドライバに対して１０ｍｓ毎にデータを送信することが定められている。また、単位発光時間が「１００ｍｓ」であれば、対象となるＬＥＤに１００ｍｓの単位発光時間で発光を行わせることが定められている。また、発光制御周期は「１００ｍｓ」であれば、該発光パターンの発光種別は「連続」であり、特定色の連続発光を行わせるため、単位発光時間と同じ時間が発光制御周期として定められている。

【１３１０】

また、例えば、フォーマット用データにおいて、発光順序には「１」～「Ｎ」までの順序が定められており、発光順序「１」～「Ｎ」それぞれについて、各グループのＱデータ（ＲＧＢ値）として「０、０、Ｆ」が定められていれば、全ての発光順序について、Ｑデータのうちの Ｒ値及びＧ値が「０」とされ、Ｂ値が「Ｆ」とされているため、青色の連続発光が実現される。

【１３１１】

次に、ＬＥＤを階調制御して、混色による発光を実現するための制御データについて説明する。ここで説明する階調制御データにおけるＱデータ（ＲＧＢ値）は、上記の発光制御生成用データに含まれるフォーマット用データのＱデータにそのまま適用することが可能である。

【１３１２】

図１３－２２は、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２における虹色の点滅（フラッシュレインボー発光、発光パターンＬＰ３－２などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。尚、枠ＬＥＤ９Ｒ１～９Ｒ１２の階調制御データは枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２と対象であるため図示は省略する。この階調制御データにおいて、左欄には、切替単位発光時間Δｔｎを示し、その右欄には、各グループ（グループ１（９Ｌ１）、グループ２（９Ｌ２）、グループ３（９Ｌ３）、グループ４（９Ｌ４）、・・・）に対応するＱデータ（ＲＧＢ値）を１６進数で表現している。

【１３１３】

また、図１３－２２に示す階調制御データの発光順序２では、切替単位発光時間Δｔｎは２０ｍｓであり、グループ１～１２（９Ｌ１～９Ｌ１２）のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、０、０」とすることで、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２において消灯を実現している。

【１３１４】

また、図１３－２２に示す階調制御データの発光順序１では、切替単位発光時間Δｔｎは３０ｍｓであり、グループ１、２のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、４、Ｆ」、グループ３のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、８、Ｆ」、グループ４のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｃ、Ｆ」、グループ５のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｆ、Ｄ」、グループ６のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｆ、９」、グループ７のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｆ、５」、グループ８のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｆ、１」、グループ９のＱデータ（ＲＧＢ値）が「２、Ｆ、０」、グループ１０のＱデータ（ＲＧＢ値）が「６、Ｆ、０」、グループ１１のＱデータ（ＲＧＢ値）が「Ａ、Ｆ、０」、グループ１２のＱデータ（ＲＧＢ値）

が「Ｆ、Ｆ、０」とすることで、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２においてそれぞれ異なる発光色（発光順序３の発光色とも異なる）の発光を実現している。

【１３１５】

このように、短い切替単位発光時間Δｔｓで、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御するとともに、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２を消灯させる制御を間に挟むことで、人間の視覚的に、虹色で点滅しているかのように視認させることができる。なお、間に挟む態様は消灯に限らず、例えば、虹色を構成しない白色であってもよく、白色で発光させる場合には、虹色を構成する色の認識を阻害しないために「１、１、１」など輝度の低いＲＧＢ値を設定してもよい。

【１３１６】

図１３－２１は、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２における虹色の点灯（なめらかレインボー発光、発光パターンＬＰ３－１などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。

【１３１７】

図１３－２１に示す階調制御データでは、図１３－２１に示す階調制御データとは異なり、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２を消灯させる制御が間に挟み込まれていない。そのため、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。階調制御データの発光順序１では、切替単位発光時間Δｔｎは４０ｍｓであり、階調制御データの発光順序２と同じ発光色の発光を実現している。また、階調制御データでも、短い切替単位発光時間Δｔｓで枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御することで、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。

【１３１８】

次に、図１３－６（Ｃ）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＢＧＭや効果音の出力パターンについて説明する。また、以下に説明する各種音パターンは、音量、音質、リズム、テンポ、楽曲など複数の要素のうち少なくともいずれか１つが他の音パターンと異なっているものであり、各音パターンは種々に変更可能である。

【１３１９】

ＳＰリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ｔａ２～ｔａ３）において、ＳＰリーチ演出Ａでは、音パターンＢＰ１－１にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｂでは、音パターンＢＰ１－２にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｃでは、音パターンＢＰ１－３にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｄでは、音パターンＢＰ１－４にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、音パターンＢＰ１－５にてＢＧＭや効果音が出力される。

【１３２０】

また、ＳＰリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通の音パターンＢＰ２－１～４にて出力される。尚、音パターンＢＰ２－２～４については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、音パターンＢＰ２－２、ＢＰ２－３、ＢＰ２－４の順に期待度が高くなっている。

【１３２１】

また、ＳＰリーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでは、音パターンＢＰ０－１～３にてＢＧＭや効果音が出力される。また、ＳＰリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでは、共通の音パターンＢＰ３－１～３にて点灯される。

【１３２２】

また、事後演出Ａにおける再抽選変動パート及び事後演出Ｂにおける予定出球加算パート（ｔａ５～ｔａ６）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃでは、音パターンＢＰ４－１にて出力され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、音パターンＢＰ４－４にてＢＧＭや効果音が出力される。

【１３２３】

また、事後演出Ａにおける再抽選結果パート及び事後演出Ｂにおける予定出球報知パート（ｔａ６～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃでは、音パターンＢＰ４－２、または、音パターンＢＰ４－３にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、音パターンＢＰ４－５、または、音パターンＢＰ４－６にてＢＧＭや効果音が出力される。

【１３２４】

尚、上記音パターンＢＰ１－１～４、ＢＰ２－１～４、ＢＰ０－１～３、ＢＰ３－１～３、ＢＰ４－１～４は、それぞれ音制御データに基づき、異なる態様にて音を出力させるパターンとされており、以下において各音パターンの概略を説明する。

【１３２５】

図１３－７（Ｂ）に示すように、「ボーリング／バトル」において、音パターンＢＰ１－１は、ＳＰリーチ演出Ａ用のリーチタイトル導入時のボイス、「ピンを倒せ！」のボイス、ＳＰリーチ演出ＡのＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１０参照）、音パターンＢＰ１－２は、ＳＰリーチ演出Ｂ用のリーチタイトル導入時のボイス、「Ｆｉｇｈｔ！」のボイス、「次で決着だ！」の味方Ａ－１のボイス、ＳＰリーチ演出ＢのＢＧＭ、バトル効果音が出力されるパターンであり（図１３－１１（Ａ２）参照）、音パターンＢＰ１－３は、ＳＰリーチ演出Ｃ用のリーチタイトル導入時のボイス、「Ｆｉｇｈｔ！」のボイス、「次で決着だ！」の味方Ａ－２のボイス、ＳＰリーチ演出ＣのＢＧＭ、バトル効果音が出力されるパターンであり（図１３－１１（Ａ３）参照）、音パターンＢＰ１－４は、ＳＰリーチ演出Ｄ用のリーチタイトル導入時のボイス、「Ｆｉｇｈｔ！」のボイス、「次で決着だ！」の味方Ａ－１のボイス、ＳＰリーチ演出ＤのＢＧＭ、バトル効果音が出力されるパターンであり（図１３－１２（Ａ４）参照）、音パターンＢＰ１－５は、ＳＰリーチ演出Ｅ用のリーチタイトル導入時のボイス、「Ｆｉｇｈｔ！」のボイス、「次で決着だ！」の味方Ａ－１のボイス、ＳＰリーチ演出ＥのＢＧＭ、バトル効果音が出力されるパターンである（図１３－１２（Ａ５）参照）。

【１３２６】

「当否ボタン演出」において、音パターンＢＰ２－１は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ」のボイス、パワーレベル０の効果音が出力されるパターンであり、（図１３－１３参照）、音パターンＢＰ２－２は、パワーレベル１の効果音が出力されるパターンであり、音パターンＢＰ２－３は、パワーレベル２の効果音が出力されるパターンであり、音パターンＢＰ２－４は、パワーレベル３（ＭＡＸ）のボイス、パワーレベル３（ＭＡＸ）の効果音が出力されるパターンである。

【１３２７】

「はずれ報知」において、音パターンＢＰ３－１は、失敗の効果音が出力されるパターンであり（図１３－１６（Ｈ１）参照）、音パターンＢＰ３－２は、味方Ａ－１の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１６（Ｈ２）（Ｈ４）（Ｈ５）参照）、音パターンＢＰ３－３は、味方Ａ－２の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のＢＧＭが出力されるパターンである（図１３－１６（Ｈ３）参照）。

【１３２８】

「可動体演出＆大当り報知」において、音パターンＢＰ０－１は、可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１５（Ｅ１）参照）、音パターンＢＰ０－２は、可動体演出の効果音、味方Ａ－１の勝利ボイス、バトル勝利のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１５（Ｅ２）（Ｅ４）（Ｅ５）参照）、音パターンＢＰ０－３は、可動体演出の効果音、味方Ａ－２の勝利ボイス、バトル勝利のＢＧＭが出力されるパターンである（図１３－１５（Ｅ３）参照）。

【１３２９】

「再抽選変動／予定出球加算」において、音パターンＢＰ４－１は、再抽選変動のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１７（Ｆ１）参照）、音パターンＢＰ４－４は、予定出球加算のＢＧＭ、予定出球加算の効果音（攻撃）、味方Ａ－１の予定出球加算用ボイス、「押せ！」のボイスが出力されるパターンである（図１３－１８参照）。

【１３３０】
「再抽選結果／予定出球報知」において、音パターンＢＰ４－２は、偶数図柄揃いの効果音、再抽選結果のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１７（Ｆ２）、音パターンＢＰ４－３は、奇数図柄揃いの効果音、再抽選結果のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１７（Ｆ３）参照）、音パターンＢＰ４－５は、予定出球報知のＢＧＭ、７５０の効果音が出力されるパターンであり（図１３－１９（Ｇ１－３）～（Ｇ３）参照）、音パターンＢＰ４－６は、予定出球報知のＢＧＭ、１５００の効果音、ＭＡＸのボイスが出力されるパターンである（図１３－１９（Ｇ１－４）～（Ｇ４）参照）。
【１３３１】
また、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでも共通である（音パターンＢＰ０－１～３）ことで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。
【１３３２】
尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンＢＰ２－１～４である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる音パターンで効果音が出力されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより効果音を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。
【１３３３】
（ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの流れ）
次に、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの流れについて、図１３－８に基づいて説明する。図１３－８は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの流れを示す樹形図である。
【１３３４】
図１３－８に示すように、ＳＰリーチα、β、γにおいて、Ｎリーチ演出から発展してＳＰリーチ演出が発展されると、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ａ１）に示すようにボーリングの開始画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ａ２）に示すように味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とのバトルＡの開始画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ａ３）に示すように味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とのバトルＡの開始画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ａ４）に示すように味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とのバトルＢの開始画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ａ５）に示すように味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とのバトルＢの開始画像が表示される。このように、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける前半の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ各々で異なる。
【１３３５】
次いで、ＳＰリーチ演出の終盤における所定タイミングで当否ボタン演出が開始される。具体的には、（Ｂ１）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を促進する第１操作促進演出が開始された後、該第１操作促進演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、（Ｂ２）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作を促進する第２操作促進演出が開始される。このように、当否ボタン演出における演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通とされている。
【１３３６】
次いで、可変表示結果が大当りとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、（Ｃ）に示すように、ボーリングでは最後の一投、バトルでは最後の一撃を示す画像が表示される。

【１３３７】
次いで、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ｄ１）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、ボールがピンに当ったことを示す画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ｄ２）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタＸ－１が攻撃されたことを示す画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ｄ３）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタＸ－２が攻撃されたことを示す画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ｄ４）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタＸ－１が攻撃されたことを示す画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ｄ５）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタＸ－２が攻撃されたことを示す画像が表示される。このように、可動体演出の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａと、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄと、ＳＰリーチ演出Ｃ、Ｅとで異なる。

【１３３８】
次いで、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ｅ１）に示すように、ピンが倒れたことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ｅ２）に示すように、バトルＡに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ｅ３）に示すように、バトルＡに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ｅ４）に示すように、バトルＢに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ｅ５）に示すように、バトルＡに勝利したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ各々で異なる。

【１３３９】
次いで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃの場合は、事後演出Ａが開始され、（Ｆ１）に示す再抽選変動パートにおいて、（Ｅ１～Ｅ３）において仮停止表示された飾り図柄が再可変表示する画像が表示された後、（Ｆ２）（Ｆ３）に示す再抽選結果パートにおいて、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。

【１３４０】
また、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、事後演出Ｂが開始され、（Ｇ１）に示す予定出球加算パートにおいて、（Ａ４）において表示されていた味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を攻撃して予定出球が加算される画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、事後演出Ｂが開始され、（Ｇ２）に示す予定出球加算パートにおいて、（Ａ５）において表示されていた味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２を攻撃して予定出球が加算される画像が表示される。次いで、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの場合は、（Ｇ３）（Ｇ４）に示す予定出球報知パートにおいて、予定出球数が表示される。

【１３４１】
一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、（Ｃ）（Ｄ１～Ｄ５）に示す画像は表示されず、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ｈ１）に示すように、ストライクに失敗したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ｈ２）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ｈ３）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ｈ４）に示すように、バトルＢに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ｈ５）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａと、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄと、ＳＰリーチ演出Ｃ、Ｅとで異なる。

【１３４２】
次いで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの場合は、（Ｉ１）に示すように、大当り組合せでない

所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される。

【１３４３】

（ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの演出動作例）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの演出動作例について、図１３－９～図１３－２０に基づいて説明する。図１３－９は、ＳＰリーチα、β、γの可変表示が開始されてからＳＰリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図１３－１０は、ＳＰリーチ演出Ａの演出動作例を示す図である。図１３－１１は、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの演出動作例を示す図である。図１３－１２は、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの演出動作例を示す図である。図１３－１３は、当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。図１３－１４は、可動体演出の演出動作例を示す図である。図１３－１５は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り報知の演出動作例を示す図である。図１３－１６は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅのはずれ報知の演出動作例を示す図である。図１３－１７は、事後演出Ａの演出動作例を示す図である。図１３－１８は、事後演出Ｂの演出動作例を示す図である。図１３－１９は、事後演出Ｂの演出動作例を示す図である。

【１３４４】

尚、以下の説明において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅのうち共通に実行される演出動作についてはまとめて説明し、異なる演出動作については個別に説明するものとする。また、各コマに付された番号（例えば、Ａ～Ｉ）の一部は、図１３－８に示すコマに付された番号と対応しているものとする。

【１３４５】

図１３－９（Ｎ１）に示すように、始動入賞の発生に伴い変動パターンとしてＳＰリーチα、β、γのいずれかが決定されたことに基づいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が開始される。

【１３４６】

尚、以下において、特徴部０６９ＳＧのアクティブ表示領域０６９ＳＧ０１３に対応するアクティブ表示領域０１８ＳＧ０１３には、アクティブ表示０６９ＳＧ００３に対応するアクティブ表示０１８ＳＧ００３が表示され、第１保留表示領域０６９ＳＧ０１１に対応する第１保留表示領域０１８ＳＧ０１１には、保留表示０６９ＳＧ００１に対応する保留表示０１８ＳＧ００１が表示され、第２保留表示領域０６９ＳＧ０１２に対応する第２保留表示領域０１８ＳＧ０１２には、保留表示０６９ＳＧ００２に対応する保留表示０１８ＳＧ００２が表示されるものとする。

【１３４７】

可変表示が開始された後、図１３－９（Ｎ２）に示すように、可変表示態様がリーチ態様となった場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出が開始される。図１３－９（Ｎ３）に示すように、リーチ態様となってから所定時間が経過したタイミングにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｃに、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止表示されている飾り図柄とは異なる数字の飾り図柄が仮停止表示した後、図１３－９（Ｎ４）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｃの可変表示が再開されることで、ＳＰリーチ演出に発展する。

【１３４８】

図１３－１０（Ａ１）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａに発展した場合、表示画面の中央に表示されていた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに、ＳＰリーチ演出Ａを開始することを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ａが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ａは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、ボーリングを表す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。

【１３４９】

次いで、図１３－１０（Ａ１－１）に示すように、ボーリングのレーンにピンが並べられ、チャレンジが開始されることを示す画像０１８ＳＧ１０３が表示され、図１３－１０

（Ａ１－２）に示すように、ボールがピンに当って倒された画像０１８ＳＧ１０４が表示された後、図１３－１０（Ａ１－３）に示すように、ボーリングのレーンにピンが１本残る画像と、「残り１本！」の文字と、を有し、次の一投が最後の一投となることを示す画像０１８ＳＧ１０５が表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－１に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからボイスや ＢＧＭが出力される。

【１３５０】

図１３－１１（Ａ２）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｂに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに、ＳＰリーチ演出Ｂが開始されることを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｂが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｂは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、味方キャラクタＡ－１を示す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－２に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからボイスや ＢＧＭが出力される。

【１３５１】

次いで、図１３－１１（Ａ２－１）に示すように、街を表す背景画像０１８ＳＧ２０１と、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、を有し、対決が開始されることを示す画像０１８ＳＧ２０２が表示され、図１３－１１（Ａ２－２）に示すように、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが戦っている画像０１８ＳＧ２０３が表示された後、図１３－１１（Ａ２－３）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像０１８ＳＧ２０４が表示される。

【１３５２】

図１３－１１（Ａ３）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｃに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに、ＳＰリーチ演出Ｃが開始されることを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｃが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｃは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ｃ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、味方キャラクタＡ－２を示す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－２に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからボイスや ＢＧＭが出力される。

【１３５３】

次いで、図１３－１１（Ａ３－１）に示すように、街を表す背景画像０１８ＳＧ２０１と、味方キャラクタＡ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ２と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、を有し、対決が開始されることを示す画像０１８ＳＧ２１２が表示され、図１３－１１（Ａ３－２）に示すように、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とが戦っている画像０１８ＳＧ２１３が表示された後、図１３－１１（Ａ３－３）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ２とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像０１８ＳＧ２１４が表示される。

【１３５４】

図１３－１２（Ａ４）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｄに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに、

ＳＰリーチ演出Ｄが開始されることを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｄが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｄは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、味方キャラクタＡ－１を示す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－３に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－４に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからボイスやＢＧＭが出力される。

【１３５５】

次いで、図１３－１２（Ａ４－１）に示すように、荒野を表す背景画像０１８ＳＧ２２１と、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、を有し、対決が開始されることを示す画像０１８ＳＧ２２２が表示され、図１３－１２（Ａ４－２）に示すように、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが戦っている画像０１８ＳＧ２２３が表示された後、図１３－１２（Ａ４－３）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像０１８ＳＧ２２４が表示される。

【１３５６】

図１３－１２（Ａ５）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｅに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに、ＳＰリーチ演出Ｅが開始されることを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｅが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｅは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、味方キャラクタＡ－１を示す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－３に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－５に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからボイスやＢＧＭが出力される。

【１３５７】

次いで、図１３－１２（Ａ５－１）に示すように、荒野を表す背景画像０１８ＳＧ２２１と、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、を有し、対決が開始されることを示す画像０１８ＳＧ２３２が表示され、図１３－１２（Ａ５－２）に示すように、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが戦っている画像０１８ＳＧ２３３が表示された後、図１３－１２（Ａ５－３）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像０１８ＳＧ２３４が表示される。

【１３５８】

次に、図１３－１３（Ｂ１）に示すように、当否ボタン演出が開始されると、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０１８ＳＧ２４１と、例えば「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」などの操作促進表示０１８ＳＧ２４２と、が表示され、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を促進する操作促進演出が開始される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ２－１に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ２－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからボイスやＢＧＭが出力される。

【１３５９】

次いで、図１３－１３（Ｂ１－１）に示すように、操作促進表示０１８ＳＧ２４２が「チャージ開始！」に切替表示され、パワーレベルを表すゲージ表示０１８ＳＧ２４３とエフェクト画像０１８ＳＧ２４４とが表示され、長押し操作が検出されると、ゲージ表示０１８ＳＧ２４３とエフェクト画像０１８ＳＧ２４４の表示態様が変化していく。また、発

光演出として、発光パターンＬＰ２－２～４に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ２－２～４に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからボイスやＢＧＭが出力される。

【１３６０】

図１３－１３（Ｂ１－２）に示すように、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合は、ゲージ表示０１８ＳＧ２４３がＭＡＸになり、操作促進表示０１８ＳＧ２４２が「パワーＭＡＸ！」に切替表示される。尚、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合でも、可変表示結果に応じてゲージ表示０１８ＳＧ２４３がＭＡＸにならないようにしてもよい。また、可変表示結果に応じて、パワーレベルの変化態様が異なるようにしてもよい。

【１３６１】

そして、当否ボタン演出を開始してから所定時間が経過したとき、図１３－１３（Ｂ１－３）に示すように、操作促進表示０１８ＳＧ２４２が「放せ！」に切替表示され、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が促されるとともに、ゲージ表示０１８ＳＧ２４３が、残り操作有効期間を示すゲージに切替表示される。また、図１３－１３（Ｂ１）～図１３－１３（Ｂ１－３）の演出動作はＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通である。

【１３６２】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図１３－１３（Ｂ１）～図１３－１３（Ｂ１－２）に示すように、パワーを溜めるための操作促進表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記操作促進表示は実行されなくてもよい。

【１３６３】

そして、当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図１３－１４に示す可動体演出が開始される。

【１３６４】

可動体演出が開始されてから所定時間（例えば、１～３秒など）が経過するまでの第１期間では、図１３－１４（Ｃ）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置に落下するとともに、最後の一投や最後の一撃を示す攻撃画像０１８ＳＧ２５０が表示される。尚、攻撃画像０１８ＳＧ２５０は、プッシュボタン３１Ｂの球状の操作部を模した物体画像０１８ＳＧ２５０Ａと、物体が画面奥側に移動している様子を示すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂと、からなる。また、可動体３２の原点位置から演出位置への移動に応じて、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が背景に合わせた色味で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－１～３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音が出力され、振動演出として、振動モータ６１によりプッシュボタン３１Ｂが振動する。

【１３６５】

上記のように、可動体演出の第１期間では、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通の態様の演出が実行されるが、第１期間が終了した後の第２期間では、以下のように、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで異なる態様の演出が実行される。

【１３６６】

図１３－１４（Ｄ１）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａの場合、第２期間では、可動体３２が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像０１８ＳＧ２５０Ａと、衝撃を示すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂとを有し、物体が何かに当たった衝撃画像０１８ＳＧ２５１が表示される。

【１３６７】

尚、本実施の形態では、衝撃画像０１８ＳＧ２５１では物体（ボール）が衝突した被衝突物（例えば、ピン）が表示され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、衝撃画像０１８ＳＧ２５１においてボーリングのピンを示す画像を表示してもよい。

【１３６８】
　また、図１３－１４（Ｄ２）（Ｄ４）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｂ及びＳＰリーチ演出Ｄの場合、第２期間では、可動体３２が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像０１８ＳＧ２５０Ａと、衝撃を示すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂと、敵キャラクタＸ１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、を有し、攻撃が敵キャラクタＸ－１に当たったことを示す衝撃画像０１８ＳＧ２５２が表示される。
【１３６９】
　また、図１３－１４（Ｄ３）（Ｄ５）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｃ及びＳＰリーチ演出Ｅの場合、第２期間では、可動体３２が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像０１８ＳＧ２５０Ａと、衝撃を示すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂと、敵キャラクタＸ２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、を有し、攻撃が敵キャラクタＸ－２に当たったことを示す衝撃画像０１８ＳＧ２５３が表示される。
【１３７０】
　また、図１３－１４（Ｄ１）～（Ｄ５）に示す可動体演出の第２期間においては、共通の表示演出、発光演出、音演出、振動演出が行われる。詳しくは、可動体３２の振動に応じて、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂの表示と非表示とが交互に行われ（可動体３２が上方に移動したとき非表示、下方に移動したとき表示など）、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が基本的に可動体の背景及びエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂに合わせて、オレンジ色や赤色が可動体ＬＥＤ２０８から枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の順に外側方向に流れていく発光パターンで発光するとともに、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂが表示されるときに激しく白でフラッシュする発光パターンで発光し、音演出として、音パターンＢＰ０－１～３に基づいて、所定の効果音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力され、振動演出として、振動モータ６１によりプッシュボタン３１Ｂが振動する。尚、図１３－１４（Ｄ１）～（Ｄ５）において、導光板表示装置を用いた表示等を行うようにしてもよい。
【１３７１】
　尚、図１３－１４（Ｄ２～Ｄ５）において、可動体３２の振動に応じて表示されるエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂは、同時期に表示されているキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１、０１８ＳＧＸ２の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている。このようにすることで、敵キャラクタを示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１、０１８ＳＧＸ２とエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂとの関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。
【１３７２】
　そして、可動体演出が終了した後は、図１３－１５に示すように、大当りとなることが報知される。具体的には、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、図１３－１５（Ｅ１）に示すように、倒れたボーリングのピンを示す画像０１８ＳＧ２６１と、「成功！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、ボーリングチャレンジに成功したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ａが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。
【１３７３】
　また、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、図１３－１５（Ｅ２）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚと、「勝利！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ｂが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基

づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚは、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【１３７４】

また、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、図１３－１５（Ｅ３）に示すように、味方キャラクタＡ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ２と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、「勝利！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、味方キャラクタＡ－２が敵キャラクタＸ－２とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ｃが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ２Ｚは、倒された敵キャラクタＸ－２がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２Ｚが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【１３７５】

また、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図１３－１５（Ｅ４）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、「勝利！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ｄが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３７６】

また、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、図１３－１５（Ｅ５）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、「勝利！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ｅが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３７７】

そして、リザルト画像０１８ＳＧ２６０Ａ～０１８ＳＧ２６０Ｅが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像０１８ＳＧ２６０Ａ～０１８ＳＧ２６０Ｅが非表示となり、図１３－１５（Ｅ６）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、６６６など）が仮停止表示されるとともに、「大当り」の文字が表示されることにより、大当りが確定したことを示す大当り確定報知が実行される。

【１３７８】

一方、図１３－１３（Ｂ１）～図１３－１３（Ｂ１－３）に示す当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したと

きにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、可動体演出は実行されず、図１３－１６に示すように、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【１３７９】

具体的には、図１３－１６（Ｈ１）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａの場合、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、倒れずに残ったボーリングのピンを示す画像０１８ＳＧ２７１と、「失敗・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２７２と、を有し、ボーリングチャレンジに失敗したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ａが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８０】

また、ＳＰリーチ演出Ｂ及びＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図１３－１６（Ｈ２）（Ｈ４）に示すように、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、「敗北・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ｂが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８１】

また、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、図１３－１６（Ｈ３）に示すように、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタＡ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ２と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、「敗北・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、を有し、味方キャラクタＡ－２が敵キャラクタＸ－２とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ｃが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８２】

また、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、図１３－１６（Ｈ５）に示すように、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、「敗北・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ｅが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８３】

そして、リザルト画像０１８ＳＧ２７０Ａ～０１８ＳＧ２７０Ｅが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像０１８ＳＧ２７０Ａ～０１８ＳＧ２７０Ｅが非表示となり、図１３－１６（Ｈ６）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄（例えば、６７６など）が停止表示されることにより、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【１３８４】

次に、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいて大当り確定報知が実行された場合は、図１３－１

７に示す事後演出Ａが実行される。

【１３８５】

具体的には、大当り確定報知において、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、６６６など）が仮停止表示された後は、図１３－１７（Ｆ１）に示す再抽選変動パートにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の再可変表示が開始される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１３８６】

そして、図１３－１７（Ｆ２）に示す再抽選結果パートにおいて、大当り種別が大当りＡ（非確変）の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄として、偶数図柄の組合せ（例えば、６６６など）が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１３８７】

また、図１３－１７（Ｆ３）に示す再抽選結果パートにおいて、大当り種別が大当りＢ（確変）の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄として、奇数図柄の組合せ（例えば、３３３など）が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－３に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１３８８】

次に、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅにおいて大当り確定報知が実行された場合は、図１３－１８に示す事後演出Ｂが実行される。

【１３８９】

具体的には、大当り確定報知において、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、６６６など）が仮停止表示された後は、図１３－１８（Ｇ１－１）に示す予定出球加算パートにおいて、宇宙を表す背景画像０１８ＳＧ２８０と、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、予定出球数を表示する大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１と、が表示されて事後演出Ｂが開始される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－４に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－４に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１３９０】

次いで、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図１３－１８（Ｇ１）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１とが表示され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示０１８ＳＧ２８２（例えば、「＋５０」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【１３９１】

また、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、図１３－１８（Ｇ２）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２とが表示され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示０１８ＳＧ２８２（例えば、

「＋５０」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【１３９２】

そして、図１３－１８（Ｇ１－２）に示すように、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「３００」）になったときに、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０１８ＳＧ２８３と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示０１８ＳＧ２８４と、残り操作有効期間を示すゲージ表示０１８ＳＧ２８５とが表示され、プッシュボタン３１Ｂの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される。

【１３９３】

次いで、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図１３－１９（Ｇ１－３）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン３１Ｂの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１とが表示され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－５に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－５に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭや効果音が出力される。

【１３９４】

一方、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、図１３－１９（Ｇ１－４）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン３１Ｂの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２とが表示され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－６に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－６に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭや効果音やボイスが出力される。

【１３９５】

そして、図１３－１９（Ｇ１－５）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像０１８ＳＧＸＺと、が表示されるとともに、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「６Ｒ大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「７５０」など）が停止表示される。

【１３９６】

図１３－１９（Ｇ３）に示すように、大当りＢ（６Ｒ大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御される。

【１３９７】

また、図１３－１９（Ｇ４）に示すように、大当りＣ（１０Ｒ大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「１５００」など）に更新表示された後、大当り遊技状態に制御される。

【１３９８】

（ＳＰリーチ演出種別決定テーブル）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、決定された変動パターンがＳＰリーチ変動パターンである場合に実行するＳＰリーチ演出種別決定処理において、ＳＰリーチ演出種別を決定する際に用いるＳＰリーチ演出種別定テーブルについて説明する。図１３－２０は、（Ａ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＡ、（Ｂ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＢ、（Ｃ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＣを示す図である。

【１３９９】
　ＳＰリーチ演出種別決定処理では、例えば、ＳＰリーチ演出種別決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１３－２０に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＡ～Ｃのいずれかを用いてＳＰリーチ演出種別を決定する。
【１４００】
　ＳＰリーチ演出種別決定テーブルにおいては、図１３－２０（Ａ）～（Ｃ）に示すように、「大当りＣ（１０Ｒ）」、「大当りＢ（６Ｒ）」、「大当りＡ（６Ｒ）」、「はずれ」のそれぞれに対して、ＳＰリーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図１３－２０（Ａ）～（Ｃ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。
【１４０１】
　変動パターンがＳＰリーチαである場合は、図１３－２０（Ａ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＡが用いられる。具体的には、「大当りＢ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＡ－１」に１００個の判定値が割り当てられている。「大当りＡ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＡ－１」に１００個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンＰＡ－２」に１００個の判定値が割り当てられている。
【１４０２】
　変動パターンがＳＰリーチβである場合は、図１３－２０（Ｂ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＢが用いられる。具体的には、「大当りＢ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＢ－１」に３０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＣ－１」に７０個の判定値が割り当てられている。「大当りＡ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＢ－１」に７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＣ－１」に３０個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンＰＢ－２」に７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＣ－２」に３０個の判定値が割り当てられている。
【１４０３】
　つまり、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りＡ（６Ｒ）」よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」のときは、ＳＰリーチ演出ＣがＳＰリーチ演出Ｂよりも高い割合で決定される。
【１４０４】
　また、変動パターンがＳＰリーチγである場合は、図１３－２０（Ｃ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＣが用いられる。具体的には、「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合については、「パターンＰＤ－１」に４０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－１」に６０個の判定値が割り当てられている。「大当りＢ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＤ－１」に６０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－１」に４０個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンＰＤ－２」に６０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－２」に４０個の判定値が割り当てられている。
【１４０５】
　つまり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りＢ（６Ｒ）」よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」のときは、ＳＰリーチ演出ＥがＳＰリーチ演出Ｄよりも高い割合で決定される。
【１４０６】
　（作用・効果）
　以上説明したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、敵キャラクタＸ－１を表示して該敵キャラクタＸ－１を用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と、敵キャラクタを表示することなく大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ）と、を実行可能であり、ＳＰリーチ演出において大当りが報知される場合に、該ＳＰリーチ演出の実行期間において特別演出としての「可動体演出」を実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｂにおける可動体演出の実行期間において、可動体３２の動作に関連したエフェクト画像０１８ＳＧ２

５０Ｂとともにキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１が表示され、ＳＰリーチ演出Ａにおける可動体演出の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ｂと共通の態様のエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂが表示される一方でキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１が表示されず、可動体演出における可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンは、ＳＰリーチ演出Ｂにおいて可動体演出が実行される場合とＳＰリーチ演出Ａにおいて可動体演出が実行される場合とで共通の発光パターンＬＰ３－２である。

【１４０７】

このようにすることで、敵キャラクタが表示されるＳＰリーチ演出Ｂと敵キャラクタが表示されないＳＰリーチ演出Ａとで、可動体演出における可動体３２の動作態様と可動体ＬＥＤ２０８の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、可動体演出の実行期間における敵キャラクタの表示の有無によってＳＰリーチ演出と可動体演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【１４０８】

より詳しくは、演出態様が異なるＳＰリーチ演出ＢとＳＰリーチ演出Ａにおいて、ＳＰリーチ演出中に行われる可動体演出については、実行タイミングや可動体３２の動作態様については共通とする一方で、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂについては、各ＳＰリーチ演出に対応する表示態様とすることで、ＳＰリーチ演出の流れが可動体演出により分断されてしまうことを抑制することができる。

【１４０９】

尚、本実施の形態では、第１特定演出としてＳＰリーチ演出Ｂ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、ＳＰリーチ演出Ｃ～Ｅのいずれかについても適用可能である。

【１４１０】

また、可動体演出の実行期間は、第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とを含み、第１期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで共通である一方で（図１３－１４（Ｃ）の攻撃画像０１８ＳＧ２５０は共通）、第２期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで異なる（図１３－１４（Ｄ１）に示す画像と、図１３－１４（Ｄ２～Ｄ５）に示す画像とは異なる）。このようにすることで、第１期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第１期間まではＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａのいずれであるのかが不明となるので、ＳＰリーチ演出の演出興趣を向上できる。

【１４１１】

また、ＳＰリーチ演出として、敵キャラクタＸ－１とは異なる敵Ｘ－２を表示するＳＰリーチ演出Ｅを実行可能であり、大当り状態に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ｂが実行されたときとＳＰリーチ演出Ｅが実行されたときとで異なる。つまり、低ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてＳＰリーチ演出Ｂを実行可能なＳＰリーチβ変動パターンの決定割合は３００／９９７であり、高ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてＳＰリーチ演出Ｅを実行可能なＳＰリーチγ変動パターンの決定割合は８００／９９７である。そして、ＳＰリーチ演出Ｃにおいては、大当りが報知される場合に実行される可動体演出の実行期間において可動体３２の動作に応じたＳＰリーチ演出Ｂと共通のエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂが表示されるとともに敵キャラクタＸ２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃで実行される可動体演出における可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンは、ＳＰリーチ演出Ｂで実行される可動体演出における可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンと共通の発光パターンＬＰ３－２である。

【１４１２】

このようにすることで、可動体演出における可動体３２の動作態様と可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンとを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、大当り状態に制御される割合が異なるＳＰリーチ演出を増やすことができ、いずれのＳＰリーチ演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１４１３】
　また、ＳＰリーチ演出Ｂで実行される可動体演出において表示される敵キャラクタＸ１は、エフェクト画像に類似した態様で表示されることで、敵キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。
【１４１４】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、敵キャラクタを表示し該敵キャラクタを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出を、第１態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と第２態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）とで実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄの実行期間（ｔａ２～ｔａ５のうちのｔａ３～ｔａ４）において可動体演出を実行可能であり、可動体演出の実行期間において、ＳＰリーチ演出ＢとＳＰリーチ演出Ｄのいずれにおいても、可動体３２の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）とともにキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Ａが実行される一方で（図１３－１７参照）、ＳＰリーチ演出Ｄの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂ（図１３－１８、図１３－１９参照）が実行される。
【１４１５】
　このようにすることで、ＳＰリーチ演出ＢとＳＰリーチ演出Ｄとで、敵キャラクタや可動体演出における可動体３２の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の敵キャラクタＸ－１を異なる演出で表示することで、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄと可動体演出及びＳＰリーチ演出Ｂ，Ｄと事後演出Ａ、Ｂとの関連性を高め、演出効果を向上させることができる。
【１４１６】
　より詳しくは、ＳＰリーチ演出で大当り確定報知が行われた後の事後演出においても、ＳＰリーチ演出にて表示されていたキャラクタを用いて飾り図柄の再変動結果報知や予定出球数報知が行われるので、ＳＰリーチ演出の種別によらず、再変動結果報知や予定出球数報知などの報知を共通に行う一方で、表示内容はＳＰリーチ演出の種別に対応させることで、ＳＰリーチ演出から事後演出までを一連の演出として見せることが可能となる。
【１４１７】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ演出で実行される可動体演出の後において、敵キャラクタＸ－１を特殊態様に変化させる特殊演出（例えば、敵キャラクタが消える態様の演出）を実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｂでは、事後演出Ａの前の大当り報知において、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚが表示され（図１３－１５（Ｅ２）参照）、ＳＰリーチ演出Ｄでは、事後演出Ｂにおいて、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像０１８ＳＧＸＺが表示される（図１３－１９（Ｇ１－５）参照）。このようにすることで、ＳＰリーチ演出の種別に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。
【１４１８】
　尚、本実施の形態では、特殊演出として、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となる演出や、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる演出等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、敵キャラクタがフレームアウト表示により非表示となる演出や、非表示となったことを示す画像（例えば、星やエフェクト画像など）を表示する演出であってもよい。また、キャラクタが非表示となるものでなく、透過率が高まるものや、輝度が低下するものや、画像が変形するもの等、非表示とならなくても態様が変化する演出であれば種々に変更可能である。
【１４１９】
　また、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定されたときにＳＰリーチ演出Ｂが実行された場合、「大当りＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者に

とって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は３０％であり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定されたときにＳＰリーチ演出Ｄが実行された場合、「大当りＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は４０％である。このようにすることで、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄのいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１４２０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とを表示し該敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）と、敵キャラクタＸ－１とは異なる敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とを表示し該敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）と、を実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｄにおいて可動体演出を実行したときに、該ＳＰリーチ演出Ｄにて表示した敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とを表示して動作させることにより、該ＳＰリーチ演出Ｄにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Ｂを実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｅにおいて可動体演出を実行したときに、該ＳＰリーチ演出Ｅにて表示した敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とを表示して動作させることにより、該ＳＰリーチ演出Ｅにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Ｂを実行可能であり、少なくとも味方キャラクタＡ－１の動作態様は、ＳＰリーチ演出Ｄに対応する事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照）。

【１４２１】

このようにすることで、ＳＰリーチ演出と事後演出において共通の味方キャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、ＳＰリーチ演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

【１４２２】

また、宇宙を表す背景画像０１８ＳＧ２８０は、ＳＰリーチ演出Ｄの事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅの事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照）ことで、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１４２３】

また、味方キャラクタＡ－１は、ＳＰリーチ演出Ｄの事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅの事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照）ことで、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１４２４】

また、ＳＰリーチ演出Ｄに対応する事後演出Ｂにおいて、敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とが戦う画像が同時期に表示され、ＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂにおいて、敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とが戦う画像が同時期に表示される（図１３－１８～図１３－１９参照）ことで、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出Ｂの印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【１４２５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、事後演出として、ＳＰリーチ演出Ｄにおいて可動体演出を実行したときに該ＳＰリーチ演出Ｄに関連した演出態様の第１事後演出（例えば、事後演出Ｂ）と、ＳＰリーチ演出Ｅにおいて可動体演出を実行したときに該ＳＰリーチ演出Ｅに関連した演出態様の第２事後演出（例えば、事後演出Ｂ）と、ＳＰリーチ演出Ａにおいて可動体演出を実行したときに該ＳＰリーチ演出Ａに関連した演出態様の第３事後演出（例えば、事後演出Ａ）を実行可能であり、第２有利状態に制御される割合は、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出ＥとＳＰリーチ演出Ａのいずれが実行されるかによって異なる。

【１４２６】

つまり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ｄが実行された場合は４０％、ＳＰリーチ演出Ｅが実行された場合は６０％であり、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ａが実行された場合で１００％である。

【１４２７】

このようにすることで、ＳＰリーチ演出により大当りが報知されるだけでなく、いずれのＳＰリーチ演出が実行されるかによって第２有利状態に制御される割合が異なるため、ＳＰリーチ演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【１４２８】

尚、前記実施の形態では、第１特定演出に関連した演出態様の第１事後演出として、ＳＰリーチ演出Ｄにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第１事後演出が第１特定演出に関連し、第２特定演出に関連した演出態様の第２事後演出として、ＳＰリーチ演出Ｅにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第２事後演出が第２特定演出に関連し、ＳＰリーチ演出Ａと事後演出Ａとで味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されないことで、第３事後演出が第３特定演出に関連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３特定演出に関連した演出態様の第３事後演出として、ＳＰリーチ演出にて表示されていたキャラクタが表示されることで、第３事後演出が第３特定演出に関連するようにしてもよい。

【１４２９】

つまり、特定演出に関連した事後演出とは、特定演出における表示態様と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であれば、共通する演出態様は、キャラクタが表示されることまたはキャラクタが表示されないことが共通すれば、特定演出と事後演出とで表示されるキャラクタ種別は異なっていてもよい。また、４種類以上の特定演出及び事後演出を有してもよい。

【１４３０】

また、本実施の形態では、第１特定演出と第２特定演出は低ベース状態において実行可能であり、第３特定演出は高ベース状態におい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、第１特定演出と第２特定演出と第３特定演出とは、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、第１特定演出と第２特定演出と第３特定演出とは、遊技状態によらず決定可能な演出であればよい。

【１４３１】

また、第３特定演出として、高ベース状態にて行われるＳＰリーチ演出Ｆ（例えば、敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２とは異なる敵キャラクタＸ－３とのバトル演出など）を実行可能としてもよく、このようにした場合、大当りＣ（１０Ｒ）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ｆ（５０％）＞ＳＰリーチ演出Ｅ（３５％）＞ＳＰリーチ演出Ｄ（１５％）としてもよい。尚、ＳＰリーチ演出Ｆにおいて大当りが報知された際に行われる事後演出Ｃ（第３事後演出）は、事後演出Ａ、Ｂよりも演出期間が長くてもよい。

【１４３２】

また、上記ＳＰリーチ演出Ｆにおいては、例えば、図１３－６（Ｂ）に示す可動体演出の発光パターンは、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと共通の発光パターンＬＰ３－２であり、図１３－６（Ｃ）に示す可動体演出の音パターンは、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと共通の音パターンＢＰ０－１～３であることが好ましい。

【１４３３】

また、前記実施の形態では、第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態と

して、例えば、第１有利状態よりも大当り遊技状態が有利となる有利状態（例えば、予定出球数が多い１０Ｒ大当りＣ）や、第１有利状態よりも大当り遊技状態後の制御状態が有利となる有利状態（例えば、大当り終了後に確変状態に制御される大当りＢや大当りＣなど）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、第２有利状態とは、第１有利状態よりも出球数、遊技ラウンド数、確変状態や時短状態や小当り状態の制御期間、確率変動の転落率などが有利となる状態等を含んでいてもよい。また、大当り遊技状態や大当り遊技状態の終了後の演出態様が遊技者に有利となる有利状態等であってもよい。

【１４３４】

また、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１を、特徴部０６９Ｇ、０９９Ｇのパチンコ遊技機１に適用する場合、例えば、特徴部０１８ＳＧにおけるＳＰリーチ演出Ａを特徴部０６９Ｇ、０９９ＧのＳＰリーチＡ、Ｂに適用し、特徴部０１８ＳＧにおけるＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃを特徴部０６９Ｇ、０９９ＧのＳＰリーチＣに適用し、特徴部０１８ＳＧにおけるＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅを特徴部０６９Ｇ、０９９ＧのＳＰリーチＤに適用することが可能である。

【１４３５】

（特徴部０１８ＳＧの変形および応用に関する説明）

前記特徴部０１８ＳＧでは、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、小当り遊技状態、時短状態（高ベース状態）、確変状態などを適用してもよい。

【１４３６】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体の一例として可動体３２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、遊技盤に設けられた可動体３２以外の可動体や、遊技機用枠３に設けられた可動体等を適用してもよい。

【１４３７】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出として、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知するＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ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、ノーマルリーチ演出や事後演出等を適用してもよい。

【１４３８】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、特定キャラクタや特殊キャラクタとして、味方キャラクタＡ－１、Ａ－２と対決する敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２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、上記以外の敵キャラクタや、味方キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【１４３９】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、特別キャラクタとして敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２と対決する味方キャラクタＡ－１、Ａ－２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、上記以外の味方キャラクタや、敵キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【１４４０】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、キャラクタが表示される特定演出として、特別キャラクタ（味方キャラクタ）と特定キャラクタや特殊キャラクタ（敵キャラクタ）とが対決するＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ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、特別キャラクタ、特定キャラクタ、特殊キャラクタは、対決せずに互いに共闘する複数の味方キャラクタまたは敵キャラクタまたは対決などしない複数のキャラクタを適用してもよい。

【１４４１】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体を動作させるとともに発光体を発光させる特

別演出として可動体演出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、可動体３２以外の可動体を動作させる演出を適用してもよい。また、可動体３２の動作態様は種々に変更可能である。

【１４４２】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体演出の実行時期は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの後段における大当り確定報知の前とされていたが、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの中段等、種々に変更可能である。また、可動体演出は、遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作に応じて開始可能であったが、操作によらず所定のタイミングで開始されるものでもよい。

【１４４３】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体演出において、可動体３２の動作に応じて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が発光し、効果音が出力され、プッシュボタン３１Ｂが振動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体３２の動作に応じて、導光板装置を用いた導光板発光演出を実行可能としてもよい。この場合、導光板装置の発光パターンは、ＬＥＤの発光パターンと同様にＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて共通とすることが好ましい。

【１４４４】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体３２の動作に関連したエフェクト画像として、「衝撃」を表すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ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、例えば、可動体３２の動作態様（例えば、振動）に関連した態様（例えば、衝撃を表す態様など）のエフェクト画像であってもよいし、振動している可動体３２を強調する態様のエフェクト画像などであってもよい。

【１４４５】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、特別演出としての可動体演出の後に実行される事後演出として、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示を実行する事後演出Ａと、ＳＰリーチ演出に登場していた味方キャラクタや敵キャラクタを用いて報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Ｂと、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、特別演出の後に実行される演出であれば上記事後演出に限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態にて実行される大当り中演出や小当り遊技状態にて実行される小当り中演出などを適用可能としてもよい。

【１４４６】

具体的には、前記実施の形態では、可変表示が終了する前に、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Ｂを実行していたが、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、遊技ラウンドの間のラウンドインターバルなどに、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出を実行可能としてもよい。

【１４４７】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、事後演出Ｂにおいて、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅによって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として、大当りにて付与される予定出球数が特定可能に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、遊技ラウンド数などを報知するようにしてもよい。

【１４４８】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、事後演出Ｂにおいて、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅによって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知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、大当りが所定回数（例えば、２回）以上連荘した場合に、上記予定出球数に替えて、または、予定出球数に加えて、最初の大当り遊技状態から現時点までに獲得した総出球数を報知してもよい。さらに、事後演出Ｂにおける予定出球加算パートにて加算しているときや、予定出球報知パートにて予定出球数を報知したときに、総出球数が所定数（例えば、２５００球、５００

０球、７５００球、１００００球など）を超えたときに、総出球数が所定数を超えたことを報知可能としてもよい。

【１４４９】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて、対決する味方キャラクタや敵キャラクタの種別が異なる一方で、可動体演出における可動体３２の動作態様やエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂの表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける背景画像、チャンスアップなどの各種予告演出の種別や実行割合、バトル対決期間、キャラクタの動作態様や表示態様などを、可変表示結果に応じて異ならせてもよく、このようにした場合でも、可動体演出における可動体３２の動作態様やエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂの表示態様が共通とすることが好ましい。

【１４５０】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅとで、事後演出Ｂにおける予定出球加算パート及び予定出球報知パートの実行期間は共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別、つまり、予定出球数の大きさに応じて予定出球加算パートや予定出球報知パートの実行期間を異ならせてもよい。

【１４５１】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃは低ベース状態において実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅは高ベース状態におい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、上記した各種特定演出（ＳＰリーチ演出）は、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、いずれの種別の遊技状態において実行可能とされていてもよい。

【１４５２】

以上、本発明の実施の形態における特徴部０６９ＳＧ、０９９ＳＧ、０１８ＳＧ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。

【１４５３】

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。

【１４５４】

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。

【１４５５】

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。

【１４５６】

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。

【１４５７】
以下に説明する他の形態例においても、上記した形態例の図１、図３～図５、図９と同様の構成を有し、同様の制御が行われる。
【１４５８】
図１４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）。
【１４５９】
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み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、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【１４６０】
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。
【１４６１】
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特図ゲーム又は第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始動入賞口及び第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）。
【１４６２】
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。
【１４６３】
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。

【１４６４】
　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。
【１４６５】
　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。
【１４６６】
　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」又は「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。
【１４６７】
　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。
【１４６８】
　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。
【１４６９】
　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。

【１４７０】
　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。
【１４７１】
　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。
【１４７２】
　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。
【１４７３】
　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。
【１４７４】
　図１５は、演出制御プロセス処理として、図９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１５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、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。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。
【１４７５】
　ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。
【１４７６】
　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。
【１４７７】
　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。

【１４７８】

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。

【１４７９】

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又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、大当り遊技状態又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、大当り遊技状態又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。

【１４８０】

ステップＳ９０１７４の小当り中演出処理は、演出制御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。

【１４８１】

ステップＳ９０１７５の小当り終了演出処理は、演出制御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。

【１４８２】

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、演出制御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。

【１４８３】

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。

【１４８４】

（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、様々な変形及び応用が可能である。

【１４８５】

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。

【１４８６】

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）。

【１４８７】

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

【１４８８】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、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及びデータは、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。

【１４８９】

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及びデータを、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。

【１４９０】
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％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。
【１４９１】
（特徴部１２０ＩＷに関する説明）
次に、この実施の形態の特徴部１２０ＩＷについて説明する。本特徴部１２０ＩＷでは、遊技状態として、通常状態（非時短状態）または時短状態のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が１０％であるのに対して、時短状態では普図当り確率が９０％に高められ、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置６Ｂの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。
【１４９２】
また、本例では、変動表示結果が大当りとなって大当り遊技終了後に時短状態に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短はずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態に制御される場合がある。
【１４９３】
さらに、本例では、遊技機への電源投入後や、大当り発生後、時短はずれ発生後に、所定回数（本例では、９００回）の変動表示を終了しても次の大当りや時短はずれが発生しなかった場合にも、時短状態（救済時短）に制御される場合がある。
【１４９４】
なお、時短状態では、（１）普図当り確率を高める制御と、（２）普通図柄の変動時間を短縮する制御と、（３）可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）の開放時間を長くする制御と、（４）特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら（１）～（４）の全ての制御を行ってもよいし、（１）～（４）のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当り経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、（１）～（４）のうちのいずれの制御を行うかが異なっていてもよいし、同じであってもよい。
【１４９５】
なお、救済時短に制御されるまでの変動回数ｎおよび救済時短での時短回数Ｎは、以下のように規定することが好ましい。
２．５Ｐ≦ｎ≦３．０Ｐ
０．４Ｐ≦Ｎ≦３．８Ｐ
（Ｐ＝大当り確率ＭＬの分母、ｎ＝作動回数、Ｎ＝時短回数）
具体的には、例えば、大当り確率が１／３００である場合には、変動回数ｎは７５０～９００となり、時短回数Ｎは１２０～１１４０となる。
【１４９６】
なお、本例では、時短状態では第２特別図柄の変動表示が実行されやすいのであるが、後述するように第２特別図柄の変動表示が実行される場合には小当り確率が高くなるように構成されているので、時短状態は小当り遊技状態に制御されやすい状態である。
【１４９７】
（盤面構成）
図１６－１は、特徴部１２０ＩＷにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部１２０ＩＷにおけるパチンコ遊技機１では、遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第１経路が、正面から見て画像表示装置５よりも左側の領域に主に設けられ、遊

技球が流下する流下経路のうち第１経路とは異なる第２経路が、正面から見て画像表示装置５よりも右側の領域に主に設けられている。

【１４９８】

第１経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第２経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第１経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第２経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

【１４９９】

なお、第１経路と第２経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置５の端面や遊技釘の配列等により区分けされていればよい。

【１５００】

打球操作ハンドル３０の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【１５０１】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第１始動入賞口を構成する入賞球装置６Ａが設けられている。

【１５０２】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート４１、第２始動入賞口を構成する可変入賞球装置６Ｂ、特殊入賞口を構成する特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７、および大入賞口を構成する特別可変入賞球装置７が設けられている。

【１５０３】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち入賞球装置６Ａに遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、入賞球装置６Ａに遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち可変入賞球装置６Ｂ、通過ゲート４１、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７、および特別可変入賞球装置７に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、可変入賞球装置６Ｂ、通過ゲート４１、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７、および特別可変入賞球装置７に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【１５０４】

なお、右遊技領域に打分けられた遊技球が入賞球装置６Ａに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は左遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。逆に、左遊技領域に打分けられた遊技球が通過ゲート４１、および、可変入賞球装置６Ｂに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【１５０５】

特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７は、小当りが発生したときに大当りを発生させるための条件となる遊技球のＶ入賞を判定するための装置である。

【１５０６】

また、特徴部１２０ＩＷにおけるパチンコ遊技機１では、図１に示したパチンコ遊技機１の盤面構成に加えて、図１６－１に示すように、普図保留表示器２５Ｃの下方に右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０が設けられている。また、図１６－１に示すように、画像表示装置

５の右方に右打ち報知ＬＥＤ１２０ＩＷ２０が設けられている。

【１５０７】

（特殊可変入賞球装置）

図１６－２は、本特徴部１２０ＩＷにおける特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の構成例を示す説明図である。図１６－２に示すように、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７には、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材１２０ＩＷ１７ａが設けられ、小当り遊技状態において、底面部材１２０ＩＷ１７ａを前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材１２０ＩＷ１７ａを後方に向けて後退移動させることにより、入賞領域となる特殊入賞口が開状態とされる。特殊入賞口内に入賞した遊技球は、特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４によって検出される。

【１５０８】

なお、本例では、特別可変入賞球装置７（大入賞口）に遊技球が入賞してカウントスイッチ２３で検出された場合には１５個の賞球が得られるのに対して、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７（特殊入賞口）に遊技球が入賞して特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４で検出された場合には３個の賞球が得られるものとする。

【１５０９】

また、底面部材１２０ＩＷ１７ａは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって、ソレノイド１２０ＩＷ８３が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【１５１０】

本特徴部１２０ＩＷでは、図１６－２に示すように、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７（特殊入賞口）内に入賞した遊技球は、さらに特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の右方に設けられた誘導経路１２０ＩＷ０１に導かれる。誘導経路１２０ＩＷ０１は、さらに２つの経路１２０ＩＷ０２，０３に分岐しており、誘導経路１２０ＩＷ０１に導かれた遊技球は、左側経路１２０ＩＷ０２または右側経路１２０ＩＷ０３に導かれる。左側経路１２０ＩＷ０２はＶ入賞口となっており、Ｖ入賞口に入賞した遊技球は、Ｖ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０ａによって検出される。

【１５１１】

図１６－２に示すように、左側経路１２０ＩＷ０２（Ｖ入賞口）の入口付近には、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０が設けられており、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０が開状態であるときに、誘導経路１２０ＩＷ０１に導かれた遊技球が左側経路１２０ＩＷ０２（Ｖ入賞口）に進入し、Ｖ入賞口可能である。また、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０が閉状態であるときには、誘導経路１２０ＩＷ０１に導かれた遊技球が右側経路１２０ＩＷ０３に進入し、遊技領域の裏側に排出される。

【１５１２】

なお、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって、ソレノイド１２０ＩＷ８４が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【１５１３】

また、本特徴部１２０ＩＷでは、小当り遊技状態に制御されると、その小当り遊技状態中に遊技球がＶ入賞口１２０ＩＷ０２に進入し、Ｖ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０Ａによって検出されたことを条件として、その小当り遊技の終了後に大当り遊技状態に制御される。

【１５１４】

また、本例では、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７には、底面部材１２０ＩＷ１７ａ上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本例では、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７において規制片が設けられていることによって、右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

【１５１５】
　なお、本例では、図１６－２に示すように、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７（特殊入賞口）内において、上流側に特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４が設けられ、下流側でＶ入賞口と排出口とに分岐してＶ入賞口側にＶ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０Ａが設けられている場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７（特殊入賞口）内の上流側でＶ入賞口側と一般入賞口側とに分岐し、Ｖ入賞口側にＶ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０Ａが設けられているとともに、一般入賞口側に特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４が設けられているように構成してもよい。
【１５１６】
（基板構成）
　図１６－３は、特徴部１２０ＩＷにおける各種の制御基板などを示す構成図である。図１６－３に示すように、本特徴部１２０ＩＷでは、スイッチ回路１１０は、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、特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４、およびＶ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０ａからの検出信号（遊技球が通過又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、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。
【１５１７】
　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、ソレノイド１２０ＩＷ８３、ソレノイド１２０ＩＷ８４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（特別可変入賞球装置７）用のソレノイド８２、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７用のソレノイド１２０ＩＷ８３、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０用のソレノイド１２０ＩＷ８４に伝送する。
【１５１８】
（大当り確率、小当り確率、はずれ確率）
　図１６－４は、設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。このうち、図１６－４（Ａ）は、第１特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図１６－４（Ｂ）は、第２特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。
【１５１９】
　本例では、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機１への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。また、図１６－４に示すように、本例では、設定値「１」～「６」の６段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、６段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、２～５段階に設定変更可能に構成したり、７段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。
【１５２０】
　図１６－４（Ａ）に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」の場合が大当り確率「２０５／６５５３６」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「２」、設定値「３」、設定値「４」、設定値「５」の順に大当り確率が高くなり、設定値「６」の場合が大当り確率「３２８／６５５３６」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。
【１５２１】
　一方で、小当りに関しては、図１６－４（Ａ）に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「１６４／６５５３６」（約１／４００）と一定である。
【１５２２】
　また、時短付きのはずれに関しては、図１６－４（Ａ）に示すように、第１特別図柄の

変動表示を実行する場合に、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「３２８／６５５３６」（約１／２００）と一定である。

【１５２３】

一方で、時短無しのはずれに関しては、図１６－４（Ａ）に示すように、時短付きの場合は、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」の場合が大当り確率「６４８３９／６５５３６」と最も高く、設定値「２」、設定値「３」、設定値「４」、設定値「５」の順にはずれ確率が低くなり、設定値「６」の場合がはずれ確率「６４７１６／６５５３６」と最も低くなっている。

【１５２４】

また、図１６－４（Ｂ）に示すように、第２特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」の場合が大当り確率「２０５／６５５３６」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「２」、設定値「３」、設定値「４」、設定値「５」の順に大当り確率が高くなり、設定値「６」の場合が大当り確率「３２８／６５５３６」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【１５２５】

一方で、小当りに関しては、図１６－４（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「９３６２／６５５３６」（約１／７）と一定である。

【１５２６】

また、時短付きのはずれに関しては、図１６－４（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「１６４／６５５３６」（約１／４００）と一定である。

【１５２７】

一方で、時短無しのはずれに関しては、図１６－４（Ｂ）に示すように、時短付きの場合は、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「１」の場合が大当り確率「５５８０５／６５５３６」と最も高く、設定値「２」、設定値「３」、設定値「４」、設定値「５」の順にはずれ確率が低くなり、設定値「６」の場合がはずれ確率「５５６８２／６５５３６」と最も低くなっている。

【１５２８】

図１６－４に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には小当り確率が約１／４００であるのに対して、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には小当り確率が約１／７と高くなっている。

【１５２９】

（大当り種別判定テーブル、小当り種別判定テーブル）

図１６－５（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図１６－５（Ａ）は、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図１６－５（Ｂ）は、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。

【１５３０】

図１６－５（Ａ）に示すように、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「６Ｒ時短大当りＡ」または「６Ｒ時短大当りＢ」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。

【１５３１】

図１６－５（Ｂ）に示すように、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「１０Ｒ時短大当り」に決定するために参照されるテーブルである。

【１５３２】

「６Ｒ時短大当りＡ」とは、６ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。「６Ｒ時短大当りＢ」とは、６ラウン

ドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。なお、「６Ｒ時短大当りＡ」と「６Ｒ時短大当りＢ」とは、導出表示される第１特別図柄の大当り図柄の停止図柄が異なる。「１０Ｒ時短大当り」とは、１０ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。

【１５３３】

図１６－５（Ａ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、７０％の確率で「６Ｒ時短大当りＡ」と決定され、３０％の確率で「６Ｒ時短大当りＢ」と決定される。また、図１６－５（Ｂ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、１００％の確率で「１０Ｒ時短大当り」と決定される。

【１５３４】

図１６－５（Ｃ），（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。このうち、図１６－５（Ｃ）は、第１特別図柄用の小当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図１６－５（Ｄ）は、第２特別図柄用の小当り種別判定テーブルの具体例を示している。

【１５３５】

図１６－５（Ｃ）に示すように、第１特別図柄用の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、種別判定用の乱数にもとづいて、小当りの種別を「小当りＡ」に決定するために参照されるテーブルである。

【１５３６】

図１６－５（Ｄ）に示すように、第２特別図柄用の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、種別判定用の乱数にもとづいて、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。

【１５３７】

「小当りＡ」とは、小当り遊技中（第１ラウンド目）にＶ入賞したことを条件として、第２ラウンド～第６ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。「小当りＢ」とは、小当り遊技中（第１ラウンド目）にＶ入賞したことを条件として、第２ラウンド～第１０ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。

【１５３８】

図１６－５（Ｃ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、１００％の確率で「小当りＡ」と決定される。また、図１６－５（Ｄ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、３０％の確率で「小当りＡ」と決定され、７０％の確率で「小当りＢ」と決定される。

【１５３９】

（時短種別判定テーブル）

図１６－６（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている時短種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図１６－６（Ａ）は、第１特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。また、図１６－６（Ｂ）は、第２特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。

【１５４０】

図１６－５（Ａ）に示すように、第１特別図柄用の時短種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短はずれの種別を「時短はずれＡ」または「時短はずれＢ」または「時短はずれＣ」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【１５４１】

図１６－５（Ｂ）に示すように、第２特別図柄用の時短種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて

、時短はずれの種別を「時短はずれＡ」または「時短はずれＢ」または「時短はずれＣ」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【１５４２】

図１６－６（Ａ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合には、約３３％の確率で「時短はずれＡ」と決定され、約３３％の確率で「時短はずれＢ」と決定され、約３３％の確率で「時短はずれＣ」と決定される。また、図１６－６（Ｂ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合には、約３３％の確率で「時短はずれＡ」と決定され、約３３％の確率で「時短はずれＢ」と決定され、約３３％の確率で「時短はずれＣ」と決定される。

【１５４３】

（図柄判定テーブル）

図１６－７および図１６－８は、ＲＯＭ１０１に記憶されている図柄判定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図１６－７（Ａ）は、６Ｒ時短大当りＡ用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図１６－７（Ｂ）は、６Ｒ時短大当りＢ用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図１６－７（Ｃ）は、１０Ｒ時短大当り用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図１６－７（Ｄ）は、小当りＡ用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図１６－７（Ｅ）は、小当りＢ用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図１６－８（Ｆ）は、時短はずれＡ用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図１６－８（Ｇ）は、時短はずれＢ用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図１６－８（Ｈ）は、時短はずれＣ用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図１６－８（Ｉ）は、はずれ（時短なし）用の図柄判定テーブルの具体例を示している。

【１５４４】

図１６－８に示すように、図柄判定テーブルは、大当り種別や小当り種別時短種別などに応じて、図柄判定用の乱数にもとづいて、特別図柄の停止図柄を決定するために参照されるテーブルである。

【１５４５】

図１６－７（Ａ）に示すように、「６Ｒ時短大当りＡ」となった場合は、１００％の確率で図柄「３」に決定される。図１６－７（Ｂ）に示すように、「６Ｒ時短大当りＢ」となった場合は、１００％の確率で図柄「５」に決定される。図１６－７（Ｃ）に示すように、「１０Ｒ時短大当り」となった場合は、１００％の確率で図柄「７」に決定される。図１６－７（Ｄ）に示すように、「小当りＡ」となった場合は、１００％の確率で図柄「１」に決定される。図１６－７（Ｅ）に示すように、「小当りＢ」となった場合は、１００％の確率で図柄「９」に決定される。

【１５４６】

図１６－８（Ｆ）に示すように、「時短はずれＡ」となった場合は、５０％の確率で図柄「６」に決定され、５０％の確率で図柄「８」に決定される。図１６－８（Ｇ）に示すように、「時短はずれＢ」となった場合は、１００％の確率で図柄「４」に決定される。図１６－８（Ｈ）に示すように、「時短はずれＣ」となった場合は、１００％の確率で図柄「９」に決定される。図１６－８（Ｉ）に示すように、はずれ（時短なし）となった場合は、１００％の確率で図柄「－」に決定される。

【１５４７】

なお、特別図柄の停止図柄の具体例は、本例で示したものにかぎられない。例えば、本例では第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂがそれぞれ７セグメントのＬＥＤ１個で構成され、特別図柄の停止図柄が１桁の数字で表される場合を示しているが、７セグメントのＬＥＤ２個で構成し、特別図柄の停止図柄が２桁の数字で表されるように構成してもよい。この場合、例えば、「６Ｒ時短大当りＡ」や「６Ｒ時短大当りＢ」、「１０Ｒ時短大当り」、「小当りＡ」、「小当りＢ」、「時短はずれＢ」、「時短はずれＣ」、「はずれ（時短なし）」となった場合でも、複数種類の特別図柄の停止図柄を決定可能に構成してもよい。

【１５４８】
　また、本例では、図１６－７および図１６－８に示すように、図柄判定用乱数を用いて特別図柄の停止図柄を決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、種別判定用乱数を兼用で用いて特別図柄の停止図柄を決定するように構成してもよい。種別判定用乱数を兼用で用いる場合、例えば、大当り種別として「６Ｒ時短大当りＡ」に決定された場合には、種別判定用乱数の値が０～１２５であった場合であるから（図１６－５（Ａ）参照）、図１６－７（Ａ）において図柄判定値として０～１２５を割り振って６Ｒ時短大当りＡ用の図柄判定テーブルを構成すればよい。また、例えば、時短種別として「時短はずれＡ」に決定された場合には、種別判定用乱数の値が０～５９であった場合であるから（図１６－６参照）、図１６－８（Ｆ）において図柄判定値として図柄「６」に対して０～２９を割り振り図柄「８」に対して３０～５９を割り振って時短はずれＡ用の図柄判定テーブルを構成すればよい。
【１５４９】
（小当り遊技の開放パターン）
　次に、小当り遊技の開放パターンについて説明する。図１６－９は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。図１６－９に示すように、タイミングＳ１において小当り遊技を開始した後、８秒間が経過すると（タイミングＳ２）、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０が開状態に制御され、その後、８秒間が経過するまでＶ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の開状態が継続される（図１６－９（Ｃ）参照）。
【１５５０】
　小当り（小当りＡ、小当りＢ）となる場合には、小当り遊技を開始してから特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７を開状態に制御するまでの特殊入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）として８秒間が設定され、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０が開状態に制御されると同時に特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７（特殊入賞口）が開状態に制御される。また、図１６－９（Ａ）に示すように、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０が開状態に制御されている期間に、０．０１６秒の特殊入賞口の開放が４回行われる。従って、小当り（小当りＡ、小当りＢ）では、Ｖ入賞可能な期間に０．０１６秒の特殊入賞口の開放が４回行われることになる。
【１５５１】
　なお、本例では、小当り（小当りＡ、小当りＢ）における特殊入賞口の各開放時間が０．０１６秒と極めて短いのであるが、既に説明したように、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７には複数の規制片が形成されており、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の底面部材１２０ＩＷ１７ａ上では２～３球程度の遊技球が蛇行しながら流下しているので、開放時間が短くても底面部材１２０ＩＷ１７ａが開状態に制御されれば、底面部材１２０ＩＷ１７ａ上の遊技球が特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７内に落下して入賞可能である。
【１５５２】
　特殊入賞口内に遊技球が入賞しＶ入賞すれば、特殊入賞口の最後の開放を終了した後、所定期間の閉鎖時間（インターバル時間）と小当り終了時間（エンディング時間）を経過した後、大当り遊技状態に移行し、図１６－９（Ｂ）に示すように、第２ラウンドから第６ラウンドまたは第１０ラウンドまで特別可変入賞球装置７の開状態への制御が行われる。
【１５５３】
　なお、本例では、小当り遊技において特殊入賞口の最後の開放を終了すると、閉鎖時間（インターバル時間）と小当り終了時間（エンディング時間）とを経過したことにもとづいて小当り遊技を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７（特殊入賞口）内に遊技球を検出可能な検出スイッチを上流側と下流側との２箇所に設け、最後の閉鎖時間（インターバル時間）を経過した後、上流側の検出スイッチと下流側の検出スイッチとの検出数が一致する（特殊入賞口内に入賞した遊技球が全て排出される）まで待ってから小当り終了時間（エンディング時間）に移行し、小当り終了時間（エンディング時間）を経過すると小当り遊技を終了するよ

うに構成してもよい。

【１５５４】

また、本例では、小当りＡおよび小当りＢのいずれの場合も小当り遊技中にＶ入賞可能に構成する場合を示しているが、小当り遊技中にＶ入賞が困難または不可能な小当り種別も設けるように構成してもよい。

【１５５５】

（変動パターンテーブル）

図１６－１０は、特徴部１２０ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図１６－１０（Ａ），（Ｂ）は、第１特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図１６－１０（Ｃ），（Ｄ）は、第２特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図１６－１０（Ｅ），（Ｆ）は、時短はずれ用の変動パターンテーブル（非時短状態用）の具体例を示している。また、図１６－１０（Ｇ）は、救済時短用の変動パターンテーブルの具体例を示している。

【１５５６】

まず、図１６－１０（Ａ），（Ｂ）を用いて、第１特別図柄の変動パターンについて説明する。図１６－１０（Ａ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ１－１（通常変動）、変動パターンＰＴ１－２（短縮変動）、変動パターンＰＴ１－３（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ１－４（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ１－５（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ１－６（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ１－７（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ１－８（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。

【１５５７】

図１６－１０（Ｂ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ２－１（高速はずれ変動）に決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ２－２（高速大当り変動）に決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ２－３（高速小当り変動）に決定される。

【１５５８】

次に、図１６－１０（Ｃ），（Ｄ）を用いて、第２特別図柄の変動パターンについて説明する。図１６－１０（Ｃ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ４－１（通常変動）、変動パターンＰＴ４－２（短縮変動）、変動パターンＰＴ４－３（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ４－４（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ４－５（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ４－６（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ４－７（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ４－８（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。

【１５５９】

図１６－１０（Ｄ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中（第１時短状態および第２時短状態のいずれも含む）にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ５－１（短縮変動）、変動パターンＰＴ５－２（超短縮変動）、変動パターンＰＴ５－３（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ５－

４（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中（第１時短状態および第２時短状態のいずれも含む）に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ５－５（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ５－６（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中（第１時短状態および第２時短状態のいずれも含む）に小当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ５－７（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＴ５－８（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。

【１５６０】

次に、図１６－１０（Ｅ），（Ｆ）を用いて、時短はずれの変動パターン（非時短状態用）について説明する。図１６－１０（Ｅ）に示すように、本例では、非時短状態において時短はずれＡ～Ｃ（図柄「２」、「４」、「６」）となる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ６－１（通常変動）、変動パターンＰＴ６－２（時短煽り演出）のいずれかに決定される。

【１５６１】

図１６－１０（Ｆ）に示すように、本例では、非時短状態において時短はずれＡ（図柄「８」）となる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＴ７－１（通常変動）、変動パターンＰＴ７－２（時短煽り演出）、変動パターンＰＴ７－３（時短復活演出）のいずれかに決定される。

【１５６２】

なお、本例では、時短状態において時短はずれＡ～Ｃとなる場合には、はずれ（時短なし）と同様の変動パターンに決定される。

【１５６３】

次に、図１６－１０（Ｇ）を用いて、救済時短の変動パターンについて説明する。図１６－１０（Ｇ）に示すように、本例では、救済時短となる場合に、小当り、はずれとなる場合は、変動パターンとして、変動パターンＰＴ８－１（救済時短突入演出）に決定される。

【１５６４】

また、本例では、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６）において、ＣＰＵ１０３は、普通図柄の変動表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、通常状態である場合には、１０％の確率で普図当りとすることに決定し、時短状態である場合には、９０％の確率で普図当りとすることに決定する。また、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６）において、普図当りと決定したことにもとづいて可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）を開状態に制御する。

【１５６５】

（演出制御コマンド）

図１６－１１および図１６－１２は、演出制御用ＣＰＵ１２０に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図１６－１１および図１６－１２に示す例において、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）のいずれかを受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【１５６６】

コマンド９００１（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を非時短はずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果１指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。コマンド９００２（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれＡ（図柄「８」）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果２指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。

コマンド９００３（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれＡ（図柄「６」）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果３指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。コマンド９００４（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれＢ（図柄「４」）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果４指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。コマンド９００５（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれＣ（図柄「２」）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果５指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。

【１５６７】

コマンド９００６（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を６Ｒ時短大当りＡとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果６指定コマンド（６Ｒ時短大当りＡ指定コマンド））である。コマンド９００７（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を６Ｒ時短大当りＢとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果７指定コマンド（６Ｒ時短大当りＢ指定コマンド））である。コマンド９００８（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を１０Ｒ時短大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果８指定コマンド（１０Ｒ時短大当り指定コマンド））である。

【１５６８】

コマンド９００９（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りＡとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果９指定コマンド（小当りＡ指定コマンド））である。コマンド９００Ａ（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りＢとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果１０指定コマンド（小当りＢ指定コマンド））である。

【１５６９】

コマンドＡ０００（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が２０秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第１図柄確定Ａ指定コマンド）である。コマンドＡ００１（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が１０秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第１図柄確定Ｂ指定コマンド）である。コマンドＡ００２（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が０．５秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第１図柄確定Ｃ指定コマンド）である。

【１５７０】

コマンドＡ１００（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が２０秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第２図柄確定Ａ指定コマンド）である。コマンドＡ１０１（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が１０秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第２図柄確定Ｂ指定コマンド）である。コマンドＡ１０２（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が０．５秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第２図柄確定Ｃ指定コマンド）である。

【１５７１】

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

【１５７２】

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

【１５７３】
　コマンドＢ３００（Ｈ）は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド）である。コマンドＢ３０１（Ｈ）は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。
【１５７４】
　コマンドＢ４００（Ｈ）は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（大入賞口入賞指定コマンド）である。コマンドＢ４０１（Ｈ）は、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（特殊入賞口入賞指定コマンド）である。コマンドＢ４０２（Ｈ）は、特殊入賞口内のＶ入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（Ｖ入賞口入賞指定コマンド）である。
【１５７５】
　コマンドＣ０００（Ｈ）は、第１保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドＣ００１（Ｈ）は、第２保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドＣ１００（Ｈ）は、第１保留記憶数が１減少したことを指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド）である。コマンドＣ１０１（Ｈ）は、第２保留記憶数が１減少したことを指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数減算指定コマンド）である。
【１５７６】
　コマンドＥ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンドＥ００１（Ｈ）は、大当り遊技終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態Ａ指定コマンド）である。コマンドＥ００２（Ｈ）は、時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態Ｂ指定コマンド）である。コマンドＥ００３（Ｈ）は、救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態Ｃ指定コマンド）である。
【１５７７】
　コマンドＥ１００（Ｈ）は、右打ち報知を開始することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知開始指定コマンド）である。コマンドＥ１０１（Ｈ）は、右打ち報知を終了することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知終了指定コマンド）である。
【１５７８】
　コマンドＥ２ＸＸ（Ｈ）は、設定されている設定値を指定する演出制御コマンド（設定値コマンド）である。なお、「ＸＸ」に設定されている設定値が設定される。例えば、設定値「１」に設定されている場合にはコマンドＥ２０１（Ｈ）が送信され、設定値「６」に設定されている場合にはコマンドＥ２０６（Ｈ）が送信される。
【１５７９】
　演出制御基板１２に搭載されている演出制御用ＣＰＵ１２０（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０）は、主基板１１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ１００から上述した演出制御コマンドを受信すると図１６－１１および図１６－１２に示された内容に応じて画像表示装置５の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板１３に対して音番号データを出力する。なお、図１６－１１および図１６－１２に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板１１から演出制御基板１２に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板１１から演出制御基板１２に送信される。
【１５８０】
（遊技制御メイン処理）
　図１６－１３は、特徴部１２０ＩＷにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップＳ１～Ｓ２の処理、ステップＳ３～Ｓ９の処理、およびステップＳ１０～Ｓ１２の処理は、図３で示したそれらの処理と同様である。

【１５８１】
本例では、ステップＳ２において初期設定が行われると、ＣＰＵ１０３は、設定変更／確認処理を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１）。設定変更／確認処理では、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。次いで、ＣＰＵ１０３は、現在設定されている設定値に応じた設定値コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１２）。
【１５８２】
また、ステップＳ９において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１３）。従って、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「９００」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された後、９００回の変動表示を実行しても大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。なお、本例では、ステップＳ９において送信する初期化を指示する演出制御コマンドにもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能である。
【１５８３】
なお、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、ＲＡＭクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。
【１５８４】
また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップＳ３のＹ）してＲＡＭクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、ＲＡＭ異常を検出（ステップＳ４，Ｓ５のＮ）してＲＡＭクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。
【１５８５】
（特別図柄プロセス処理）
図１６－１４は、特徴部１２０ＩＷにおける特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。本例において、始動入賞判定処理（ステップ１２０ＩＷＳ１０１）は、図１４に示す始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）と概ね同様である。また、特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）～特別図柄停止処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１３）は、図１４に示す特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）～特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）と概ね同様である。ただし、本例では、小当り図柄を導出表示した場合には、小当り開放前処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１４）に移行する。また、大当り図柄を導出表示した場合（いわゆる直当りとなった場合）には、大当り開放前処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１７）に移行する。
【１５８６】
小当り開放前処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１４）：特別図柄プロセスフラグの値が４であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７を開放状態に制御する処理を実行して、内部状態（具体的には、特別図柄プロセスフラグの値）を、小当り開放中処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１５）に応じた値（この例では５）に更新する。
【１５８７】
小当り開放中処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１５）：特別図柄プロセスフラグの値が５であるときに実行される。特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の開放中に開放時間が経過した場合には、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７を閉状態に制御し、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の閉鎖中に閉鎖時間が経過し、まだ開放回数が残っている場合には、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７を開状態に制御する。また、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ

２０の開放タイミングとなった場合にはＶ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０を開状態に制御し、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の閉鎖タイミングとなった場合にはＶ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０を閉状態に制御する。また、Ｖ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０ａがオンしたか否か確認し、Ｖ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０ａがオンした場合には、Ｖ入賞フラグをセットする。特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の全ての開放を終了し、閉鎖時間（インターバル時間）も経過した場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を小当り閉鎖後処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１６）に対応した値（この例では６）に更新する。

【１５８８】

小当り閉鎖後処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１６）：特別図柄プロセスフラグの値が６であるときに実行される。Ｖ入賞フラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を大当り開放前処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１７）に対応した値（この例では７）に更新する。Ｖ入賞フラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）に対応した値（この例では０）に更新する。

【１５８９】

大当り開放前処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１７）～大当り終了処理（ステップ１２０ＩＷＳ１２０）は、図１４に示す大当り開放前処理（ステップＳ１１４）～大当り終了処理（ステップＳ１１７）と概ね同様である。

【１５９０】

なお、本例では、大当りと決定されて大当り／小当り図柄が導出表示された後、または小当り遊技中にＶ入賞が発生して小当り遊技を終了した後に、直ちに大当り遊技に移行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、直ちに大当り遊技に移行するのではなく、さらに遊技領域に設けられた作動ゲート（通過ゲート４１と兼用でもよい）を遊技球が通過したことを条件として大当り遊技に移行するように構成してもよい。

【１５９１】

（特別図柄通常処理）

図１６－１５および図１６－１６は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ１２０ＩＷＳ５１）。具体的には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数が０であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ５２）。具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が０であるか否かを確認する。第２保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップ１２０ＩＷＳ５３）。第２保留記憶数が０であれば（すなわち、第１保留記憶数のみが溜まっている場合）には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（ステップ１２０ＩＷＳ５４）。

【１５９２】

この特徴部１２０ＩＷでは、ステップ１２０ＩＷＳ５２～Ｓ５４の処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示に対して、第２特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第２特別図柄の変動表示を開始させるための第２の開始条件が第１特別図柄の変動表示を開始させるための第１の開始条件に優先して成立するように制御される。

【１５９３】

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

【１５９４】
次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する（ステップ１２０ＩＷＳ５５）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶数バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する。

【１５９５】
そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ１２０ＩＷＳ５６）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【１５９６】
すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。

【１５９７】
よって、各第１保留記憶数（または、各第２保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数（または、第２保留記憶数）＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。

【１５９８】
そして、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップ１２０ＩＷＳ５７）。なお、ＣＰＵ１０３は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ１０２の所定の領域に保存する。

【１５９９】
次いで、ＣＰＵ１０３は、現在設定されている設定値を特定可能な設定値コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ５８）。なお、本例では、変動表示を実行するごとに変動開始時に設定値コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、変動終了時に設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

【１６００】
次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ１２０ＩＷＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ１２０ＩＷＳ６２）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップ１２０ＩＷＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。ＣＰＵ１０３は、当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には

（ステップ１２０ＩＷＳ６３のＹ）、ステップ１２０ＩＷＳ６４に移行する。一方、大当りとしないことに決定した場合には（ステップ１２０ＩＷＳ６３のＮ）、ステップ１２０ＩＷＳ６６に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【１６０１】

ステップ１２０ＩＷＳ６４では、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す大当り種別判定テーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ６５）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示している場合には、図１６－５（Ａ）に示す第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第２」を示している場合には、図１６－５（Ｂ）に示す第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルを選択する。そして、ＣＰＵ１０３は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（６Ｒ時短大当りＡや、６Ｒ時短大当りＢ、１０Ｒ時短大当り）を大当りの種別に決定する（ステップ１２０ＩＷＳ９１）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップ１２０ＩＷＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、ＣＰＵ１０３は、決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに設定する。そして、ステップ１２０ＩＷＳ９２に移行する。

【１６０２】

一方、ステップ１２０ＩＷＳ６６では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す小当り判定テーブルを選択する。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示している場合には、第１特別図柄用の小当り判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第２」を示している場合には、第２特別図柄用の小当り判定テーブルを選択する。そして、ＣＰＵ１０３は、選択した小当り判定テーブルを用いて、当り判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、小当りとするか否かを決定する（ステップ１２０ＩＷＳ６７）。なお、本例では、図１６－４（Ａ），（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には小当りと決定される確率は約１／４００で小当りと決定され、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には約１／７の確率で小当りと決定される。

【１６０３】

小当りとすることに決定した場合には（ステップ１２０ＩＷＳ６８のＹ）、ＣＰＵ１０３は、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６９）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す小当り種別判定テーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ７０）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示している場合には、図１６－５（Ｃ）に示す第１特別図柄用の小当り種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第２」を示している場合には、図１６－５（Ｄ）に示す第２特別図柄用の小当り種別判定テーブルを選択する。小当り種別判定テーブルの選択後はステップ１２０ＩＷＳ７１に移行する。

【１６０４】

小当りとすることに決定した場合でなければ（ステップ１２０ＩＷＳ６８のＮ）、ＣＰＵ１０３は、ステップ１２０ＩＷＳ７１に移行する。

【１６０５】

ステップ１２０ＩＷＳ７１では、ＣＰＵ１０３は、時短状態中に小当りに制御された回数をカウントするための小当り回数カウンタが０であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ７１）。小当り回数カウンタの値が０の場合はステップ１２０ＩＷＳ７６に移行する。

【１６０６】

小当り回数カウンタの値が０でない場合は、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ７２）。小当りフラグがセットされて

いない場合はステップ１２０ＩＷＳ７６に移行する。

【１６０７】

小当りフラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、小当り回数カウンタの値を１減算する（ステップ１２０ＩＷＳ７３）。

【１６０８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の小当り回数カウンタが０であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ７４）。小当り回数カウンタの値が０でない場合はステップ１２０ＩＷＳ７６に移行する。

【１６０９】

減算後の小当り回数カウンタの値が０である場合は、ＣＰＵ１０３は、変動終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ７５）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ７６に移行する。

【１６１０】

ステップ１２０ＩＷＳ７６では、ＣＰＵ１０３は、いずれかの時短フラグがセットされているかを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ７６）。いずれの時短フラグもセットされていない場合はステップ１２０ＩＷＳ８３に移行する。いずれかの時短フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、合算時短回数カウンタを１減算する（ステップ１２０ＩＷＳ７７）。

【１６１１】

そして、ＣＰＵ１０３は、減算後の合算時短回数カウンタのカウント値が０であるか否かを確認し（ステップ１２０ＩＷＳ７４）、０である場合にはステップ１２０ＩＷＳ８２に移行する。ＣＰＵ１０３は、減算後の合算時短回数カウンタのカウント値が０でない場合には、第２特別図柄の変動表示を開始する場合であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ７９）。なお、第２特別図柄の変動表示を開始する場合であるか否かは、例えば、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されているか否かを確認することにより判定できる。第２特別図柄の変動表示を開始する場合でなければ、ステップ１２０ＩＷＳ８３に移行する。

【１６１２】

第２特別図柄の変動表示を開始する場合には、ＣＰＵ１０３は、第２時短回数カウンタを１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ８０）、減算後の第２時短回数カウンタのカウント値が０であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８１）。ＣＰＵ１０３は、減算後の第２時短回数カウンタのカウント値が０でない場合はステップ１２０ＩＷＳ８３に移行する一方で、減算後の第２時短回数カウンタのカウント値が０である場合はステップ１２０ＩＷＳ８２に移行する。

【１６１３】

ステップ１２０ＩＷＳ８２では、ＣＰＵ１０３は、変動終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８２）。

【１６１４】

なお、本例では、ステップ１２０ＩＷＳ８３以降の救済時短までの変動回数のカウント処理の前にステップ１２０ＩＷＳ７６～Ｓ８２を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ１２０ＩＷＳ８３以降の救済時短までの変動回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる変動表示である場合には、時短回数カウンタに「９００」をセット（ステップ１２０ＩＷＳ１４９参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が１余分に減算されてしまうことから、救済時短となる変動表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を１加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに１多い「９０１」をセットするように構成してもよい。

【１６１５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ス

テップ１２０ＩＷＳ８３）。救済時短回数カウンタの値が０であれば、ステップ１２０ＩＷＳ８７に移行する。救済時短回数カウンタの値が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値を１減算する（ステップ１２０ＩＷＳ８４）。なお、本例では、ステップ１２０ＩＷＳ８３の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態または時短状態のいずれであるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。また、本例では、ステップ１２０ＩＷＳ８３の処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【１６１６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８５）。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていなければ、ステップ１２０ＩＷＳ８７に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態に制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８６）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８７に移行する。

【１６１７】

なお、本例では、はずれ変動の場合だけでなく小当り変動の場合であってもステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６の処理が実行されるので、救済時短回数カウンタの値が０となって救済時短が発生する変動表示が小当り変動である場合もある。一方、本例では、大当り変動となる場合には、ステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６の処理は実行されないので、救済時短が発生する筈の変動表示が大当り変動である場合には救済時短の制御は行われず、通常の大当りの制御が行われる。

【１６１８】

ステップ１２０ＩＷＳ８７では、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８７）。小当りフラグがセットされていれば、ステップ１２０ＩＷＳ９１に移行する。この場合、ＣＰＵ１０３は、ステップ１２０ＩＷＳ７０で選択した小当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（小当りＡや小当りＢ）を小当りの種別に決定する（ステップ１２０ＩＷＳ９１）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップ１２０ＩＷＳ１０１）で抽出し第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、小当り種別の決定を行う。また、ＣＰＵ１０３は、決定した小当りの種別を示すデータをＲＡＭ１０２における小当り種別バッファに設定する。そして、ステップ１２０ＩＷＳ９２に移行する。

【１６１９】

小当りフラグがセットされていなければ、ＣＰＵ１０３は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ１２０ＩＷＳ８８）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示している場合には、第１特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約１／２００の確率で時短はずれとすることに決定する（図１６－４（Ａ）参照）。また、特別図柄ポインタの値が「第２」を示している場合には、第２特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約１／４００の確率で時短はずれとすることに決定する（図１６－４（Ｂ）参照）。時短はずれとすることに決定しなかった場合（時短なしのはずれとすることに決定した場合）はステップ１２０ＩＷＳ９３に移行する。

【１６２０】

時短はずれとすることに決定した場合には（ステップ１２０ＩＷＳ８９のＹ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す時短種別判定テーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ９０）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示している場合には、図１６－６（Ａ）に示す第１特別図柄用の時短種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第２」を示している場合には、図１６－６（Ｂ）に示す第２特別図柄用の時短種別

判定テーブルを選択する。そして、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（時短はずれＡや、時短はずれＢ、時短はずれＣ）を時短はずれの種別に決定する（ステップ１２０ＩＷＳ９１）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。そして、ステップ１２０ＩＷＳ９２に移行する。

【１６２１】

ステップ１２０ＩＷＳ９１の処理を終了すると、ＣＰＵ１０３は、ステップ１２０ＩＷＳ９１で行った種別判定の結果に応じた図柄判定テーブル（図１６－７（Ａ）～図１６－８（Ｈ）参照）を選択する（ステップ１２０ＩＷＳ９２）。なお、時短なしのはずれの場合には、そのまま図１６－７（Ｉ）に示す図柄判定テーブルが選択され、ステップ１２０ＩＷＳ９３に移行する。

【１６２２】

ステップ１２０ＩＷＳ９３では、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域に格納された図柄判定用乱数の値と一致する値に対応した図柄に決定する（ステップ１２０ＩＷＳ９３）。

【１６２３】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ９４）。

【１６２４】

（変動パターン設定処理）

図１６－１７は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１１）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ストーリー設定済みか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１７０１）。なお、ストーリーとは図柄の変動回数に応じた変動パターンや変動時間のことであり、ストーリー設定済みか否かは、大当りが発生したときにストーリーに応じてセットされるフラグやデータがセットされているか否かにより確認する。

【１６２５】

ストーリーが設定済みである場合は、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグ（ステップ１２０ＩＷＳ８６参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１７０２）。救済時短決定フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、救済時短用の変動パターンテーブル（図１６－１０（Ｇ）参照）を選択して、ステップ１２０ＩＷＳ１７１０に移行する。

【１６２６】

ストーリー設定済みでない場合、または救済時短決定フラグがセットされていない場合には、ＣＰＵ１０３は、時短はずれであるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１７０４）。時短はずれでない場合は、ＣＰＵ１０３は、特別図柄、遊技状態および表示結果に応じた変動パターンテーブル（図１６－１０（Ａ）～（Ｄ）参照）を選択し（ステップ１２０ＩＷＳ１７０９）、ステップ１２０ＩＷＳ１７１０に移行する。従って、本例では、救済時短となる変動表示であっても、ストーリーが未設定である場合には、救済時短用の変動パターンではなく、一律に通常用の変動パターンに決定される。

【１６２７】

時短はずれである場合は、ＣＰＵ１０３は、時短フラグ（ステップ１２０ＩＷＳ１５０、ステップ１２０ＩＷＳ１６０、ステップ１２０ＩＷＳ５３７参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１７０５）。時短フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、特別図柄、遊技状態および表示結果に応じた変動パターンテーブル（図１６－１０（Ａ）～（Ｄ）参照）を選択し（ステップ１２０ＩＷＳ１７０９）、ステップ１２０ＩＷＳ１７１０に移行する。従って、本例では、時短はずれと決定した場合であっても、時短状態中である場合には、はずれ（時短なし）と同様の変動パターンが決定される。

【１６２８】
時短フラグがセットされていない場合は、ＣＰＵ１０３は、図柄判定（ステップ１２０ＩＷＳ９３参照）で図柄「８」と判定されたか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１７０６）。図柄「８」としない場合は、ＣＰＵ１０３は、時短はずれ（図柄「８」以外）用の変動パターンテーブル（図１６－１０（Ｅ）参照）を選択し（ステップ１２０ＩＷＳ１７０７）、ステップ１２０ＩＷＳ１７１０に移行する。図柄「８」とする場合は、ＣＰＵ１０３は、時短はずれ（図柄「８」）用の変動パターンテーブル（図１６－１０（Ｆ）参照）を選択し（ステップ１２０ＩＷＳ１７０８）、ステップ１２０ＩＷＳ１７１０に移行する。

【１６２９】
ステップ１２０ＩＷＳ１７１０では、ＣＰＵ１０３は、ステップ１２０ＩＷＳ１７０３，Ｓ１７０７，Ｓ１７０８，Ｓ１７０９にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、特別図柄ポインタが示す保留記憶バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図１６－１０に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ１２０ＩＷＳ１７１０）。本例では、変動パターンを決定することによって、第１特別図柄や第２特別図柄の変動時間が決定される。なお、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【１６３０】
変動パターンを決定すると、ＣＰＵ１０３は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１７１１）。

【１６３１】
また、ステップ１２０ＩＷＳ１７１０にて第１特別図柄や第２特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、ＣＰＵ１０３は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ１２０ＩＷＳ１７１２）、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動表示または第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動表示を開始する（ステップ１２０ＩＷＳ１７１３）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ１７１４）。

【１６３２】
（特別図柄変動処理）
図１６－１８は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１２）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、小当りとするか否かの決定結果、時短はずれとするか否かの決定結果、大当り種別の決定結果、小当り種別の決定結果および時短はずれ種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果１０指定コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１２１）。

【１６３３】
次いで、ＣＰＵ１０３は、変動時間タイマを１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ１１２２）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ１２０ＩＷＳ１１２３）、救済時短決定フラグ（ステップ１２０ＩＷＳ８６参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１１２４）。なお、変動時間タイマがタイムアウトしていない場合はステップ１２０ＩＷＳ１１３９に移行する。

【１６３４】
救済時短決定フラグがセットされている場合であれば、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０の点灯を開始する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１２５）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御

を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１２６）。

【１６３５】

ステップ１２０ＩＷＳ１１２６の処理が実行されることによって、本例では、救済時短が発生する場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０の点灯が開始される。

【１６３６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「２０秒」に応じた値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１１２７）。また、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が２０秒であることを特定可能な第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１２８）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示す値である場合には第１図柄確定Ａ指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第２」を示す値である場合には第２図柄確定Ａ指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１１３９に移行する。

【１６３７】

一方、救済時短フラグがセットされていない場合は、ＣＰＵ１０３は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１１２９）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ１２０ＩＷＳ９３で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【１６３８】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０の点灯を開始する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１３０）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１３１）。

【１６３９】

ステップ１２０ＩＷＳ１１３１の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０の点灯が開始される。

【１６４０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＡ、時短フラグＢ、または時短フラグＣがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１１３２）。時短フラグＡ、時短フラグＢ、および時短フラグＣのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「２０秒」に応じた値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１１３３）。また、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が２０秒であることを特定可能な第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１３４）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示す値である場合には第１図柄確定Ａ指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第２」を示す値である場合には第２図柄確定Ａ指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１１３９に移行する。

【１６４１】

時短フラグＡ、時短フラグＢ、または時短フラグＣがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「１０秒」に応じた値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１１３５）。また、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が１０秒であることを特定可能な第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１３６）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示す値である場合には第１図柄確定Ｂ指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第２」を示す値である場合には第２図柄確

定Ｂ指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１１３９に移行する。

【１６４２】

時短はずれとすることに決定した場合でなければ（ステップ１２０ＩＷＳ１１２９のＮ）、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「０．５秒」に応じた値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１１３７）。また、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が０．５秒であることを特定可能な第１図柄確定Ｃ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｃ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１１３８）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示す値である場合には第１図柄確定Ａ指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第２」を示す値である場合には第２図柄確定Ａ指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１１３９に移行する。

【１６４３】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ１１３９）。

【１６４４】

（特別図柄停止処理）

図１６－１９～図１６－２１は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図柄確定期間タイマの値を１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ１３１）、減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１３２）。

【１６４５】

減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっていなければ（すなわち、まだ第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっていれば（すなわち、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１３３）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、時短フラグ（時短フラグＡ、時短フラグＢ、時短フラグＣ）、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１３４）。

【１６４６】

なお、時短回数カウンタとしては、第２特別図柄の変動回数に対応する特２時短回数カウンタと、第１特別図柄および第２特別図柄の両方の変動回数に対応する合算時短回数カウンタとが設けられている。単に「時短回数カウンタ」としたときは、特２時短回数カウンタと合算時短回数カウンタとの両方を指し示すものである。

【１６４７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１３５）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「９００」がセットされ、大当り遊技終了後に９００回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

【１６４８】

なお、本例では、ステップ１２０ＩＷＳ１３５の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「９００」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【１６４９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０の点灯を開始する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１３６）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１３７）。

【１６５０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１３８）。次いで、ＣＰＵ１０３は、特別可変入賞球装置７を開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１３９）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１４４）に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ１４０）。

【１６５１】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ１２０ＩＷＳ１３３のＮ）、ＣＰＵ１０３は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１４１）。時短終了フラグがセットされていなければ、ステップ１２０ＩＷＳ１４８に移行する。時短終了フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、時短終了フラグをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１４２）。次いで、ＣＰＵ１０３は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグＡ～Ｃのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ１２０ＩＷＳ１４３）。

【１６５２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、値がセットされていれば、小当り回数カウンタ、合算時短回数カウンタ、特２時短回数カウンタをリセットし（ステップ１２０ＩＷＳ１４４）、右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０の点灯を終了する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１４５）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち報知終了指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１４６）。また、ＣＰＵ１０３は、通常状態指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１４７）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１４８に移行する。

【１６５３】

なお、本例では、ステップ１２０ＩＷＳ１４１～Ｓ１４７の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

【１６５４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１４８）。救済時短決定フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「９００」を、合算時短回数カウンタに「９００」を、救済時短回数カウンタに「９００」を、小当り回数カウンタに「１」をそれぞれセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１４９）。また、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＣをセットし、時短状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ１５０）。また、ＣＰＵ１０３は、時短状態Ｃ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１５１）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１６４に移行する。

【１６５５】

なお、本例では、小当り変動であっても、図柄確定期間終了のタイミングで、１２０ＩＷＳ１４８で救済時短決定フラグがセットされていれば、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行し、その後の小当り遊技状態では時短状態Ｃに制御される。

【１６５６】

救済時短フラグがセットされていない場合は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１５２）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ１２０ＩＷＳ９３で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【１６５７】
　時短はずれとすることに決定した場合であれば、ＣＰＵ１０３は、いずれかの時短フラグ（時短フラグＡ～Ｃ）がセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１５３）。いずれの時短フラグもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、時短はずれＡであれば（ステップ１２０ＩＷＳ１５４のＹ）、特２時短回数カウンタに「１００」を、合算時短回数カウンタに「９００」をそれぞれセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１５５）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１６０に移行する。
【１６５８】
　時短はずれＡでなければ、ＣＰＵ１０３は、時短はずれＢであれば（ステップ１２０ＩＷＳ１５６のＹ）、特２時短回数カウンタに「５０」を、合算時短回数カウンタに「９００」をそれぞれセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１５７）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１６０に移行する。
【１６５９】
　時短はずれＢでなければ（ステップ１２０ＩＷＳ１５６のＮ）、すなわち、時短はずれＣであれば、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「３０」を、合算時短回数カウンタに「９００」をそれぞれセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１５８）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１６０に移行する。
【１６６０】
　次いで、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＢをセットし、時短状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ１６０）。
【１６６１】
　次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１６１）。従って、本例では、時短はずれを契機として救済時短回数カウンタに「９００」がセットされ、時短はずれ後に９００回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。
【１６６２】
　また、ＣＰＵ１０３は、小当り回数カウンタから１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ１６２）、時短状態Ｂ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１６３）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ１６４に移行する。
【１６６３】
　また、いずれかの時短フラグがセットされていれば（ステップ１２０ＩＷＳ１５３のＹ）、ステップ１２０ＩＷＳ１６４に移行する。従って、本例では、時短はずれとなった場合であっても時短状態中である場合には、時短はずれにもとづく新たな時短状態の設定は行われず、現在の時短状態が継続される（従って、特２時短回数カウンタや合算時短回数カウンタの値は現在の値のまま継続される）。
【１６６４】
　ステップ１２０ＩＷＳ１６４では、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ１６４）。小当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０の点灯を開始する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１６５）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１６６）。
【１６６５】
　次いで、ＣＰＵ１０３は、小当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ１６７）。次いで、ＣＰＵ１０３は、特殊入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１６８）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップＳ１１８）に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ１６９）。
【１６６６】
　小当りフラグがセットされていない場合には、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、

救済時短決定フラグをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１７０）。

【１６６７】

ステップ１２０ＩＷＳ１７１では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ１７１）。

【１６６８】

（小当り開放前処理）

図１６－２２は、特別図柄プロセス処理における小当り開放前処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１４）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、まず、特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４０１）。特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトいていなければ（すなわち、ファンファーレ時間を経過していなければ）、そのまま処理を終了する。

【１６６９】

特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしていれば（すなわち、ファンファーレ時間を経過していれば）、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド１２０ＩＷ８３の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７を開放状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ４０２）。また、ＣＰＵ１０１０３は、特殊入賞口の１回目の開放時間（本例では、０．０１６秒）に相当する値を開放時間タイマにセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４０３）。

【１６７０】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放中処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１５）に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ４０４）。

【１６７１】

（小当り開放中処理）

図１６－２３は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１５）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、まず、特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４がオン状態となったか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４２１）。特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４がオン状態となっていれば（すなわち、特殊入賞口への遊技球の入賞を検出していれば）、ＣＰＵ１０３は、特殊入賞口入賞指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ４２２）。

【１６７２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０ａがオン状態となったか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４２３）。Ｖ入賞口スイッチ１２０ＩＷ２０ａがオン状態となっていれば（すなわち、Ｖ入賞口への遊技球の入賞を検出していれば）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞口入賞指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ４２４）。また、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞したことを示すＶ入賞フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４２５）。

【１６７３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の開放タイミングとなったか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４２６）。なお、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の開放タイミングとなったか否かは、例えば、小当り遊技を開始するときにタイマをセットし、小当り遊技を開始してからの時間が所定時間（本例では、８秒）となったか否かを確認することにより判定できる。Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の開放タイミングとなっていれば、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド１２０ＩＷ８４の駆動を開始し、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０を開放状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ４２７）。

【１６７４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の閉鎖タイミングとなったか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４２８）。なお、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の閉鎖タイミングとなったか否かは、例えば、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の開放を開始したときにタイマをセットし、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の開放を開始してからの

時間が所定時間（本例では、８秒）となったか否かを確認することにより判定できる。Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０の閉鎖タイミングとなっていれば、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド１２０ＩＷ８４の駆動を停止し、Ｖ入賞口開閉板１２０ＩＷ２０を閉鎖状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ４２９）。

【１６７５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、特殊入賞口の開放時間を計測するための開放時間タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４３０）。開放時間タイマの値が０でなければ（すなわち、特殊入賞口の開放中であれば）、ＣＰＵ１０３は、開放時間タイマの値を１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ４３１）、減算後の開放時間タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４３２）。開放時間タイマの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド１２０ＩＷ８３の駆動を停止して、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７を閉鎖状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ４３３）。また、ＣＰＵ１０３は、特殊入賞口の開放後の閉鎖時間を計測するための閉鎖時間タイマに、所定の閉鎖時間（インターバル時間に相当する値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４３４）。そして、処理を終了する。

【１６７６】

ステップ１２０ＩＷＳ４３０で開放時間タイマが０であれば（すなわち、特殊入賞口の閉鎖中であれば）、ＣＰＵ１０３は、閉鎖時間タイマの値を１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ４３５）、減算後の閉鎖時間タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４３６）。閉鎖時間タイマの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、既に特殊入賞口の全ての開放を終了したか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４３７）。本例では、既に特殊入賞口を４回開放していれば、ステップ１２０ＩＷＳ４３７においてＹと判定し、ステップ１２０ＩＷＳ４４０に移行する。

【１６７７】

特殊入賞口の全ての開放を終了していなければ（すなわち、２～４回目の開放が残っていれば）、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド１２０ＩＷ８３の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７を開放状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ４３８）。また、ＣＰＵ１０３は、閉鎖時間タイマに開放時間（本例では、０．０１６秒）に相当する値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４３９）。そして、処理を終了する。

【１６７８】

特殊入賞口の全ての開放を終了していれば（ステップ１２０ＩＷＳ４３７のＹ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り閉鎖後処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１６）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ４４０）。

【１６７９】

（小当り閉鎖後処理）

図１６－２４は、特別図柄プロセス処理における小当り閉鎖後処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１６）を示すフローチャートである。小当り閉鎖後処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ１２０ＩＷＳ４５１）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ１２０ＩＷＳ４５３に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置５において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ１２０ＩＷＳ４５２）、処理を終了する。

【１６８０】

ステップ１２０ＩＷＳ４５３では、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４５４）。経過していなければ処理を終了する。

【１６８１】

小当り終了表示時間が経過していれば、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされて

いるか否か確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４５５）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、時短フラグや、時短回数カウンタをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４５６）。また、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４５７）。また、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ４５８）。また、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４５９）。

【１６８２】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開始前処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１７）に対応した値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ４６０）。

【１６８３】

ステップ１２０ＩＷＳ４５６の処理でＶ入賞フラグがセットされていないことを確認した場合には、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４６１）。また、ＣＰＵ１０３は、小当り終了指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ４６２）。そして、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ１２０ＩＷＳ４６３）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ４６４）。

【１６８４】

（大当り終了処理）

図１６－２５は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップ１２０ＩＷＳ１２１）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ１２０ＩＷＳ５３１）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ１２０ＩＷＳ５３５に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグまたは小当りフラグをリセットし（ステップ１２０ＩＷＳ５３２）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ５３３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ１２０ＩＷＳ５３４）、処理を終了する。

【１６８５】

ステップ１２０ＩＷＳ５３５では、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ１２０ＩＷＳ５３６）。経過していなければ処理を終了する。

【１６８６】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップ１２０ＩＷＳ５３６のＹ）、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＡをセットし（ステップ１２０ＩＷＳ５３７）、救済時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ５３８）。救済時短フラグがセットされている場合は、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合である。この場合、ＣＰＵ１０３は、救済時短フラグをリセットし（ステップ１２０ＩＷＳ５３９）、特２時短回数カウンタに「１」をセットし、合算時短回数カウンタに「９９」をセットし、小当り回数カウンタに「１」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ５４０）。次いで、ＣＰＵ１０３は、ストーリー設定処理を行う（ステップ１２０ＩＷＳ５４６）。

【１６８７】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ５４７）。

【１６８８】

一方で、救済時短フラグがセットされていない場合、時短状態で発生した大当りである

か否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ５４１）。なお、時短状態で発生した大当りであるか否かは、例えば、大当り遊技の開始時にステップ１２０ＩＷＳ１３４やステップＳ１２０ＩＷＳ４５６の処理が実行されて時短フラグがリセットされてしまう前に、時短フラグがセットされているか否かを確認し、時短フラグがセットされていれば、大当り発生時に時短状態であったことを示す大当り時時短フラグをセットし、ステップ１２０ＩＷＳ５４１では、その大当り時時短フラグがセットされているか否かを確認することによって判定できる。

【１６８９】

時短状態で発生した大当りである場合は、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「７」をセットし、合算時短回数カウンタに「９９」をセットし、小当り回数カウンタに「１」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ５４０）。次いで、ＣＰＵ１０３は、ストーリー設定処理を行う（ステップ１２０ＩＷＳ５４６）。

【１６９０】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ５４７）。

【１６９１】

また、時短状態で発生した大当りでない場合（通常状態で発生した大当りである場合）は、終了した大当り遊技状態が第１特別図柄の変動にもとづくものであるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ５４３）。なお、第１特別図柄の変動にもとづく大当りであるか否かは、例えば、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されているか否かを確認することにより判定できる。終了した大当り遊技状態が第１特別図柄の変動にもとづくものであれば、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「１」をセットし、合算時短回数カウンタに「９９」をセットし、小当り回数カウンタに「１」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ５４４）。次いで、ＣＰＵ１０３は、ストーリー設定処理を行う（ステップ１２０ＩＷＳ５４６）。

【１６９２】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ５４７）。

【１６９３】

終了した大当り遊技状態が第１特別図柄の変動にもとづくものでなければ（第２特別図柄の変動にもとづくものであれば）、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「９９」をセットし、合算時短回数カウンタに「９９」をセットし、小当り回数カウンタに「１」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ５４５）。次いで、ＣＰＵ１０３は、ストーリー設定処理を行う（ステップ１２０ＩＷＳ５４６）。

【１６９４】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ１２０ＩＷＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ５４７）。

【１６９５】

なお、本例では、以上の処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当りとなった場合には時短回数１回の時短状態に制御され（ステップ１２０ＩＷＳ５４４参照）、時短状態中に大当りとなった場合には時短回数７回の時短状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５４２参照）。従って、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当りとなった場合よりも時短状態中に大当りとなった場合の方が有利な時短状態（本例では、時短回数が多い）に制御される。

【１６９６】

また、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当りとなった場合には時短回数９９回の時短状態に制御され（ステップ１２０ＩＷＳ５４５参照）、時短状態中に大当りとなった場合には時短回数７回の時短状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５４２参照）。従って、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、時短状態

中に大当りとなった場合よりも通常状態中に大当りとなった場合の方が有利な時短状態（本例では、時短回数が多い）に制御される。

【１６９７】

さらに、本例では、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、時短回数１回の時短状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５４０参照）。従って、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が低い方の時短状態（本例では、時短回数が１回と少ない）に制御される。

【１６９８】

なお、例えば、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合に、それが第２特別図柄の変動表示にもとづく小当り変動でＶ入賞した場合であれば、時短回数９９回の時短状態（従って、有利度が高い時短状態）に制御されるように構成してもよい。

【１６９９】

（状態遷移）

次に、本特徴部１２０ＩＷにおける状態遷移について説明する。図１６－２６は、本特徴部１２０ＩＷにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。図１６－２６に示すように、通常状態において、大当りとなった場合には時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５３７参照）。また、通常状態において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態Ｂ（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ１６０参照）。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（ＲＡＭクリア処理後や、大当りまたは時短はずれ後、次の大当りや時短はずれが発生することなく、変動回数が９００回に到達した場合）には時短状態Ｃ（救済時短経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ１５０参照）。

【１７００】

また、図１６－２６に示すように、時短状態Ａにおいて、大当りとなった場合には再び時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５３７参照）。また、図１６－２６に示すように、時短状態Ａおいて、小当りとなった場合には小当り状態に制御され（ステップ１２０ＩＷＳ６９参照）、小当り状態でＶ入賞した場合には大当りを経由して時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５３７参照）。また、時短状態Ａにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態Ｂ（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ１６０参照）。また、時短状態Ａにおいて、小当りが発生しなくても、大当りが発生することなく１回、７回、または９９回の第２特別図柄の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ８２，Ｓ１４３参照）。また、時短状態Ａにおいて、小当りが１回発生すると通常状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ７３～７５参照）。

【１７０１】

また、図１６－２６に示すように、時短状態Ｂにおいて、大当りとなった場合には時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５３７参照）。また、時短状態Ｂにおいて、小当りとなった場合には小当り状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ６９参照）。また、時短状態Ｂにおいて、小当りが発生しなくても、大当りが発生することなく３０回、５０回、１００回、２００回の第２特別図柄の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ８２，Ｓ１４３参照）。また、時短状態Ｂにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態Ｂ（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ１６０参照）。また、時短状態Ｂにおいて、小当りが１回発生すると通常状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ７３～７５参照）。

【１７０２】
　また、図１６－２６に示すように、時短状態Ｃにおいて、大当りとなった場合には時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５３７参照）。また、時短状態Ｃにおいて、小当りとなった場合には小当り状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ６９参照）。また、時短状態Ｃにおいて、大当りが発生することなく９００回の変動表示を終了した場合には再び時短状態Ｃに制御される（ステップ１２０ＩＷＳ１５０参照）。また、時短状態Ｃにおいて、変動回数が９００回になった場合には再び時短状態Ｃに制御される（ステップ１２０ＩＷＳ１４９，１５０参照）。また、時短状態Ｃにおいて、小当りが１回発生すると通常状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ７３～７５参照）。

【１７０３】
　なお、時短状態Ａにおいて小当りとなったがＶ入賞しなかった場合には、小当り遊技終了後にそのまま時短状態Ａが継続される。また、時短状態Ｂにおいて小当りとなったがＶ入賞しなかった場合には、小当り遊技終了後にそのまま時短状態Ｂが継続される。また、時短状態Ｃにおいて小当りとなったがＶ入賞しなかった場合には、小当り遊技終了後にそのまま時短状態Ｃが継続される。

【１７０４】
（コマンド解析処理）
　次に、演出制御手段の動作について説明する。図１６－２７～図１６－２８は、コマンド解析処理（ステップＳ７５）の具体例を示すフローチャートである。主基板１１から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【１７０５】
　コマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ１２０ＩＷＳ６１１）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ１２０ＩＷＳ６１２）。なお、読み出したら読出ポインタの値を＋２しておく（ステップ１２０ＩＷＳ６１３）。＋２するのは２バイト（１コマンド）ずつ読み出すからである。

【１７０６】
　受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６１４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドを、ＲＡＭ１２２に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ１２０ＩＷＳ６１５）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６１６）。

【１７０７】
　受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６１７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した表示結果指定コマンドを、ＲＡＭ１２２に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ１２０ＩＷＳ６１８）。

【１７０８】
　受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第１図柄確定Ａ指定コマンド、第１図柄確定Ｂ指定コマンド、第１図柄確定Ｃ指定コマンド、第２図柄確定Ａ指定コマンド、第２図柄確定Ｂ指定コマンド、第２図柄確定Ｃ指定コマンド）であれば（ステップ１２０ＩＷＳ６１９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６２０）。例えば、第１図柄確定Ａ指定コマンドを受信した場合には、第１確定Ａコマンド受信フラグを

セットする。また、例えば、第１図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した場合には、第１確定Ｂコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第１図柄確定Ｃ指定コマンドを受信した場合には、第１確定Ｃコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信した場合には、第２確定Ａコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した場合には、第２確定Ｂコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第２図柄確定Ｃ指定コマンドを受信した場合には、第２確定Ｃコマンド受信フラグをセットする。

【１７０９】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６２２）。受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６２４）。

【１７１０】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６２５）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６２６）。受信した演出制御コマンドが特殊入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６２７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特殊入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６２８）。受信した演出制御コマンドがＶ入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６２９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ６３０）。

【１７１１】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６３１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、通常状態に応じた背景画像（例えば、海モードに応じた青色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ６３２）。

【１７１２】

受信した演出制御コマンドが時短状態Ａ指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６３３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、夕日モードに応じた黄色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ６３４）。

【１７１３】

受信した演出制御コマンドが時短状態Ｂ指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６３５）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、時短状態Ｂ（時短はずれ経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、森林モードに応じた緑色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ６３６）。

【１７１４】

受信した演出制御コマンドが時短状態Ｃ指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６３７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが特別演出モードに設定されていることを示す特別演出モードフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ６３８）。特別演出モードフラグがセットされていない場合は、画像表示装置５において、時短状態Ｃ（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、みかん畑モードに応じた橙色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ６３８）。一方、特別演出モードフラグがセットされている場合は、画像表示装置５において、特別演出モードに応じた背景画像（例えば、炎モードに応じた赤色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ６４０）。

【１７１５】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値を設定値格納領域に格納する制御を行う（ステップ

１２０ＩＷＳ６４２）。

【１７１６】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知開始指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６４３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち報知ＬＥＤ１２０ＩＷ２０の点灯を開始する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ６４４）。なお、本例では、右打ち報知開始指定コマンドは、時短はずれ図柄が導出表示される場合や救済時短となる場合には、その図柄確定期間の開始時に送信されるので（ステップ１２０ＩＷＳ１１２６，Ｓ１１３１参照）、図柄確定期間の開始時に右打ち報知ＬＥＤ１２０ＩＷ２０の点灯が開始される。

【１７１７】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知終了指定コマンドであれば（ステップ１２０ＩＷＳ６４５）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち報知ＬＥＤ１２０ＩＷ２０の点灯を終了する制御を行い（ステップ１２０ＩＷＳ６４６）、左打ち報知演出の実行を開始する（ステップ１２０ＩＷＳ６４７）。

【１７１８】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ６４８）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ６１１に移行する。

【１７１９】

（可変表示開始設定処理）

図１６－２９は、図１５に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ１２０ＩＷＳ８０１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ１２０ＩＷＳ８０２）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０によってステップ１２０ＩＷＳ８０２の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ８０２において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当り図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ１２０ＩＷＳ８０２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【１７２０】

ステップ１２０ＩＷＳ８０２では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した表示結果指定コマンドが「大当り」を示している場合や、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として３図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄、小当り図柄）を決定する。なお、本例では、大当り図柄と小当り図柄とでともに３図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎれない。例えば、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り図柄として、停止図柄として「１３５」の飾り図柄の組合せを決定するように構成してもよい。

【１７２１】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の２図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【１７２２】

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

【１７２３】

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

【１７２４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ８０１で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが救済時短突入演出を指定する変動パターンＰＴ８－１（図１６－１０（Ｇ）参照）であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８０３）。変動パターンＰＴ８－１である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値コマンドで特定される設定値（設定値格納領域に格納されている設定値（ステップ１２０ＩＷＳ６４２参照）にもとづいて、設定値が設定「４」～「６」のいずれかであるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８０４）。設定値が設定「４」～「６」のいずれでもない場合は、ステップ１２０ＩＷＳ８０８に移行する。

【１７２５】

設定値が設定「４」～「６」のいずれかである場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値「４」～「６」のいずれであるかに応じて、救済時設定演出の有無及び種類を決定する（ステップ１２０ＩＷＳ８０５）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時設定演出を実行することに決定したか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８０６）。救済時設定演出を実行しないことに決定した場合は、ステップ１２０ＩＷＳ８０８に移行する。救済時設定演出を実行することに決定した場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別演出モードフラグをセットし（ステップ１２０ＩＷＳ８０７）、ステップ１２０ＩＷＳ８０８に移行する。

【１７２６】

ステップ１２０ＩＷＳ８０８では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短突入演出や、救済時設定示唆演出の実行を決定した場合には救済時設定示唆演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８０８）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８１４に移行する。

【１７２７】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ８０１で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターンＰＴ８－１でない場合には、ステップ１２０ＩＷＳ８０１で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが時短煽り演出を指定する変動パターンＰＴ６－２（図１６－１０（Ｅ）参照）または時短煽り演出を指定する変動パターンＰＴ７－２（図１６－１０（Ｆ）参照）であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８０９）。変動パターンＰＴ６－２または変動パターンＰＴ７－２である場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短煽り演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８１０）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８１４に移行する。

【１７２８】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンＰＴ６－２または変動パターンＰＴ７－２でない場合には、ステップ１２０ＩＷＳ８０１で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが時短復活演出を指定する変動パターンＰＴ７－３（図１６－１

０（Ｆ）参照）であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８１１）。変動パターンＰＴ７－３である場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短復活演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８１２）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８１４に移行する。変動パターンＰＴ７－３でない場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに応じた通常用のプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８１３）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８１４に移行する。

【１７２９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ８０８、ステップ１２０ＩＷＳ８１０、ステップ１２０ＩＷＳ８１２、ステップ１２０ＩＷＳ８１３で選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１２０ＩＷＳ８１４）。

【１７３０】

プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置５等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置５の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板８０におけるＲＯＭに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【１７３１】

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

【１７３２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ８１５）。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。

【１７３３】

なお、この特徴部１２０ＩＷでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【１７３４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ１２０ＩＷＳ８１６）。

【１７３５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ１２０ＩＷＳ８１７）。

【１７３６】

（救済時設定示唆演出決定テーブル）

図１６－３０は、変動パターンが変動パターンＰＴ８－１（図１６－１０（Ｇ）参照）である場合に、図１６－２９のステップ１２０ＩＷＳ８０５で用いられる救済時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。

【１７３７】

図１６－３０に示すように、救済時設定示唆演出決定テーブルでは、設定値が設定「４」の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が５０％、救済時設定示唆演出Ａの選択割合が４０％、救済時設定示唆演出Ｂの選択割合が５％、救済時設定示唆演出Ｃの選択割合が５％となるように判定値が割り振られている。

【１７３８】

また、設定値が設定「５」の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が３０％、救済時設定示唆演出Ａの選択割合が１０％、救済時設定示唆演出Ｂの選択割合が５０％、救済時設定示唆演出Ｃの選択割合が１０％となるように判定値が割り振られている。

【１７３９】

また、設定値が設定「６」の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が１０％、救済時設定示唆演出Ａの選択割合が１５％、救済時設定示唆演出Ｂの選択割合が１５％、救済時設定示唆演出Ｃの選択割合が６０％となるように判定値が割り振られている。

【１７４０】

従って、本例では、救済時設定示唆演出Ａが実行されれば設定値「４」に設定されている可能性が高いことが示唆され、救済時設定示唆演出Ｂが実行されれば設定値「５」に設定されている可能性が高いことが示唆され、救済時設定示唆演出Ｃが実行されれば設定値「６」に設定されている可能性が高いことが示唆される。

【１７４１】

救済時設定示唆演出とは、画像表示装置５において、救済時短突入演出を実行するときに実行される設定値の示唆演出である。

【１７４２】

なお、本例では、救済時設定示唆演出は設定値「４」～「６」に設定されている場合に実行可能に構成されているので、救済時設定示唆演出は、比較的高設定に設定されていることを示唆する設定示唆演出となっている。

【１７４３】

（可変表示中演出処理）

図１６－３１および図１６－３２は、図１５に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップ１２０ＩＷＳ８４１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップ１２０ＩＷＳ８４２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ１２０ＩＷＳ８４３）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ１２０ＩＷＳ８４４）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ１２０ＩＷＳ８４５）。

【１７４４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８４６）。具体的には、コマンド解析処理において第１確定Ａコマンド受信フラグまたは第２確定Ａコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード移行演

出（時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８４７）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１２０ＩＷＳ８４８）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ８４９）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに２０秒に応じた値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８５０）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８６７に移行する。

【１７４５】

第１図柄確定Ａ指定コマンドおよび第２図柄確定Ａ指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８５１）。具体的には、コマンド解析処理において第１確定Ｂコマンド受信フラグまたは第２確定Ｂコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、継続演出（時短状態が継続することを報知する演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８５２）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１２０ＩＷＳ８５３）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ８５４）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに１０秒に応じた値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８５５）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８６７に移行する。

【１７４６】

第１図柄確定Ｂ指定コマンドおよび第２図柄確定Ｂ指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１図柄確定Ｃ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｃ指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８６１）。具体的には、コマンド解析処理において第１確定Ｃコマンド受信フラグまたは第２確定Ｃコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第１図柄確定Ｃ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｃ指定コマンドを受信していれば、ステップ１２０ＩＷＳ８６３に移行する。

【１７４７】

第１図柄確定Ｃ指定コマンドおよび第２図柄確定Ｃ指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８６２）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

【１７４８】

第１図柄確定Ｃ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｃ指定コマンドを受信した場合（ステップ１２０ＩＷＳ８６１のＹ）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ１２０ＩＷＳ８６２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８６３）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１２０ＩＷＳ８６４）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ８６５）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御手段側で図柄確定期間を

計測するための確定演出期間タイマに０．５秒に応じた値をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８６６）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８６７に移行する。

【１７４９】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ１２０ＩＷＳ８６２参照）、ステップ１２０ＩＷＳ８６２以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ１２０ＩＷＳ８６２でＹと判定されてステップ１２０ＩＷＳ８６２以降の処理に移行する場合はない。

【１７５０】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ８６７）。

【１７５１】

（特図当り待ち処理）

図１６－３３および図１６－３４は、図１５に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、確定演出期間タイマの値を１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ８７１）、減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８７２）。減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていなければ、プロセスタイマの値を１減算し（ステップ１２０ＩＷＳ８７３）、プロセスデータｎの内容（表示制御実行データｎ、ランプ制御実行データｎ、音番号データｎ）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ８７４）。

【１７５２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ１２０ＩＷＳ８７５）、プロセスデータの切替を行う（ステップ１２０ＩＷＳ８７６）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定し、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ０８７ＩＷＳ８７７）。

【１７５３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の停止図柄の確定表示中であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８７８）。飾り図柄の停止図柄の確定表示中であれば、そのまま処理を終了する。飾り図柄の停止図柄の確定表示中でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定されている停止図柄（非時短はずれ図柄、時短はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ８７９）。

【１７５４】

ステップ１２０ＩＷＳ８７９の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ１２０ＩＷＳ８８０のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り図柄を確定表示したことを示す大当り停止フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８８１）。そして、処理を終了する。

【１７５５】

ステップ１２０ＩＷＳ８７９の処理で小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ１２０ＩＷＳ８８２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り図柄を確定表示したことを示す小当り停止フラグをセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８８３Ａ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、Ｖ入賞口への遊技球の入賞を促すＶ入賞促進演出の実行を開始する制御を行い（ステップ１２０ＩＷＳ８８３Ｂ）、処理を終了する。

【１７５６】

減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていれば（すなわち、図柄確定期間を経過していれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り停止フラグがセットされている

か否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８８４）。大当り停止フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８８５Ａ）。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ（ステップ１２０ＩＷＳ６２２参照）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【１７５７】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り停止フラグをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８８５Ｂ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値コマンドで特定される設定値（設定値格納領域に格納されている設定値（ステップ１２０ＩＷＳ６４２参照）にもとづいて、大当り時設定示唆演出の有無および種類を決定する（ステップ１２０ＩＷＳ８８６）。

【１７５８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り時設定示唆演出の有無やその種類に応じた大当り中演出用のプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８８７）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ１２０ＩＷＳ８８８）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ８８９）。

【１７５９】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ８９０）。

【１７６０】

大当り停止フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８９１）。小当り停止フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８９２）。なお、小当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。小当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【１７６１】

小当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り停止フラグをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８９３）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１２０ＩＷＳ８９４）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ１２０ＩＷＳ８９５）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップ１２０ＩＷＳ８９６）。

【１７６２】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ８９７）。

【１７６３】

小当り停止フラグもセットされていなければ（すなわち、非時短はずれ図柄または時短はずれ図柄を停止表示した場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）に応じた値に更新する（ステップ１２０ＩＷＳ８９８）。

【１７６４】

（大当り時設定示唆演出決定テーブル）
図１６－３５は、ステップ１２０ＩＷＳ８８６で用いられる大当り時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。
【１７６５】
図１６－３５に示すように、大当り時設定示唆演出決定テーブルでは、設定値が設定「１」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が６５％、大当り時設定示唆演出Ａの選択割合が１０％、大当り時設定示唆演出Ｂの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｃの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｄの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｅの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｆの選択割合が５％となるように判定値が割り振られている。
【１７６６】
また、設定値が設定「２」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が６５％、大当り時設定示唆演出Ａの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｂの選択割合が１０％、大当り時設定示唆演出Ｃの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｄの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｅの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｆの選択割合が５％となるように判定値が割り振られている。
【１７６７】
また、設定値が設定「３」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が６５％、大当り時設定示唆演出Ａの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｂの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｃの選択割合が１０％、大当り時設定示唆演出Ｄの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｅの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｆの選択割合が５％となるように判定値が割り振られている。
【１７６８】
また、設定値が設定「４」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が６０％、大当り時設定示唆演出Ａの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｂの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｃの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｄの選択割合が１５％、大当り時設定示唆演出Ｅの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｆの選択割合が５％となるように判定値が割り振られている。
【１７６９】
また、設定値が設定「５」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が６０％、大当り時設定示唆演出Ａの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｂの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｃの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｄの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｅの選択割合が１５％、大当り時設定示唆演出Ｆの選択割合が５％となるように判定値が割り振られている。
【１７７０】
また、設定値が設定「６」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が６０％、大当り時設定示唆演出Ａの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｂの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｃの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｄの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｅの選択割合が５％、大当り時設定示唆演出Ｆの選択割合が１５％となるように判定値が割り振られている。
【１７７１】
従って、本例では、大当り時設定示唆演出Ａが実行されれば設定値「１」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Ｂが実行されれば設定値「２」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Ｃが実行されれば設定値「３」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Ｄが実行されれば設定値「４」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Ｅが実行されれば設定値「５」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Ｆが実行されれば設定値「６」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆される。
【１７７２】

大当り時設定示唆演出とは、画像表示装置５において、大当り図柄の停止表示時に実行される設定値の示唆演出である。

【１７７３】

（演出例）

次に、救済時短である時短状態Ｃに移行するときの救済時短突入演出および救済時設定示唆演出の演出態様の具体例について説明する。図１６－３６～図１６－３７は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図１６－３６～図１６－３７において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）・・・（Ｇ）の順に演出画面が遷移する。

【１７７４】

図１６－３６（Ａ）に示すように、救済時短へ移行する変動表示の１変動前において、飾り図柄１２０ＩＷ１００の変動表示が開始されたとする。

【１７７５】

図１６－３６（Ｂ）に示すように、飾り図柄１２０ＩＷ１００の変動表示が開始されると救済時短突入演出が開始される。救済時短突入演出では、まず、飾り図柄１２０ＩＷ１００の変動表示中に「激熱！」という救済時短への突入を示唆する突入示唆表示１２０ＩＷ１０５が表示され、救済時短突入演出が開始される。なお、以降、救済時短突入演出では、飾り図柄１２０ＩＷ１００が表示されず、小図柄１２０ＩＷ１０１のみが表示される。

【１７７６】

次いで、図１６－３６（Ｃ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂ（図１６－１参照）を操作（押下）することを示唆する操作示唆画像１２０ＩＷ１０６が表示される。例えば、操作示唆画像１２０ＩＷ１０６では、プッシュボタン３１Ｂの押下を促す画像とともに「押せ」という文字が表示される。

【１７７７】

そして、図１６－３６（Ｄ）に示すように、操作示唆画像１２０ＩＷ１０６が表示されたときにプッシュボタン３１Ｂが操作されるか、または、操作示唆画像１２０ＩＷ１０６の表示から所定時間が経過すると、「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示１２０ＩＷ１０７が表示され、救済時短が開始することが報知される。また、右打ちを指示する右打ち指示表示１２０ＩＷ１０８が小図柄１２０ＩＷ１０１の隣に表示される。さらに、救済時設定示唆演出の実行が決定されている場合には、救済時設定示唆演出が実行され、画面右下には、設定値を示唆する設定値示唆表示１２０ＩＷ２００が表示される。これにより、設定値が設定「４」～「６」のいずれかであることが示唆される。

【１７７８】

なお、例えば、救済時設定示唆演出Ａを実行する場合には青色の表示色で設定値示唆表示１２０ＩＷ２００を表示し、救済時設定示唆演出Ｂを実行する場合には緑色の表示色で設定値示唆表示１２０ＩＷ２００を表示し、救済時設定示唆演出Ｃを実行する場合には赤色の表示色で設定値示唆表示１２０ＩＷ２００を表示し、救済時設定示唆演出の種類に応じて設定値示唆表示の表示色を異ならせるように構成すればよい。

【１７７９】

また、そのような態様にかぎらず、例えば、救済時設定示唆演出Ａを実行する場合には三角形状の設定値示唆表示１２０ＩＷ２００を表示し、救済時設定示唆演出Ｂを実行する場合には菱形形状の設定値示唆表示１２０ＩＷ２００を表示し、救済時設定示唆演出Ｃを実行する場合には星形形状の設定値示唆表示１２０ＩＷ２００を表示し、救済時設定示唆演出の種類に応じて設定値示唆表示の表示形状を異ならせるように構成してもよい。

【１７８０】

なお、本例では、大当りとなった場合にも図１６－３６（Ｄ）と同様に「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示する演出を実行するように構成することができる。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）において、大当りとなるか否かや変動パターン種

別の先読み判定処理を行い、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを送信する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、図１６－３６（Ｄ）と同様の態様の演出（いわゆる保留連演出）を実行する。例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当りとなるものが１つあると特定した場合には、「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。また、例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当りとなるものが２つあると特定した場合には、「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×２」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。

【１７８１】

一方、救済時短となった場合には、その後、救済時短経由の時短状態中には変動時間が０．５秒と極めて短い変動表示が実行される割合が高い（図１６－１０（Ｂ）参照）のであるから、変動表示の消化が極めて早く、比較的早いタイミングで大当りが発生しやすい。そのため、救済時短となった変動表示（本例では、図柄確定期間）においては、特に先読み判定結果を確認することなく、図１６－３６（Ｄ）に示す「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示する演出が実行される。従って、図１６－３６（Ｄ）に示す「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示する演出は、擬似的な保留連演出と同様の態様の演出になっているとともに、救済時短となったことを報知する演出になっている。

【１７８２】

また、救済時短に到達した変動が大当り変動である場合には、例えば、変動時間として３０秒間を確保し、図１６－３６と同様の演出を実行して一旦恰も救済時短になるような演出を実行してから大当りを報知する演出を実行してもよい。

【１７８３】

「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示１２０ＩＷ１０７の表示タイミングから右打ち指示表示１２０ＩＷ１０８の表示を開始する場合を示したが、右打ち指示表示１２０ＩＷ１０８の表示開始タイミングは、本例で示したものにかぎられない。例えば、１回前の停止図柄の確定表示のタイミングから右打ち指示表示１２０ＩＷ１０８の表示を開始してもよく、様々な態様が考えられる。

【１７８４】

また、本例では、救済時短となって擬似的な保留連演出を実行する場合に設定示唆演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当りとなって保留連演出を実行する場合にも設定示唆演出を実行するように構成してもよいし、大当りとなって保留連演出を実行する場合には設定示唆演出を実行しないように構成してもよい。また、大当りとなって保留連演出を実行する場合に設定示唆演出を実行する場合、救済時短となった場合とは設定示唆演出の実行割合を異ならせてもよいし、設定示唆演出の実行態様を異ならせてもよい。

【１７８５】

そして、図１６－３７（Ｅ）に示すように、救済時短での演出モードを選択するモード選択画面１２０ＩＷ１０９が表示される。例えば、モードＡ～Ｄのうちのいずれかを選択する画面が表示される。モードの選択はスティックコントローラ３１Ａの操作によりカーソルを移動させることにより行われ、プッシュボタン３１Ｂの操作により確定する。なお、演出モードを選択せずに所定時間が経過したときはカーソルが一致している演出モードに自動的に確定する。また、モード選択画面１２０ＩＷ１０９が表示されているときも、右打ち指示表示１２０ＩＷ１０８が小図柄１２０ＩＷ１０１の隣に表示されたままとなる。また、救済時設定示唆演出も継続して実行され、当該画面においても設定値示唆表示１２０ＩＷ２００が表示される。

【１７８６】

そして、図１６－３７（Ｆ）に示すように、演出モードの選択が終了すると、救済時短が開始されることを報知する開始報知画面１２０ＩＷ１１０が表示される。例えば、「救済時短突入」という文字が表示される。このとき、小図柄１２０ＩＷ１０１が停止する。

【１７８７】

そして、図１６－３７（Ｇ）に示すように、そして、次変動が開始されると時短状態Ｃに移行し、救済時短が開始される。このとき、背景画像が特別演出モード用の背景画像（赤）に変更される。

【１７８８】

なお、本例では、救済時短に突入する１変動前に救済時短突入演出を実行しているが、当該変動よりも前に、救済時短までの残り回転数や救済時短での演出の説明、カウントダウン表示などを行ってもよい。

【１７８９】

また、本例では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間を２０秒間確保してモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示しているが、図柄確定期間は通常の０．５秒のままでモード移行演出などを行うことなく、そのまま救済時短経由の時短状態に移行するように構成してもよい。

【１７９０】

また、本例では、ＲＡＭクリア処理の実行時や大当り時、時短はずれ時に救済時短回数カウンタを「９００」に初期設定する場合を示しているが、例えば、ストーリー系の演出（例えば、ストーリーリーチ演出や、高速変動とするかなどのストーリー）を実行するように構成する場合、そのストーリーの選択バッファやストーリーカウンタもクリアするように構成してもよい。また、救済時短の発動時にストーリーを設定可能に構成したり、遊技状態に応じて異なるストーリーを設定可能に構成したりしてもよい。

【１７９１】

（変形例１）

上記の特徴部１２０ＩＷでは、大当り経由の時短状態Ａと時短はずれ経由の時短状態Ｂと救済時短経由の時短状態Ｃとで一律に小当りが１回発生するまで時短状態を継続する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り経由の時短状態Ａと時短はずれ経由の時短状態Ｂと救済時短経由の時短状態Ｃとのいずれであるかに応じて、異なる回数の小当りが発生するまで時短状態を継続するように構成してもよい。以下、大当り経由の時短状態Ａと時短はずれ経由の時短状態Ｂと救済時短経由の時短状態Ｃとのいずれであるかに応じて、異なる回数の小当りが発生するまで時短状態を継続する変形例１について説明する。

【１７９２】

図１６－３８は、変形例１における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。なお、変形例１において、特別図柄停止処理のステップ１２０ＩＷＳ１３１～Ｓ１４８の処理は、図１６－１９および図１６－２０に示したそれらの処理と同様である。変形例１では、救済時短決定フラグがセットされていれば（ステップ１２０ＩＷＳ１４８のＹ）、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「９００」を、合算時短回数カウンタに「９００」を、救済時短回数カウンタに「９００」を、小当り回数カウンタに「２」をそれぞれセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１４９Ｘ）。なお、ステップ１２０ＩＷＳ１５０以降の処理は、図１６－２０に示したそれらの処理と同様である。

【１７９３】

以上の処理が実行されることによって、変形例１では、大当り経由の時短状態Ａと時短はずれ経由の時短状態Ｂの場合には小当りが１回発生するまで時短状態が継続されるのに対して、救済時短経由の時短状態Ｃの場合には小当りが２回発生するまで時短状態が継続される。

【１７９４】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、大当り経由の時短状態Ａと時短はずれ経由の時短状態Ｂの場合との間でも、異なる回数の小当りが発生するまで時短状態を継続するように構成してもよい。また、本例では、救済時短経由の時短状態Ｃの場合に小当りが２回発生するまで時短状態が継続されるように構成したが、小当りが３回など他の回数発生するまで時短状態が継続されるように構成してもよい。

【１７９５】

（変形例２）
上記の特徴部１２０ＩＷでは、小当り変動の変動開始時に小当り回数カウンタの減算処理（ステップ１２０ＩＷＳ７１～Ｓ７５参照）を実行する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、小当り変動後の小当り遊技の終了時に小当り回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。以下、小当り変動後の小当り遊技の終了時に小当り回数カウンタの減算処理を実行する変形例２について説明する。
【１７９６】
図１６－３９は、変形例２における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。変形例２において、ステップ１２０ＩＷＳ４５１～Ｓ４６３の処理は、図１６－２４に示したそれらの処理と同様である。次いで、ＣＰＵ１０３は、小当り回数カウンタが０であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４６３Ａ）。小当り回数カウンタの値が０の場合はステップ１２０ＩＷＳ４６４に移行する。
【１７９７】
小当り回数カウンタの値が０でない場合は、ＣＰＵ１０３は、小当り回数カウンタの値を１減算する（ステップ１２０ＩＷＳ４６３Ｂ）。
【１７９８】
次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の小当り回数カウンタが０であるか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４６３Ｃ）。小当り回数カウンタの値が０でない場合はステップ１２０ＩＷＳ４６４に移行する。
【１７９９】
減算後の小当り回数カウンタの値が０である場合は、ＣＰＵ１０３は、セットされている時短フラグ（時短フラグＡ～Ｃ）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ１２０ＩＷＳ４６３Ｄ）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ４６４に移行する。
【１８００】
なお、ステップ１２０ＩＷＳ４６４の処理は、図１６－２４に示した処理と同様である。
【１８０１】
（変形例３）
また、上記の特徴部１２０ＩＷでは、救済時短となる場合に一律に図柄確定期間の終了時に時短状態に制御する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、救済時短となる変動表示が小当り変動である場合に、その小当り遊技の終了時に時短状態に制御するように構成してもよい。以下、救済時短となる変動表示が小当り変動である場合に、その小当り遊技の終了時に時短状態に制御する変形例３について説明する。
【１８０２】
図１６－４０は、変形例３における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。なお、変形例３では、特別図柄停止処理において、ステップ１２０ＩＷＳ１４８で救済時短決定フラグがセットされている場合であっても、小当りフラグがセットされていれば、ステップ１２０ＩＷＳ１４９～Ｓ１５１の処理を実行しない。
【１８０３】
変形例３において、ステップ１２０ＩＷＳ４５１～Ｓ４６２の処理は、図１６－２４に示したそれらの処理と同様である。次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ４６２Ａ）。救済時短決定フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、セットされている救済時短決定フラグをリセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４６２Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「９００」を、合算時短回数カウンタに「９００」を、救済時短回数カウンタに「９００」を、小当り回数カウンタに「１」をそれぞれセットする（ステップ１２０ＩＷＳ４６２Ｃ）。また、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＣをセットし、時短状態に制御する（ステップ１２０ＩＷＳ４６２Ｄ）。また、ＣＰＵ１０３は、時短状態Ｃ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２０ＩＷＳ４６２Ｅ）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ４６４に移行する。

【１８０４】
　なお、ステップ１２０ＩＷＳ４６４の処理は、図１６－２４に示した処理と同様である。
【１８０５】
（変形例４）
　また、上記の特徴部１２０ＩＷでは、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が低い方の時短状態（時短回数１回の時短状態）に制御する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、有利度が低い方の時短状態（例えば、時短回数７回の時短状態）に制御するように構成してもよい。以下、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が高い方の時短状態（時短回数７回の時短状態）に制御する変形例４について説明する。
【１８０６】
　図１６－４１は、変形例４における大当り終了処理を示すフローチャートである。変形例４において、大当り終了処理において、ステップ１２０ＩＷＳ５３１～Ｓ５３９の処理は、図１６－２５に示したそれらの処理と同様である。次いで、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「７」をセットし、合算時短回数カウンタに「９９」をセットし、小当り回数カウンタに「１」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ５４０Ｘ）。なお、ステップ１２０ＩＷＳ５４１～Ｓ５４１の処理は、図１６－２５に示したそれらの処理と同様である。
【１８０７】
　変形例４では、以上の処理が実行されることによって、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、時短回数７回の時短状態に制御される（ステップ１２０ＩＷＳ５４０参照）。従って、第１特別図柄の変動表示を実行する場合で考えると、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が高い方の時短状態（本例では、時短回数が１回よりも多い７回の時短状態）に制御される。一方で、第２特別図柄の変動表示を実行する場合で考えると、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にＶ入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が低い方の時短状態（本例では、時短回数が９９回よりも少ない７回の時短状態）に制御される。
【１８０８】
（変形例５）
　また、上記の特徴部１２０ＩＷでは、救済時短となった後、さらに救済時短経由の時短状態Ｃ中も大当りや小当りが発生することなく９００回の変動表示が終了した場合には再び救済時短となる（救済時短がループする）場合を示したが、そのような態様にかぎらず、救済時短経由の時短状態Ｃが一旦終了するように構成してもよい。以下、救済時短経由の時短状態Ｃが一旦終了するように構成した変形例５について説明する。
【１８０９】
　図１６－４２は、変形例５における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。変形例５では、特別図柄通常処理において、ステップ１２０ＩＷＳ５１～Ｓ８５の処理は、図１６－１５および図１６－１６で示したそれらの処理と同様である。変形例５では、減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていれば（ステップ１２０ＩＷＳ８５のＹ）、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＣがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８５Ａ）。時短フラグＣがセットされていれば（すなわち、救済時短経由の時短状態Ｃ中に大当りや小当りとなることなく９００回の変動表示を終了した場合であれば）、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８５Ｂ）。なお、ステップ１２０ＩＷＳ８６以降の処理は、図１６－１６に示したそれ

らの処理と同様である。

【１８１０】

図１６－４３は、変形例５における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。変形例５では、特別図柄停止処理において、ステップ１２０ＩＷＳ～Ｓ１４８の処理は、図１６－１９および図１６－２０に示したそれらの処理と同様である。変形例５では、救済時短決定フラグがセットされている場合には（ステップ１２０ＩＷＳ１４８のＹ）、ＣＰＵ１０３は、特２時短回数カウンタに「９００」を、合算時短回数カウンタに「９００」を、小当り回数カウンタに「１」をそれぞれセットする（ステップ１２０ＩＷＳ１４９Ｚ）。すなわち、変形例５では、救済時短が発生した変動表示の終了時に救済時短回数カウンタは行わない。なお、ステップ１２０ＩＷＳ１５０以降の処理は、図１６－２０および図１６－２１に示したそれらの処理と同様である。

【１８１１】

以上の処理が実行されることによって、変形例５では、救済時短が発生した変動表示の終了時には救済時短回数カウンタのセットは行われず、その後、救済時短経由の時短状態Ｃ中に大当りや小当りとなることなく９００回の変動表示を終了した場合に救済時短回数カウンタのセットが行われる。従って、変形例５では、救済時短となった後、さらに救済時短経由の時短状態Ｃ中も大当りや小当りが発生することなく９００回の変動表示が終了しても、時短状態Ｃが一旦終了し、救済時短はループしない。

【１８１２】

（変形例６）

上記の変形例５では、救済時短となると救済時短回数カウンタの値が０となってしまうので、救済時短経由の時短状態Ｃ中には、特別図柄通常処理において、ステップ１２０ＩＷＳ８３でＹと判定され、ステップ１２０ＩＷＳ８４の救済時短回数カウンタの減算処理は実行されない。なお、救済時短経由の時短状態Ｃ中も救済時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。以下、救済時短経由の時短状態Ｃ中も救済時短回数カウンタの減算処理を実行可能とする変形例６について説明する。

【１８１３】

図１６－４４は、変形例６における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。変形例６では、特別図柄通常処理において、ステップ１２０ＩＷＳ５１～Ｓ８２の処理は、図１６－１５および図１６－１６で示したそれらの処理と同様である。変形例６では、次いで、ステップ１２０ＩＷＳ８３の救済時短回数カウンタの値の判定処理がなく、ＣＰＵ１０３は、そのまま救済時短回数カウンタの値を１減算する（ステップ１２０ＩＷＳ８４）。

【１８１４】

次いで、ＣＰＵ１３０は、減算後の救済時短回数カウンタの値が０より小さい値（すなわち、負の値）となっているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８４Ａ）。減算後の救済時短回数カウンタの値が０より小さい値であれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「０」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８４Ｂ）。そして、ステップ１２０ＩＷＳ８７に移行する。

【１８１５】

減算後の救済時短回数カウンタの値が０より小さい値でなければ、ＣＰＵ１０３は、減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８４Ｃ）。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていなければ、ステップ１２０ＩＷＳ８７に移行する。

【１８１６】

減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＣがセットされているか否かを確認する（ステップ１２０ＩＷＳ８４Ｄ）。時短フラグＣがセットされていれば（すなわち、救済時短経由の時短状態Ｃ中に大当りや小当りとなることなく９００回の変動表示を終了した場合であれば）、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ１２０ＩＷＳ８４Ｅ）。なお、ステップ１

２０ＩＷＳ８６以降の処理は、図１６－１６に示したそれらの処理と同様である。

【１８１７】

以上の処理が実行されることによって、変形例６においても、変形例５と同様に、救済時短が発生した変動表示の終了時には救済時短回数カウンタのセットは行われず、その後、救済時短経由の時短状態Ｃ中に大当りや小当りとなることなく９００回の変動表示を終了した場合に救済時短回数カウンタのセットが行われる。従って、変形例６では、救済時短となった後、さらに救済時短経由の時短状態Ｃ中も大当りや小当りが発生することなく９００回の変動表示が終了しても、時短状態Ｃが一旦終了し、救済時短はループしない。

【１８１８】

（変形例７）

上記の変形例５や変形例６において、さらに先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。そして、救済時短経由の時短状態Ｃを終了する前後の所定期間および特定期間において先読み予告演出を制限するように構成してもよい。以下、救済時短経由の時短状態Ｃを終了する前後の所定期間および特定期間において先読み予告演出を制限する変形例７について説明する。

【１８１９】

変形例７では、特別図柄プロセス処理の始動入賞判定処理（ステップ１２０ＩＷＳ１０１）において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、大当りとなるか否かや小当りとなるか否か、時短はずれとなるか否か、大当り種別や小当り種別、時短種別、変動パターン種別などの先読み判定を行う。そして、ＣＰＵ１０３は、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップＳ１６１）において、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、先読み予告演出の有無や種類を決定し、予告対象の変動表示が実行される前の１回または複数回の変動表示にわたって先読み予告演出を実行する制御を行う。

【１８２０】

図１６－４５は、変形例７における先読み予告演出制限期間のタイミングを示すタイミングチャートである。図１６－４５に示すように、救済時短回数カウンタがセットされてから大当りや小当り、時短はずれとなることなく９００回の変動表示を終了すると、救済時短が発生し、時短状態Ｃに制御される。次いで、救済時短経由の時短状態Ｃ中に大当りや小当りとなることなくさらに９００回の変動表示を終了すると（すなわち、救済時短回数カウンタのセットが行われてからカウントすると１８００回目の変動表示を終了すると）、時短状態Ｃを終了する。

【１８２１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｃが終了する前後の所定期間および特定期間において、先読み予告演出の実行を制限する。本例では、合算保留記憶数の上限数が８であることから、時短状態Ｃが終了する８変動前の変動表示から救済時短となるまでの所定期間と、救済時短となってから時短状態Ｃ終了後の８変動後の変動表示までの特定期間とにわたって、先読み予告演出の実行を制限する。従って、図１６－４５に示すように、救済時短回数カウンタのセットが行われてからカウントすると１７９２回目の変動表示から１８０８回目の変動表示にわたって先読み予告演出の実行が決定される。

【１８２２】

なお、「先読み予告演出の制限」は、先読み予告演出を全く実行しないように制御してもよいし、先読み予告演出の実行確率を低下させたり、複数種類の先読み予告演出のうちの一部の種類の先読み予告演出のみを実行可能としたりしてもよい。

【１８２３】

（変形例８）

また、上記の特徴部１２０ＩＷや各変形例において、複数の時短状態への制御を同時に並行して実行可能に構成してもよい。図１６－４６は、変形例８における各種時短状態の制御のタイミングを示すタイミングチャートである。図１６－４６に示す例では、大当り

遊技状態を終了したときに（タイミングＴ１）、時短回数９９回の時短状態Ａに移行される場合が示されている。

【１８２４】

次いで、時短状態Ａの継続中のタイミングＴ２において、新たな時短発生条件（本例では、時短はずれの発生）が成立したものとする。この場合、変形例８では、図１６－４６に示すように、時短状態Ａの制御と並行して、新たに時短はずれにもとづく時短状態Ｂ（本例では、時短回数３０回）の制御が開始される。そして、３０回の変動表示を終了すると（タイミングＴ３）、時短状態Ｂへの制御を終了する。一方、図１６－４６に示す例では、タイミングＴ３の段階では未だ９９回の変動表示を終了していないことから、時短状態Ａの制御が継続される。なお、タイミングＴ２からＴ３の期間は、内部処理的には時短状態Ａの制御の処理と時短状態Ｂの制御の処理とが並行して実行されているのであるが、見た目上は時短状態がそのまま継続しているように見える。

【１８２５】

次いで、時短状態Ａの継続中のタイミングＴ４おいて、さらに新たな時短発生条件（本例では、時短はずれの発生）が成立したものとする。この場合、変形例８では、図１６－４６に示すように、時短状態Ａの制御と並行して、新たに時短はずれにもとづく時短状態Ｂ（本例では、時短回数３０回）の制御が開始される。そして、３０回の変動表示を終了する前のタイミングＴ５において、時短状態Ａに制御されてから９９回目の変動表示を終了し、時短状態Ａへの制御を終了する。一方、図１６－４６に示す例では、タイミングＴ５の段階では未だ３０回の変動表示を終了していないことから、時短状態Ｂの制御が継続される。そして、３０回の変動表示を終了すると（タイミングＴ６）、時短状態Ｂへの制御を終了する。従って、内部処理的には大当り遊技を終了した後タイミングＴ５で時短状態Ａを終了しているのであるが、時短状態Ｂの制御も並行して実行されることによって、大当り遊技を終了した後９９回を超えて時短状態に制御されていたように見える。

【１８２６】

（変形例９）

また、上記の特徴部１２０ＩＷでは、変動パターン設定処理において、ステップ１２０ＩＷＳ１７０２でＹと判定してステップ１２０ＩＷＳ１７０３，Ｓ１７１０を実行することによって、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、共通の変動パターンを決定可能であるように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短はずれとなる場合であって救済時短となる場合にも、異なる変動パターンを決定可能とするように構成してもよい。

【１８２７】

（変形例１０）

また、上記の特徴部１２０ＩＷでは、特別演出モードに応じた背景画像に切り替えることによって、救済時短が成立する変動表示後も設定示唆演出を実行可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、先読み判定結果にもとづいて、救済時短が成立する変動表示より前の変動表示において、「特別演出モード？？」などの煽り演出を実行することによって、設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【１８２８】

以上に説明したように、本特徴部１２０ＩＷおよび各変形例には、以下に示す（手段Ａ１）～（手段Ａ１０）、（手段Ｂ１）～（手段Ｂ６）、（手段Ｃ１）～（手段Ｃ５）、および（手段Ｄ１）～（手段Ｄ５）に示す発明の構成が示されている。

【１８２９】

（手段Ａ１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて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であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と

、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数（例えば、９００回）に対応する特定値（例えば、「０」）となることによって特別条件が成立（例えば、救済時短が成立）したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される）、特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１１４～Ｓ１１６を実行する部分）と、特別状態において発生した特殊状態の回数を計数する特殊計数手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ７３を実行する部分）と、特別状態を終了させる特別状態終了手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１４３を実行する部分）と、をさらに備え、特別状態終了手段は、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が特定回数（例えば、１回）となったことにもとづいて特別状態を終了させることが可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ７４でＹのときステップ１２０ＩＷＳ７５で時短終了フラグをセットし、ステップ１２０ＩＷＳ１４１でＹと判定してステップ１２０ＩＷＳ１４３を実行する）、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されるときは、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態中に特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り変動であっても、図柄確定期間終了のタイミングで、１２０ＩＷＳ１４８で救済時短決定フラグがセットされていれば、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行し、その後の小当り遊技状態では時短状態Ｃに制御される）、特殊計数手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態を計数しない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動開始時にステップ１２０ＩＷＳ７３を実行して小当り回数カウンタを１減算し、救済時短となる場合に変動終了時にステップ１２０ＩＷＳ１４９を実行して小当り回数カウンタをセットするので、救済時短が成立する小当り変動において、ステップ１２０ＩＷＳ１４９で小当り回数カウンタがセットされた後、その変動表示で直ちに小当り回数カウンタが減算されることはない）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されたにも関わらず特殊表示結果が表示されて即座に特別状態が終了するような状況を回避できるので遊技者に不利になることを防止できる。

【１８３０】

なお、本例では、「特殊状態中に特別状態に制御可能」について、救済時短となる変動表示が小当り変動である場合に、その図柄確定期間の終了時に時短状態Ｃに移行し、その後、小当り遊技中も時短状態Ｃに制御されている場合を示しているが、時短状態Ｃに移行するタイミングは、本例で示したものにかぎられない。例えば、その救済時短となる小当り変動の変動開始時から時短状態Ｃに移行するように構成してもよいし、小当り遊技の途中から時短状態Ｃに移行するように構成してもよい。そのように何らかの形式で小当り遊技中に時短状態Ｃに制御されている期間があるものであればよい。なお、小当り変動の変動開始時から時短状態Ｃに移行するように構成する場合には、その小当り変動の変動開始時に小当り回数カウンタの減算処理も実行するように構成すればよい。

【１８３１】

また、本例では、「特定回数」が１回である場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短状態中に小当りが２回または３回など複数回発生したことにも

とづいて時短状態を終了するように構成してもよく、特定回数として複数回を設定してもよい。

【１８３２】

（手段Ａ２）手段Ａ１において、特別状態終了手段は、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が特定回数（例えば、１回）となったときと、特別状態において所定回数（例えば、１回、７回、９９回、９００回）の可変表示が実行されたときと、に特別状態を終了させる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ７４でＹのときステップ１２０ＩＷＳ７５で時短終了フラグをセットし、ステップ１２０ＩＷＳ７８でＹのときとステップ１２０ＩＷＳ８１でＹのときにステップ１２０ＩＷＳ８２で時短終了フラグをセットし、ステップ１２０ＩＷＳ１４１でＹと判定してステップ１２０ＩＷＳ１４３を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されたにも関わらず特殊表示結果が表示されて即座に特別状態が終了するような状況を回避できるので遊技者に不利になることを防止できる。

【１８３３】

（手段Ａ３）手段Ａ１または手段Ａ２において、特別状態制御手段は、有利状態に制御された後に、該有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７を実行する）、特別状態終了手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されているときと、有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御されているときとで、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が同一回数（例えば、１回）になったときに特別状態を終了させる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１４９で小当り回数カウンタに「１」をセットする）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態が有利になりすぎることを防止できる。例えば、有利な特殊状態に制御されるように遊技を行うことを防止できる。

【１８３４】

（手段Ａ４）手段Ａ１から手段Ａ３のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、有利状態に制御された後に該有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７を実行する）、特別状態終了手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されているときと、有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御されているときとで、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が異なる回数（例えば、２回）になったときに特別状態を終了させる（例えば、変形例１において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１４９Ｘで小当り回数カウンタに「２」をセットする）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態が有利になりすぎることを防止できる。例えば、有利な特殊状態に制御されるように遊技を行うことを防止できる。

【１８３５】

なお、救済時短経由の時短状態は遊技者が直ちに気づきにくい場合があるのであるが、変形例１では、通常の時短状態では小当り１回で時短状態を終了するのに対して、救済時短経由で時短状態に制御される場合のみ小当り２回で時短状態を終了するように構成しているので、万一１回目の小当りで第２始動入賞口への入賞を逃しても（第２保留記憶のチャージを逃しても）、もう１回第２始動入賞口へ入賞させる機会を与えることができる。

【１８３６】

また、変形例１では、通常の時短状態では時短回数が１回や７回と少ない場合が多く、小当りの発生で時短状態が終了するケースが比較的少ないのに対して、救済時短経由の時短状態では時短回数が９００回と多く小当りの発生により時短状態を終了させるケースが多いので、小当りの発生により確実に時短状態を終了させることによって、遊技者による攻略打ちを防止することができる。

【１８３７】

（手段Ａ５）手段Ａ１から手段Ａ４のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態を計数する（例えば、変形例２において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り遊技終了時にステップ１２０ＩＷＳ４６３Ｂを実行するので、救済時短が成立する小当り変動において、ステップ１２０ＩＷＳ１４９で小当り回数カウンタがセットされた後、その変動表示で直ちに小当り回数カウンタが減算される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態において、特殊状態に制御させることによる攻略要素が残ると遊技者にとって攻略要素となり、遊技場の不利益になってしまうおそれを低減できる。

【１８３８】

（手段Ａ６）手段Ａ１から手段Ａ５のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されるときは、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態の後に特別状態に制御可能である（例えば、変形例３において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り遊技終了時にステップ１２０ＩＷＳ４６２Ｄを実行するので、救済時短が成立する小当り変動において小当り遊技終了時に時短状態Ｃに制御される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されるときに、特別状態の制御の開始まで待機できるので諸々の制御を行いやすくすることができる。

【１８３９】

（手段Ａ７）手段Ａ１から手段Ａ６のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第１特別状態（例えば、時短回数１回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４４を実行する）、特別状態において有利状態に制御された後に第１特別状態よりも有利度の高い第２特別状態（例えば、時短回数７回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４２を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第１特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４０を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない（すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない）特別状態の制御を実現できる。

【１８４０】

（手段Ａ８）手段Ａ１から手段Ａ６のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第１特別状態（例えば、時短回数１回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４４を実行する）、特別状態において有利状態に制御された後に第１特別状態よりも有利度の高い第２特別状態（例えば、時短回数７回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４２を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第２特別状態に制御可能である（例えば、変形例４において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４０Ｘを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない（すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない）特別状態の制御を実現できる。

【１８４１】

（手段Ａ９）手段Ａ１から手段Ａ６のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通

常状態において有利状態に制御された後に第１特別状態（例えば、時短回数９９回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４５を実行する）、特別状態において有利状態に制御された後に第１特別状態よりも有利度の低い第２特別状態（例えば、時短回数７回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４２を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第１特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４２を実行するときに、それが第２特別図柄の変動表示にもとづく小当り変動でＶ入賞した場合であれば、時短回数９９回の時短状態に制御される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない（すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない）特別状態の制御を実現できる。

【１８４２】

（手段Ａ１０）手段Ａ１から手段Ａ６のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第１特別状態（例えば、時短回数９９回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４５を実行する）、特別状態において有利状態に制御された後に第１特別状態よりも有利度の低い第２特別状態（例えば、時短回数７回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４２を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第２特別状態に制御可能である（例えば、変形例４において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ５３７，Ｓ５４０Ｘを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない（すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない）特別状態の制御を実現できる。

【１８４３】

（手段Ｂ１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて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であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１７０～Ｓ１７３を実行する部分）と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数（例えば、９００回）に対応する特定値（例えば、「０」）となることによって特別条件が成立（例えば、救済時短が成立）したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される）、特別状態制御手段は、特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１６０を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されたときに特別状態に制御し、特

別表示結果は、第１特別表示結果（例えば、時短はずれＡのうちの図柄「６」）と第２特別表示結果（例えば、時短はずれＡのうちの図柄「８」）とを含む複数種類あり、特別状態制御手段は、第１特別表示結果が導出表示されたときと第２特別表示結果が導出表示されたときとで同一の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、図柄「６」が導出表示される場合であるか図柄「８」が導出表示される場合であるかに関係なく、ステップ１２０ＩＷＳ１６０を実行する）、演出実行手段は、通常状態において特別条件が成立していない可変表示が実行されるときに、第１特別表示結果が導出表示される場合と第２特別表示結果が導出表示される場合とで異なる演出を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１７０６でＮのときステップ１２０ＩＷＳ１７０７，Ｓ１７１０を実行し、ステップ１２０ＩＷＳ１７０６でＹのときステップ１２０ＩＷＳ１７０８，Ｓ１７１０を実行し、異なる変動パターンを決定可能である）、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第１特別表示結果が導出表示される場合と第２特別表示結果が導出表示される場合とで共通の演出を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、ステップ１２０ＩＷＳ１７０２でＹと判定してステップ１２０ＩＷＳ１７０３，Ｓ１７１０を実行し、共通の変動パターンを決定可能である）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。

【１８４４】

なお、本例では、「同一の特別状態」として、図柄「６」が導出表示される場合であるか図柄「８」が導出表示される場合であるかに関係なく、時短はずれＡの場合に同じ時短回数１００回の時短状態Ｂに制御される（ステップ１２０ＩＷＳ１５５，Ｓ１６０参照）場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、「同一の特別状態」として、（１）同じ時短回数に制御すること、（２）同じ変動パターンテーブルを用いて特別図柄の変動パターンを決定すること、（３）同じ変動パターンテーブルを用いて普通図柄の変動パターンを決定すること、（４）同じ開放パターンにより可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）を開放状態に制御すること、のうちのいずれか１つまたは複数を実行するように構成してもよいし、（１）～（４）の全てを実行するように構成してもよい。

【１８４５】

また、本例では、「異なる演出を実行」として、異なる変動パターンを決定する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、図柄「６」が導出表示される場合と図柄「８」が導出表示される場合とで、変動パターンで示される変動時間に異なる加算時間を加算するように構成してもよい。また、例えば、（１）異なる変動パターンを決定する処理と、（２）異なる加算時間を加算する処理とのいずれか一方を実行するように構成してもよいし、両方を実行するように構成してもよい。

【１８４６】

また、例えば、変動時間を異ならせるだけでなく、変動終了時の図柄確定期間を異ならせるように構成してもよい。

【１８４７】

（手段Ｂ２）手段Ｂ１において、演出実行手段は、特別状態において、第１特別表示結果が導出表示される場合と第２特別表示結果が導出表示される場合とで共通の演出を実行可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１７０４でＹのときステップ１２０ＩＷＳ１７０５でＹであれば、ステップ１２０ＩＷＳ１７０９，Ｓ１７１０を実行し、共通の変動パターンを決定可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。

【１８４８】
　なお、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には約１／２００の確率で時短はずれと決定し、第２特別図柄変動表示が実行される場合には約１／４００の確率で時短はずれと決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、第２特別図柄変動表示が実行される場合の時短はずれ確率をさらに低くして（例えば、１／８００）、時短状態中に時短はずれとなりにくくするように構成してもよい。
【１８４９】
　また、例えば、逆に第２特別図柄変動表示が実行される場合の時短はずれ確率を高くして、時短状態終了時に第２保留記憶がある場合、時短状態終了後の第２特別図柄の変動表示で復活演出が実行されやすくなるように構成してもよい。
【１８５０】
（手段Ｂ３）手段Ｂ１または手段Ｂ２において、表示結果を決定する表示結果決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ９３を実行する部分）を備え、表示結果決定手段は、有利状態に制御されるときに有利状態に制御されることとなる表示結果の種類を決定する処理と、特別表示結果となるときに特別表示結果の種類を決定する処理と、で共通の処理を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り図柄を決定する場合と時短はずれ図柄を決定する場合とで共通にステップ１２０ＩＷＳ９３を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、処理の共通化により、プログラム容量の増加を抑制できる。
【１８５１】
（手段Ｂ４）手段Ｂ１から手段Ｂ３のうちのいずれかにおいて、可変表示の制御を実行する可変表示制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１１０～Ｓ１１３を実行する部分）を備え、可変表示制御手段は、表示結果の種類に応じて可変表示が実行される期間である可変表示期間を決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定する）、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第１特別表示結果が導出表示される場合と第２特別表示結果が導出表示される場合とで異なる可変表示期間に決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１７０６でＮのときステップ１２０ＩＷＳ１７０７，Ｓ１７１０を実行し、ステップ１２０ＩＷＳ１７０６でＹのときステップ１２０ＩＷＳ１７０８，Ｓ１７１０を実行し、異なる変動パターンを決定可能である）、特別状態において可変表示が実行されるときに、第１特別表示結果が導出表示される場合と第２特別表示結果が導出表示される場合とで共通の可変表示期間に決定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、ステップ１２０ＩＷＳ１７０２でＹと判定してステップ１２０ＩＷＳ１７０３，Ｓ１７１０を実行し、共通の変動パターンを決定可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。
【１８５２】
（手段Ｂ５）手段Ｂ１から手段Ｂ４のうちのいずれかにおいて、演出実行手段は、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第１特別表示結果が導出表示される場合と第２特別表示結果が導出表示される場合とで異なる演出を実行する（例えば、変形例９において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれとなる場合であって救済時短となる場合にも、異なる変動パターンを決定可能とする）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。
【１８５３】
（手段Ｂ６）手段Ｂ１から手段Ｂ５のうちのいずれかにおいて、可変表示の制御を実行する可変表示制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１１０～Ｓ１１３を実行する部分）を備え、可変表示制御手段は、表示結果の確定表示期間を決定し、確定表示期間は、表示結果の種類に応じて変更可能である（例

えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１１２７，Ｓ１１３３，Ｓ１１３５，Ｓ１１３７を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。

【１８５４】

なお、本例では、救済時短が発生したかや表示結果に応じて図柄確定期間を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短が発生したかや表示結果に関係なく、図柄確定期間を一定（例えば、０．５秒）としてもよい。

【１８５５】

（手段Ｃ１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて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であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、有利状態に制御される割合が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１１を実行する部分）と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数（例えば、９００回）に対応する特定値（例えば、「０」）となることによって特別条件が成立（例えば、救済時短が成立）したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される）、特別条件の成立にもとづいて特別状態制御手段により特別状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、救済時短突入演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１２０ＩＷＳ８０８，Ｓ８４５を実行する部分）と、設定手段により設定された設定値を示唆する示唆演出（例えば、救済時設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１２０ＩＷＳ８０８，Ｓ８４５を実行する部分）と、をさらに備え、示唆演出実行手段は、報知演出が実行されるときに示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ８０８，Ｓ８４５を実行して、救済時短突入演出が実行されるときに救済時設定示唆演出を実行可能である）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。また、設定値に応じて特別条件が成立する割合が変化するので、特別条件が成立する割合に応じて示唆演出を実行することにより、特別状態に制御したときの遊技者の興趣を高めることができる。

【１８５６】

なお、本例では、設定値に応じて大当り確率が異なるのであるから、結果として救済時短の発生のしやすさも異なることになり、低い設定値に設定されている場合の方が救済時短が発生しやすいことなる。そのため、救済時短が発生した場合には低い設定値に設定されているのかもしれないと遊技者に感じさせてしまう可能性がある。そこで、本例では、救済時短時に高い設定値であることを少しでも感じられる救済時設定示唆演出を実行することによって、遊技者の興趣を低下させにくくできるようにしている。そのため、本例では、比較的高設定である設定値「４」～「６」である場合に救済時設定示唆演出を実行可能であるように構成して、大当り時設定示唆演出など他のタイミングで実行される設定示

唆演出とは実行割合を異ならせている。

【１８５７】

（手段Ｃ２）手段Ｃ１において、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示で有利状態に制御されないときに示唆演出を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り変動では救済時短の処理を行わない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、他の演出を邪魔することなく示唆演出を実行できる。

【１８５８】

なお、本例では、大当り変動では救済時短の処理を行わない一方で、小当り変動では救済時短の処理を行う場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、小当り変動でも救済時短の処理を行わないように構成してもよい。

【１８５９】

（手段Ｃ３）手段Ｃ１または手段Ｃ２において、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立した後にも示唆演出を実行する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ６３８でＹのときステップ１２０ＩＷＳ６４０を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、長期にわたる設定値の示唆が可能になるので興趣を向上させることができる。

【１８６０】

（手段Ｃ４）手段Ｃ１から手段Ｃ３のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前から示唆演出を実行する（例えば、変形例１０において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み判定結果にもとづいて、救済時短が成立する変動表示より前の変動表示において、設定示唆演出を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、長期にわたる設定値の示唆が可能になるので興趣を向上させることができる。

【１８６１】

（手段Ｃ５）手段Ｃ１から手段Ｃ４のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立したときの示唆演出とは異なるタイミングで実行可能な他の示唆演出（例えば、大当り時設定示唆演出）を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２０ＩＷＳ８８７，Ｓ８８９およびステップＳ１７６を実行する）、他の示唆演出よりも特別条件が成立したときの示唆演出の方が有利な設定値を示唆する示唆演出が実行されやすい（例えば、図１６－３０に示すように、救済時設定示唆演出は設定値「４」～「６」に設定されている場合に実行可能に構成されているので、救済時設定示唆演出は、比較的高設定に設定されていることを示唆する設定示唆演出となっている）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利な設定値ほど特別条件が成立する割合を低いので、示唆演出を実行することで特別条件が成立したときの遊技者の興趣を向上させることができる。

【１８６２】

なお、本例では、大当り時設定示唆演出を大当り遊技のファンファーレ期間に実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当り遊技のラウンド期間中やエンディング期間中に実行するように構成してもよい。

【１８６３】

（手段Ｄ１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて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であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて、設定された初期値（例えば、「９００」）から数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を減算更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が減算更新した数値情報が特定値（例えば、

「０」）となったときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を減算更新し（例えば、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される）、更新手段が減算更新する数値情報は所定条件が成立したときに初期値に設定され（例えば、変形例５，６において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ８５Ｂ，Ｓ８４Ｅを実行する）、特別状態制御手段は、更新手段が減算更新した数値情報が特定値となったことにもとづいて通常状態から特別状態に制御した後、所定条件が成立して初期値が設定されるまでの期間は、更新手段が減算更新した数値情報が特定値となったことにもとづいて再度通常状態から特別状態に制御しない（例えば、変形例５において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１２０ＩＷＳ８３でＹのときステップ１２０ＩＷＳ８４～Ｓ８６の処理を実行しない。変形例６において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１２０ＩＷＳ８４ＡでＹのときやステップ１２０ＩＷＳ８４ＣでＮのときステップ１２０ＩＷＳ８４Ｄ～Ｓ８６の処理を実行しない。）ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の回数に応じて特別状態に移行させる制御を行うときに、数値情報が特定値になる前と後とで減算更新の処理を共通にできるので、プログラムの容量が増加することを防止できるとともに、好適な制御が可能になる。例えば、数値情報が特定値になった移行は特別状態に移行させない場合は、特定値になった後のための専用のプログラムを用意することによる容量の減少を防止できる。

【１８６４】

なお、所定条件には、ステップ１２０ＩＷＳ８５Ｂ，Ｓ８４Ｅを実行することによって、救済時短経由の時短状態終了時に救済時短回数カウンタが設定される場合に加えて、電源投入時の初期化処理実行時にステップ１２０ＩＷＳ１３が実行されて救済時短回数カウンタが設定される場合や、大当り発生時にステップ１２０ＩＷＳ１３５が実行されて救済時短回数カウンタが設定される場合も含まれる。

【１８６５】

なお、大当り発生時に救済時短回数カウンタをセットする場合、大当り遊技の開始時にセットしてもよいし、大当り遊技のラウンド中や、大当り遊技の終了時にセットするように構成してもよい。

【１８６６】

また、電源投入時の初期化処理実行時に救済時短回数カウンタをセットする場合、設定変更を行った場合と設定変更を行わなかった場合とで処理を異ならせてもよい。例えば、設定変更を行って初期化処理を実行した場合には救済時短回数カウンタをセットする一方で、設定変更を行わずに初期化処理を実行した場合には現在の救済時短回数カウンタの値を維持するように構成してもよい。また、逆に、設定変更を行って初期化処理を実行した場合には現在の救済時短回数カウンタの値を維持する一方で、設定変更を行わずに初期化処理を実行した場合には救済時短回数カウンタをセットするように構成してもよい。

【１８６７】

（手段Ｄ２）手段Ｄ１において、更新手段は、減算更新した数値情報が特定値より大きい値であるときに可変表示が実行される場合と、減算更新した数値情報が特定値であるときに可変表示が実行される場合とで、数値情報の減算更新が可能であり（例えば、変形例６において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する）、減算更新した数値情報が特定値より大きい値であるときは、該数値情報を減算後の数値情報に更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ８４ＡでＮのときステップ１２０ＩＷＳ８４Ｃ～Ｓ８６を実行する）、減算更新した数値情報が特定値より小さい値であるときは、該数値情報を特定値に更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ８４ＡでＹのときステップ１２０ＩＷＳ８４Ｂを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成

によれば、可変表示の回数に応じて特別状態に移行させる制御を行うときに、数値情報が特定値になる前と後とで減算更新の処理を共通にできるので、プログラムの容量が増加することを防止できるとともに、好適な制御が可能になる。例えば、数値情報が特定値になった移行は特別状態に移行させない場合は、特定値になった後のための専用のプログラムを用意することによる容量の減少を防止できる。

【１８６８】

（手段Ｄ３）手段Ｄ１または手段Ｄ２において、操作を行う操作手段（例えば、クリアスイッチ）と、操作手段の操作に応じて更新手段により更新する数値情報を初期値に設定する初期値設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１３を実行する部分）と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、操作手段の操作により初期値に設定するか否かを選択可能なので運用面での利便性を高めることができる。

【１８６９】

なお、設定変更や救済時短回数カウンタを設定するための操作手段として、クリアスイッチとは異なる専用の操作手段（ボタンやスイッチ）を設けるように構成してもよい。

【１８７０】

（手段Ｄ４）手段Ｄ１から手段Ｄ３のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２０ＩＷＳ１６０を実行する）、更新手段が減算更新した数値情報が特定値であるときにも、特別表示結果が表示されたときに特別状態に制御可能であり、更新手段が減算更新した数値情報が特定値となった後であっても、特別表示結果が表示されたときに特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短経由の時短状態Ｃ中であるか否かに関係なく、ステップ１２０ＩＷＳ８８を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、減算更新した数値情報が再度特定値になった後に特別状態に制御される可能性があるので遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【１８７１】

（手段Ｄ５）手段Ｄ１から手段Ｄ４のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ６２を実行する部分）と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１０１を実行する部分）と、判定手段の判定結果にもとづいて、先読み予告演出を実行可能な先読み予告演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１６１を実行する部分）と、更新手段が減算更新した数値情報が特定値になる前の所定期間と、更新手段が減算更新した数値情報が特定値になった後の特定期間と、では先読み予告演出の実行を制限する先読み予告演出制限手段（例えば、変形例７において、図１６－４５に示すように、時短状態Ｃが終了する８変動前の変動表示から救済時短となるまでの所定期間と、救済時短となってから時短状態Ｃ終了後の８変動後の変動表示までの特定期間とにわたって、先読み予告演出の実行を制限する）と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、減算更新した数値情報が再度特定値になった後に特別状態に制御される可能性があるので遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【１８７２】

なお、上記の特徴部１２０ＩＷおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動回数が一律に９００回である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、設定値に応じて異なる回数に変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短となるように構成してもよい。例えば、設定値「１」～「５」である場合には、大当りや小当り、時短はずれとなることなく９００回の変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短が発生する一方で、設定値「６」である場合には、大当りや小当り、時短はずれとなることなく６００回

の変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短が発生するように構成してもよく、特定の設定値の場合のみ救済時短となるまでの変動回数が異なるように構成してもよい。

【１８７３】

また、例えば、設定値「１」～「６」の全てについて、設定値ごとに救済時短となるまでの変動回数を異ならせてもよい。この場合、例えば、大当り確率の分母と救済時短となるまでの変動回数との比率が約３倍と同じであるように構成すればよい。また、例えば、２．５Ｐ≦ｎ≦３．０Ｐ（Ｐ＝大当り確率の分母、ｎ＝救済時短に制御されるまでの変動回数）の範囲内で、救済時短となるまでの変動回数を異ならせてもよい。

【１８７４】

また、救済時短経由の時短状態であっても必ずしも次回大当りが発生するまで時短状態を継続しないように構成してもよく、この場合、上記の特徴部１２０ＩＷで示したように小当りの発生で時短状態を終了するように構成してもよく、変形例５や変形例６で示したように規定回数（本例では、９００回）の変動表示を終了したことにもとづいて時短状態を終了するように構成してもよい。

【１８７５】

また、変形例５や変形例６に示すように、救済時短経由の時短状態で規定回数（本例では、９００回）の変動表示を終了して通常状態に移行した後、さらに大当りや小当り、時短はずれとなることなく規定回数（例えば、９００回）の変動表示を終了すれば再び救済時短となって時短状態に移行するように構成してもよいし、再び救済時短とはならないように構成してもよい。この場合、再び救済時短とはならないように構成する場合、例えば、救済時短回数カウンタの値が０になったら、次回の処理から救済時短回数カウンタの減算処理を行わないように制御してもよいし、次回の処理から救済時短回数カウンタを減算して負の値となったら０に戻す処理を行うように構成してもよい。

【１８７６】

また、上記の特徴部１２０ＩＷおよび各変形例において、以下の（手段１Ａ）～（手段１０Ａ）に示す構成を適用してもよい。

【１８７７】

（手段１Ａ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【１８７８】

（手段２Ａ）手段１Ａにおいて、特別条件は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が特別回数連続して導出表示されたことにもとづいて成立する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００にお

けるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって不利な表示結果が連続して導出表示されたときに救済されるので、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【１８７９】

（手段３Ａ）手段１Ａまたは手段２Ａにおいて、更新手段は、通常状態とは異なる状態（例えば、時短状態。確変状態でもよい。）においても可変表示が実行された場合に数値情報を更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、数値情報の更新が公平に行われるとともに、一旦特別状態に制御された後も再度特別状態に制御できるので、実質的に有利状態に制御されるまで特別状態に制御可能であり、これにより、遊技者の投資を抑制でき、遊技者にとって不利になることを防止できる。

【１８８０】

（手段４Ａ）手段１Ａから手段３Ａのいずれかにおいて、更新手段は、所定条件が成立したときに数値情報を初期値に設定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１３，Ｓ１３５，Ｓ１４９，Ｓ１６１を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【１８８１】

（手段５Ａ）手段４Ａにおいて、所定条件は、有利状態に制御されることである（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１３５を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【１８８２】

（手段６Ａ）手段４Ａにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１６０を実行する部分）、所定条件は、特別表示結果が導出表示されることである（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１６１を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【１８８３】

（手段７Ａ）手段４Ａにおいて、所定条件は、可変表示が特別回数実行されることである（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１４９を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、実質的に、次回の有利状態まで特別状態に制御することが可能になるので、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【１８８４】

（手段８Ａ）手段４Ａにおいて、電力供給が停止されているときに、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）を備え、更新手段は、特定条件が成立（例えば、初期化処理の実行）したときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を初期値に設定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１３を実行する部分）、所定条件は、特定条件が成立することである（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８およびステップ１２０ＩＷＳ１３を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技場において初期化を行ったときに、特別回数までの数値情報が保持されてしまうと遊技場にとって不利益になりすぎる可能性があるので

、遊技場にとって運用しやすくすることができる。

【１８８５】

（手段９Ａ）手段１Ａから手段８Ａのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７０～Ｓ１７２を実行する部分）を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６，Ｓ１５０を実行する部分）、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６，Ｓ１５０を実行する部分）、演出制御手段は、第１回数目の特定期間と第２回数目の特定期間とで異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第２回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、可変表示の実行時間を短縮するなどの手段を講じることにより演出態様に変化を加えることによって、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【１８８６】

（手段１０Ａ）手段１Ａから手段８Ａのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７０～Ｓ１７２を実行する部分）を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６，Ｓ１５０を実行する部分）、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６，Ｓ１５０を実行する部分）、演出制御手段は、第１回数目の特定期間と第２回数目の特定期間とで共通の演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第２回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、あえて同一の演出を実行することで長期にわたって有利状態に制御されていない状況であることを必要以上に遊技者に意識させないようにすることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【１８８７】

また、上記の特徴部１２０ＩＷおよび各変形例において、以下の（手段１Ｂ－１）、（手段１Ｂ－２）～（手段５Ｂ）に示す構成を適用してもよい。

【１８８８】

（手段１Ｂ－１）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、第１経路（例えば、左打ちによる経路）と第２経路（例えば、右打ちによる経路）とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更

新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、処理実行手段は、データ値が第１数値のときに可変表示に関する第１処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１０～Ｓ１１３を実行する部分）、データ値が第１数値と異なる第２数値のときに有利状態に関する第２処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１４～Ｓ１１７を実行する部分）、データ値が第１数値および第２数値と異なる第３数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第３処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、次変動延期処理を実行するように構成してもよい）、通常状態においては第１経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、特別状態においては第２経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、第３処理の実行中において第２経路へ遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行する発射促進報知手段を備えるように構成してもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第２経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

【１８８９】

（手段１Ｂ－２）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、処理実行手段は、データ値が第１数値のときに可変表示に関する第１処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１０～Ｓ１１３を実行する部分）、データ値が第１数値と異なる第２数値のときに有利状態に関する第２処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１４～Ｓ１１７を実行する部分）、データ値が第１数値および第２数値と異なる第３数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第３処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、次変動延期処理を実行するように構成してもよい）、第３処理の実行中に特別状態に制御されることを報知する報知演出を実行する演出実行手段を備えるように構成してもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第２経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

【１８９０】

（手段２Ｂ）手段１Ｂ－１、手段１Ｂ－２において、処理実行手段は、特別条件が成立す

る可変表示において特定表示結果が導出表示される場合は第１処理の後に第２処理を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態の制御を優先するので、遊技者にとって不利な結果にならず、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【１８９１】

（手段３Ｂ）手段１Ｂ－１、手段１Ｂ－２または手段２Ｂにおいて、更新手段は、可変表示が開始されるときに数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、処理実行手段は、更新手段が更新した数値情報が特定値となったときに特別情報を第１情報から第２情報に変更し、状態制御手段が特別状態に制御するときに特別情報を第２情報から第１情報に変更し、特別情報が第１情報のときと第２情報のときとで異なる処理を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別情報の管理により、特別状態に移行させる処理を好適に実行できる。

【１８９２】

（手段４Ｂ）手段３Ｂにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１１を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第１情報のときと第２情報のときとで異なる可変表示パターンに決定するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

【１８９３】

（手段５Ｂ）手段３Ｂにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１１を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第１情報のときと第２情報のときとで表示結果の確定時間が異なる可変表示パターンに決定するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

【１８９４】

また、上記の特徴部１２０ＩＷおよび各変形例において、以下の（手段１Ｃ）～（手段６Ｃ）に示す構成を適用してもよい。

【１８９５】

（手段１Ｃ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７０～Ｓ１７２を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、状態制御手段が制御している状態を特定可能な状態情報を制御する状態情報制御手段と、を含み、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ５３７を実行する部分）、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実

行する部分）、状態情報制御手段は、通常状態のときに状態情報を第１数値とし、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御されたときに状態情報を第２数値とし、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されたときは状態情報を第１数値および第２数値と異なる第３数値とし、遊技制御手段は、演出制御手段に特定情報を送信可能であり、特別状態であるときに、状態情報が第２数値である場合と第３数値である場合と、に応じた特定情報を送信可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

【１８９６】

（手段２Ｃ）手段１Ｃにおいて、状態情報制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御された後に再度特別条件が成立したときは状態情報を第１数値、第２数値および第３数値と異なる第４数値とするように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

【１８９７】

（手段３Ｃ）手段１Ｃまたは手段２Ｃにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８９８】

（手段４Ｃ）手段１Ｃから手段３Ｃのいずれかにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である（例えば、共通の背景画像を表示する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

【１８９９】

（手段５Ｃ）手段１Ｃから手段４Ｃのいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１６０を実行する部分）、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９００】

（手段６Ｃ）手段１Ｃから手段４Ｃのいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である（例えば、共通の背景画像を表示する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制

御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

【１９０１】

また、上記の特徴部１２０ＩＷおよび各変形例において、以下の（手段１Ｄ）～（手段４Ｄ）に示す構成を適用してもよい。

【１９０２】

（手段１Ｄ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７０～Ｓ１７２を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときに所定情報を演出制御手段に送信可能であり、演出制御手段は、所定情報を受信したことにもとづいて、電力供給が開始された後の所定期間において可変表示の実行回数に関する示唆演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させることができる。

【１９０３】

（手段２Ｄ）手段１Ｄにおいて、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を特定可能な特定情報を演出制御手段に送信可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させるとともに処理負担の増加を抑えることができる。

【１９０４】

（手段３Ｄ）手段１Ｄまたは手段２Ｄにおいて、遊技制御手段は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報を演出制御手段に送信可能であり、演出制御手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されることに関連する特別演出を特定情報にもとづいて実行可能であり、特定情報として、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値以下であることを特定可能な第１特定情報（例えば、救済時短回数１指定コマンド）と、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいことを特定可能な第２特定情報と、を含む（例えば、救済時短回数２指定コマンド）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減するとともに特定情報に関する処理を好適に実現できる。

【１９０５】
（手段４Ｄ）手段１Ｄから手段３Ｄのいずれかにおいて、演出制御手段は、特別回数より少ない第１所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、特別回数の可変表示が実行されるよりも前に第１所定回数より少ない第２所定回数の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減できる。
【１９０６】
　また、上記の特徴部１２０ＩＷおよび各変形例において、以下の（手段１Ｅ－１）、（手段１Ｅ－２）に示す構成を適用してもよい。
【１９０７】
（手段１Ｅ－１）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７０～Ｓ１７２を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８を実行する部分）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御されるときに異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。
【１９０８】
（手段１Ｅ－２）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御

用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７０～Ｓ１７２を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８を実行する部分）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御された後に異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

【１９０９】

（特徴部０９０ＩＷに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部０９０ＩＷについて説明する。本特徴部０９０ＩＷでは、遊技状態として、通常状態（非時短状態）または時短状態のいずれかに制御される。詳しくは後述するように、小当り図柄が導出表示されたことにもとづいて通常状態から小当り遊技状態を介して時短状態に制御可能である。また、小当りとなる表示結果は、時短状態に制御可能な小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果と、時短状態に制御不能な小当りＣとなる表示結果とを含んでいる。そして、第１特別図柄の可変表示を実行して小当りとなる表示結果が導出表示される場合と、第２特別図柄の可変表示を実行して小当りとなる表示結果が導出表示される場合とで、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示される割合が異なる。

【１９１０】

（大当り種別判定テーブル、小当り種別判定テーブル）

図１７－１（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図１７－１（Ａ）は、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図１７－１（Ｂ）は、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。

【１９１１】

図１７－１（Ａ）に示すように、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「１０Ｒ時短大当り」に決定するために参照されるテーブルである。

【１９１２】

図１７－１（Ｂ）に示すように、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづい

て、大当りの種別を「１０Ｒ時短大当り」に決定するために参照されるテーブルである。

【１９１３】

「１０Ｒ時短大当り」とは、１０ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。時短状態に移行すると、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。

【１９１４】

図１７－１（Ａ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、１００％の確率で１０Ｒ時短大当りと決定される。また、図１７－１（Ｂ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、１００％の確率で１０Ｒ時短大当りと決定される。

【１９１５】

なお、大当り種別は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、時短回数が異なる（例えば、３回や５回）さらに複数種類の時短大当りを設けたり、ラウンド数が異なる（例えば、２ラウンドや４ラウンド）さらに複数種類の時短大当りを設けたりしてもよい。また、本例では、大当り遊技終了後に時短状態に移行する時短大当りのみが設けられている場合を示しているが、大当り遊技終了後に時短状態に移行しない非時短大当り（通常大当り）を設けるように構成してもよい。また、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には１００％の確率で１００Ｒ時短大当りと決定される場合を示しているが、第２特別図柄の変動表示が実行される場合であっても複数種類の大当り種別に決定されるように構成してもよい。

【１９１６】

図１７－１（Ｃ）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。図１７－１（Ｃ）に示すように、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にもとづいて、小当りの種別を「小当りＡ」または「小当りＢ」または「小当りＣ」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【１９１７】

「小当りＡ」とは、小当り遊技中（第１ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球がＶ入賞しなかったこと（非Ｖ入賞口スイッチによって検出され、Ｖ入賞口を非通過であることが検出されたこと）を条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる小当りである。時短状態に移行すると、１０回の変動表示を終了するまで時短状態を維持する。なお、「小当りＡ」は、Ｖ入賞したことを条件として、第２ラウンド～第４ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。しかし、「小当りＡ」になったときは、Ｖ入賞しないように特殊可変入賞球装置の開放パターンが制御される。

【１９１８】

「小当りＢ」とは、小当り遊技中（第１ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球がＶ入賞しなかったこと（非Ｖ入賞口スイッチによって検出され、Ｖ入賞口を非通過であることが検出されたことこと）を条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる小当りである。時短状態に移行すると、５回の変動表示を終了するまで時短状態を維持する。なお、「小当りＢ」は、Ｖ入賞したことを条件として、第２ラウンド～第４ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。しかし、「小当りＢ」になったときは、まずＶ入賞しないように特殊可変入賞球装置を開状態にするための開放パターンが制御される。

【１９１９】

「小当りＣ」とは、小当り遊技中（第１ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球がＶ入賞しなかった（非Ｖ入賞口スイッチによって検出され、Ｖ入賞口を非通過であることが検出されたこと）場合でも小当り遊技終了後に時短状態に移行しない小当りである。また、「小当りＣ」は、Ｖ入賞したことを条件として、第２ラウンド～第４ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである

。そして、「小当りＣ」になったときは、殆どの場合Ｖ入賞するように特殊可変入賞球装置を開状態にするための開放パターンが制御される。

【１９２０】

図１７－１（Ｃ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合のうちの２５％が「小当りＡ」と決定され、２５％が「小当りＢ」と決定され、５０％が「小当りＣ」と決定される。

【１９２１】

図１７－１（Ｄ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合のうちの５％が「小当りＡ」と決定され、５％が「小当りＢ」と決定され、９０％が「小当りＣ」と決定される。

【１９２２】

なお、小当り種別は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、時短回数が異なる（例えば、３回や５回）さらに複数種類の時短大当りを設けてもよい。また、小当り遊技中に実質的にＶ入賞が不可能であり、小当り遊技後に大当り遊技に移行することのないＶ入賞なし小当りを設けるように構成してもよい。

【１９２３】

また、第２特別図柄の変動表示が実行される場合は、第１特別図柄の変動表示が実行される場合よりも小当りの確率が高いので、第２特別図柄の変動表示が実行される場合のほうが小当りＡまたは小当りＢ（すなわち、時短ありの小当り）になる割合を高くしているが、第２特別図柄の変動表示が実行される場合は１００％の割合で時短ありの小当りにしてもよい。

【１９２４】

（小当り遊技の開放パターン）

次に、小当り遊技の開放パターンについて説明する。図１７－２は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。図１７－２に示すように、タイミングＳ１において小当り遊技を開始した後、開放前期間ｔ１（ファンファーレ時間）が経過するとタイミングＳ２において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。

【１９２５】

そして、図１７－２（Ａ）に示すように、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合は、Ｖ入賞口開閉板が閉状態に制御されているときに、０．０５秒の特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）の開放後に１秒の閉鎖時間を経て再度０．０５秒の特殊入賞口を開閉する動作を行い、１２秒の閉鎖時間を経て、同様に特殊入賞口を２回開閉する動作を行う。

【１９２６】

また、図１７－２（Ｂ）に示すように、小当りＣ（時短なし）の場合は、Ｖ入賞口開閉板が開状態に制御されているときに特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）が開状態に制御されるように、０．０５秒の特殊入賞口の開放後に１秒の閉鎖時間を経て再度０．０５秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、１回の小当りで特殊入賞口が１０回開放される。

【１９２７】

なお、Ｖ入賞口開閉板の動作は小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）のときと、小当りＣ（時短なし）のときとで共通であり、いずれの場合も８秒開放される。

【１９２８】

なお、本例では、小当りにおける特殊入賞口の各開放時間が０．０５秒と極めて短いのであるが、既に説明したように、特殊可変入賞球装置には複数の規制片が形成されており、特殊可変入賞球装置の底面部材上では２～３球程度の遊技球が蛇行しながら流下しているので、開放時間が短くても底面部材が開状態に制御されれば、底面部材上の遊技球が特殊可変入賞球装置内に落下して進入可能である。

【１９２９】

そして、小当りＣ（時短なし）のときは、Ｖ入賞口開閉板が開状態になっているときに特殊可変入賞球装置が開状態になるので、遊技球をＶ入賞口に入賞させることが可能であ

る。また、小当りＡまたはＢ（時短あり）のときは、Ｖ入賞口開閉板が閉状態になっているときに、特殊可変入賞球装置が開状態になるので、遊技球をＶ入賞口に入賞させることが不能または困難である。

【１９３０】

そして、小当りＣ（時短なし）のときは特殊入賞口に進入した遊技球がＶ入賞口を遊技球が通過しなかった場合に時短状態に制御されないが、小当りＡまたはＢ（時短あり）のときは特殊入賞口に進入した遊技球がＶ入賞口を遊技球が通過しなかった場合に時短状態に制御される。これにより、小当りＣ（時短なし）のときは遊技球がＶ入賞口を通過して大当り状態に制御される可能性が高い一方で時短状態に制御されることがなく、小当りＡまたはＢ（時短あり）のときは遊技球がＶ入賞口を通過せずに大当り状態に制御される可能性がきわめて低い一方で時短状態に制御される可能性が高い。

【１９３１】

そして、特殊入賞口内に遊技球が入賞しＶ入賞すれば、特殊入賞口の最後の開放を終了した後、所定期間の閉鎖時間（インターバル時間）と小当り終了時間（エンディング時間）を経過した後、大当り遊技状態に移行し、第２ラウンドから第４ラウンドまで特別可変入賞球装置７の開状態への制御が行われる。

【１９３２】

また、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合および小当りＣ（時短なし）の場合のいずれの場合においても、タイミングＳ３からＳ４までエンディング期間に移行するが、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合のエンディング期間ｔ３は、小当りＣ（時短なし）の場合のエンディング期間ｔ４よりも長くなっている。例えば、エンディング期間ｔ３はエンディング期間ｔ４よりも１０秒長くなっている。これにより、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合は時短状態の開始画面（図１７－９（Ｎ）参照）を表示する時間を確保することができる。

【１９３３】

なお、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合に、Ｖ入賞口に遊技球が入賞したか否かにより（すなわち、時短状態に移行するか否か）によってエンディング期間を変化させてもよい。具体的には、Ｖ入賞口に遊技球が入賞しなかったときは時短状態に制御されるので、この場合はエンディング期間を長くする。

【１９３４】

このように、本例では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りＣとなる表示結果が導出表示されるときとで異なるパターン（本例では、開放回数）により特殊可変入賞球装置を開状態に制御可能である。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【１９３５】

具体的には、本例では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りＣとなる表示結果が導出表示されるときとで共通の動作を行うＶ入賞口開閉板を備え、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示される場合は、Ｖ入賞口開閉板がＶ入賞口へ遊技球の通過を阻害する状態となっているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御され、小当りＣとなる表示結果が導出表示される場合は、Ｖ入賞口開閉板がＶ入賞口へ遊技球の通過を阻害しない状態となっているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【１９３６】

（変動パターンテーブル）

図１７－３は、特徴部０９０ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図１７－３は、第１特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図１７－４は、第２特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。

【１９３７】

まず、図１７－３を用いて、第１特別図柄の変動パターンについて説明する。図１７－

３に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）、変動パターンＰＡ１－２（通常変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）、変動パターンＰＡ１－４（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（ノーマルリーチ→発展演出）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－５（短縮変動）、変動パターンＰＡ１－６（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（ノーマルリーチ→発展演出）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【１９３８】

また、図１７－３に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＢ１－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ１－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＢ１－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＢ１－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ１－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＢ１－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【１９３９】

また、図１７－３に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当りＣ（時短なし）となる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＣ１－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＣ１－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＣ１－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当りＣとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＣ１－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＣ１－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＣ１－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【１９４０】

また、図１７－３に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当りＡまたはＢ（時短あり）となる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＣ１－４（通常変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＣ１－５（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＣ１－７（ノーマルリーチ→発展演出）のいずれかに決定される。また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当りＡまたはＢ（時短あり）となる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＣ１－６（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＣ１－７（ノーマルリーチ→発展演出）のいずれかに決定される。

【１９４１】

次に、図１７－４を用いて、第２特別図柄の変動パターンについて説明する。図１７－４に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－１、変動パターンＰＡ３－２（通常変動での非リーチ→発展演出）のいずれかに決定される。また、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－３（短縮変動）、変動パターンＰＡ３－４（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＢ３－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ３－２（ノーマルリーチ→発展演出）、変動パターンＰＢ３－３（スーパーリーチα、）変動パターンＰＢ３－４（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【１９４２】

また、図１７－４に示すように、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－５（ノーマルリー

チ）に決定される。また、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＣ３－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＣ３－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＣ３－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【１９４３】

また、図１７－４に示すように、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当りＡ～Ｃとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－６（ノーマルリーチ）に決定される。また、時短状態中に小当りＣとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＤ３－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＤ３－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＤ３－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【１９４４】

また、図１７－４に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当りＡまたはＢ（時短あり）となる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＤ３－４（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンＰＤ３－５（ノーマルリーチ→発展演出）のいずれかに決定される。

【１９４５】

また、本例では、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６）において、ＣＰＵ１０３は、普通図柄の変動表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、通常状態である場合には、１０％の確率で普図当りとすることに決定し、時短状態である場合には、９０％の確率で普図当りとすることに決定する。また、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６）において、普図当りと決定したことにもとづいて可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）を開状態に制御する。

【１９４６】

このように、本例では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示される場合と、小当りＣとなる表示結果が導出表示される場合とで可変表示中に特定演出としての発展演出が実行される割合が異なる。具体的には、小当りＡまたは小当りＢの場合は貼って演出が実行されるが小当りＣのときは発展演出が実行されない。よって、先読み予告演出と大当り遊技状態後や時短状態後の演出との不整合を回避できるので好適に先読み予告演出を実行できる。

【１９４７】

なお、小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）となった場合に、小当りＣ（時短なし）時、はずれ時や大当り時と共通の変動パターンを設けてもよい。

【１９４８】

（小当り閉鎖後処理）

図１７－５は、特徴部０９０ＩＷにおいて、特別図柄プロセス処理における小当り閉鎖後処理（ステップ０９０ＩＷＳ１１６）を示すフローチャートである。小当り閉鎖後処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ０９０ＩＷＳ４５１）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ０９０ＩＷＳ４５３に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置５において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ０９０ＩＷＳ４５２）、処理を終了する。

【１９４９】

ステップ０９０ＩＷＳ４５３では、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ０９０ＩＷＳ４５４）。経過していなければ処理を終了する。

【１９５０】

小当り終了表示時間が経過していれば、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされて

いるか否か確認する（ステップ０９０ＩＷＳ４５５）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、時短フラグや、時短回数カウンタをリセットする（ステップ０９０ＩＷＳ４５６）。また、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグをリセットする（ステップ０９０ＩＷＳ４５７）。また、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０９０ＩＷＳ４５８）。また、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ０９０ＩＷＳ４５９）。

【１９５１】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開始前処理（ステップ０９０ＩＷＳ１１７）に対応した値に更新する（ステップ０９０ＩＷＳ４６０）。

【１９５２】

ステップ０９０ＩＷＳ４５６の処理でＶ入賞フラグがセットされていないことを確認した場合には、ＣＰＵ１０３は、小当りＡであるか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ４６１）。小当りＡの場合は非Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ４６１ａ）。非Ｖ入賞フラグがセットされていない場合はステップ０９０ＩＷＳ４６５に移行する。非Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、時短フラグをセットし（ステップ０９０ＩＷＳ４６２）。時短回数カウンタに「１０」をセットする（ステップ０９０ＩＷＳ４６３）。また、ＣＰＵ１０３は、小当り終了指定Ａコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０９０ＩＷＳ４６４）。次いで、ステップ０９０ＩＷＳ４６５に移行する。

【１９５３】

また、ＣＰＵ１０３は、小当りＡでないことを確認した場合（ステップ０９０ＩＷＳ４６１でＮ）は、小当りＢであるか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ４６７）。小当りＢの場合は非Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ４６７ａ）。非Ｖ入賞フラグがセットされていない場合はステップ０９０ＩＷＳ４６５に移行する。非Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３は、時短フラグをセットし（ステップ０９０ＩＷＳ４６８）。時短回数カウンタに「５」をセットする（ステップ０９０ＩＷＳ４６９）。また、ＣＰＵ１０３は、小当り終了指定Ｂコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０９０ＩＷＳ４７０）。次いで、ステップ０９０ＩＷＳ４６５に移行する。

【１９５４】

また、ＣＰＵ１０３は、小当りＢでないことを確認した場合（ステップ０９０ＩＷＳ４６７でＮ）は、小当り終了指定Ｃコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０９０ＩＷＳ４７１）。次いで、ステップ０９０ＩＷＳ４６５に移行する。

【１９５５】

ステップ０９０ＩＷＳ４６５では、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグをリセットする（ステップ０９０ＩＷＳ４６５）。また、ＣＰＵ１０３は、小当り終了指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０９０ＩＷＳ４６２）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ０９０ＩＷＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ０９０ＩＷＳ４６３）。

【１９５６】

なお、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合であるか、小当りＣ（時短なし）であるかによって小当り閉鎖以後のエンディング期間を計測するタイマに値がセットされるが、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合のエンディング期間は、小当りＣ（時短なし）の場合のエンディング期間よりも長くなるように値がセットされる。

【１９５７】

（特図当り待ち処理）

図１７－６および図１７－７は、特徴部０９０ＩＷにおいて、図１５に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）を示すフローチャートで

ある。特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ８７１）。なお、大当り停止フラグは、既に大当り図柄を導出表示したが大当り開始指定コマンドを受信する前であることを示すフラグであり、後述するステップ０９０ＩＷＳ８７５でセットされる。大当り停止フラグがセットされている場合には、ステップ０９０ＩＷＳ８７６に移行する。

【１９５８】

大当り停止フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ８７２）。なお、小当り停止フラグは、既に小当り図柄を導出表示したが小当り開始指定コマンドを受信する前であることを示すフラグであり、後述するステップ０９０ＩＷＳ８８３でセットされる。小当り停止フラグがセットされている場合には、ステップ０９０ＩＷＳ８８５に移行する。

【１９５９】

小当り停止フラグもセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ０９０ＩＷＳ８７３）。

【１９６０】

ステップ０９０ＩＷＳ８７３の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ０９０ＩＷＳ８７４のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り停止フラグをセットする（ステップ０９０ＩＷＳ８７５）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ８７６）。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ（ステップ０９０ＩＷＳ６２２参照）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【１９６１】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り停止フラグをリセットする（ステップ０９０ＩＷＳ８７７）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ０９０ＩＷＳ８７８）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ０９０ＩＷＳ８７９）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップ０９０ＩＷＳ８８０）。

【１９６２】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ０９０ＩＷＳ８８１）。

【１９６３】

ステップ０９０ＩＷＳ８７３の処理で大当り図柄を停止表示した場合でなければ（ステップ０９０ＩＷＳ８７４のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０９０ＩＷＳ８８２の処理で小当り図柄を停止表示したか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ８８２）。ステップ０９０ＩＷＳ８８２の処理で小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ０９０ＩＷＳ８８２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り停止フラグをセットする（ステップ０９０ＩＷＳ８８３）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ８８５）。なお、小当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。小当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【１９６４】

小当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り停止フ

ラグをリセットする（ステップ０９０ＩＷＳ８８６）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）であるか否かを確認する（ステップ０９０ＩＷＳ８８７ａ）。小当りＡまたは小当りＢである場合は、小当りであることを報知する小当り報知演出および右打ちを指示する右打ち指示Ａのプロセステーブルを選択する（ステップ０９０ＩＷＳ８８７ｂ）。また、小当りＡまたは小当りＢでない場合、すなわち小当りＣ（時短なし）である場合は、Ｖ入賞口への遊技球の入賞を促すＶ入賞促進演出および右打ちを指示する右打ち指示Ｂのプロセスデータを選択する（ステップ０９０ＩＷＳ８８７ｂ）。なお、右打ち指示Ａと右打ち指示Ｂとは態様が異なる。また、右打ち指示は、時短状態における右打ち指示Ｃとも態様が異なる。例えば、態様の相違として、右打ち指示の画像の大きさ、位置、内容が異なる。

【１９６５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ０９０ＩＷＳ８８８）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップ０９０ＩＷＳ８８９）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り遊技中の演出期間を計測するための小当り演出期間計測タイマをセットする（ステップ０９０ＩＷＳ８９０）。

【１９６６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ０９０ＩＷＳ８９１）。

【１９６７】

なお、本例では、小当り遊技中は特殊可変入賞球装置が開放状態に制御されるので、小当り中演出処理では、小当り中演出として、特殊可変入賞球装置の開放に対応した演出が実行される。

【１９６８】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップ０９０ＩＷＳ８８２のＮ）、すなわち、はずれと決定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）に応じた値に更新する（ステップ０９０ＩＷＳ８９５）。

【１９６９】

（演出例）

次に、小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）と場合と、小当りＣ（時短なし）になる場合の演出の具体例について説明する。

【１９７０】

図１７－８～図１７－１０は、通常状態（低確率／低ベース状態）で小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）になった場合の画面の遷移を表したものである。

【１９７１】

図１７－８（Ａ）に示すように、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御されているときに、画像表示装置５では、左上方に第１特別図柄または第２特別図柄に対応する左中右の小図柄０９０ＩＷ１００が表示される。本例では、通常状態では殆ど第１始動入賞口への始動入賞が発生することから、第１始動入賞口に遊技球が入賞して小図柄０９０ＩＷ１００の変動表示が開始された例を示している。そして、小図柄０９０ＩＷ１００の変動表示に連動し、小図柄０９０ＩＷ１００よりも大きい左中右の飾り図柄０９０ＩＷ１０１が画面中央で変動開始する。

【１９７２】

図１７－８（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、左右の飾り図柄０９０ＩＷ１０１が停止し、大当り図柄によってノーマルリーチとなったとする。このとき、小図柄０９０ＩＷ１００は変動表示したままである。

【１９７３】

図１７－８（Ｄ）に示すように、中の飾り図柄０９０ＩＷ１０１が停止してはずれ図柄が停止したとする。このとき、飾り図柄０９０ＩＷ１０１は完全に停止した状態ではなく、揺れを伴う仮停止状態とされる。なお、小図柄０９０ＩＷ１００は変動表示したままである。

【１９７４】

図１７－８（Ｅ）に示すように、仮停止した飾り図柄０９０ＩＷ１０１が一旦消去されて発展演出が実行される。本例では、時短状態に制御されることを示唆する「時短？」という文字０９０ＩＷ１０２が画面中央に小図柄０９０ＩＷ１００よりも大きく表示される。なお、小図柄０９０ＩＷ１００は変動表示したままである。

【１９７５】

図１７－８（Ｆ）に示すように、図１７－８（Ｅ）で示した発展演出が実行された後は、仮停止していた飾り図柄０９０ＩＷ１０１が再度変動表示される。このとき、小図柄０９０ＩＷ１００は変動表示したままである。

【１９７６】

図１７－８（Ｇ）（Ｈ）に示すように、左右の飾り図柄０９０ＩＷ１０１が停止し、小当りＡまたは小当りＢのリーチ状態となったとする。このとき、小図柄０９０ＩＷ１００は変動表示したままである。

【１９７７】

図１７－９（Ｉ）に示すように、残りの飾り図柄０９０ＩＷ１０１が停止し、小当りＡまたは小当りＢの小当り図柄「１３５」が停止したとする。このとき、小図柄０９０ＩＷ１００も同時に「１３５」と停止する。

【１９７８】

図１７－９（Ｊ）に示すように、小図柄０９０ＩＷ１００および飾り図柄０９０ＩＷ１０１において小当り図柄「１３５」が停止すると、特殊可変入賞球装置が開状態になる前の開放前時間において、小当りが開始することを示唆する「小当り！」という文字０９０ＩＷ１０３が画面中央に小図柄０９０ＩＷ１００よりも大きく表示される。

【１９７９】

図１７－９（Ｋ）に示すように、小当り遊技が開始されると、小当り中の背景Ａが表示されるとともに、小当り遊技中であることを報知する「小当り中」という文字０９０ＩＷ１０５が表示される。また、小当りＡまたは小当りＢの場合は、Ｖ入賞口に遊技球を入賞させることが困難になっており、大当りを発生させにくい。このため、大当りを発生させやすい小当りＣよりも遊技者にとって残念であるが、小当りＡまたは小当りＢの場合は、Ｖ非入賞となることにより時短状態に制御される。よって、特殊可変入賞球装置に向けて遊技球を進入させるべく、右打ち指示表示（右打ち指示Ａ）０９０ＩＷ１０６を表示するとともに、遊技者を無駄に煽って残念感を煽らないように右打ち指示表示（右打ち指示Ａ）０９０ＩＷ１０６は画面右下に小さく目立たない態様で表示する。右打ち指示表示０９０ＩＷ１０６は、「右打ち」という文字と右向きの１つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示０９０ＩＷ１０６を目立ちにくくするため、小当り中背景Ａは、キャラクタを登場させるなど、遊技者の興味を惹く派手な背景になっている。

【１９８０】

図１７－９（Ｌ）に示すように、Ｖ入賞口に入賞することなく、小当り遊技状態が終了すると、小当りのエンディング期間において終了画面が表示される。例えば、終了画面に対応する背景やキャラクタが表示される。

【１９８１】

図１７－９（Ｍ）に示すように、小当り遊技の終了画面が表示された後は時短状態の開始画面が表示される。例えば、時短状態が開始される旨の画像と時短状態での変動回数が表示される。

【１９８２】

図１７－９（Ｎ）に示すように、時短状態の開始画面の表示が終了すると、小図柄０９０ＩＷ１００および左中右の飾り図柄０９０ＩＷ１０１の変動表示が開始され、時短状態

の制御が開始される。時短状態の制御が開始されると、時短中の背景が表示され、画面右上には時短状態での残り変動回数０９０ＩＷ１０７が表示される。さらに、時短状態中は、通過ゲート４１および可変入賞球装置６Ｂに向けて遊技球を進入させるべく、右打ち指示表示（右打ち指示Ｃ）０９０ＩＷ１０８を画面上方に表示する。時短状態中の右打ち指示表示０９０ＩＷ１０８は、「右打ち」という文字と右向きの２つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示０９０ＩＷ１０８は、右打ち指示表示０９０ＩＷ１０６よりも大きい表示になっており、表示位置も異なる。

【１９８３】

図１７－９（Ｏ）、図１７－１０（Ｐ）（Ｑ）に示すように、飾り図柄０９０ＩＷ１０１が停止し、小図柄０９０ＩＷ１００が停止し、はずれ図柄が停止したとする。

【１９８４】

図１７－１０（Ｒ）に示すように、次いで、次変動が開始され、飾り図柄０９０ＩＷ１０１および小図柄０９０ＩＷ１００の変動表示が開始されると、残り変動回数０９０ＩＷ１０７が減算される。以降、時短状態が終了するまで同様の制御が行われる。

【１９８５】

図１７－１１～図１７－１２は、通常状態（低確率／低ベース状態）で小当りＣ（時短なし）になった場合の画面の遷移を表したものである。

【１９８６】

図１７－１１（Ａ）に示すように、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御されているときに、画像表示装置５では、左上方に第１特別図柄または第２特別図柄に対応する左中右の小図柄０９０ＩＷ１００が表示される。本例では、通常状態では殆ど第１始動入賞口への始動入賞が発生することから、第１始動入賞口に遊技球が入賞して小図柄０９０ＩＷ１００の変動表示が開始された例を示している。そして、小図柄０９０ＩＷ１００の変動表示に連動し、小図柄０９０ＩＷ１００よりも大きい左中右の飾り図柄０９０ＩＷ１０１が画面中央で変動開始する。

【１９８７】

図１７－１１（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、左中右の飾り図柄０９０ＩＷ１０１が停止し、小当りＣの小当り図柄である「３５７」が停止したとする。このとき、小図柄０９０ＩＷ１００も同時に「３５７」と停止する。

【１９８８】

図１７－１１（Ｅ）に示すように、小図柄０９０ＩＷ１００および飾り図柄０９０ＩＷ１０１において小当り図柄「３５７」が停止すると、特殊可変入賞球装置が開状態になる前の開放前時間において、小当りが開始することを示唆する「小当り！」という文字０９０ＩＷ１０３が画面中央に小図柄０９０ＩＷ１００よりも大きく表示される。

【１９８９】

図１７－１１（Ｆ）に示すように、小当り遊技が開始されると、小当り中の背景Ｂが表示されるとともに、特殊可変入賞球装置のＶ入賞口を狙って遊技球を発射することを報知する「Ｖを狙え！」という文字０９０ＩＷ１０９が表示される。また、小当りＣの場合は、Ｖ入賞口に遊技球が入賞しやすくなっており、大当りを発生させやすい。このため、遊技者にとっては大量の出玉を得られるため喜ばしい。よって、特殊可変入賞球装置に向けて遊技球を進入させて大当りを発生させるべく、右打ち指示表示（右打ち指示Ｂ）０９０ＩＷ１１０を表示するとともに、右打ち指示表示０９０ＩＷ１１０を画面中央で大きく目立つ態様で表示する。右打ち指示表示０９０ＩＷ１１０は、「右打ち」という文字と右向きの３つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示０９０ＩＷ１０７を目立ちやすくするため、小当り中背景Ｂは、キャラクタなどを登場させず簡素な画面とし、遊技者の興味を惹かない地味な背景になっている。なお、右打ち指示表示０９０ＩＷ１１０は、小当りＡまたは小当りＢにおける右打ち指示表示０９０ＩＷ１０６や時短中における右打ち指示表示０９０ＩＷ１０８よりも大きい表示になっており、表示位置も異なる。

【１９９０】

このように、小当りＡまたは小当りＢにおける右打ち指示表示０９０ＩＷ１０６と、小

当りＣにおける右打ち指示表示０９０ＩＷ１１０と、時短中における右打ち指示表示０９０ＩＷ１０８とは、大きさ、表示位置、表示態様（矢印の数）ともに異なる。

【１９９１】

図１７－１１（Ｇ）に示すように、Ｖ入賞口に入賞して小当り遊技状態が終了すると、小当りのエンディング期間において、Ｖ入賞口で入賞が発生して大当りが発生することを示唆する「Ｖ」という文字０９０ＩＷ１０４が画面中央に表示される。

【１９９２】

図１７－１２（Ｈ）に示すように、次いで、大当り遊技（第２ラウンド目）が開始することを示唆する「ＲＯＵＮＤ２」という文字０９０ＩＷ１１１が画面中央に小図柄０９０ＩＷ１００よりも大きく表示される。

【１９９３】

図１７－１２（Ｉ）に示すように、大当り遊技（第２ラウンド目）が開始されると、大当り中の背景が表示され、大当り遊技状態での遊技が行われる。第３ラウンド目、第４ラウンド目も同様である。なお、本例では通常状態中に小当りＣとなった例について説明しているが、時短状態中に小当りＣになった場合にも小当り遊技中は上記の同様の演出を行い、小当りＡや小当りＢの場合よりも大きな右打ち指示表示を行う。また、通常状態中に小当りＣとなった場合と時短状態中に小当りＣになった場合とで異なる演出を実行し、右打ち指示表示の大きさを異ならせてもよい。

【１９９４】

このように、本例では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示される場合と、小当りＣとなる表示結果が導出表示される場合とで特殊可変入賞球装置が開状態に制御されるときに実行される演出が異なる。具体的には、小当りＡまたは小当りＢのときは小当り遊技中に小当り遊技中であることを報知する「小当り中」という文字０９０ＩＷ１０５が表示される一方で（図１７－９（Ｋ））、特殊可変入賞球装置のＶ入賞口を狙って遊技球を発射することを報知する「Ｖを狙え！」という文字０９０ＩＷ１０９が表示される（図１７－１１（Ｆ））。よって、小当りとなる表示結果が導出表示されるときに好適に演出を実行できる。

【１９９５】

また、本例では、可変入賞球装置６Ｂは、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる右打ち経路を通過する遊技球が進入可能に設けられている。そして、右打ち経路への遊技球の発射促進に関する発射促進表示を行い、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りＣとなる表示結果が導出表示されるときとで異なる態様により発射促進表示を行うようになっている。具体的には、小当りＣのときは小当りＡやＢのときと異なり、大当りを発生させやすいので、小当りＡまたはＢのときは、右打ち指示表示０９０ＩＷ１０６（図１７－９（Ｋ）参照）が表示され、小当りＣのときは右打ち指示表示０９０ＩＷ１１０（図１７－１１（Ｆ）参照）が表示される。よって、好適に遊技を進行させることができる。

【１９９６】

また、本例では、図１７－８（Ｅ）に示すように、小当りになることの予告演出として時短状態に制御されることを示唆する演出を実行することが可能である。すなわち、発展演出が実行され、時短状態に制御されることを示唆する「時短？」という文字０９０ＩＷ１０２が表示される。よって、先読み予告演出のバリエーションが増加するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９９７】

（変形例）

次に、本特徴部０９０ＩＷにおいて実行される演出の変形例について説明する。以下、変形例では、図１７－２では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りＣとなる表示結果が導出表示されるときとで、特殊可変入賞球装置の開放パターンを異ならせることにより、Ｖ入賞口への遊技球の入賞しやすさを異ならせ、時短状態に制御するか否かを制御する例を挙げたが、変形例では、小当りＡまたは小当りＢと

なる表示結果が導出表示されるときと、小当りＣとなる表示結果が導出表示されるときとで、同一パターンにより特殊可変入賞球装置を開放するが、特殊可変入賞球装置の開放前時間を異ならせることにより、Ｖ入賞口への遊技球の入賞しやすさを異ならせ、時短状態に制御するか否かを制御する。なお、図１７－２と共通の部分については説明を省略する。

【１９９８】

図１７－１３は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。なお、Ｖ入賞口開閉板の動作は小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）のときと、小当りＣ（時短なし）のときとで共通である。

【１９９９】

図１７－１３（Ａ）に示すように、小当りＡまたはＢ（時短あり）の場合は、タイミングＳ１において小当り遊技を開始した後、開放前期間ｔ１（ファンファーレ時間）が経過するとタイミングＳ２において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。このように、開放前期間ｔ１を設定することにより、Ｖ入賞口開閉板が閉状態に制御されているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。そして、０．０５秒の特殊入賞口の開放後に１秒の閉鎖時間を経て再度０．０５秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、１回の小当りで特殊入賞口が１０回開放される。

【２０００】

図１７－１２（Ｂ）に示すように、小当りＣ（時短なし）の場合は、タイミングＳ１において小当り遊技を開始した後、開放前期間ｔ１よりも短い開放前期間ｔ２（ファンファーレ時間）が経過するとタイミングＳ２において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。このように、開放前期間ｔ２を設定することにより、Ｖ入賞口開閉板が開状態に制御されているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。そして、図１７－１３（Ａ）と同一パターンにより、０．０５秒の特殊入賞口の開放後に１秒の閉鎖時間を経て再度０．０５秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、１回の小当りで特殊入賞口が１０回開放される。

【２００１】

以上のように、本例では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りＣとなる表示結果が導出表示されるときとで同一パターンにより特殊可変入賞球装置を開状態に制御可能である。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できるとともに、いずれの小当りとなる表示結果が導出表示されるかが事前に察知されてしまうことを防止できる。

【２００２】

また、本例では、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りＣとなる表示結果が導出表示されるときとで共通の動作を行うＶ入賞口開閉板を備え、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果が導出される場合と、小当りＣとなる表示結果が導出表示される場合とで、特殊可変入賞球装置が開状態に制御されるまでの期間が異なる。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【２００３】

（その他、変形例）

なお、本特徴部０９０ＩＷにおいて、Ｖ入賞口に遊技球を入賞させることが不能な小当りを複数種類設けることが可能である。そして、複数種類の小当りとして、特殊入賞口に入賞したがＶ入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行する小当りと、特殊入賞口に入賞したがＶ入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行しない小当りとを設ける。そして、特殊入賞口に入賞したがＶ入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行する小当りと、特殊入賞口に入賞したがＶ入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行しない小当りとで異なる演出を実行するように構成することが可能である。当該演出は、変動中と小当り遊技状態中のいずれか一方を異ならせてもよいし、両方を異ならせてもよい。

【２００４】

また、上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置７を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【２００５】

尚、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をはずれ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【２００６】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、はずれ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数等の他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【２００７】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄であるはずれ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。

【２００８】

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第１特図と第２特図とで異なる確率としてもよい。

【２００９】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞時でよい。

【２０１０】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、例えば、特別可変入賞球装置７内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【２０１１】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にはずれ図柄乱数を用いる場合は特定のはずれ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【２０１２】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。尚、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機毎に決まっていればよい。

【２０１３】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄毎に時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【２０１４】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図１と特図２で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【２０１５】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【２０１６】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数０回」の抽選結果を含めることができる。

【２０１７】

また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【２０１８】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【２０１９】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【２０２０】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（例えば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【２０２１】

また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ＳＴ機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【２０２２】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【２０２３】

また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【２０２４】

なお、本例において、通常状態での図柄の変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御する（いわゆる、天井）ように構成することが可能である。具体的には、時短状態に制御するまでの変動回数をカウントするカウンタを設け、ＲＡＭの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当りが終了したときに当該カウンタによってカウントを開始する。そして、カウントした変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御する。なお、カウントの方法は、カウンタにセットした値を変動のたびに減算してカウント値が０になったか否かを判定することにより、変動回数が所定回数に達したか否かを判定してもよいし、カウンタの値を変動のたびに加算していき、変動回数が所定回数に達したか否かを判定してもよい。なお、時短状態に制御するまでの所定回数は抽選により決定してもよい。これにより、時短状態に制御されるタイミングが分からなくなるので、遊技の興趣を高めることができる。

【２０２５】

なお、時短状態に制御されるまでの図柄の変動回数である所定回数ｎは、例えば、大当

り確率の分母をＰ（例えば、大当り確率が１／３１９のときはＰ＝３１９）としたときに、２．５Ｐ≦ｎ≦３．０Ｐとすることが可能である。また、時短状態に制御されるまでの図柄の変動回数である所定回数Ｎは、例えば、大当り確率の分母をＰ（例えば、大当り確率が１／３１９のときはＰ＝３１９）としたときに、０．４Ｐ≦Ｎ≦３．８Ｐとすることが可能である。なお、これらは一例であり、Ｐはこれらの範囲に限られない。

【２０２６】

また、ＲＡＭの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当り時における所定回数Ｐの設定は、初期化前の回数を引き継いでもよい。この場合は、遊技を開始して間もなく変動回数が所定回数Ｐに達して時短状態に制御されることを期待できるので、パチンコ遊技機の稼働率を上昇させることができる。

一方で、ＲＡＭの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当り時における所定回数Ｐの設定は、初期化前の回数を引き継がないようにしてもよい。この場合は、どの遊技者にも公平な条件下で遊技を行わせることができる。

【２０２７】

また、変動回数が所定回数に達して時短状態に制御したときに、当該時短状態を変動回数が上限回数に達したときに終了させてもよいし、当該時短状態を次回大当りまで継続させてもよい。

【２０２８】

なお、変動回数が所定回数に達したときに再度変動回数のカウントを開始してもよい。このように構成した場合には、例えば、時短状態の上限回数を設け、時短状態に制御されるまでの所定回数よりも上限回数を大きくすれば、時短状態中にカウント値が所定回数に達して再度上限回数がセットされるので、上限回数をセットしながら次回大当りまで時短状態を継続させることができる。

【２０２９】

また、時短状態中は変動回数のカウントをしないようにすることも可能である。この場合は、時短状態の上限回数を設けた時は変動回数が上限回数に達したときに時短状態が終了する。

【２０３０】

また、通常状態における変動回数が第１回数に達したときに時短状態に制御するか否かの抽選を行い、当該抽選に当選しなかったときは変動回数が第２回数に達したときに時短状態に制御するようにしてもよい（いわゆる、仮天井を経て天井に達するパターン）。

【２０３１】

なお、特徴部ＩＷ０９０において天井を設け、変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御するように構成した場合には、小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）のいずれになってもカウンタの値はリセットせずにカウントを継続する。小当りＣ（時短なし）のときは大当りが発生しなかったときはカウンタの値はリセットせずにカウントを継続する。これにより、小当りＡまたは小当りＢ（時短あり）になった場合には、小当り遊技終了後の時短中にカウント値が所定回数に達して時短状態が延長されることがある。よって、小当り遊技終了後の展開に期待感を持たせることができる。また、小当りＣ（時短なし）になって大当りが発生しなかった場合でも、小当り遊技終了直後に時短状態に制御される可能性があるので、小当り遊技終了後の展開に期待感を持たせることができる。

【２０３２】

以上に説明したように、本特徴部０９０ＩＷには、以下に示す（手段１）～（手段８）に示す遊技機の構成が開示されている。

【２０３３】

（手段１）

特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

特別領域（例えば、Ｖ入賞口）を有し、遊技媒体が進入容易な第１状態（例えば、開状態）と、遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（例えば、閉状態）に制御可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、図１５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ７６を実行する部分）と、を備え、

前記特定表示結果と異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が表示されたときに前記可変手段を前記第１状態に制御可能であり（例えば、図１７－１に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１８を実行する部分）、

前記特殊表示結果は、第１特殊表示結果（例えば、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果）と、前記第１特殊表示結果とは異なる第２特殊表示結果（例えば、小当りＣとなる表示結果）と、を含み、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において、前記第１特殊表示結果（例えば、小当りＡまたは小当りＢとなる表示結果）が導出表示されたときに遊技媒体が前記特別領域を通過しなかった場合に前記特別状態に制御し（例えば、図１７－５に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０９０ＩＷＳ４６１ａでＹときにステップ０９０ＩＷＳ４６２、ステップ０９０ＩＷＳ４６７ａでＹのときにステップ０９０ＩＷＳ４６８の処理を実行する部分）、

前記通常状態において、前記第２特殊表示結果（例えば、小当りＣとなる表示結果）が導出表示されたときに遊技媒体が前記特別領域を通過しなかった場合に前記特別状態に制御せず（例えば、図１７－５に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０９０ＩＷＳ４６７でＮのときに、ステップ０９０ＩＷＳ４６１ａおよびステップ０９０ＩＷＳ４６２やステップ０９０ＩＷＳ４６７ａおよびステップ０９０ＩＷＳ４６８の処理を実行しない部分）、

前記第１特殊表示結果が導出表示されたときと、前記第２特殊表示結果が導出表示されたときと、で遊技媒体の前記特別領域の通過しやすさが異なり（例えば、図１７－２に示す部分）、

前記演出実行手段は、前記第１特殊表示結果が導出表示される場合と、前記第２特殊表示結果が導出表示される場合と、で前記可変手段が前記第１状態になるときに異なる演出を実行可能である（例えば、図１７－７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０９０ＩＷＳ８８７ｂ、８８７ｃを実行する部分、図１７－９（Ｋ）と図１７－１１（Ｆ）に示す部分）。

そのような構成によれば、特殊表示結果が導出表示されるときに好適に演出を実行できる。

【２０３４】

なお、本例では、特殊入賞口に入賞したがＶ入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる例を挙げたが、そのような態様に限られない。例えば、小当りとなった場合に特殊入賞口に遊技球が入賞しなかったことを条件に小当り遊技終了後に時短状態に移行させてもよい。

【２０３５】

（手段２）手段１において、

前記第１特殊表示結果が導出表示される場合と、前記第２特殊表示結果が導出表示される場合と、で可変表示中の演出において特定演出が実行される割合が異なる（例えば、図１７－３、図１７－４に示すように、発展演出は小当りＡまたは小当りＢのときに行われ、小当りＣのときは行われない部分）。

そのような構成によれば、先読み予告演出と有利状態後や特別状態後の演出との不整合を回避できるので好適に先読み予告演出を実行できる。

【２０３６】

（手段３）手段１または手段２において、

前記可変入賞装置は、所定経路（例えば、右打ち経路）を通過する遊技媒体が進入可能

に設けられ、
　前記所定経路への遊技媒体の発射促進に関する発射促進表示（例えば、右打ち指示表示）を行う発射促進表示手段例えば、図１７－７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０９０ＩＷＳ８８７ｂ、８８７ｃを実行する部分）を備え、
　前記発射促進表示手段は、前記第１特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第２特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なる態様により前記発射促進表示を行う（例えば、図１７－７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０９０ＩＷＳ８８７ｂ、８８７ｃを実行する部分、図１７－９（Ｋ）と図１７－１１（Ｆ）に示す部分）。
　そのような構成によれば、好適に遊技を進行させることができる。
【２０３７】
　なお、本例では、Ｖ入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる小当りＡまたは小当りＢのときに、Ｖ入賞しないように特殊可変入賞球装置を開状態にしたが、そのような態様に限られない。例えば、Ｖ入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させるとともに、Ｖ入賞しやすいように特殊可変入賞球装置を開状態にする小当りを設けてもよい。
【２０３８】
（手段４）手段１から手段３のうちのいずれかにおいて、
　前記可変入賞手段は、前記第１特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第２特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なるパターンにより前記第１状態に制御可能である（例えば、図１７－２に示す部分）。
　そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。
【２０３９】
（手段５）手段１から手段４のうちのいずれかにおいて、
　前記可変入賞手段は、前記第１特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第２特殊表示結果が導出表示されるときと、で同一パターンにより前記第１状態に制御可能である。
　そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できるとともに、いずれの特殊表示結果が導出表示されるかが事前に察知されてしまうことを防止できる。
【２０４０】
（手段６）手段１から手段５のうちのいずれかにおいて、
　前記可変入賞手段は、前記第１特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第２特殊表示結果が導出表示されるときとで、共通の動作を行う可動部材（例えば、Ｖ入賞口開閉板）を備え、
　前記第１特殊表示結果が導出表示される場合は、前記可動部材が前記特別領域へ遊技媒体の通過を阻害する状態となっているときに前記可変入賞手段が前記第１状態に制御され、
　前記第２特殊表示結果が導出表示される場合は、前記可動部材が前記特別領域へ遊技媒体の通過を阻害しない状態となっているときに前記可変入賞手段が前記第１状態に制御される（例えば、図１７－２に示す部分）。
　そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。
【２０４１】
（手段７）手段１から手段６のうちのいずれかにおいて、
　前記可変入賞手段は、前記第１特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第２特殊表示結果が導出表示されるときとで、共通の動作を行う可動部材（例えば、Ｖ入賞口開閉板）を備え、
　前記第１特殊表示結果が導出表示される場合と前記第２特殊表示結果が導出表示される場合とで、前記可変入賞手段が前記第１状態に制御されるまでの期間が異なる（例えば、図１７－１３に示す部分）。
　そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。
【２０４２】

（手段８）手段１から手段７のうちのいずれかにおいて、
遊技媒体が前記特別領域を通過しない前記特殊表示結果を複数種類備え、
複数種類の前記特殊表示結果は、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御される前記特殊表示結果と、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御されない前記特殊表示結果と、を含み、
遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御される前記特殊表示結果が導出表示されるときと、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御されない前記特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を実行する。
そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。
【２０４３】
（特徴部１１３ＩＷに関する説明）
次に、この実施の形態の特徴部１１３ＩＷについて説明する。本特徴部１１３ＩＷでは、遊技状態として、通常状態、時短状態、または確変状態（時短状態にも制御される）のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が１０％であるのに対して、時短状態では普図当り確率が９０％に高められ、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置６Ｂの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。
【２０４４】
また、本例では、確変状態では、通常状態および時短状態と比較して大当りとなる確率（大当り確率）が高められる。なお、本例では、確変状態に制御される場合には、時短状態にも制御される。
【２０４５】
また、本例では、変動表示結果が大当りとなって大当り遊技終了後に確変状態や時短状態に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短はずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態に制御される場合がある。
【２０４６】
さらに、本例では、遊技機への電源投入後（ＲＡＭクリア処理が実行された場合）や、大当り発生後に、所定回数（本例では、８００回）の変動表示を終了しても次の大当りが発生しなかった場合にも、時短状態（救済時短）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当りが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。
【２０４７】
以下、大当りが発生することにもとづいて制御される時短状態を「時短状態Ａ」または「大当り経由の時短状態」、時短はずれ図柄が停止されることにもとづいて制御される時短状態を「時短状態Ｂ」または「時短はずれ経由の時短状態」、本例では、遊技機への電源投入後（ＲＡＭクリア処理が実行された場合）や、大当り発生後に、所定回数（本例では、８００回）の変動表示を終了しても次の大当りが発生しなかった場合に制御される時短状態を「時短状態Ｃ」または「救済時短経由の時短状態」ということがある。
【２０４８】
なお、時短状態では、（１）普図当り確率を高める制御と、（２）普通図柄の変動時間を短縮する制御と、（３）可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）の開放時間を長くする制御と、（４）特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら（１）～（４）の全ての制御を行ってもよいし、（１）～（４）のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当り経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時

短経由の時短状態とで、（１）～（４）のうちのいずれの制御を行うかが異なっていてもよいし、同じであってもよい。

【２０４９】

また例えば、非時短状態（通常状態）における普図当り確率を１００％（普図はずれ無し）とし、または普図はずれ確率を極端に低くすることにより実質的に普図当り確率を１００％とし、時短状態では、（１）の制御は行わずに（つまり普図当り確率を非時短状態から変化させずに）、（２）～（４）のうち一部または全部の制御を行うこととしてもよい。

【２０５０】

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

【２０５１】

２．５Ｐ≦ｎ≦３．０Ｐ

０．４Ｐ≦Ｎ≦３．８Ｐ

（Ｐ＝大当り確率ＭＬの分母、ｎ＝変動回数、Ｎ＝時短回数）

具体的には、例えば、大当り確率が１／３００である場合には、変動回数ｎは７５０～９００となり、時短回数Ｎは１２０～１１４０となる。本例では、設定値ｓ毎に大当り確率が異なるため、設定値毎の変動回数ｎｓ（設定値ｓ：１～６）は以下のようになる。設定値「１」である場合の大当り確率が約１／３１９であるから、変動回数ｎ１は７９７．５～９５７となる。設定値「２」である場合の大当り確率が約１／３１０であるから、変動回数ｎ２は７７５～９３０となる。設定値「３」である場合の大当り確率が約１／３００であるから、変動回数ｎ３は７５０～９００となる。設定値「４」である場合の大当り確率が約１／２９０であるから、変動回数ｎ４は７２５～８７０となる。設定値「５」である場合の大当り確率が約１／２８０であるから、変動回数ｎ５は７００～８４０となる。設定値「６」である場合の大当り確率が約１／２７０であるから、変動回数ｎ６は６７５～８１０となる。そして、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る「８００」を変動回数ｎとして設定するものとして、以下の説明をする。同様に、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る「８００」を時短回数Ｎとして設定するものである。

【２０５２】

なお、変動回数ｎとして、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る値を設定するものとしたが、大当り確率が最も低い設定値「１」が設定されている場合に該当し得る値（上記したように、変動回数ｎ１は７９７．５～９５７）を設定するものであればよい。つまり、変動回数ｎとして「９００」などの値を設定するものであってもよい。

【２０５３】

同様に、時短回数Ｎとして、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る値を設定するものとしたが、大当り確率が最も低い設定値「１」が設定されている場合に該当し得る値を設定するものであればよい。

【２０５４】

なお、本例では変動回数ｎと時短回数Ｎが同値の８００であることとするが、変動回数ｎ＞時短回数Ｎであってもよいし、逆に変動回数ｎ＜時短回数Ｎであってもよい。

【２０５５】

（変動パターンテーブル）

図１８－１および図１８－２は、特徴部１１３ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図１８－１（Ａ）は、救済時短突入変動を除く大当り用の変動パターンテーブルＡの具体例を示している。また、図１８－１（Ｂ）は、通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＢの具体例を示している。また、図１８－１（Ｃ）は、大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＣの具体例を示している。また、図１８－１（Ｄ）は、時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＤの具体例を示している。

【２０５６】
　また、図１８－１（Ｅ）は、救済時短経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＥの具体例を示している。また、図１８－２（Ｆ），（Ｇ）は、救済時短となる直前１０変動以内のはずれ用の変動パターンテーブルＦ，Ｇの具体例を示している。このうち、図１８－２（Ｆ）に示す変動パターンテーブルＦは、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が３以下である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。また、図１８－２（Ｇ）に示す変動パターンテーブルＦは、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が４以上である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。
【２０５７】
　なお、救済時短となる直前１０変動以内にはずれとなる場合には、図１８－２（Ｆ）、（Ｇ）に示す変動パターンテーブルＦ，Ｇを用いて変動パターンを選択するものであるが、ＲＡＭクリアが行われてから大当りとなるまでの期間においては、救済時短となる直前１０変動以内であっても図１８－１（Ｂ）に示す変動パターンテーブルＢを用いて変動パターンを選択するものである。
【２０５８】
　また、図１８－２（Ｈ）は、確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＨの具体例を示している。ただし、本例では、確変状態や時短状態であっても、保留記憶数が１以上でない場合（保留記憶がない場合）には、変動パターンテーブルＢを用いて変動パターンが決定される。
【２０５９】
　また、図１８－２（Ｉ），（Ｊ）は、救済時短突入変動におけるはずれ用の変動パターンテーブルＩ，Ｊの具体例を示している。このうち、図１８－２（Ｉ）に示す変動パターンテーブルＩは、非時短状態（通常状態）である場合に選択される変動パターンテーブルである。また、図１８－２（Ｊ）に示す変動パターンテーブルＪは、時短状態である場合に選択される変動パターンテーブルである。
【２０６０】
　なお、救済時短突入変動においてはずれとなる場合には、図１８－２（Ｉ），（Ｊ）に示す変動パターンテーブルＩ，Ｊを用いて変動パターンを選択するものであるが、ＲＡＭクリアが行われてから大当りとなるまでの期間においては、救済時短突入変動においてはずれとなる場合であっても図１８－１（Ｂ）に示す変動パターンテーブルＢを用いて変動パターンを選択するものである。
【２０６１】
　また、図１８－２（Ｋ），（Ｌ）は、救済時短突入変動における大当り用の変動パターンテーブルＫ，Ｌの具体例を示している。このうち、図１８－２（Ｋ）に示す変動パターンテーブルＫは、非時短状態（通常状態）である場合に選択される変動パターンテーブルである。また、図１８－２（Ｌ）に示す変動パターンテーブルＬは、時短状態である場合に選択される変動パターンテーブルである。
【２０６２】
　なお、救済時短突入変動において大当りとなる場合には、図１８－２（Ｋ），（Ｌ）に示す変動パターンテーブルＫ，Ｌを用いて変動パターンを選択するものであるが、ＲＡＭクリアが行われてから大当りとなるまでの期間においては、救済時短突入変動において大当りとなる場合であっても図１８－１（Ａ）に示す変動パターンテーブルＡを用いて変動パターンを選択するものである。
【２０６３】
　図１８－１（Ａ）に示すように、本例では、大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＢ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＢ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。なお、大当り用の変動パターンは、同じリーチ演出を行うはずれ用の変動パターンと比較して１００００ｍｓ長い特図変動時間が確保されている。これは、はずれ変動と同じ長さのリ

ーチ演出を行った後に、大当りとなることを祝福する祝福演出や、再度抽選を行っているかのように見せる再抽選演出を行う（例えば、１０Ｒ大当りＡを示す大当り図柄を一旦停止しておき、１０Ｒ大当りＢを示す大当り図柄に変更する再抽選演出を行う）ためである。

【２０６４】

また、図１８－１（Ｂ）に示すように、本例では、通常状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２０６５】

また、図１８－１（Ｃ）に示すように、本例では、大当り経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）、変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２０６６】

また、図１８－１（Ｄ）に示すように、本例では、時短はずれ経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）、変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２０６７】

また、図１８－１（Ｅ）に示すように、本例では、救済時短経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－４（極超短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２０６８】

図１８－１（Ｃ）、図１８－１（Ｄ）、および図１８－１（Ｅ）に示すように、本例では、時短状態時には、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）や、変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）、変動パターンＰＡ１－４（極超短縮変動）が決定される割合が高く、通常状態時と比べて平均した変動時間が短くなっている。さらに、同じ時短状態時であっても、時短はずれ経由で制御された時短状態時には、大当り経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）の選択確率が８０％と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。また、救済時短経由で制御された時短状態時には、変動パターンＰＡ１－４（極超短縮変動）の選択割合が９９％と高くなっており、時短はずれ経由や大当り経由で制御された時短状態時と比べて、さらに平均した変動時間が短くなっている。

【２０６９】

また、図１８－２（Ｆ）に示すように、本例では、救済時短となる直前１０変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が３以下であれば、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定され、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）に決定される確率が９０％と高くなっている。また、図１８－２（Ｇ）に示すように、本例では、救済時短となる直前１０変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が４以上であれば、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定され、変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）に決定される確率が９０％と高くなっている。

【２０７０】

また、図１８－２（Ｈ）に示すように、本例では、確変状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【２０７１】

また、図１８－１（Ｃ），（Ｅ）に示すように、はずれ変動の変動パターンを決定する際、救済時短を経由した時短状態の方が、大当り遊技状態を経由した時短状態よりも短い変動時間を有する変動パターンの選択割合が高くなっている。これにより、長い期間に亘り遊技を行った末に救済時短に到達した場合における興趣の低下を抑制することができる。

【２０７２】

また、図１８－１（Ｃ），（Ｅ）に示すように、はずれ変動の変動パターンを決定する際、救済時短を経由した時短状態の方が、大当り遊技状態を経由した時短状態よりもリーチ演出を伴う変動パターンの選択割合が低くなっている。これにより、長い期間に亘り遊技を行った末に救済時短に到達した場合における興趣の低下を抑制することができる。

【２０７３】

図１８－２（Ｈ）に示すように、本例では、確変状態時には、９０％の高い確率で変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）が決定され、時短状態時よりもさらに平均した変動時間が短くなっている。

【２０７４】

また、図１８－２（Ｉ）に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動ではずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－１（時短突入はずれ）に決定される。変動パターンＰＡ３－１に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること（突入すること）を報知する時短突入演出が行われる。

【２０７５】

また、図１８－２（Ｊ）に示すように、本例では、時短状態において救済時短突入変動ではずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－２（時短昇格はずれ）に決定される。変動パターンＰＡ３－２に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること（昇格すること）を報知する時短昇格演出が行われる。以下、時短はずれ経由の時短状態から救済時短経由の時短状態へ移行することを「昇格する」ということがある。

【２０７６】

なお、時短突入演出と時短昇格演出とは、いずれも時短状態Ｃに制御される際に行われる演出であるが、その演出内容については異なるものである。具体的に、時短突入演出では時短状態Ｃに制御することを示す文字列を画像表示装置５に表示するものである一方（図１８－１２（Ｇ）参照）、時短昇格演出では時短状態Ｃに制御するとともに昇格することを示す文字列を画像表示装置５に表示するものである（図１８－１５（Ｄ）参照）。また、時短突入演出では右打ちを促進するための右打ち報知画像の表示を行う一方（図１８－１２（Ｈ）参照）、時短昇格演出では該右打ち報知画像の表示を行わないものである（図１８－１５（Ｄ）参照）。このように、通常状態から時短状態Ｃに制御される場合と、時短状態Ｂから時短状態Ｃに制御（昇格）される場合とでは、時短状態Ｃに制御することの報知態様が異なるようになっている。これにより、時短状態が昇格するときに遊技者に特別感を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

【２０７７】

なお、通常状態から時短状態Ｃに制御される場合と、時短状態Ｂから時短状態Ｃに制御（昇格）される場合とでは、時短状態Ｃに制御することの報知態様が共通するものであってもよい。例えば、いずれの場合であっても変動パターンＰＡ３－１を選択し、時短突入演出を行うこととしてもよい。これにより、変動パターンの数や演出データの数の増加を抑制し、記憶容量を節減することができる。

【２０７８】

また、図１８－２（Ｋ）に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動で大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－３（時短突入見せかけ大当り）に決定される。変動パターンＰＡ３－３に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること（突入すること）を報知する時短突入演出が行われた後、大当りであることが報知され、祝福演出や再抽選演出が行われる。なお、時短突入演出が行われた後に行われる演出については、他の変動パターンが選択されたときにも実行可能な演出であってもよいが、他の変動パターンが選択されたときには実行されない演出であってもよく、これにより遊技者に意外性や特別感を感じさせることができる。

【２０７９】

また、図１８－２（Ｌ）に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動で大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ３－４（時短昇格見せかけ大当り）に決定される。変動パターンＰＡ３－４に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること（昇格すること）を報知する時短昇格演出が行われた後、大当りであることが報知され、祝福演出や再抽選演出が行われる。なお、時短昇格演出が行われた後に行われる演出については、他の変動パターンが選択されたときにも実行可能な演出であってもよいが、他の変動パターンが選択されたときには実行されない演出であってもよく、これにより遊技者に意外性や特別感を感じさせることができる。

【２０８０】

なお、救済時短突入変動ではずれとなる場合と救済時短突入変動で大当りとなる場合とで、変動時間の長さが異なることとしたが、同じ長さの変動時間を有する変動パターン、または共通の変動パターンが選択されることとしてもよい。これにより、記憶容量を節減することができる。

【２０８１】

なお、図１８－１および図１８－２に示した変動パターンテーブルの設定の仕方は一例であり、様々な態様が考えられる

【２０８２】

また、本例では、図１８－１（Ｅ）に示すように、救済時短経由の時短状態中は１．５秒の極超短縮変動の変動パターンＰＡ１－４の選択割合が高く、変動表示の消化速度が早いことから、実行可能な予告演出や先読み予告演出の種類が少ない。例えば、救済時短経由の時短状態中である場合には、画像表示装置５の表示画面の端部においてエフェクト画像を表示する演出や、ランプやＬＥＤを点灯させる演出、所定の演出音や通常とは異なる変動停止音を出力する演出などが実行される。

【２０８３】

また、本例では、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルＥを設ける場合を示しているが、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルＥを設けず、例えば、大当り経由の時短状態中の変動パターンテーブルＣ（図１８－１（Ｃ）参照）を用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

【２０８４】

また、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下となると変動パターンテーブルＦ，Ｇ（図１８－２（Ｆ），（Ｇ）参照）に切り替える場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って徐々にリーチ割合が少なくなるように変動パターンテーブルを切り替えるように構成してもよいし、残り変動回数１００回や２００回など区切りの回数の場合のみ変動パターンテーブルを切り替えて残り変動回数を示唆可能に構成してもよい。

【２０８５】

（試験端子処理）

図１８－３および図１８－４は、試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。なお、試験端子処理は、遊技制御用タイマ割込み処理において実行される。

【２０８６】

試験端子処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、出力ポートバッファのうちの試験信号出力バッファにおける各信号のビットをクリアする（ステップ１１３ＩＷＳ３１）。そして、大当り図柄確定期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３２のＹ）、ファンファーレ期間およびエンディング期間を含む大当り期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３３のＹ）、またはいずれかの時短フラグがセットされている場合（ステップ１１３ＩＷＳ３４のＹ）、試験信号出力バッファにおける発射位置指定信号３のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３５）。なお、時短フラグとしては、時短状態Ａであることを示す時短フラグＡと、時短状態Ｂであることを示す第１時短フラグＢと、時短状態Ｃであることを示す時短フラグＣと、が含まれる。

【２０８７】

大当り図柄確定期間中ではなく、ファンファーレ期間およびエンディング期間を含む大当り期間中ではなく、いずれの時短フラグもセットされていない場合（ステップ１１３ＩＷＳ３４のＮ）、試験信号出力バッファにおける発射位置指定信号１のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３６）。

【２０８８】

なお、通常状態において大当り図柄が停止表示される場合には、図柄停止期間が開始された際に発射位置指定信号３が出力される一方（ステップ１１３ＩＷＳ３２のＹ）、通常状態において時短はずれ図柄が停止表示される場合には、時短はずれ図柄の図柄停止期間が終了する際に時短フラグＢがセットされるため、図柄停止期間の終了とともに発射位置指定信号３が出力されるものである（ステップ１１３ＩＷＳ３４のＹ）。すなわち、時短状態に移行制御する契機によって発射位置指定信号の切り替えタイミングが異なるよう構成されている。

【２０８９】

また、ここでは、発射位置指定信号１，３の出力を切り替えることにより、遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置（試験装置）へ報知可能な構成であるが、単一の発射位置指定信号のセット／リセット制御により、遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置（試験装置）へ報知可能な構成としてもよい。例えば、ステップ１１３ＩＷＳ３４のＮである場合にステップ１１３ＩＷＳ３６の処理を行わずにステップ１１３ＩＷＳ３７へ移行する構成とすることにより、または、ステップ１１３ＩＷＳ３１の処理を行わないとともに、ステップ１１３ＩＷＳ３６の処理に代えて発射位置指定信号３のビットをクリアする処理を行うことにより、発射位置指定信号３のビットがセットされているか否かによって遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置（試験装置）へ報知可能な構成としてもよい。

【２０９０】

また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄における大当り図柄確定期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３７ＡのＹ）、特別図柄１当り信号のビットをセットし（ステップ１１３ＩＷＳ３７Ｂ）、図柄１データｂｉｔ２のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３７Ｃ）。

【２０９１】

また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄における時短はずれ図柄確定期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３７ＤのＹ）、特別図柄１時短はずれ信号のビットをセットし（ステップ１１３ＩＷＳ３７Ｅ）、図柄１データｂｉｔ１のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３７Ｆ）。なお、ステップ１１３ＩＷＳ３７Ｅ，Ｓ３７Ｆの処理は、救済時短回数カウンタが０になった変動であっても出力され得るものである。後述するように、救済時短突入変動において時短はずれ図柄が停止表示される場合、時短はずれ経由の時短状態よりも救済時短経由の時短状態に優先的に制御されるのであるが、その場合にも時短はずれ図柄が停止表示されたことを示す信号を適切に外部出力するようになっている。

【２０９２】

また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄における時短無し図柄確定期間中である場合（ス

テップ１１３ＩＷＳ３７ＧのＹ）、図柄１データｂｉｔ０のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３７Ｈ）。

【２０９３】

また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄における大当り図柄確定期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３８ＡのＹ）、特別図柄２当り信号のビットをセットし（ステップ１１３ＩＷＳ３８Ｂ）、図柄２データｂｉｔ２のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３８Ｃ）。

【２０９４】

また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄における時短はずれ図柄確定期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３８ＤのＹ）、特別図柄２時短はずれ信号のビットをセットし（ステップ１１３ＩＷＳ３８Ｅ）、図柄２データｂｉｔ１のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３８Ｆ）。なお、ステップ１１３ＩＷＳ３８Ｅ，Ｓ３８Ｆの処理は、救済時短回数カウンタが０になった変動であっても出力され得るものである。後述するように、救済時短突入変動において時短はずれ図柄が停止表示される場合、時短はずれ経由の時短状態よりも救済時短経由の時短状態に優先的に制御されるのであるが、その場合にも時短はずれ図柄が停止表示されたことを示す信号を適切に外部出力するようになっている。

【２０９５】

また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄における時短無し図柄確定期間中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ３８ＧのＹ）、図柄２データｂｉｔ０のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３８Ｈ）。

【２０９６】

また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達した場合（ステップ１１３ＩＷＳ３９ＡのＹ）、特別図柄１救済回数到達信号のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３９Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達した場合（ステップ１１３ＩＷＳ３９ＣのＹ）、特別図柄２救済回数到達信号のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ３９Ｄ）。具体的に、時短フラグＣをセットした際に特別図柄ポインタに「第１」および「第２」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したかを特定することができる。なお、本例では第１特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したときに瞬間的に特別図柄１救済回数到達信号を出力するものとするが、第１特別図柄の変動にもとづいて救済時短経由の時短状態に制御されている期間中は継続して特別図柄１救済回数到達信号を出力するものであってもよい。同様に、本例では第２特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したときに瞬間的に特別図柄１救済回数到達信号を出力するものとするが、第２特別図柄の変動にもとづいて救済時短経由の時短状態に制御されている期間中は継続して特別図柄２救済回数到達信号を出力するものであってもよい。

【２０９７】

また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄の変動にもとづいて確変状態の制御中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ４０ＡのＹ）、特別図柄１高確率状態信号のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ４０Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄の変動にもとづいて確変状態の制御中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ４０ＣのＹ）、特別図柄２高確率状態信号のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ４０Ｄ）。具体的に、確変フラグをセットした際に特別図柄ポインタに「第１」および「第２」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて確変状態に制御したかを特定することができる。

【２０９８】

また、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄の変動にもとづいて時短状態の制御中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ４１ＡのＹ）、特別図柄１変動時間短縮状態信号のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ４１Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄の変動にもとづいて時短状態の制御中である場合（ステップ１１３ＩＷＳ４１ＣのＹ）、特別図柄

２変動時間短縮状態信号のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ４１Ｄ）。具体的に、時短フラグをセットした際に特別図柄ポインタに「第１」および「第２」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて確変状態に制御したかを特定することができる。

【２０９９】

また、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＡがセットされている場合（ステップ１１３ＩＷＳ４２ＡのＹ）、入賞容易状態指定信号１のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ４２Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＢがセットされている場合（ステップ１１３ＩＷＳ４２ＣのＹ）、入賞容易状態指定信号２のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ４２Ｄ）。また、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＣがセットされている場合（ステップ１１３ＩＷＳ４２ＥのＹ）、入賞容易状態指定信号３のビットをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ４２Ｆ）。なお、後述するように、時短状態において大当りが発生する場合には、大当り変動の停止タイミングにおいて各時短フラグがリセットされ、大当り終了時に時短フラグＡがセットされ得る構成であるため、時短状態Ａにおいて１０Ｒ大当りＡが発生する場合には、大当り変動の停止タイミングから大当り終了タイミングまでの期間は一時的に入賞容易状態指定信号１がオフにされるものである。

【２１００】

そして、ＣＰＵ１０３は、試験信号出力バッファの内容を出力ポートに出力することによって（ステップ１１３ＩＷＳ４３）、試験信号としての各信号を試験信号端子に伝達する。このように試験信号が出力されることにより、試験装置側で遊技機の内部状態を特定可能となっている。

【２１０１】

（客待ちデモ演出制御処理）

図１８－５は、客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。客待ちデモ演出制御処理は、演出制御プロセス処理におけるステップＳ１６１の後であり、ステップＳ１７０～Ｓ１７７の前に行われる処理である。つまり、客待ちデモ演出制御処理は、演出制御プロセス処理が行われる度に行われる処理である。客待ちデモ演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから１０秒が経過した場合、テロップ表示演出の実行の有無を決定するためのテロップ表示実行抽選処理を行う（ステップ１１３ＩＷＳ２５０のＹ，Ｓ２５１）。具体的には、設定されている設定値に応じたテロップ表示実行抽選テーブルを用いて、テロップ表示演出の実行の有無を決定する。

【２１０２】

図１８－６（Ａ），（Ｂ）は、テロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。テロップ表示実行抽選テーブルには、救済時短までの残り回数毎にテロップ表示演出の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図１８－６（Ａ），（Ｂ）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、テロップ表示実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【２１０３】

図１８－６（Ａ）は、設定値「１」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。図１８－６（Ｂ）は、設定値「６」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。設定値「２」～「５」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルについては図示を省略する。

【２１０４】

図１８－６（Ａ）に示すテロップ表示実行抽選テーブル（設定値「１」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が２０１以上である場合、テロップ表示演出を実行することが３０％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが７０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０１以上２００以下である場合、テロップ表示演出

を実行することが４０％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが６０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１１以上１００以下である場合、テロップ表示演出を実行することが５０％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが５０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０以下である場合、テロップ表示演出を実行することが５５％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが４５％の割合で決定される。

【２１０５】

図１８－６（Ｂ）に示すテロップ表示実行抽選テーブル（設定値「６」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が２０１以上である場合、テロップ表示演出を実行することが６０％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが４０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０１以上２００以下である場合、テロップ表示演出を実行することが７０％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが３０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１１以上１００以下である場合、テロップ表示演出を実行することが８０％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが２０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０以下である場合、テロップ表示演出を実行することが８５％の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが１５％の割合で決定される。

【２１０６】

このように、救済時短までの残り回数が１１以上である場合よりも、救済時短までの残り回数が１０以下である場合の方が、テロップ表示演出の実行割合が高くなるよう構成されている。これにより、救済時短の変動回数の到達に期待させることにより興趣の向上を図ることができるとともに、救済時短の変動回数の到達直前での遊技終了による遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【２１０７】

また、このように、設定値「１」が設定されている場合よりも、設定値「６」が設定されている場合の方が高い割合でテロップ表示演出を実行するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の実行頻度により遊技者は設定値を予測することができる。

【２１０８】

また、救済時短までの残り変動回数が少ない程、高い割合でテロップ表示演出を実行するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の実行頻度により遊技者は救済時短までの残り変動回数を予測することができる。

【２１０９】

なお、救済時短までの残り回数については、救済時短回数２指定コマンドにより特定可能である。つまり、救済時短まで２００回であることを示す救済時短回数２指定コマンドが受信されるよりも前は、救済時短までの残り回数が２０１以上であることとして抽選を行い、救済時短まで２００回であることを示す救済時短回数２指定コマンドが受信された後であって、救済時短まで１００回であることを示す救済時短回数２指定コマンドが受信されるよりも前は、救済時短までの残り回数が１０１以上２００以下であることとして抽選を行い、救済時短まで１００回であることを示す救済時短回数２指定コマンドが受信された後は、救済時短までの残り回数が１００以下であることとして抽選を行う。

【２１１０】

テロップ表示演出を実行することが決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、テロップ表示演出の演出態様を決定するためのテロップ表示態様決定抽選処理を行う（ステップ１１３ＩＷＳ２５３）。具体的には、設定されている設定値に応じたテロップ表示態様決定抽選テーブルを用いて、テロップ表示演出の演出態様を決定する。

【２１１１】

図１８－６（Ｃ），（Ｄ）は、テロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。テロップ表示態様決定抽選テーブルには、救済時短までの残り回数毎にテロップ表示演出の演出態様（テロップ表示領域の枠の色。青、赤）に対応する判定値が割り当てられているが、図１８－６（Ｃ），（Ｄ）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てら

れた判定値の割合が示されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、テロップ表示態様決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【２１１２】

図１８－６（Ｃ）は、設定値「１」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図１８－６（Ｄ）は、設定値「６」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。設定値「２」～「５」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルについては図示を省略する。

【２１１３】

図１８－６（Ｃ）に示すテロップ表示態様決定抽選テーブル（設定値「１」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が２０１以上である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが４０％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが６０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０１以上２００以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが７０％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが３０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１１以上１００以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが８０％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが２０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが８５％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが１５％の割合で決定される。

【２１１４】

図１８－６（Ｄ）に示すテロップ表示態様決定抽選テーブル（設定値「６」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が２０１以上である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが７０％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが３０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０１以上２００以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが８０％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが２０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１１以上１００以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが９０％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが１０％の割合で決定される。救済時短までの残り回数が１０以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが９５％の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが５％の割合で決定される。

【２１１５】

このように、救済時短までの残り回数が１１以上である場合よりも、救済時短までの残り回数が１０以下である場合の方が、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示する割合が高くなるよう構成されている。これにより、救済時短の変動回数の到達に期待させることにより興趣の向上を図ることができる。

【２１１６】

また、このように、設定値「１」が設定されている場合よりも、設定値「６」が設定されている場合の方が高い割合でテロップ表示領域の枠の色を赤色で表示するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の演出態様により遊技者は設定値を予測することができる。

【２１１７】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が少ない程、高い割合でテロップ表示領域の枠の色を赤色で表示するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の演出態様により遊技者は救済時短までの残り変動回数を予測することができる。

【２１１８】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した態様のテロップ表示領域を表示するテロップ表示演出を開始する（ステップ１１３ＩＷＳ２５４）。

【２１１９】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから３分が経過した場合、デモムービーの表示を開始する（ステップ１１３ＩＷＳ２５５のＹ，Ｓ２５６）。
【２１２０】
　なお、ここで表示されたテロップ表示およびデモムービーの表示については、始動口を遊技球が通過すること、次の変動を開始すること、または遊技者の操作を検出することにもとづいて表示を終了するものである。
【２１２１】
　図１８－７は、先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図１８－７に示す先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ１１３ＩＷＳ１０１１）、受信していない場合にはそのまま先読予告設定処理を終了する。
【２１２２】
　始動入賞時コマンドは、入賞球装置６Ａまたは可変入賞球装置６Ｂへの始動入賞があったときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が表示結果（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を抽出し、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定した入賞時判定結果を示すコマンドである。始動入賞時コマンドは、入賞球装置６Ａまたは可変入賞球装置６Ｂへの始動入賞があったときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信される。始動入賞時コマンドとしては、例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド、および合算保留記憶数指定コマンドがある。
【２１２３】
　図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かや、大当りの種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す演出制御コマンドである。始動入賞指定コマンドは、第１始動入賞口および第２始動入賞口のうちいずれへの始動入賞が発生したかを示す演出制御コマンドである。合算保留記憶数指定コマンドは、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を指定する演出制御コマンドである。
【２１２４】
　本実施の形態では、変動カテゴリコマンドにもとづいて、スーパーリーチを伴う変動であるか、ノーマルリーチを伴う変動であるか、擬似連を伴う変動であるか、擬似連を伴う変動である場合に再変動を何回行う擬似連を伴う変動であるか、または未確定であるかが特定可能である。未確定であるとは、始動入賞時に取得した変動パターン判定用乱数に対応する変動パターンが、該始動入賞に対応する変動開始時の保留記憶数に応じて異なる場合である。
【２１２５】
　遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信された始動入賞時コマンドは、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域に一時格納される。具体的に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド解析処理（ステップＳ７５）において、受信した順にコマンドを始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域内に格納していく。そして、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、飾り図柄の変動表示を開始するごと（合算保留記憶数減算指定コマンドを受信するごと）に、１つ目の格納領域１に格納されているものから削除され、始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。
【２１２６】
　ステップ１１３ＩＷＳ１０１１において、新たな始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな保留表示の表示を開始する（ステップ１１３ＩＷＳ１０１２）。そして、先読み予告演出の実行中であることを示す先読みフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ１１３ＩＷＳ１０１３）、セットされている場合にはそ

のまま先読予告設定処理を終了する。セットされていない場合、時短状態に制御されているか否かを判定し（ステップ１１３ＩＷＳ１０１４）、時短状態に制御されている場合にはステップ１１３ＩＷＳ１０１６へ移行する。

【２１２７】

時短状態に制御されていない場合、保留記憶数と救済時短までの残り回数とを比較し（ステップ１１３ＩＷＳ１０１５）、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、そのまま先読予告設定処理を終了する。保留記憶数が救済時短までの残り回数以下の値である場合、救済時短までの残り回数が１０回以下であるか否かを判定する（ステップ１１３ＩＷＳ１０１６）。救済時短までの残り回数が１０回以下である場合、そのまま先読予告設定処理を終了する。救済時短までの残り回数が１０回以下でない場合、先読み予告演出の実行の有無を決定するための先読み演出実行抽選をおこなう。具体的に、先読み予告演出実行抽選テーブルを用いて、先読み予告演出の実行の有無を決定する。

【２１２８】

先読み予告演出実行抽選テーブルでは、入賞時判定結果（大当り、時短はずれ、時短無しはずれ）毎に先読み予告演出の実行の有無および実行する場合の先読み予告演出の演出態様（第１態様、第２態様）に対する判定値が割り振られている。

【２１２９】

第１態様の先読み予告演出は、該先読み予告演出の予告対象の変動を開始するまでの変動回数を赤字でカウントダウン表示する演出であり、第２態様の先読み予告演出は、該先読み予告演出の予告対象の変動を開始するまでの変動回数を青字でカウントダウン表示する演出である。

【２１３０】

例えば、入賞時判定結果が大当りである場合、７０％の割合で第１態様の先読み予告演出を行うことを決定し、３０％の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。入賞時判定結果が時短はずれである場合、４０％の割合で第２態様の先読み予告演出を行うことを決定し、６０％の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。入賞時判定結果が時短無しはずれである場合、４％の割合で第１態様の先読み予告演出を行うことを決定し、６％の割合で第２態様の先読み予告演出を行うことを決定し、９０％の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。

【２１３１】

このように、第１態様の先読み予告演出は大当りである場合と時短無しはずれである場合とで実行可能であることから、大当りに制御することを示唆する先読み予告演出となっている。また、第２態様の先読み予告演出は時短はずれである場合と時短無しはずれである場合とで実行可能であることから、時短はずれに制御することを示唆する先読み予告演出となっている。

【２１３２】

先読み予告演出を実行することを決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み表示領域およびカウントダウン表示を画像表示部５に表示し（ステップ１１３ＩＷＳ１０１９）、先読みフラグをセットする（ステップ１１３ＩＷＳ１０２０）。

【２１３３】

このように、ステップ１１３ＩＷＳ１０１５の処理を行うことにより、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、すなわち、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）する構成としている。これにより、救済時短の制御の前後に跨る先読み予告演出の実行を制限することができ、演出の不具合の発生を回避することができる。

【２１３４】

また、ステップ１１３ＩＷＳ１０１６の処理を行うことにより、救済時短までの残り回数が１０回以下である場合には先読み予告演出の実行を制限（禁止）する構成としている

。これにより、救済時短の制御に対応するカウントダウン演出と、先読み予告演出とが重複して実行されないようになっている。

【２１３５】

例えば、救済時短の変動回数に到達することに対するカウントダウン表示と、先読み予告演出としてのカウントダウン表示と、を実行可能な遊技機において、救済時短の変動回数に到達することに対するカウントダウン表示と先読み予告演出としてのカウントダウン表示とを重複して実行可能とした場合には、演出が煩雑になってしまうことが想定される。特に、救済時短までの残り回数を示す演出と、先読み予告演出とがいずれもカウントダウン表示を伴う演出である場合、いずれのカウントダウン表示に注目すればよいのかがわかりにくくなるため、演出効果を低減させてしまうことが考えられる。そこで、救済時短までの残り回数を示す演出と先読み予告演出とを重複して実行しないよう構成することにより、演出効果の低減を防止することができる。

【２１３６】

（可変表示開始設定処理）

図１８－８は、図１５に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ１１３ＩＷＳ８０１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１１３ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ１１３ＩＷＳ８０２）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０によってステップ１１３ＩＷＳ８０２の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１１３ＩＷＳ８０２において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当り図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ１１３ＩＷＳ８０２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【２１３７】

ステップ１１３ＩＷＳ８０２では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した表示結果指定コマンドが「１０Ｒ大当りＡ」を示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として３図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（１０Ｒ大当りＡ図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「１０Ｒ大当りＢ」を示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として３図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（１０Ｒ大当りＢ図柄）を決定する。

【２１３８】

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

【２１３９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り

図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【２１４０】

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

【２１４１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態に制御することに対する信頼度を示す予告演出を設定するための予告演出設定処理を行う（ステップ１１３ＩＷＳ８０２Ａ）。具体的に、予告演出設定処理では、救済時短までの残り変動回数に応じた予告演出実行抽選テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定するとともに、予告演出を実行することが決定された場合には、救済時短までの残り変動回数に応じた予告演出態様決定抽選テーブルを用いて、実行する予告演出の演出態様を決定し、決定した演出態様の予告演出の実行を設定する。そして、図示は省略するが、ここで設定された予告演出を含むプロセステーブルが、後述するステップ１１３ＩＷＳ８０４，Ｓ８０６，Ｓ８０７において選択されるようになっている。

【２１４２】

予告演出実行抽選テーブルには、可変表示結果（大当り、はずれ）毎に予告演出の実行の有無に対応する判定値が割り当てられている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、予告演出実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【２１４３】

予告演出実行抽選テーブル（救済時短までの残り変動回数＞１０）が用いられた場合、可変表示結果が大当りであれば、予告演出を実行することが７０％の割合で決定され、予告演出を実行しないことが３０％の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出を実行することが１０％の割合で決定され、予告演出を実行しないことが９０％の割合で決定される。

【２１４４】

予告演出実行抽選テーブル（救済時短までの残り変動回数≦１０）が用いられた場合、可変表示結果が大当りであれば、予告演出を実行することが７０％の割合で決定され、予告演出を実行しないことが３０％の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出を実行することが１％の割合で決定され、予告演出を実行しないことが９９％の割合で決定される。

【２１４５】

このように、大当り変動の方がはずれ変動である場合よりも予告演出を実行しやすい構成となっている。

【２１４６】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が１０以下である場合の方が、救済時短までの残り変動回数が１０より大きい場合よりも、可変表示結果がはずれであるときに予告演出を実行する割合が低い構成となっている。これにより、救済時短までの残り変動回数が１０以下である期間における興趣の低下を抑制することができる。

【２１４７】

予告演出態様決定抽選テーブルには、可変表示結果（大当り、はずれ）毎に予告演出の演出態様（表示するキャラクタの色。青、赤）に対応する判定値が割り当てられている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、予告演出態様決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【２１４８】

予告演出態様決定抽選テーブルが用いられた場合、可変表示結果が大当りであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が７０％の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が３０％の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が１０％の割合

で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が９０％の割合で決定される。

【２１４９】

予告演出態様決定抽選テーブルが用いられた場合、可変表示結果が大当りであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が７０％の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が３０％の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が１％の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が９９％の割合で決定される。

【２１５０】

このように、大当り変動の方がはずれ変動である場合よりも予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が選択されやすい構成となっている。

【２１５１】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が１０以下である場合の方が、救済時短までの残り変動回数が１０より大きい場合よりも、可変表示結果がはずれであるときにキャラクタの色として赤が選択されやすい構成となっている。これにより、救済時短までの残り変動回数が１０以下である期間における興趣の低下を抑制することができる。

【２１５２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み中フラグがセットされていれば、先読み予告演出におけるカウントダウン表示を更新する（ステップ１１３ＩＷＳ８０２Ｂ，Ｓ８０２Ｃ）。そして、救済時短となるまでの残りの変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、または７００回であるか否かを確認する（ステップ１１３ＩＷＳ８０３）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、または７００回であるか否かは、例えば、救済時短回数２指定コマンドを受信しているか否かを確認することにより判定できる。

【２１５３】

救済時短となるまでの残りの変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、または７００回であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ１１３ＩＷＳ８０４）。例えば、受信した救済時短回数２指定コマンドのＥＸＴデータが「０１（Ｈ）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が１００回である場合）、残りの変動回数「１００回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数２指定コマンドのＥＸＴデータが「０７（Ｈ）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が７００回である場合）、残りの変動回数「８００回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ１１３ＩＷＳ８０８に移行する。

【２１５４】

救済時短となるまでの残りの変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、または７００回のいずれでもなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下となっているか否かを確認する（ステップ１１３ＩＷＳ８０５）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数１指定コマンドのＥＸＴデータの値が１０以下となっているか否かを確認することにより判定できる。

【２１５５】

救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ１１３ＩＷＳ８０６）。例えば、受信した救済時短回数１指定コマンドのＥＸＴデータが「０Ａ（Ｈ）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が１０回である場合）、救済時短となるまでのカウント数「１０」に応じたカウントダウン演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例え

ば、受信した救済時短回数１指定コマンドのＥＸＴデータが「０１（Ｈ）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が１回である場合）、救済時短となるまでのカウント数「１」に応じたカウントダウン演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ１１３ＩＷＳ８０８に移行する。

【２１５６】

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

【２１５７】

また、本例では、救済時短の変動回数に到達した場合であっても大当り変動となる場合には通常と同様の大当り用の変動パターンを用いる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いて変動表示を実行するように構成してもよい。

【２１５８】

また、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下となっていれば、画像表示装置５にエフェクト画像を表示するエフェクト演出を行うものである。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が少ない程、画像表示装置５におけるエフェクト画像の表示範囲が広くなるようなエフェクト演出を行うものである。

【２１５９】

また、ステップ１１３ＩＷＳ８０３～Ｓ８０６の処理は、遊技状態にかかわらず行われ得るようになっている。これにより、時短状態Ｂに制御されているときにも、通常状態に制御されているときと同様に、残り回数に応じた煽り演出、カウントダウン演出、およびエフェクト演出を実行可能となり、時短状態Ｂにおいても救済時短となることに対する北関を与え、興趣の向上を図ることができる。

【２１６０】

救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下でもなければ（ステップ１１３ＩＷＳ８０５のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１１３ＩＷＳ８０７）。そして、ステップ１１３ＩＷＳ８０８に移行する。

【２１６１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１１３ＩＷＳ８０８）。

【２１６２】

プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置５等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置５の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板８０におけるＲＯＭに格納されている。また、プ

ロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【２１６３】

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

【２１６４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１１３ＩＷＳ８０９）。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。

【２１６５】

なお、この特徴部１１３ＩＷでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【２１６６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ１１３ＩＷＳ８１０）。

【２１６７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ１１３ＩＷＳ８１１）。

【２１６８】

（可変表示中演出処理）

図１８－９および図１８－１０は、図１５に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップ１１３ＩＷＳ８４１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップ１１３ＩＷＳ８４２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ１１３ＩＷＳ８４３）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ１１３ＩＷＳ８４４）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ１１３ＩＷＳ８４５）。

【２１６９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ１１３ＩＷＳ８４６）。具体的には、コマンド解析処理において第１確定Ａコマンド受信フラグまたは第２確定Ａコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード移行演出（時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１１３ＩＷＳ８４７）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１１３ＩＷＳ８４８）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロ

セスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１１３ＩＷＳ８４９）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに２０秒に応じた値をセットする（ステップ１１３ＩＷＳ８５０）。そして、ステップ１１３ＩＷＳ８６１Ａに移行する。

【２１７０】

なお、本例では、第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信した場合には、通常状態中に時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とがあるのであるが、ステップ１１３ＩＷＳ８４７では、通常状態中に時短はずれとなった場合には時短はずれ用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択し、救済時短となった場合には救済時短用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する。なお、救済時短となって第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信した場合であるか否かは、例えば、受信した救済時短回数１指定コマンドのＥＸＴデータが「００（Ｈ）」となっているか否かを確認することにより判定できる。

【２１７１】

第１図柄確定Ａ指定コマンドおよび第２図柄確定Ａ指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ１１３ＩＷＳ８５６）。具体的には、コマンド解析処理において第１確定Ｂコマンド受信フラグまたは第２確定Ｂコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信していれば、ステップ１１３ＩＷＳ８５８に移行する。

【２１７２】

第１図柄確定Ｂ指定コマンドおよび第２図柄確定Ｂ指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ１１３ＩＷＳ８５７）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

【２１７３】

第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した場合（ステップ１１３ＩＷＳ８５６のＹ）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ１１３ＩＷＳ８５７のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１１３ＩＷＳ８５８）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１１３ＩＷＳ８５９）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１１３ＩＷＳ８６０）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに０．５秒に応じた値をセットする（ステップ１１３ＩＷＳ８６１）。そして、ステップ１１３ＩＷＳ８６１Ａに移行する。

【２１７４】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ１１３ＩＷＳ８５７参照）、ステップ１１３ＩＷＳ８５８以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ１１３ＩＷＳ８５７でＹと判定されてステップ１１３ＩＷＳ８５８以降の処理に移行する場合はない。

【２１７５】

ステップ１１３ＩＷＳ８６１Ａでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み予告演出の対象変動であるか否かを確認する（ステップ１１３ＩＷＳ８６１Ａ）。例えば、先読み予告

演出を開始したときの保留記憶数の値を先読み予告演出の実行回数Ｋとしてセットし、変動開始時に実行回数Ｋを１ずつ減算し、減算結果が０になった変動が先読み予告演出の対象変動であると判定できる。先読み予告演出の対象変動である場合、先読みフラグをリセットし（ステップ１１３ＩＷＳ８６１Ｂ）、ステップ１１３ＩＷＳ８６２に移行する。このように、先読み予告演出を開始した際に先読みフラグをセットし、該先読み予告演出の予告対象変動の変動停止時に該先読みフラグをリセットし、先読みフラグのセット中に発生した保留記憶を対象とする先読み予告演出は行わない構成とすることにより、複数の先読み予告演出を重複して実行しないようにしている。なお、複数の先読み予告演出を重複して実行可能な構成としてもよい。

【２１７６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ１１３ＩＷＳ８６２）。

【２１７７】

（演出例）

次に、救済時短である時短状態Ｃに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図１８－１１～図１８－１５は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図１８－１１～図１８－１５において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の順に演出画面が遷移する。

【２１７８】

図１８－１１～図１８－１４は、通常状態から時短状態Ｃに制御される場合の演出態様の具体例を示している。図１８－１５は、時短状態Ｂから時短状態Ｃに制御される場合の演出態様の具体例を示している。

【２１７９】

図１８－１１（Ａ）に示すように、救済時短までの残り変動回数が１００回転ごとに図柄の停止時に表示される。本例では、画像表示装置５において、飾り図柄１１３ＩＷ１００が画面中央に表示され、右上に小図柄１１３ＩＷ１０１が表示される。そして、例えば、救済時短への移行まで残り７００回転のときに、飾り図柄１１３ＩＷ１００および小図柄１１３ＩＷ１０１が停止してはずれ図柄（本例では、「１３４」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、左上方に「あと７００回転で救済時短開始！」という残り回転数表示１１３ＩＷ１０２が表示される。このとき、救済時短での演出の説明がテロップ表示１１３ＩＷ１０３により画面の下方に表示される。

【２１８０】

また、図１８－１１（Ｂ）に示すように、例えば、救済時短への移行まで残り６００回転のときに、飾り図柄１１３ＩＷ１００および小図柄１１３ＩＷ１０１が停止してはずれ図柄（本例では、「４２３」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、図１８－１１（Ａ）と同様に、左上方に「あと６００回転で救済時短開始！」という残り回転数表示１１３ＩＷ１０２が表示される。このとき、救済時短での演出の説明がテロップ表示１１３ＩＷ１０３により画面の下方に表示される。

【２１８１】

なお、本例では、図１８－１１（Ａ），（Ｂ）に示すように、救済時短までの残り変動回数を示唆する煽り演出を１００変動ごとに毎回実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短までの残り回数が４００回～７００回までは煽り演出を実行せず、残り回数が３００回以下（従って、残り回数が３００回、２００回、１００回）のときに煽り演出を実行するように構成してもよい。

【２１８２】

また、その残り変動回数となったときに必ず煽り演出を実行するのではなく、例えば、救済時短回数２指定コマンドを受信すると、乱数にもとづく抽選処理を行い、煽り演出を実行すると決定した場合に図１８－１１（Ａ），（Ｂ）に示す態様で煽り演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って煽り演出の実行割合が高くなるように構成することが望ましい。

【２１８３】
そして、図１８－１１（Ｃ）～図１８－１２（Ｅ）に示すように、救済時短への移行まで残り１０回転以降は、図柄の停止時に飾り図柄１１３ＩＷ１００が表示されず、小図柄１１３ＩＷ１０１のみが表示され、残りの回転数に応じたカウントダウン表示１１３ＩＷ１０４が画面中央に表示される。例えば、カウントダウン表示１１３ＩＷ１０４では、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに「１０」から「１」までカウントダウンする様子が表示される。なお、各図でははずれ図柄（本例では、「６５３」「８４４」「２７８」「２１６」の図柄の組み合わせ）が導出表示された例を示している。
【２１８４】
また、図１８－１１（Ｃ）～図１８－１２（Ｅ）に示すように、救済時短への移行まで残り１０回転以降は、救済時短までの残り変動回数に応じた表示範囲のエフェクト画像が表示されるエフェクト演出が行われるとともに、図１８－１２（Ｆ）～図１８－１２（Ｈ）に示すように、救済時短までの残り変動回数が０回である変動では、時短突入演出が行われ、図柄が停止してはずれ図柄（本例では、「２５４」の図柄の組み合わせ）が停止表示される。このとき、飾り図柄については表示されず、小図柄においてのみはずれ図柄が表示されることとしてもよい。なお、図１８－１２（Ｇ），（Ｈ）では、小図柄としてのはずれ図柄が仮停止している期間であって、特別図柄については変動が継続している状態を示している。図１８－１３（Ｉ）～図１８－１４（Ｍ）では、小図柄としてのはずれ図柄が確定表示されている期間であって、特別図柄についても変動が停止している状態を示している。
【２１８５】
また、図１８－１２（Ｇ）では、８００回の時短状態に制御されることを示す文字列が画像表示装置５に表示されることにより、時短状態Ｃへの制御が報知される。そして、図１８－１２（Ｈ）では、右打ちを促進するための右打ち促進画像が画像表示装置５に表示される。なお、ここでは通常状態から時短状態Ｃへ制御する場合について示しているため、右打ち促進画像が表示されるものであるが、時短状態Ｂから時短状態Ｃへ制御する場合には既に右打ちが行われているものであるから、図柄停止時に右打ち報知画像の表示は制限されるものである（図１８－１５（Ｄ）参照）。
【２１８６】
そして、図１８－１３（Ｉ）に示すように、図柄の確定期間に移行すると、「激熱！」というモード演出開始表示１１３ＩＷ１０５が表示され、モード移行演出が開始される。なお、以降、モード移行演出では、飾り図柄１１３ＩＷ１００が表示されず、小図柄１１３ＩＷ１０１のみが表示される。
【２１８７】
次いで、図１８－１３（Ｊ）に示すように、モード移行演出が開始されると、プッシュボタン３１Ｂを操作（押下）することを示唆する操作示唆画像１１３ＩＷ１０６が表示される。例えば、操作示唆画像１１３ＩＷ１０６では、プッシュボタン３１Ｂの押下を促す画像とともに「押せ」という文字が表示される。
【２１８８】
そして、図１８－１３（Ｋ）に示すように、操作示唆画像１１３ＩＷ１０６が表示されたときにプッシュボタン３１Ｂが操作されるか、または、操作示唆画像１１３ＩＷ１０６の表示から所定時間が経過すると、「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示１１３ＩＷ１０７が表示され、救済時短が開始することが報知される。また、右打ちを指示する右打ち指示表示１１３ＩＷ１０８が小図柄１１３ＩＷ１０１の隣に表示される。
【２１８９】
なお、本例では、大当りとなった場合にも図１８－１３（Ｋ）と同様に「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示する演出を実行するように構成することができる。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）において、大当りとなるか否かや変動パターン種別の先読み判定処理を行い、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを

送信する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、図１８－１３（Ｋ）と同様の態様の演出（いわゆる保留連演出）を実行する。例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当りとなるものが１つあると特定した場合には、「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。また、例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当りとなるものが２つあると特定した場合には、「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×２」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。

【２１９０】

一方、救済時短となった場合には、その後、救済時短経由の時短状態中には変動時間が１．５秒と極めて短い変動表示が実行される割合が高い（図１８－１（Ｅ）参照）のであるから、変動表示の消化が極めて早く、比較的早いタイミングで大当りが発生しやすい。そのため、救済時短となった変動表示（本例では、図柄確定期間）においては、特に先読み判定結果を確認することなく、図１８－１３（Ｋ）に示す「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示する演出が実行される。従って、図１８－１３（Ｋ）に示す「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示を表示する演出は、擬似的な保留連演出と同様の態様の演出になっているとともに、救済時短となったことを報知する演出になっている。

【２１９１】

また、救済時短に到達した変動が大当り変動である場合には、例えば、変動時間として３０秒間を確保し、一旦恰も救済時短になるような演出を実行してから大当りを報知する演出を実行してもよい。

【２１９２】

「Ｖ　ＳＴＯＣＫ×１」という文字表示１１３ＩＷ１０７の表示タイミングから右打ち指示表示１１３ＩＷ１０８の表示を開始する場合を示したが、右打ち指示表示１１３ＩＷ１０８の表示開始タイミングは、本例で示したものにかぎられない。例えば、図１８－１２（Ｈ）に示す停止図柄の確定表示のタイミングから右打ち指示表示１１３ＩＷ１０８の表示を開始してもよく、様々な態様が考えられる。

【２１９３】

そして、図１８－１３（Ｌ）に示すように、救済時短での演出モードを選択するモード選択画面１１３ＩＷ１０９が表示される。例えば、モードＡ～Ｄのうちのいずれかを選択する画面が表示される。モードの選択はスティックコントローラ３１Ａの操作によりカーソルを移動させることにより行われ、プッシュボタン３１Ｂの操作により確定する。なお、演出モードを選択せずに所定時間が経過したときはカーソルが一致している演出モードに自動的に確定する。また、モード選択画面１１３ＩＷ１０９が表示されているときも、右打ち指示表示１１３ＩＷ１０８が小図柄１１３ＩＷ１０１の隣に表示されたままとなる。

【２１９４】

そして、図１８－１４（Ｍ）に示すように、演出モードの選択が終了すると、救済時短が開始されることを報知する開始報知画面１１３ＩＷ１１０が表示される。例えば、「救済時短突入」という文字が表示される。そして、次変動が開始されると時短状態Ｃに移行し、救済時短が開始される。

【２１９５】

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

【２１９６】

また、本例では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間を２０秒間確保してモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示しているが、図柄確定期間は通常の０．５秒のままでモード移行演出などを行うことなく、そのまま救済時短経由の時短状態に移行するように構成してもよい。

【２１９７】

また、本例では、ＲＡＭクリア処理の実行時や大当り時に救済時短回数カウンタを「８

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

【２１９８】

このように、図１８－１１～図１８－１４では、通常状態から時短状態Ｃに制御される場合について示したが、図１８－１５では、時短状態Ｂから時短状態Ｃに制御される場合の演出態様の具体例について示す。例えば、時短状態Ｂにおいて救済時短への移行まで残り１０回転および残り１回転であるタイミングの表示例を示す図１８－１５（Ａ）、（Ｂ）は、通常状態において救済時短への移行まで残り１０回転および残り１回転であるタイミングの表示例を示した図１８－１１（Ｃ）、図１８－１２（Ｅ）の表示に加えて、時短状態中であることによる右打ち報知演出（右向き矢印画像の表示）が行われている。この右打ち報知演出は、時短状態に制御されている間、継続して行われものである。なお、図１８－１５（Ａ）における時短状態カウンタの値は６０であり、図１８－１５（Ｂ）における時短状態カウンタの値は５１であることとする。

【２１９９】

そして、図１８－１５（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が０になった変動において、時短昇格演出が行われる。具体的に、図１８－１５（Ｄ）に示すように、昇格したことを示す文字列が表示される。このとき、図１８－１２（Ｈ）とは異なり、既に時短状態に制御されていることから右打ち報知画像の表示が改めて行われることはない。

【２２００】

なお、カウントダウン演出およびエフェクト演出については、救済時短までの残り変動回数が１０回となった場合にのみ実行されることとしたが、これに限るものではない。例えば、救済時短までの残り変動回数が１０回となった場合以外のタイミングからカウントダウン演出およびエフェクト演出を行うことにより（いわゆるガセ演出を行うことにより）、救済時短へ突入することを遊技者に期待させることとしてもよい。その場合、例えば、時短回数カウンタの値が５０である変動を終了し、次の変動が開始されるとともにカウントダウン表示とエフェクト表示とを開始し、複数変動に亘りカウントダウン表示とエフェクト表示とを行い、所定のタイミング（図示する例では、カウントダウン表示とエフェクト表示とを開始してから３変動目）でカウントダウン表示とエフェクト表示を終了することとしてもよい。このガセ演出については、時短回数カウンタの値が５０であるタイミングに行うものに限られず、時短回数カウンタの値が１００や２００であるときに実行するものでもよい。

【２２０１】

また、救済時短までの残り変動回数に応じてガセ演出の実行割合が異なることとしてもよく、例えば、救済時短までの残り変動回数が少ない時期であるほど発生割合が高くなることとしてもよい。これにより、救済時短が近づくことを遊技者に実感させ、興趣を向上できる。また、このガセ演出については、変動時間の長い変動パターン（例えば、ＳＰリーチを伴う変動パターン）が選択されたときには行われないこととしてもよい。

【２２０２】

以上に説明したように、本特徴部１１３ＩＷには、以下に示す発明が含まれている。

【２２０３】

従来、特開２００５－９５４４９号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当りが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば１０００回）に対応する値に達したことにもとづいて（つまり、大当りが発生することなく特別回数（例えば１０００回）の変動を行うことにもとづいて）確変状態に制御されるものがあった。同様に、カウント結果が特定値に達したことにもとづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあった。しかしながら、特開２００

５－９５４４９号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、演出制御について改善の余地があった。そこで、本特徴部１１３ＩＷには、以下（手段１１３－１）～（手段１１３－７）の遊技機が記載されている。

【２２０４】

（手段１１３－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて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であって、

始動条件（例えば、第１始動入賞口または第２始動入賞口への遊技球の入賞）が成立し、開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立したことにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１０～Ｓ１１３を実行する部分）と、

始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファ、第２保留記憶数バッファ）と、

有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

決定手段による決定の前に、有利状態に制御されることを判定可能な判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１０１を実行する部分）と、

判定手段による判定結果にもとづいて有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、第１態様の先読み予告演出。先読み予告演出の具体例としてはカウントダウン表示に限られず、特殊な飾り図柄（チャンス目）を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出や、特殊な背景表示を行うゾーン演出などであってもよい。）を実行可能な特定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１１３ＩＷＳ１０１９を実行する部分）と、

通常状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、

更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、

状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、

特別条件の成立に関連する特別示唆演出（例えば、煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出、テロップ表示演出）を実行可能な特別示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１１３ＩＷＳ８０４，Ｓ８０６，Ｓ２５４を実行する部分）をさらに備え、

特定示唆演出実行手段は、

特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立する可変表示よりも後の可変表示を予告対象とする特定示唆演出の実行を制限可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１１３ＩＷＳ１０１５のＹである場合、１１３ＩＷＳ１０１９を実行しないことで、救済時短への制御開始の前後に跨る第１態様の先読み予告演出の実行を禁止する）、

更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定回数（例えば、７９０回）に対応する所定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「１０」）から特定値に到達するまでの所定期間において、特定示唆演出の実行を制限する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１１３ＩＷＳ１０１６のＹである場合、ステップ１１３ＩＷＳ１０１９を実行しないことで、救済時短へ制御される直前の変動における第１態様の先読み

予告演出の実行を禁止する）ことを特徴とする遊技機。

【２２０５】

そのような構成によれば、演出の不具合が発生することを回避しつつ、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができる。

【２２０６】

なお、本例では、既に時短状態に制御されている場合、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止しない（ステップ１１３ＩＷＳ１０１４のＹである場合は、ステップ１１３ＩＷＳ１０１５を行わない）こととしたが、これに限るものではなく、時短状態に制御されている場合であっても、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止するものであってもよい。

【２２０７】

また、本例では、更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定回数に対応する所定値から特定値に到達するまでの所定期間において特別示唆演出を実行し、該所定期間において特定示唆演出の実行を制限することとした。具体的に、救済時短までの残り回数が１０回となったタイミングからカウントダウン演出の実行を開始するとともに先読み予告演出の実行を禁止することとした。これにより、特別示唆演出と特定示唆演出とが重複して行われることがないことにより、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができる。

【２２０８】

また、本例では、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止することとしたが、制限方法についてはこれに限るものではない。例えば、複数種類の先読み予告演出を実行可能な遊技機において、該複数種類の先読み予告演出のうち一部の先読み予告演出については、救済時短への制御開始の前後に跨る場合に実行を禁止する一方、他の先読み予告演出については、救済時短への制御開始の前後に跨る場合にも実行を禁止しない（実行可能）ものであってもよい。

【２２０９】

同様に、本例では、救済時短へ制御される直前の変動における先読み予告演出の実行を禁止することとしたが、制限方法についてはこれに限るものではない。例えば、複数種類の先読み予告演出を実行可能な遊技機において、該複数種類の先読み予告演出のうち一部の先読み予告演出については、救済時短へ制御される直前の変動における実行を禁止する一方、他の先読み予告演出については、救済時短へ制御される直前の変動における実行を禁止しない（実行可能）ものであってもよい。

【２２１０】

（手段１１３－２）手段１１３－１において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

状態制御手段は、特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれ経由の時短状態への制御よりも、救済時短経由の時短状態への制御を優先的に行うことにより、救済時短となる変動（救済時短回数カウンタ＝０になる変動）において時短はずれ図柄が停止表示された場合、救済時短経由の時短状態に制御する）、

判定手段による判定結果にもとづいて特別表示結果が導出表示されることを示唆する特殊示唆演出（例えば、第２態様の先読み予告演出）を実行可能な特殊示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１１３ＩＷＳ１０１９を実行する部分）をさらに備え、

特殊示唆演出実行手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定回数（例えば、７９０回）に対応する所定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「１０

」）から特定値に到達するまでの所定期間において、特殊示唆演出の実行を制限する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１１３ＩＷＳ１０１６のＹである場合、１１３ＩＷＳ１０１９を実行しないことで、救済時短へ制御される直前の変動における第２態様の先読み予告演出の実行を禁止する）こととしてもよい。

【２２１１】

そのような構成によれば、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができるとともに、遊技者の救済度合を高めることができる。

【２２１２】

（手段１１３－３）手段１１３－１または手段１１３－２において、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０回以下である期間）の方が、該所定期間より前の期間（例えば、救済時短までの残り回数が１１回以上である期間）よりも、特別示唆演出の実行割合が高い（図１８－６（Ａ），（Ｂ）参照）こととしてもよい。

【２２１３】

そのような構成によれば、特別条件の成立に期待させることにより興趣の向上を図ることができるとともに、特別条件成立直前での遊技終了による遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【２２１４】

（手段１１３－４）手段１１３－１～手段１１３－３のいずれかにおいて、特別示唆演出実行手段は、可変表示の実行回数（例えば、救済時短までの残り回数）に応じて、複数の演出態様のうちのいずれにより特別示唆演出を実行するかの割合が異なる（図１８－６（Ｃ），（Ｄ）参照。）こととしてもよい。

【２２１５】

そのような構成によれば、特別条件の成立に遊技者を期待させ、興趣の向上を図ることができる。

【２２１６】

なお、テロップ表示演出の他にも、救済時短までの残り回数を示す煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出についても実行の有無を抽選により決定する構成であれば、救済時短までの残り回数に応じて実行割合が異なることとしてもよい。

【２２１７】

（手段１１３－５）手段１１３－１～手段１１３－４のいずれかにおいて、特別条件の成立にもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段を備える（図１８－１１（Ａ），（Ｂ）参照）こととしてもよい。

【２２１８】

そのような構成によれば、遊技機の仕様についての遊技者の理解度を高めることができる。

【２２１９】

なお、説明演出についても、救済時短までの残り回数に応じて実行割合や演出態様の選択割合が異なることとしてもよい。例えば、救済時短までの残り回数が少ない程高い割合で説明演出を実行することとしてもよい。また、救済時短までの残り回数が１０回以下である場合には説明演出の実行割合を低くすることにより、救済時短までの残り回数を示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出の演出効果を低減させてしまうことを抑制することとしてもよい。

【２２２０】

（手段１１３－６）手段１１３－１～手段１１３－５のいずれかにおいて、特別示唆演出実行手段は、特別示唆演出として、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定容易な第１特別示唆演出（例えば、煽り演出、カウントダウン演出）と、該第１特別示唆演出よりも特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定困難な第２特別示唆演出（例えば、エフェクト演出、テロップ表示演出）と、を実行可能である（図１８－１１（Ｃ）～図１８－１２（Ｅ）参照）こととしてもよい。

【２２２１】
そのような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。
【２２２２】
（手段１１３－７）手段１１３－１～手段１１３－６のいずれかにおいて、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留情報が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０における、ステップ１１３ＩＷＳ２５６を実行する部分）を備え、
特別示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、特別示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行可能であり（例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。）、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに特別示唆演出を実行する割合が異なる（図１８－６（Ａ），（Ｂ）参照）こととしてもよい。
【２２２３】
そのような構成によれば、特別示唆演出の実行の有無に注目させて興趣の向上を図ることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。
【２２２４】
また、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに特別示唆演出の演出態様の選択割合を異ならせる（図１８－６（Ｃ），（Ｄ）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特別示唆演出の態様に注目させて興趣の向上を図ることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。
【２２２５】
また、従来、特開２００５－９５４４９号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当りが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば１０００回）に対応する値に達したことにもとづいて（つまり、大当りが発生することなく特別回数（例えば１０００回）の変動を行うことにもとづいて）確変状態に制御されるものがあった。同様に、カウント結果が特定値に達したことにもとづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあった。しかしながら、特開２００５－９５４４９号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、可変表示回数の特別条件が成立したときの興趣が不十分であった。そこで、本特徴部１１３Ｉｗには、以下（手段１１４－１）～（手段１１４－８）の遊技機が記載されている。
【２２２６】
（手段１１４－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて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であって、
通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、
数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、
更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、
状態制御手段は、
更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、
通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、
特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示さ

れたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、
　状態制御手段は、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立したことにもとづいて、該特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれ経由の時短状態に制御されているときに救済時短の変動に到達したことにもとづいて、救済時短経由の時短状態に制御（昇格）する）、
　特別条件が成立したときに、該成立を報知する報知演出（例えば、時短突入演出、時短昇格演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０における、ステップ１１３ＩＷＳ８０６，Ｓ８０９，Ｓ８４５行う部分）をさらに備え、
　報知演出実行手段は、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立したことにもとづいて、報知演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンＰＡ３－２が選択された場合に時短昇格演出を実行する）ことを特徴とする遊技機。
【２２２７】
　そのような構成によれば、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立した場合に報知演出による特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。
【２２２８】
　（手段１１４－２）手段１１４－１において、報知演出実行手段は、通常状態において特別条件が成立したときに、報知演出を実行可能であり、通常状態において特別条件が成立したときと、特別状態において特別条件が成立したときとで、報知演出の演出態様が異なる（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１１３ＩＷＳ８０６，Ｓ８０９，Ｓ８４５行うことにより、通常状態から時短状態Ｃに制御される際に時短突入演出を実行し、時短状態Ｂから時短状態Ｃに制御される際に時短昇格演出を実行する）こととしてもよい。
【２２２９】
　そのような構成によれば、状況に即した態様での報知演出を行うことにより、遊技者に特別感を与え、興趣を向上させることができる。
【２２３０】
　なお、本例では、通常状態における救済時短回数カウンタ＝０となる変動と、時短状態における救済時短回数カウンタ＝０となる変動とで、変動中に行う報知演出（時短突入演出、時短昇格演出）の演出態様が異なることとしたが、該報知演出の実行タイミングについては変動中に限られない。例えば、通常状態における救済時短回数カウンタ＝０となる変動と、時短状態における救済時短回数カウンタ＝０となる変動とで、図柄を停止してから次の変動を開始するまでの図柄確定期間中に行う報知演出の演出態様が異なることとしてもよい。その場合、変動中の演出としては共通のものを行うこととしてもよい。
【２２３１】
　（手段１１４－３）手段１１４－１または手段１１４－２において、特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する発射促進報知（例えば、図１８－１２（Ｈ）に示す右打ち報知画像の表示）を実行可能な発射促進報知手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０における、ステップ１１３ＩＷＳ８０６，Ｓ８０９，Ｓ８４５行う部分）を備え、
　発射促進報知手段は、通常状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知を実行可能である一方、特別状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知の実行を制限する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態から時短状態Ｃに制御されることにもとづいて右打ち報知画像の表示し（図１８－１２（Ｈ）参照）、時短状態Ｂから時短状態Ｃに制御されることにもとづいては右打ち報知画像の表示をしない（図１８－１５（Ｄ）参照）。なお、図１８－１５（Ｄ）では時短状態Ｂに制御されることにもとづく右打ち促進画像（小図柄の下に表示されている右向き矢印）については表示しているが、この右打ち促進画像は、時短状態Ｃに制御されることにもとづいて表示される右打ち報知画像とは異なるものである。）こととしてもよい。

【２２３２】
そのような構成によれば、演出の煩雑化を抑制することができる。
【２２３３】
なお、特別状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知の実行を制限するものであれば、図１８－１５（Ｄ）に示したように発射促進報知の実行を禁止するものであってもよいし、または通常状態において特別条件が成立したときよりも消極的な態様にて発射促進報知を実行するものでもよい。例えば、表示範囲を小さくしたり、矢印を透過させたりして発射促進報知を行うものでもよい。また、通常状態において特別条件が成立したときには遊技者の注目度が高い画像表示装置５にて発射促進報知を行う一方、特別状態において特別条件が成立したときには遊技者の注目度が画像表示装置５よりも低い発光部材やスピーカ８Ｌ，８Ｒを用いて発射促進報知を行うものでもよい。
【２２３４】
また、発射促進報知手段は、発射促進報知として、通常状態において特別条件が成立したときに特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する第１発射促進報知（例えば、図１８－１２（Ｈ）参照の右向き矢印）と、特別状態の制御中に特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する第２発射促進報知（例えば、図１８－１５（Ａ）～（Ｄ）の右向き矢印）とを、それぞれ異なる態様にて実行可能であり、特別状態において特別条件が成立したとき、第１発射促進報知を実行しない一方、第２発射促進報知を実行可能であることとしてもよい。これにより、状況に応じた報知を行いつつ、演出の煩雑化を抑制することができる。
【２２３５】
（手段１１４－４）手段１１４－１～手段１１４－３のいずれかにおいて、通常状態において特別条件が成立したときと、特別状態において特別条件が成立したときとで、報知演出の演出態様が共通である（例えば、通常状態から時短状態Ｃに制御される際に実行する演出と、時短状態Ｂから時短状態Ｃに制御される際に実行する演出とが共通する）こととしてもよい。
【２２３６】
そのような構成によれば、変動パターンの数や演出データの数の増加を抑制し、記憶容量を削減することができる。
【２２３７】
（手段１１４－５）手段１１４－１～手段１１４－４のいずれかにおいて、特別条件の成立にもとづいて通常状態から特別状態に移行する場合、特別条件の成立後に実行される可変表示を予告対象とした特定示唆演出を制限する一方（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１１３ＩＷＳ１０１４のＮである場合、ステップ１１３ＩＷＳ１０１５を実行すること）、特別条件の成立にもとづいて低有利度の特別状態（例えば、時短回数１００回の時短状態Ｂ）から高有利度の特別状態（例えば、時短回数８００回の時短状態Ｃ）に移行する場合、特別条件の成立後に実行される可変表示を予告対象とした特定示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１１３ＩＷＳ１０１４のＹである場合、ステップ１１３ＩＷＳ１０１９を実行可能であること）こととしてもよい。
【２２３８】
そのような構成によれば、演出上の不具合の発生を抑制しつつ、適切に特定示唆演出を行うことができる。
【２２３９】
（手段１１４－６）手段１１４－１～手段１１４－５のいずれかにおいて、特別状態において、特別条件の成立に関連する特別示唆演出を実行可能な特別示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０における、時短状態であるか否かにかかわらずステップ１１３ＩＷＳ８０６を実行する部分）を備えたこととしてもよい。
【２２４０】
そのような構成によれば、特別状態において、特別条件の成立に期待させて興趣の向上

を図ることができる。

【２２４１】

なお、通常状態と時短状態とで、特別示唆演出の演出態様が異なることとしてもよい。例えば、カウントダウン演出の文字色や、エフェクト演出のエフェクトの色や絵柄が異なることとしてもよい。

【２２４２】

（手段１１４－７）手段１１４－１～手段１１４－６のいずれかにおいて、所定可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ１－２～ＰＡ１－４以外の変動パターン）と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ１－２～ＰＡ１－４）とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、ステップＳ１１１を行う部分）を備え、

可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（図１８－１（Ｄ）、（Ｅ）参照）こととしてもよい。

【２２４３】

そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。例えば、長時間に亘って遊技を行った末に救済時短となったにもかかわらず変動時間の長い変動パターンのはずれが選択される割合が高いと遊技者にストレスを与えてしまうことが想定されるため、救済時短経由の時短状態のはずれ変動では変動時間の短い変動パターンが選択されやすいよう構成することにより、遊技者に与えるストレスを軽減できる。

【２２４４】

（手段１１４－８）手段１１４－１～手段１１４－７のいずれかにおいて、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、ステップＳ１１１を行う部分）を備え、

可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に特定可変表示パターンに決定する割合が低い（図１８－１（Ｄ）、（Ｅ）参照）こととしてもよい。

【２２４５】

そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。例えば、長時間に亘って遊技を行った末に救済時短となったにもかかわらずリーチはずれが選択される割合が高いと遊技者にストレスを与えてしまうことが想定されるため、救済時短経由の時短状態ではリーチはずれの変動パターンが選択されにくい構成することにより、遊技者に与えるストレスを軽減できる。

【２２４６】

また、従来、特開２００５－９５４４９号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当りが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば１０００回）に対応する値に達したことにもとづいて（つまり、大当りが発生することなく特別回数（例えば１０００回）の変動を行うことにもとづいて）確変状態に制御されるものがあった。同様に、カウント結果が特定値に達したことにもとづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあった。しかしながら、特開２００５－９５４４９号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、制御について改善の余地があった。そこで、本特徴部１１３ＩＷには、以下（手段１１５－１）～（手段１１５－４）の遊技機が記載されている。

【２２４７】

（手段１１５－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて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であって、

遊技媒体（例えば、遊技球）が移動可能な複数の経路のうち特定経路（例えば、左側領域）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第１通過領域（例えば、第１始動入賞口）と、

特定経路とは異なる特別経路（例えば、右側領域）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第２通過領域（例えば、第２始動入賞口）と、

識別情報の可変表示として、第１始動条件（例えば、第１始動入賞口への遊技球の入賞）が成立することにもとづく第１識別情報の可変表示と、第２始動条件（例えば、第２始動入賞口への遊技球の入賞）が成立することにもとづく第２識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１０～Ｓ１１３を実行する部分）と、

通常状態よりも第２始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、

更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、

第２始動条件は、第２通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、

状態制御手段は、

更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、

可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１１３ＩＷＳ５３７を行うことにより時短状態Ａに制御する）、

有利状態の後に制御される特別状態（例えば、大当り経由の時短状態（時短状態Ａ））と、特別条件が成立したときに制御される特別状態（例えば、救済時短経由の時短状態（時短状態Ｃ））とを区別可能な特別出力（例えば、入賞容易状態指定信号１，３の出力）を実行可能な特別出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、ステップ１１３ＩＷＳ４２Ｂ，Ｓ４２Ｆを行う部分）と、

特別状態において、特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特定出力（例えば、発射位置指定信号３の出力）を実行可能な特定出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、ステップ１１３ＩＷＳ３５を行う部分）と、をさらに備え、

特定出力手段は、有利状態の後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで共通に特定出力を実行可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、いずれの時短フラグがセットされている場合にも共通にステップ１１３ＩＷＳ３５を行う）ことを特徴とする遊技機。

【２２４８】

そのような構成によれば、特別状態に制御される契機を外部で特定可能とすることができるとともに、特定信号についての共通化を図ることができる。例えば、時短状態に制御される契機が大当りの発生なのか救済時短なのかを外部で特定可能とすることができる。

【２２４９】

また、本例では、試験装置に対して、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とを区別可能な信号出力をするとともに、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とのいずれに制御されている場合にも右打ちすべき旨を特定可能な信号を共通に出力可能であることとするが、ホール管理用コンピュータ等の外部装置に対しても同様に、大当

り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とを区別可能な信号出力をするとともに、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とのいずれに制御されている場合にも右打ちすべき旨を特定可能な信号を共通に出力可能であることとしてもよい。これにより、ホール管理用コンピュータでは、実際に運用した上での救済時短到達率や救済時短に到達した際の遊技者の客層などの運用上の分析が可能となるとともに、信号の共通化を図ることができる。

【２２５０】

（手段１１５－２）手段１１５－１において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別出力手段は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態（例えば、時短はずれ経由の時短状態（時短状態Ｂ））と、特別条件が成立したときに制御される特別状態（例えば、救済時短経由の時短状態（時短状態Ｃ））とを区別可能な特別出力（例えば、入賞容易状態指定信号２，３の出力）を実行可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、ステップ１１３ＩＷＳ４２Ｄ，Ｓ４２Ｆを行う部分）こととしてもよい。

【２２５１】

そのような構成によれば、特別状態に制御される契機を外部で特定可能とすることができる。例えば、時短状態に制御される契機が時短はずれ図柄停止なのか救済時短なのかを外部で特定可能とすることができる。

【２２５２】

（手段１１５－３）手段１１５－１または手段１１５－２において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

状態制御手段は、特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれ経由の時短状態への制御よりも、救済時短経由の時短状態への制御を優先的に行うことにより、救済時短となる変動（救済時短回数カウンタ＝０になる変動）において時短はずれ図柄が停止表示された場合、救済時短経由の時短状態に制御する）こととしてもよい。

【２２５３】

そのような構成によれば、遊技者の救済度合を高めることができる。

【２２５４】

（手段１１５－４）手段１１５－１～手段１１５－３のいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別表示結果が導出表示されたことを特定可能な信号の出力に関する処理を行う信号制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、救済時短となる変動であっても時短はずれ図柄が停止表示された場合にはステップ１１３ＩＷＳ３７Ｅを行う部分）を備えたこととしてもよい。

【２２５５】

そのような構成によれば、表示結果を適切に外部に通知することができる。

【２２５６】

また、本特徴部１１３ＩＷに示した内容を、以下の（手段１０５－１）～（手段１０７－１５）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【２２５７】
（手段１０５－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値：０）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、有利状態は、特定有利状態（例えば、１０Ｒ大当りＡ）と特別有利状態（例えば、１０Ｒ大当りＢ）とを含む複数種類あり、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかにより、該有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度が異なり、特別有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高く（例えば、１０Ｒ大当りＡの後は主に１００回の時短状態に制御され、１０Ｒ大当りＢの後は主に次回の大当り発生まで時短状態に制御される）、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い（例えば、１０Ｒ大当りＡの後は主に１００回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、８００回の時短状態に制御されることとしてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２２５８】
（手段１０５－２）第１識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第２識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態（例えば、次回の大当り発生まで継続する時短状態）に制御される割合が異なり（例えば、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時とで大当り種別の選択割合が異なり、第１識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第２識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である（例えば、第１特別図柄の変動にもとづいて大当りとなった後と、第２特別図柄の変動にもとづいて大当りとなった後とで救済時短までに要する変動回数はいずれも８００回で共通である）こととしてもよい。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示を行う場合と第２識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第１識別情報の可変表示を行う場合と第２識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【２２５９】
（手段１０５－３）有利状態に制御される確率が第１確率（例えば、約１／３１９）である不利設定値（例えば、設定値「１」）と、第１確率よりも有利状態に制御される確率が高い第２確率（例えば、約１／２７０）である有利設定値（例えば、設定値「６」）とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い（例えば、１０Ｒ大当りＡの後は主に１００回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、８００回の時短状態に制御されることとしてもよい。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御され

た後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

【２２６０】

（手段１０５－４）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときにも共通であり（例えば、大当り種別の選択割合はいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である（例えば、救済時短を経由する時短状態の長さはいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

【２２６１】

（手段１０５－５）第１識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第２識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第１識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第２識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である（例えば、第１特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合と、第２特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合とで、いずれも８００回の時短状態に制御可能ことしてもよい。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示を行う場合と第２識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

【２２６２】

（手段１０５－６）所定可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３）と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ１－２～ＰＡ１－４）とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１１を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図１８－１（Ｅ）に示す変動パターンテーブルＥを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図１８－１（Ｃ）、図１８－１（Ｈ）に示す変動パターンテーブルＣ，Ｈを用いて変動パターンを選択する）ことしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態（例えば変動時間の短い時短状態）へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

【２２６３】

（手段１０５－７）リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１１を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図１８－１（Ｅ）に示す変動パターンテーブルＥを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図１８－２（Ｈ）に示す変動パターンテーブルＨを用いて変動パターンを

選択する）こととしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態（例えばリーチの発生頻度を抑制した時短状態）へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

【２２６４】

（手段１０５－８）更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報（例えば、時短回数カウンタ）を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報（例えば、時短フラグ）を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数（例えば、１００回）に対応する所定値（例えば、時短回数カウンタの値：０）となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、所定条件（例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること）が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない（例えば、時短フラグのセットの有無と時短回数カウンタの値とをリセットする一方、救済時短回数カウンタの値をリセットしない）こととしてもよい。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２２６５】

（手段１０６－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、始動条件（例えば、第１始動入賞口または第２始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファ、第２保留記憶数バッファ）と、電力供給が停止されているときに、数値情報と保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、所定条件（例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること）が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧制御を実行可能な復旧手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ６を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値：０）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、復旧制御が実行された後、復旧された保留情報に対応する可変表示の実行にもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新する）こととしてもよい。そのような構成によれば、初期化による制御の最適化を図りつつ、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【２２６６】

（手段１０６－２）第１識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第２識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態（例えば、次回の大当り発生まで継続する時短状態）に

制御される割合が異なり（例えば、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時とで大当り種別の選択割合が異なり、第１識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第２識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である（例えば、第１特別図柄の変動にもとづいて大当りとなった後と、第２特別図柄の変動にもとづいて大当りとなった後とで救済時短までに要する変動回数はいずれも８００回で共通である）こととしてもよい。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示を行う場合と第２識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第１識別情報の可変表示を行う場合と第２識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【２２６７】

（手段１０６－３）有利状態に制御される確率が第１確率（例えば、約１／３１９）である不利設定値（例えば、設定値「１」）と、第１確率よりも有利状態に制御される確率が高い第２確率（例えば、約１／２７０）である有利設定値（例えば、設定値「６」）とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い（例えば、１０Ｒ大当りＡの後は主に１００回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、８００回の時短状態に制御されることとしてもよい。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

【２２６８】

（手段１０６－４）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときにも共通であり（例えば、大当り種別の選択割合はいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である（例えば、救済時短を経由する時短状態の長さはいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

【２２６９】

（手段１０６－５）第１識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第２識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第１識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第２識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である（例えば、第１特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合と、第２特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合とで、いずれも８００回の時短状態に制御可能ことしてもよい。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示を行う場合と第２識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

【２２７０】

（手段１０６－６）所定可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３）と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ１－２～ＰＡ１－４）とを含む複数の可変表示パターンから

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図１８－１（Ｅ）に示す変動パターンテーブルＥを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図１８－２（Ｈ）に示す変動パターンテーブルＨを用いて変動パターンを選択する）こととしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態（例えば変動時間の短い時短状態）へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

【２２７１】

（手段１０６－７）リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図１８－１（Ｅ）に示す変動パターンテーブルＥを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図１８－２（Ｈ）に示す変動パターンテーブルＨを用いて変動パターンを選択する）こととしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態（例えばリーチの発生頻度を抑制した時短状態）へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

【２２７２】

（手段１０６－８）更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報（例えば、時短回数カウンタ）を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報（例えば、時短フラグ）を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数（例えば、１００回）に対応する所定値（例えば、時短回数カウンタの値：０）となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、所定条件（例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること）が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない（例えば、時短フラグのセットの有無と時短回数カウンタの値とをリセットする一方、救済時短回数カウンタの値をリセットしない）こととしてもよい。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２２７３】

（手段１０７－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値：０）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出、テロップ表示演出）を実行可能

な示唆演出実行手段をさらに備え、示唆演出実行手段は、可変表示の実行回数に応じて、複数の演出態様のうちのいずれにより示唆演出を実行するかの割合が異なり（例えば、カウントダウン演出では表示する数値の選択割合が異なり（救済時短までの残り回数に応じた数値を１００％の割合で選択するものであるが、救済時短までの残り回数に応じた割合にて表示する値を抽選で決定するものでもよい）、エフェクト演出ではエフェクト表示する範囲が異なり（救済時短までの残り回数に応じた範囲にて１００％の割合で表示するものであるが、救済時短までの残り回数に応じた割合にて表示する範囲を抽選で決定するものでもよい）、テロップ表示演出ではテロップ表示領域の色が異なる（図１８－６（Ｃ），（Ｄ）参照））、示唆演出の演出態様は、特別条件が成立するまでの期間を示唆する態様である（図１８－１１、図１８－１２参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の演出態様に注目させて興趣を向上できるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【２２７４】

（手段１０７－２）示唆演出（例えば、カウントダウン演出）の演出態様は、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定可能な態様である（図１８－１１および図１８－１２参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を遊技者に明確に報知することができる。

【２２７５】

（手段１０７－３）示唆演出は、特定画像を表示する演出（例えば、エフェクト画像を表示するエフェクト演出）であり、特定画像は、色および大きさ（単一画像の大きさ、および複数画像の表示範囲の大きさも含む）の少なくともいずれかが異なる複数の態様により表示され、いずれの態様で表示されるかにより示唆する特別条件が成立するまでの期間が異なる（図１８－１１および図１８－１２参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特定画像の態様に注目させて興趣を向上させることができる。

【２２７６】

（手段１０７－４）始動条件（例えば、第１始動入賞口または第２始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファ、第２保留記憶数バッファ）と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行可能であり（例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。）、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに示唆演出を実行する割合が異なる（図１８－６（Ａ），（Ｂ）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させて興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【２２７７】

（手段１０７－５）始動条件（例えば、第１始動入賞口または第２始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファ、第２保留記憶数バッファ）と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行可能であり（例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能

である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。）、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに、所定態様により示唆演出を実行する割合が異なる（図１８－６（Ｃ），（Ｄ）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様の有無に注目させて興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【２２７８】

（手段１０７－６）始動条件（例えば、第１始動入賞口または第２始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファ、第２保留記憶数バッファ）と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、操作手段（例えば、打球操作ハンドル３０）が操作されたことの検出と所定領域（例えば、第１始動入賞口または第２始動入賞口）を遊技媒体が通過したことの検出との少なくともいずれかが行われたことにもとづいて、示唆演出（例えば、音声出力によりセリフ演出）を実行可能であることとしてもよい。そのような構成によれば、実際に遊技を行う遊技者に対して示唆演出を行うことができ、遊技機の稼働を促進することができる。

【２２７９】

（手段１０７－７）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行する割合が異なる（図１８－６（Ａ），（Ｂ）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

【２２８０】

（手段１０７－８）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特定態様（例えば、「赤」）により示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行する割合が異なる（図１８－６（Ｃ），（Ｄ）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

【２２８１】

（手段１０７－９）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、変形例１の演出制御用ＣＰＵ１２０における、変動中の演出として設定示唆演出を実行する部分）と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、示唆演出を実行する割合が共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

【２２８２】

（手段１０７－１０）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、変形例１の演出制御用ＣＰＵ１２０における、変動中の演出として設定示唆演出を実行する部分）と、を備え、設定示唆演出実行手段

は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特別態様（例えば第２態様）により設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、特定態様（例えば「赤」）により示唆演出を実行する割合が共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

【２２８３】

（手段１０７－１１）示唆演出実行手段は、電力供給が開始されたときに初期化処理が実行された場合と復旧処理が実行された場合とで、電力供給が開始された後の特定期間において示唆演出（例えば、救済時短までの回数に応じた初期出目の表示）を実行する割合が異なることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【２２８４】

（手段１０７－１２）特殊可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ３－１、ＰＡ３－２）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１１を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず（例えば、救済時短回数カウンタの値が０となった変動にのみ変動パターンＰＡ３－１、ＰＡ３－２を変動可能である）、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出（例えば、時短突入演出）を実行可能な特定報知演出実行手段をさらに備えることとしてもよい。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に報知できるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知でき、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【２２８５】

（手段１０７－１３）所定可変表示パターン（例えば、リーチ演出を伴わない変動パターンＰＡ１－１～ＰＡ１－４）と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターン（例えば、リーチ演出を伴う変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３，ＰＢ２－１～ＰＢ２－３）とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり（図１８－１および図１８－２参照）、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く（図１８－１（Ａ）参照）、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０回以下である変動期間）の方が、該所定期間より前の期間（例えば、救済時短までの残り回数が１１回以上である変動期間）よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、救済時短までの残り回数が１１回以上である場合に図１８－１（Ｂ）に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを選択し、救済時短までの残り回数が１０回以下である場合に図１８－２（Ｆ），（Ｇ）における変動パターンＰＡ２－２，ＰＡ２－３の選択割合を０％に変更した変動パターンテーブルを用いて変動パターンを選択する）こととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【２２８６】

（手段１０７－１４）可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が特

定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低いこととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【２２８７】

（手段１０７－１５）可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０における、ステップ１１３ＩＷＳ８０２Ａを実行する部分）を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様（例えば「赤」）と所定態様（例えば「青」）とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低いこととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【２２８８】

（特徴部１１６ＩＷに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部１０８ＩＷについて説明する。本特徴部１０８ＩＷでは、遊技状態として、低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、高確率／高ベース状態、および高確率／低ベース状態のいずれかに制御される。本例では、高ベース状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が１０％であるのに対して、時短状態では普図当り確率が９０％に高められ、後述する可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂ（第１始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、高ベース状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂ（第１始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。また、図１に示す可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）が設けられている構成において、高ベース状態では、通常状態と比較して可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるようにしてもよい。

【２２８９】

また、本例では、高確率状態では、低確率状態と比較して大当りとなる確率（大当り確率）が高められる。以下、本例では、高ベース状態を時短状態ともいい、高確率状態を確変状態ともいう。

【２２９０】

また、本例では、変動表示結果が大当りとなって大当り遊技終了後に時短状態（高ベース状態）に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短はずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態（高ベース状態）に制御される場合がある。以下、変動表示結果が大当りとなって大当り遊技終了後に制御される時短状態（高ベース状態）を大当り経由の時短状態ともいい、時短はずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて制御される時短状態（高ベース状態）を時短はずれ経由の時短状態ともいう。

【２２９１】

さらに、本例では、遊技機への電源投入後や、大当り発生後、所定回数（本例では、８００回）の変動表示を終了しても次の大当りが発生しなかった場合にも、時短状態（高ベース状態）に制御される場合がある（以下、このような経緯で制御される時短状態（高ベース状態）を救済時短経由の時短状態、または単に救済時短ともいう。また「遊タイム」ともいう）。なお、本例では、救済時短発生後には、次の大当りが発生することなく所定回数（本例では、８００回）の変動表示を終了しても、再び救済時短に制御されないように構成されているが、このような構成に限らず、救済時短発生後にも次の大当りが発生することなく所定回数（本例では、８００回）の変動表示を終了した場合には、再び救済時

短に制御される場合があるように構成してもよい。また例えば、時短はずれ発生後に、所定回数（本例では、８００回）の変動表示を終了しても次の大当りや時短はずれが発生しなかった場合にも、時短状態（救済時短）に制御される場合があるように構成してもよい。

【２２９２】

なお、高ベース状態では、（１）普図当り確率を高める制御と、（２）普通図柄の変動時間を短縮する制御と、（３）可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂ（第１始動入賞口）や可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）の開放時間を長くする制御と、（４）特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら（１）～（４）の全ての制御を行ってもよいし、（１）～（４）のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当り経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、（１）～（４）のうちのいずれの制御を行うかが異なっていてもよいし、同じであってもよい。

【２２９３】

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

【２２９４】

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

２．５Ｐ≦ｎ≦３．０Ｐ

０．４Ｐ≦Ｎ≦３．８Ｐ

（Ｐ＝大当り確率ＭＬの分母、ｎ＝変動回数、Ｎ＝時短回数）

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

【２２９５】

なお、本特徴部１０８ＩＷのパチンコ遊技機１では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

【２２９６】

（第１の実施の形態）

次に、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態に係る遊技機について説明する。

【２２９７】

（時短種別）

図１９－１は、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における時短種別を示す説明図である。本例では、時短状態（高ベース状態）は、大当り経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である時短状態Ａと、時短はずれ経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である時短状態Ｂと、救済時短経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である時短状態Ｃとに区別可能である。

【２２９８】

また、図１９－１に示すように、本例では、通常状態中（低ベース状態）に６Ｒ大当りＡが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数１００回の時短

状態に制御され、時短状態（高ベース状態）中に６Ｒ大当りＡが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数２００回の時短状態に制御される。すなわち、本例では、大当りが発生するときの遊技状態に応じて、大当り遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されている。このような構成により、遊技状態に応じて有利度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。なお、本例では、６Ｒ大当りＢ～Ｄのいずれかが発生した場合には、発生状態が通常状態と時短状態とのいずれであるかに関わらず、大当り遊技後に次の大当りが発生するまで時短状態（高ベース状態）に制御される。

【２２９９】

また、図１９－１に示すように、本例では、通常状態中に時短はずれが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数１００回の時短状態（高ベース状態）に制御される。一方、時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されない。すなわち、時短状態（高ベース状態）であって、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数５０回であるときに、時短はずれが発生しても、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数は５０回のまま更新されない。よって、本例では、時短状態（高ベース状態）中に発生した時短はずれは実質的に無効とされる。また、本例では、後述するように、確変状態（高確率状態）中では時短はずれと決定される場合はない。

【２３００】

なお、時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方は、図１９－１に示したものにかぎられない。例えば、時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数があらためて設定される（例えば、１００回に設定する）ように構成してもよいし、時短状態（高ベース状態）のうちの時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）中にのみ、時短はずれが発生した場合には、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数があらためて設定されるよう構成にしてもよい。また、例えば、時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中であれば時短回数１００回に制御され、時短状態中であれば時短回数０回に制御される（すなわち、時短状態から通常状態に転落する）ように構成してもよい。そのように時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方として様々な態様が考えられる。

【２３０１】

また、図１９－１に示すように、本例では、通常状態および時短状態中において、救済時短となる場合に、時短回数８００回の時短状態に制御される。このように、本例では、大当り経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態よりも、救済時短経由の時短状態の方が、時短回数が多いため有利度が高い。

【２３０２】

また、詳細については後述するが、本例では、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）中に救済時短が発生した場合には、時短回数が更新される一方で、救済時短を含む時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されないように構成されている。このような構成により、本例では、救済時短経由の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【２３０３】

なお、本例では、救済時短により時短回数８００回の時短状態に制御された後、大当りが発生することなく８００回の変動表示を終了しても、再び救済時短には制御されない。

【２３０４】

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

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

（Ｋ＝救済時短到達率、Ｐ＝大当り確率ＭＬの分母、ｎ＝作動回数）

【２３０５】

具体的には、例えば、設定値「１」であれば大当り確率ＭＬが約１／３１９であるから救済時短到達率Ｋは８．１％となり、設定値「２」であれば大当り確率ＭＬが約１／３１０であるから救済時短到達率Ｋは７．５％となり、設定値「３」であれば大当り確率ＭＬが約１／３００であるから救済時短到達率Ｋは６．９％となり、設定値「４」であれば大当り確率ＭＬが約１／２９０であるから救済時短到達率Ｋは６．３％となり、設定値「５」であれば大当り確率ＭＬが約１／２８０であるから救済時短到達率Ｋは５．７％となり、設定値「６」であれば大当り確率ＭＬが約１／２７０であるから救済時短到達率Ｋは５．１％となる。

【２３０６】

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

【２３０７】

（変動パターンテーブル）

図１９－２～図１９－４は、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図１９－２～図１９－４に示すＥＸＴとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド（２バイト構成）の２バイト目のデータである。

【２３０８】

図１９－２～図１９－４に示す例では、第１特別図柄および飾り図柄についての第１変動パターン＃Ａ～＃Ｎの１４種類と、第２特別図柄および飾り図柄についての第２変動パターン＃Ａ～＃Ｍの１３種類とが用いられる。

【２３０９】

第１特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／低ベース状態（通常状態）である場合には、図１９－２（Ａ）に示す低確率／低ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＡが選択されて変動パターンが決定される。図１９－２（Ａ）に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）である場合に、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃Ａ～＃Ｆのいずれかに決定される。

【２３１０】

また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／低ベース状態（第１確変状態）である場合には、図１９－２（Ｂ）に示す高確率／低ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＢが選択されて変動パターンが決定される。図１９－２（Ｂ）に示すように、高確率／低ベース状態（第１確変状態）である場合に、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃Ｇ～＃Ｉのいずれかに決定される。

【２３１１】

図１９－２（Ｂ）に示す第１特別図柄用変動パターンテーブルＢでは、図１９－２（Ａ）に示す第１特別図柄用変動パターンテーブルＡと比較して、各第１変動パターン＃Ｇ～＃Ｉで指定される変動時間が１０分または５分と極めて長くなっている。従って、本例では、高確率／低ベース状態（第１確変状態）において第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、変動時間が１０分または５分のロング変動の変動表示が実行される。

【２３１２】

また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／高ベース状態（第２確変状態）である場合には、図１９－２（Ｃ）に示す高確率／高ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＣが選択されて変動パターンが決定される。図１９－２（Ｃ）に示すように、高確率／高ベース状態（第２確変状態）である場合に、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃Ａ～＃Ｆに加えて第１変動パターン＃Ｊ，＃Ｋのいずれかに決定される。

【２３１３】

図１９－２（Ｃ）に示すように、高確率／高ベース状態（第２確変状態）である場合、

第１特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当りとなる場合には、第１保留記憶数が０である場合には、変動時間が１０秒である第１変動パターン＃Ｊ，＃Ｋに決定される。一方、第１保留記憶数が１以上であれば、変動時間が５秒である第１変動パターン＃Ａ，＃Ｄに決定される。

【２３１４】

また、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／高ベース状態である場合には、図１９－３（Ｄ）に示す低確率／高ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＤが選択されて変動パターンが決定される。図１９－３（Ｄ）に示すように、低確率／高ベース状態である場合に、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃Ａ～＃Ｆに加えて第１変動パターン＃Ｊ，＃Ｋ，＃Ｌのいずれかに決定される。

【２３１５】

図１９－３（Ｄ）に示すように、低確率／高ベース状態である場合、第１特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当りとなる場合には、第１保留記憶数が０である場合には、変動時間が１０秒である第１変動パターン＃Ｊ，＃Ｋに決定される。一方、第１保留記憶数が１以上であれば、変動時間が５秒である第１変動パターン＃Ａ，＃Ｄに決定される。また、後述するように、低確率／高ベース状態は所定回数の変動表示を実行すると終了するのであるが、低確率／高ベース状態の最終変動の変動表示を実行する場合には、変動時間が５秒である第１変動パターン＃Ｌ（特殊変動パターン）に決定される。

【２３１６】

また、第１特別図柄の変動表示を実行するときに、救済時短となる変動表示である場合（後述する救済時短回数カウンタの値が０になった場合）には、図１９－３（Ｅ）に示す救済時短成立時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＥが選択されて変動パターンが決定される。図１９－３（Ｅ）に示すように、救済時短となる変動表示である場合に、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃Ｍ，＃Ｎのいずれかに決定される。

【２３１７】

図１９－２～図１９－３に示すように、第１変動パターン＃Ｍ，＃Ｎは、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示にのみ用いられる救済時短成立時専用の変動パターンである。本例では、第１変動パターン＃Ｍ（救済時短突入はずれ）に決定された場合には、後述するように、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図１９－２３（Ｂ），（Ｃ）参照）が実行される。このような構成により、救済時短となって時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることを遊技者に明確に報知することができるとともに、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。

【２３１８】

また、第１変動パターン＃Ｎ（救済時短突入見せかけ大当り）に決定された場合には、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図１９－２３（Ｂ），（Ｃ）参照）と共通の態様の演出を実行した後に、大当りとなることを報知する演出が実行される。このような構成により、遊技者が救済時短となったことを一旦認識した後に、大当りとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２３１９】

第２特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／低ベース状態（第１確変状態）である場合には、図１９－４（Ａ）に示す高確率／低ベース状態時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルＡが選択されて変動パターンが決定される。図１９－４（Ａ）に示すように、高確率／低ベース状態（第１確変状態）である場合に、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃Ａ～＃Ｆに加えて第２変動パターン＃Ｊ，＃Ｋのいずれかに決定される。

【２３２０】

図１９－４（Ａ）に示すように、高確率／低ベース状態（第１確変状態）である場合、第２特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当りとなる場合には、第２保留記憶数が０である場合には、変動時間が１０秒である第２変動パターン＃Ｊ，＃Ｋに決定される。一方、第２保留記憶数が１以上であれば、変動時間が５秒である第２変動パターン＃Ａ，＃Ｄに決定される。

【２３２１】

また、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／低ベース状態（第１確変状態）でない場合には、図１９－４（Ｂ）に示す高確率／低ベース状態以外時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルＢが選択されて変動パターンが決定される。図１９－４（Ｂ）に示すように、高確率／低ベース状態（第１確変状態）でない場合に、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃Ｇ～＃Ｉのいずれかに決定される。

【２３２２】

図１９－４（Ｂ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルＢでは、図１９－４（Ａ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルＡと比較して、各第２変動パターン＃Ｇ～＃Ｉで指定される変動時間が１０分または５分と極めて長くなっている。従って、本例では、高確率／低ベース状態（第１確変状態）以外の状態（低確率／低ベース状態、高確率／高ベース状態（第２確変状態）、低確率／高ベース状態）において第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、変動時間が１０分または５分のロング変動の変動表示が実行される。

【２３２３】

また、第２特別図柄の変動表示を実行するときに、救済時短となる変動表示である場合（後述する救済時短回数カウンタの値が０になった場合）には、図１９－４（Ｃ）に示す救済時短成立時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルＥが選択されて変動パターンが決定される。図１９－４（Ｃ）に示すように、救済時短となる変動表示である場合に、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃Ｌ，＃Ｍのいずれかに決定される。

【２３２４】

図１９－４に示すように、第２変動パターン＃Ｌ，＃Ｍは、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示にのみ用いられる救済時短成立時専用の変動パターンである。本例では、第２変動パターン＃Ｌ（救済時短突入はずれ）に決定された場合には、後述するように、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図１９－２３（Ｂ），（Ｃ）参照）が実行される。このような構成により、救済時短となって時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることを遊技者に明確に報知することができるとともに、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。また、第２変動パターン＃Ｍ（救済時短突入見せかけ大当り）に決定された場合には、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図１９－２３（Ｂ），（Ｃ）参照）と共通の態様の演出を実行した後に、大当りとなることを報知する演出が実行される。このような構成により、遊技者が救済時短となったことを一旦認識した後に、大当りとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２３２５】

なお、本例では、大当り経由の時短状態と、はずれ時短経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、いずれの場合も同じ変動パターンテーブルを用いる（すなわち平均した変動時間が同じとなる）ように構成されているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り経由の時短状態と、はずれ時短経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、異なる変動パターンテーブルを用いる（すなわち平均した変動時間が異なる）ようにしてもよい。例えば、救済時短経由の時短状態の方が、大当り経由やはずれ時短経由の時短状態よりも、変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高く、平均した変動時間が短くなるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合（

すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、次の大当りに制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。また、例えば、救済時短経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由または大当り経由で制御された時短状態時とは異なり、はずれ時にリーチ（または特に期待度が高いリーチ）となる変動パターンに決定されず（または決定される割合が低く）、平均した変動時間が短くなるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、リーチ（または特に期待度が高いリーチ）ではずれとはならないため、興趣の低下を抑えることができる。

【２３２６】

（第１特別図柄通常処理）

図１９－５～図１９－７は、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における第１特別図柄通常処理（ステップＳ１１０Ａ）を示すフローチャートである。第１特別図柄通常処理が実行される状態は、第１特図プロセスフラグの値がステップＳ１１０Ａを示す値となっている場合である。なお、第１特図プロセスフラグの値がステップＳ１１０Ａを示す値となっている場合とは、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて第１特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

【２３２７】

第１特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５０Ａ）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップＳ１２１）～小当り終了処理（ステップＳ１２８）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置７を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置１７を開放）中でもない場合である。

【２３２８】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１保留記憶数の値を確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５１Ａ）。具体的には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第１保留記憶数が０であれば、第１客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップ０６１ＩＷＳ５２Ａ)。

【２３２９】

第１保留記憶数が０でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおける保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の第１乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ０６１ＩＷＳ５３Ａ）、第１保留記憶数の値を１減らし（第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ０６１ＩＷＳ５４Ａ）。すなわち、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。よって、各第１保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第１保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第２保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【２３３０】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板１２に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５５Ａ）。なお、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５５Ａの処理が実行されることに

よって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【２３３１】

なお、設定値コマンドを送信するタイミングは、本例で示したものにかぎらず、例えば、変動表示の終了ごとに設定値コマンドを送信するように構成したり、変動表示中に設定値コマンドを送信するように構成したりしてもよい。

【２３３２】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップ０６１ＩＷＳ５６Ａ)。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率／低ベース状態であると判定して低確／低ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率／高ベース状態であると判定して低確／高ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率／高ベース状態であると判定して高確／高ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率／低ベース状態であると判定して高確／低ベース背景指定コマンドを、送信する。

【２３３３】

なお、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するステップ０６１ＩＷＳ５６Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６Ｂ）の処理については、第１特別図柄通常処理（および後述する第２特別図柄通常処理）において、救済時短回数カウンタや高ベース回数カウンタの更新処理と、高ベースフラグに関する制御処理とが行われた後に実行されるようにしてもよい。すなわち、変動開始時に、救済時短回数カウンタが更新されて救済時短の成立により時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される場合には、直ちに低確／高ベース背景指定コマンドを送信して背景を変化させたり、高ベース回数カウンタが更新されて時短状態（低確率／高ベース状態）が終了し、通常状態に制御される場合には、直ちに低確／低ベース背景指定コマンドを送信して背景を変化させたりするようにしてもよい。

【２３３４】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０１Ａ）。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態（高確率状態）であれば、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ａに移行する。

【２３３５】

本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６０１Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０１Ｂ）の処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ｂ）の以降の救済時短回数カウンタの更新処理を実行しない。よって、本例では、確変状態（高確率状態）である場合には、変動表示が実行されても救済時短までの残り変動回数が減少せず、非確変状態（低確率状態）である場合にのみ、変動表示が実行されると救済時短までの残り変動回数が減少する。なお、本例の構成に限らず、確変状態（高確率状態）である場合にも、変動表示が実行されると一律に救済時短までの残り変動回数が減少するように構成してもよい。

【２３３６】

確変フラグがセットされていない場合、すなわち低確率状態である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ａ）。救済時短回数カウンタの値が０であれば、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ａに移行する。救済時短回数カウンタの値が０でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値を１減算する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ）。なお、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａの処

理と、後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ｂの処理とが実行されることによって、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。すなわち、本例では、第１特別図柄の変動表示が開始されるタイミングと第２特別図柄の変動表示が開始されるタイミングとで救済時短回数カウンタを更新可能に構成されている。このような構成により、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短回数カウンタの更新の最適化を図ることができる。

【２３３７】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であるか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０４Ａ）。減算後の救済時短回数カウンタの値が１２６以下であれば（ステップ０６１ＩＷＳ５６０４ＡのＮ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数１指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６０５Ａ）。例えば、救済時短回数カウンタの値が１である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数１指定コマンドとしてコマンド９５０１（Ｈ）を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が１２６である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数１指定コマンドとしてコマンド９５７Ｅ（Ｈ）を送信する制御を行う。

【２３３８】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ）。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていなければ、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ａに移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短が発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース状態において実行可能な第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数を示す高ベース回数カウンタに「８００」をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ａ）。

【２３３９】

本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ｂ～Ｓ５６０８Ｂ）の処理により、変動開始時に減算した救済時短回数カウンタの値が０となって救済時短が発生すると、時短回数８００回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される。また、救済時短が発生した状態が、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である場合には、あらためて時短回数８００回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される。従って、本例では、ＲＡＭクリア処理後、または大当り遊技終了後に８００回の変動表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合には、救済時短が発生して時短状態に制御されることになる。

【２３４０】

上述したように、本例では、図１９－１に示すように、大当り経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態よりも、救済時短経由の時短状態の方が、時短回数が多いため有利度が高い。そして、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ｂ～Ｓ５６０８Ｂ）の処理により、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）中に救済時短が発生した場合には、時短回数が更新されるように構成されている。例えば、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）であって、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数５０回であるときに、救済時短が発生すると、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数は８００回に更新される。一方で、本例では、後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３１Ａ（およびステップ０６１ＩＷＳ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂ）の処理により、救済時短を含む時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されないように構成されている。例えば、救済時短経由の時短

状態（高ベース状態）であって、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数５００回であるときに、時短はずれが発生しても、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数は５００回のまま更新されない。このような構成により、本例では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短経由の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【２３４１】

また、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ｂ～Ｓ５６０８Ｂ）の処理と、後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３１Ａ（およびステップ０６１ＩＷＳ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂ）の処理とにより、救済時短が成立する変動表示において時短はずれが導出表示される場合、時短はずれよりも有利度が高い救済時短による時短状態に制御されるように構成されている。具体的には、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示（時短はずれ）が開始されるときに、通常状態（低確率／低ベース状態）から時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａの処理に相当）。そして、救済時短が成立した第１特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない（ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂの処理に相当）。このような構成により、救済時短となる変動表示において時短はずれが導出表示されても、救済時短による時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【２３４２】

また、本例では、変動開始時に減算した救済時短回数カウンタの値が０となって救済時短が発生すると、高ベース回数カウンタの値を「８００」に設定するが、救済時短回数カウンタの値は設定しない。救済時短が発生した場合には、当該救済時短の発生後、ＲＡＭクリア処理が実行されたとき、または大当りが発生したときに、救済時短回数カウンタの値を「８００」に設定する。よって、本例では、救済時短の発生後、大当りが発生することなく所定回数（本例では８００回）の変動表示が実行されても、救済時短は発生しない（つまり、時短回数８００回の救済時短に連続して制御されない）。

【２３４３】

具体的には、救済時短において大当りが発生することなく時短回数８００回分の変動表示が実行された場合には、救済時短が終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行する（すなわち新たな救済時短は発生しない）。また、移行した通常状態において大当りが発生することなく８００回の変動表示が実行されても、救済時短は発生しない。救済時短が発生した後、再び救済時短が発生するのは、例えば、救済時短の発生後、大当りが発生して救済時短回数カウンタの値が「８００」に設定され、大当り遊技終了後に８００回の変動表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合や、救済時短の発生後、ＲＡＭクリア処理が実行されて救済時短回数カウンタの値が「８００」に設定され、ＲＡＭクリア処理後に８００回の変動表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合である。

【２３４４】

なお、本例の構成に限らず、例えば、救済時短の発生時に救済時短回数カウンタの値を「８００」に設定し、救済時短において変動表示が実行される度に救済時短回数カウンタの値を１減算することで、救済時短の終了と同時に新たな救済時短が成立し、次の大当りが発生するまで連続して救済時短に制御されるように構成してもよい。

【２３４５】

また、例えば、救済時短が成立すると救済時短回数カウンタに「８００」が設定されるとともに、救済時短中には救済時短回数カウンタの更新処理が実行されない構成とすることで、救済時短において大当りが発生することなく８００回の変動表示が実行されても、救済時短には制御されない（つまり、時短回数８００回の救済時短に連続して制御されない）が、救済時短の終了後、大当りが発生することなく８００回の変動表示が実行される

と、救済時短が発生するようにしてもよい。

【２３４６】

また、例えば、救済時短が成立すると救済時短回数カウンタに「８００」が設定されるとともに、高ベース回数カウンタに「２００」が設定される構成とすることで、救済時短において大当りが発生することなく時短回数２００回分の変動表示が実行された場合には、救済時短が終了して通常状態（低確率／低ベース状態）し、移行した通常状態において大当りが発生することなく６００回の変動表示が実行されると、救済時短が発生するようにしてもよい。

【２３４７】

また、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ｂ）の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの変動回数と同じ８００回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ａ（または後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ｂ）において高ベース回数カウンタに「８００」よりも大きい値をセットしてもよいし、少ない値をセットしてもよい。

【２３４８】

また、ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ｂ）において、複数種類の時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、１回目に救済時短となった場合には高ベース回数カウンタに「１００」をセットし、２回目に救済時短となった場合には高ベース回数カウンタに「８００」をセットするように構成してもよい。

【２３４９】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ｂ）において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、１０％の確率で１００回と決定し、９０％の確率で８００回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当り種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

【２３５０】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短が成立する変動表示であることを示す救済変動フラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６０９Ａ）。ステップ０６１ＩＷＳ５６０９Ａの処理により、後述する第１変動パターン設定処理において、救済時短が成立する変動表示であることを特定して、救済時短成立時専用の変動パターンに決定可能となる。

【２３５１】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ａ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１１Ａ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。

【２３５２】

ステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ａ～Ｓ５６１１Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ｂ～Ｓ５６１１Ｂ）の処理が実行されることによって、本例では、救済時短が成立したときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。すなわち、本例では、低確率／高ベース状態では、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当り確率が９９９／１０００と高く、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂが開状態となる頻度が高い。そのため、第１始動入賞口としての可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂに遊技球を入賞させて第１特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行うことが遊技者にとって有利であり、右打ち表示器２６が

点灯される。なお、時短状態において救済時短が発生した場合など、既に右打ち表示器２６が点灯している場合には、ステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ａ～Ｓ５６１１Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ｂ～Ｓ５６１１Ｂ）の処理を省略してもよい。

【２３５３】

減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であれば（ステップ０６１ＩＷＳ５６０４ＡのＹ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＥＸＴデータとして一律に７Ｆ（Ｈ）をセットして、救済時短回数１指定コマンドとしてコマンド９５７Ｆ（Ｈ）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１４Ａ）。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短までの残りの変動回数が１００回単位の回数（本例では、１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、７００回、または８００回）となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６１５Ａ）。なお、救済時短までの残りの変動回数が１００回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの変動回数が１００回単位の回数となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数２指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１６Ａ）。例えば、救済時短回数カウンタの値が１００である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０１（Ｈ）を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が８００である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０８（Ｈ）を送信する制御を行う。そして、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ａに移行する。

【２３５４】

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

【２３５５】

また、例えば、本例の構成とは異なり、救済時短を連続して発生可能な構成において、１回目に救済時短となったときのみ救済時短回数１指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信するように構成し、２回目以降に救済時短となったときには救済時短回数１指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【２３５６】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ａ）、「０」である場合、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａへ移行する。

【２３５７】

本例では、低確率／低ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／高ベース状態、および高確率／低ベース状態のいずれかに制御されるため、高ベース状態であるときには、低確率／高ベース状態と高確率／高ベース状態とのいずれかに制御されている。ただし、高確率／高ベース状態（第２確変状態）では、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態（第２確変状態）が維持されるため（後述するステップ０６１ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２６９，Ｓ２２７４参照）、高ベース状態における変動表示の実行回数は管理されておらず、高ベース回数カウンタの値は「０」に設定されている。よって、高ベース回数カウンタの値が「０」でない場合には、低確率／高ベース状態に制御されている。

【２３５８】

なお、第１の実施の形態では、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベー

ス状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、６Ｒ大当りＡにもとづく大当り遊技の終了時に低確率／高ベース状態に制御された場合、時短はずれ経由で低確率／高ベース状態に制御された場合、および救済時短経由で低確率／高ベース状態に制御された場合である。本例では、低確率／高ベース状態に制御されると、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを合計で所定回数（本例では、１００回、２００回または８００回。図１９－１参照）実行したことにもとづいて、低確率／高ベース状態を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行される。

【２３５９】

高ベース回数カウンタの値が「０」でない場合、すなわち、低確率／高ベース状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース回数カウンタの値を「１」減算し（ステップ０６１ＩＷＳ５６１８Ａ）、「０」になったか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ５６１９Ａ）。高ベース回数カウンタの値が「０」にならなかった場合、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。なお、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６１８Ａの処理と、後述するステップ０６１ＩＷＳ５６１８Ｂの処理とが実行されることにより、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、高ベース回数カウンタの値が更新される。

【２３６０】

高ベース回数カウンタの値が「０」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６２０Ａ）。本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６１９Ａ（または後述するステップ０６１ＩＷＳ５６１９Ｂ）でＹと判定すると、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを合計で所定回数（例えば、１００回、２００回または８００回。図１９－１参照）実行したと判定し、ステップ０６１ＩＷＳ５６２０Ａ（または後述するステップ０６１ＩＷＳ５６２０Ｂ）の処理が実行されて、低確率／高ベース状態を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行される。

【２３６１】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、右打ち表示器２６の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６２１Ａ）。なお、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）は、変動表示が終了するまで右打ち報知を継続して右打ち状態を継続するためのものである。

【２３６２】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａ）。具体的に、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグがセットされている場合には第２特別図柄の大当り変動中であると判定する。第２特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップ０６１ＩＷＳ５８Ａ以降の処理を行うことなくステップ０６１ＩＷＳ７１Ａへ移行する。これにより、第２特別図柄の大当り変動中に第１特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【２３６３】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えば、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａにて第２特別図柄の大当り変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ０６１ＩＷＳ５９Ａへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【２３６４】

また、例えば、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａにて第２特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップ０６１ＩＷＳ５８Ａ～Ｓ６３Ａの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであっても

よい。

【２３６５】

第２特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ０６１ＩＷＳ５８Ａ）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０６１ＩＷＳ５９Ａ）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。なお、ステップ０６１ＩＷＳ５９Ａでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

【２３６６】

上述したように、本例では、大当りが発生するときの遊技状態に応じて、大当り遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されている。具体的には、通常状態中（低ベース状態）に６Ｒ大当りＡが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数１００回の時短状態に制御され、時短状態（高ベース状態）中に６Ｒ大当りＡが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数２００回の時短状態に制御される。このような構成を備えた上で、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５９Ａ（後述するおよびステップ０６１ＩＷＳ５９Ｂ）の大当り判定モジュールの実行を、ステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ａ～Ｓ５６０８Ａ（後述するおよびステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ｂ～Ｓ５６０８Ｂ）の救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行するように構成されている。

【２３６７】

そのため、本例では、救済時短が成立する変動表示の表示結果が大当りである場合、救済時短による時短状態において大当りが発生したとして、大当り遊技の終了後に制御される時短状態の有利度が決定される。具体的には、救済時短が成立する変動表示の表示結果が６Ｒ大当りＡである場合、救済時短による時短状態において６Ｒ大当りＡが発生したとして、大当り遊技の終了後に時短回数２００回の時短状態に制御される（後述するステップ０６１ＩＷＳ２２８４，Ｓ２２８６～Ｓ２２８７の処理を実行する部分）。このような構成により、救済時短による遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【２３６８】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ０６１ＩＷＳ６０Ａ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第１大当りフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ６１Ａ）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が６Ｒ大当りＡ、６Ｒ大当りＢ、６Ｒ大当りＣ、および６Ｒ大当りＤのいずれであるかを判定し（ステップ０６１ＩＷＳ６２Ａ）、大当り種別を記憶し（ステップ０６１ＩＷＳ６３Ａ）、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ａへ移行する。

【２３６９】

また、ステップ０６１ＩＷＳ６０Ａにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ０６１ＩＷＳ６４Ａ）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとすることに決定するプログラムである。小当りとすることに決定した場合には（ステップ０６１ＩＷＳ６５Ａ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第１小当りフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ６６Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ０６１ＩＷＳ６７Ａ）、小当り種別を記憶する（ステップ０６１ＩＷＳ６８Ａ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ａへ移行する。なお、小当り種別については、複数設けてそれぞれ可変入賞球装置０６１ＩＷ１７（特殊入賞口）の開放パターン（すなわち入賞しやすさ）が異なるようにしてもよいし、１つのみ設けるようにしてもよい。小当り種別が１つの場合には、ステップ０６１ＩＷＳ６７Ａ～Ｓ６８Ａの処理を省略

してもよい。

【２３７０】

また、ステップ０６１ＩＷＳ６５Ａにおいて小当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ６９Ａ）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態（高確率状態）であれば）、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ａに移行する。本例では、ステップ０６１ＩＷＳ６９Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ６９Ｂ）の処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ステップ０６１ＩＷＳ７０Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ７０Ｂ）の時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

【２３７１】

確変フラグがセットされていなければ（すなわち、低確率状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ０６１ＩＷＳ７０Ａ）。この場合、約１／４００の確率で時短はずれとすることに決定する。そして、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ａに移行する。

【２３７２】

なお、本例では、時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数が更新されない構成（後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３１Ａ参照）によって、実質的に無効とされているが、このような構成に限らず、例えば、時短状態（高ベース状態）であるときにはステップ０６１ＩＷＳ７０Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ７０Ｂ）の時短はずれの判定処理を実行することなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定されるように構成してもよい。

【２３７３】

また例えば、大当り経由の時短状態、時短はずれ経由の時短状態、および救済時短経由の時短状態のうち、救済時短経由の時短状態の場合にはステップ０６１ＩＷＳ７０Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ７０Ｂ）の時短はずれの判定処理を実行せず、大当り経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態の場合にはステップ０６１ＩＷＳ７０Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ７０Ｂ）の時短はずれの判定処理を実行するようにしてもよい。つまり、救済時短経由の時短状態の場合には時短はずれが発生せず、大当り経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態の場合には時短はずれが発生し得るようにしてもよい。

【２３７４】

なお、時短はずれを複数種別設けてそれぞれ有利度（例えば時短回数）を異ならせるように構成する場合には、例えば、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別を時短はずれの種別に決定する。また、この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１始動入賞判定処理（ステップＳ１０１Ａ）で抽出し第１保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。また、この場合、大当り種別判定および小当り種別判定に加えて時短種別判定においても共通の種別判定用乱数を用いて判定処理を行うように構成すればよい。

【２３７５】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り種別および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ０６１ＩＷＳ７１Ａ）。この場合、例えば、６Ｒ大当りＡとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「１」と決定し、６Ｒ大当りＢとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「３」と決定し、６Ｒ大当りＣとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「５」と決定し、６Ｒ大当りＤとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「７」と決定し、小当りとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「９」と決定し、時短はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「２」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「－」と決定する。また、遊技制御用マ

イクロコンピュータ１００は、決定した特別図柄の停止図柄をＲＡＭ１０２に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ０６１ＩＷＳ７２Ａ）。

【２３７６】

そして、ステップ０６１ＩＷＳ８９Ａにおいて、第１特図プロセスフラグの値を第１変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ８９Ａ）。

【２３７７】

（第１変動パターン設定処理）

図１９－８は、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における第１変動パターン設定処理（ステップＳ１１１Ａ）を示すフローチャートである。第１変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、救済変動フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０９１Ａ）。

【２３７８】

救済変動フラグがセットされている場合、すなわち救済時短が成立する変動表示である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済変動フラグをリセットし（ステップ０６１ＩＷＳ１７０９２Ａ）、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図１９－３（Ｂ）に示す救済時短成立時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＥを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０９３Ａ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ａに移行する。

【２３７９】

救済変動フラグがセットされていない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１０Ａ）。確変フラグがセットされていなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１１Ａ）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、低確率／低ベース状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図１９－２（Ａ）に示す低確率／低ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＡを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１２Ａ）。高ベースフラグがセットされていれば（すなわち、低確率／高ベース状態）であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図１９－３（Ｄ）に示す低確率／高ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＤを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１３Ａ）。

【２３８０】

確変フラグがセットされていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１４Ａ）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、高確率／低ベース状態ではれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図１９－２（Ｂ）に示す高確率／低ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＢを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１５Ａ）。高ベースフラグがセットされていれば（すなわち、高確率／高ベース状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図１９－２（Ｃ）に示す高確率／高ベース状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルＣを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１６Ａ）。

【２３８１】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０６１ＩＷＳ１７０９３Ａ，０６１ＩＷＳ１７１２Ａ，Ｓ１７１３Ａ，Ｓ１７１５Ａ，Ｓ１７１６Ａにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第１特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図１９－２および図１９－３に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ａ）。

【２３８２】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１７０４Ａ）。

【２３８３】

また、ステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ａにて第１特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した変動時間を示す変動時間データを第１変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ０６１ＩＷＳ１７０５Ａ）、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動表示を開始する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０６Ａ）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０７Ａ）。

【２３８４】

以上の処理が実行されることによって、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、遊技状態が高確率／低ベース状態であれば、第１特別図柄用変動パターンテーブルＢが選択されてロング変動の変動表示が実行される。一方、遊技状態が高確率／低ベース状態以外の状態であれば、第１特別図柄用変動パターンテーブルＡが選択されて通常の変動時間の変動表示が実行される。また、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示の場合には、第１特別図柄用変動パターンテーブルＥが選択されて、救済時短成立時専用の変動表示が実行される。

【２３８５】

（第１特別図柄変動処理）

図１９－９は、第１特別図柄プロセス処理における第１特別図柄変動処理（ステップＳ１１２Ａ）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２０Ａ）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップＳ１２１）～小当り終了処理（ステップＳ１２８）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置７を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置１７を開放）中でもない場合である。

【２３８６】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっていれば、ＣＰＵ１０３は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１１２１Ａ）。

【２３８７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１変動時間タイマを１減算し（ステップ０６１ＩＷＳ１１２２Ａ）、第１変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ０６１ＩＷＳ１１２３Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に第１図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１１２４Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄停止処理（ステップＳ１１３Ａ）に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ１１３０Ａ）。

【２３８８】

第１変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２５Ａ）。なお、第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【２３８９】

第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示していなければ、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２６Ａ）。なお、第２特別図柄表示装置４Ｂにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第２特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第２小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第２特別図柄表示装置４Ｂにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

【２３９０】

第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ０６１ＩＷＳ１１２５ＡのＹ）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ０６１ＩＷＳ１１２６ＡのＹ）には、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に第１強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１１２９Ａ）。なお、この場合、第１大当りフラグや第１小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、それら第１大当りフラグや第１小当りフラグをリセットする。そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄停止処理（ステップＳ１１３Ａ）に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ１１３０Ａ）。

【２３９１】

ステップ０６１ＩＷＳ１１２５Ａ～Ｓ１１２６Ａ，Ｓ１１２９Ａの処理が実行されることによって、この特徴部１１６ＩＷでは、第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合に、第１特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０側では、第１特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ０６１ＩＷＳ１１２９Ａで送信された第２強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【２３９２】

なお、本例では、第２特別図柄表示装置４Ｂにて救済時短となる変動表示の停止図柄を導出表示した場合には、第１強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行わない。また、第１特別図柄表示装置４Ａにて救済時短となる変動表示の停止図柄を導出表示した場合にも、第２強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行わない（後述するステップ０６１ＩＷＳ１１２５Ｂ～Ｓ１１２６Ｂ，Ｓ１１２９Ｂ参照）。すなわち、本例では、第１特別図柄および第２特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しない。

【２３９３】

本例では、第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示が小当りとなった場合、第１特別図柄の変動表示は表示結果に関わらず強制的に停止されるように構成されているが、このような構成には限られない。例えば、第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示が小当りとなった場合、第１特別図柄の変動表示の表示結果が大当りである場合、または大当りであって、かつ有利度が高い大当り種別（例えば、６Ｒ大当りＢ）である場合には、第１特別図柄の変動表示は強制的に停止されず、そのまま第１特別図柄変動処理を終了するようにしてもよい。この場合、第２特別図柄の変動表示が小当りとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当り開放前処理（ステップＳ１２６）に対応した値に更新されて、小当り遊技に移行する。そのため、次回のタイマ割込以降では、ステップ０６１ＩＷＳ１１２０ＡでＮと判定されてステップ０６１ＩＷＳ１１２１Ａ～Ｓ１１３０Ａの処理はスキップされ、ステップ０６１ＩＷＳ１１２２Ａの第１変動時間タイマの更新も行われない。従って、第２特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって有利度が高い大当りとなる第１特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第１変動時間タイマの更新が中断され第１特別図柄の変動表

示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）に対応した値に更新され、第１変動時間タイマの更新が再開される。

【２３９４】

また、本例では、第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当りとなる第１特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第１特別図柄変動処理を終了する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２７ＡのＮ参照）。従って、第２特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であってはずれや小当りとなる第１特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当り遊技中に、第１変動時間タイマの更新が中断され第１特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当り遊技を終了すると、第１変動時間タイマの更新が再開される。

【２３９５】

（第１特別図柄停止処理）

図１９－１０および図１９－１１は、第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第１特別図柄停止処理において、まず、ＣＰＵ１０３は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ２０１０Ａ）。点灯延長フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０１１Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を終了する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１２Ａ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１３Ａ）。

【２３９６】

本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ａ～Ｓ５６２１Ａ，Ｓ５６１７Ｂ～Ｓ５６２１Ｂの処理が実行されることによって、所定回目（１００回目、２００回目または８００回目。図１９－１参照）の変動表示を開始するときに時短状態（低確率／高ベース状態）を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するとともに、ステップ０６１ＩＷＳ２０１０Ａ～Ｓ２０１３Ａ，Ｓ２０１０Ｂ～Ｓ２０１３Ｂの処理が実行されることによって、所定回目（１００回目、２００回目または８００回目。図１９－１参照）の変動表示を終了するときに右打ち表示器２６が消灯される。

【２３９７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて第１特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ０６１ＩＷＳ２０１４Ａ）。なお、この場合、第１特別図柄変動処理のステップ０６１ＩＷＳ１１２９Ａで第１強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第１特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【２３９８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０１５Ａ）。第１大当りフラグがセットされている場合、ＣＰＵ１０３は、大当りを開始することを示す大当り開始フラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０１６Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、第１大当りフラグをクリアする（ステップ０６１ＩＷＳ２０１７Ａ）。

【２３９９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１８Ａ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１９Ａ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ２０２７Ａに移行する。

【２４００】

ステップ０６１ＩＷＳ２０１８Ａ，Ｓ２０１９Ａの処理が実行されることによって、本例では、第１特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。すなわち、本例では、本例では、特別可変入賞球装置７（大入賞口）が遊

技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器２６が点灯される。

【２４０１】

なお、本例では、大当り図柄が導出表示された後、さらに通過ゲート４１を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技が開始されるので、通過ゲート４１を遊技球が通過したタイミングで右打ち表示器２６の点灯を開始するように構成してもよい。

【２４０２】

第１大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ０６１ＩＷＳ２０１５ＡのＮ）、ＣＰＵ１０３は、第１小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０２０Ａ）。第１小当りフラグがセットされている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０２１Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、第１小当りフラグをクリアする（ステップ０６１ＩＷＳ２０２２Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０２６Ａ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ２０２７Ａに移行する。

【２４０３】

ステップ０６１ＩＷＳ２０２７Ａでは、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０２７Ａ）。

【２４０４】

第１小当りフラグがセットされていない場合には（ステップ０６１ＩＷＳ２０２０ＡのＮ）、ＣＰＵ１０３は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ０６１ＩＷＳ７２Ａで停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【２４０５】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３１Ａ）。そして、高ベースフラグがセットされている場合（すなわち、低確率／高ベース状態である場合）には、ステップ０６１ＩＷＳ２０３６Ａに移行する。

【２４０６】

高ベースフラグがセットされていない場合（本例では、確変状態（高確率状態）では時短はずれとはならないため、通常状態（低確率／低ベース状態）である場合）には、ＣＰＵ１０３は、時短はずれが発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０３２Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、高ベース回数カウンタに「１００」をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０３３Ａ）。

【２４０７】

ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３３Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ～Ｓ２０３３Ｂ）の処理により、本例では、通常状態（低確率／低ベース状態）において時短はずれが発生すると、時短回数１００回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御され、時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生すると、時短状態（低確率／高ベース状態）が継続され、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）は更新されない。

【２４０８】

本例では、ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３３Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ～Ｓ２０３３Ｂ）の処理により、救済時短を含む時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されないように構成されている。このような構成により、本例では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短経由の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【２４０９】
なお、本例では、時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生すると、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）は更新されないように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、時短状態（低確率／高ベース状態）のうちの、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生した場合（または、かつ時短状態の残余回数が時短はずれによる時短回数１００回より少ない場合）には、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）を更新し、あらためて時短回数１００回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されるようにしてもよい。
【２４１０】
なお、ステップ０６１ＩＷＳ２０３３Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３３Ｂ）において、複数種類の時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、１回目に時短はずれとなった場合には高ベース回数カウンタに「１００」をセットし、２回目に時短はずれとなった場合には高ベース回数カウンタに「２００」をセットするように構成してもよい。
【２４１１】
また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ０６１ＩＷＳ２０３３Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３３Ｂ）において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、９０％の確率で１００回と決定し、１０％の確率で２００回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当り種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。
【２４１２】
次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０３４Ａ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０３５Ａ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ３６Ａに移行する。
【２４１３】
ステップ０６１ＩＷＳ２０３４Ａ～Ｓ２０３５Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ２０３４Ｂ～Ｓ２０３５Ｂ）の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれが発生したときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。
【２４１４】
そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３６Ａ）。
【２４１５】
なお、本例では、時短はずれの発生時には、救済時短回数カウンタの値を「８００」に設定しない（すなわち救済時短までの残り回数をリセットしない）場合を示しているが、このような構成に限らず、大当り発生時や救済時短の発生時のように、時短はずれの発生時にも、救済時短回数カウンタの値を「８００」に設定する（すなわち救済時短までの残り回数をリセットする）ようにしてもよい。
【２４１６】
図１９－１０～図１９－１１に示すように、本例では、第１特別図柄で大当り図柄を停止表示したとき、および時短はずれが発生したときに、遊技者に対して遊技領域の右方に遊技球を発射操作することを促す右打ち報知を実行可能に構成されている。また、第１特別図柄で大当り図柄を停止表示したときに、右打ち報知として、遊技者に対して通過ゲート４１を狙って遊技球を発射操作することを促すゲート報知を実行可能に構成されていてもよい。
【２４１７】
また、第２特別図柄で大当り図柄を停止表示した状態では右打ち報知やゲート報知を実

行せず、その状態で第１始動入賞口に遊技球が入賞した場合に右打ち報知やゲート報知を実行する（この場合、ゲート通過待ち状態であるので、第１始動入賞口に遊技球が入賞しても直ちには第１特別図柄の変動表示は開始されず、第１保留記憶となる）ように構成してもよい。

【２４１８】

また、逆に、通常状態（低確率／低ベース状態）で通過ゲート４１での遊技球の通過を検出した場合（すなわち右打ち操作が行われている可能性がある場合）には、認識度合いが低い態様（例えば、小音量の音出力や小画面表示）により、遊技者に対して遊技領域の左方に遊技球を発射操作することを促す左打ち報知を行うように構成してもよい。一方で、通常状態（低確率／低ベース状態）で第２始動入賞口（または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口）への遊技球の入賞を検出した場合（すなわち右打ち操作が意図的に行われていると推測される場合）には、認識度合いが高い態様（例えば、大音量の音出力や大画面表示）により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、的確に発射報知を行うことができる。特に、上記の構成により、偶発的に遊技領域の右方に遊技球を発射操作した遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが低い態様により軽度な左打ち報知を行う一方で、右打ち操作を意図的に行う遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが高い態様により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、意図的に右打ち操作を行う遊技者に対して、遊技店の店員から左打ち操作に戻すように促すことができる。

【２４１９】

また、上記の場合に、通過ゲート４１や第２始動入賞口など遊技領域の右側での遊技球の検出数が一定数に達した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。また、通過ゲート４１では所定期間内（例えば、１分間）に複数回（例えば、５回）遊技球を検知した場合に左打ち報知を行い、第２始動入賞口（または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口）では所定数よりも少ない特定数（例えば、１個）以上遊技球を検出した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。

【２４２０】

なお、本特徴部１１６ＩＷでは特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート４１や第２始動入賞口（または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口）への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。

【２４２１】

（第２特別図柄通常処理）

図１９－１２～図１９－１４は、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における第２特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第２特別図柄通常処理が実行される状態は、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄通常処理を示す値となっている場合である。なお、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄通常処理を示す値となっている場合とは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて第２特別図柄の変動表示がなされていない状態ある。

【２４２２】

第２特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５０Ｂ）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップＳ１２１）～小当り終了処理（ステップＳ１２８）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置７を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置１７を開放）中でもない場合である。

【２４２３】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっ

ていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２保留記憶数の値を確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５１Ｂ）。具体的には、第２保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第２保留記憶数が０であれば、第２客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップ０６１ＩＷＳ５２Ｂ)。

【２４２４】

第２保留記憶数が０でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおける保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の第２乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ０６１ＩＷＳ５３Ｂ）、第２保留記憶数の値を１減らし（第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ０６１ＩＷＳ５４Ｂ）。すなわち、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。よって、各第２保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第２保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

【２４２５】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板１２に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５５Ｂ）。なお、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５５Ｂの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【２４２６】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップ０６１ＩＷＳ５６Ｂ)。なお、具体的な背景指定コマンドの送信の仕方は、第１特別図柄通常処理のステップ０６１ＩＷＳ５６Ａで示した処理と同様である。

【２４２７】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０１Ｂ）。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態（高確率状態）であれば、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ｂに移行する。

【２４２８】

確変フラグがセットされていない場合、すなわち低確率状態である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ｂ）。救済時短回数カウンタの値が０であれば、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ｂに移行する。救済時短回数カウンタの値が０でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値を１減算する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ｂ）。

【２４２９】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であるか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０４Ｂ）。減算後の救済時短回数カウンタの値が１２６以下であれば（ステップ０６１ＩＷＳ５６０４ＢのＮ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数１指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６０５Ｂ）。

【２４３０】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、減算後の救済時短回数カウンタの

値が０となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ｂ）。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていなければ、ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ｂに移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短が発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ｂ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース状態において実行可能な第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数を示す高ベース回数カウンタに「８００」をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ｂ）。

【２４３１】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短が成立する変動表示であることを示す救済変動フラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６０９Ｂ）。

【２４３２】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１１Ｂ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ｂに移行する。

【２４３３】

減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であれば（ステップ０６１ＩＷＳ５６０４ＢのＹ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＥＸＴデータとして一律に７Ｆ（Ｈ）をセットして、救済時短回数１指定コマンドとしてコマンド９５７Ｆ（Ｈ）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１４Ｂ）。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短までの残りの変動回数が１００回単位の回数（本例では、１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、７００回、または８００回）となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ５６１５Ｂ）。救済時短までの残りの変動回数が１００回単位の回数となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数２指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１６Ｂ）。

【２４３４】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ｂ）、「０」である場合、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ｂへ移行する。

【２４３５】

高ベース回数カウンタの値が「０」でない場合、すなわち、低確率／高ベース状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース回数カウンタの値を「１」減算し（ステップ０６１ＩＷＳ５６１８Ｂ）、「０」になったか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ５６１９Ｂ）。高ベース回数カウンタの値が「０」にならなかった場合、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ｂに移行する。

【２４３６】

高ベース回数カウンタの値が「０」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６２０Ｂ）。

【２４３７】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、右打ち表示器２６の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６２１Ｂ）。

【２４３８】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ５７Ｂ）。具体的に、第１特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第１大当りフラグがセットされている場合には第

１特別図柄の大当り変動中であると判定する。第１特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップ０６１ＩＷＳ５８Ｂ以降の処理を行うことなくステップ０６１ＩＷＳ７１Ｂへ移行する。これにより、第１特別図柄の大当り変動中に第２特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【２４３９】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ０６１ＩＷＳ５７Ｂにて第１特別図柄の大当り変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ０６１ＩＷＳ５９Ｂへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【２４４０】

また、例えば、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ｂにて第１特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップ０６１ＩＷＳ５８Ｂ～Ｓ６３Ｂの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【２４４１】

第１特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ０６１ＩＷＳ５８Ｂ）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０６１ＩＷＳ５９Ｂ）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。なお、ステップ０６１ＩＷＳ５９Ｂでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

【２４４２】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ０６１ＩＷＳ６０Ｂ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ６１Ｂ）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が６Ｒ大当りＡ、６Ｒ大当りＢ、６Ｒ大当りＣ、および６Ｒ大当りＤのいずれであるかを判定し（ステップ０６１ＩＷＳ６２Ｂ）、大当り種別を記憶し（ステップ０６１ＩＷＳ６３Ｂ）、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ｂへ移行する。

【２４４３】

また、ステップ０６１ＩＷＳ６０Ｂにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ０６１ＩＷＳ６４Ｂ）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとすることに決定するプログラムである。小当りとすることに決定した場合には（ステップ０６１ＩＷＳ６５Ｂ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第２小当りフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ６６Ｂ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ０６１ＩＷＳ６７Ｂ）、小当り種別を記憶する（ステップ０６１ＩＷＳ６８Ｂ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ｂへ移行する。なお、小当り種別については、複数設けてそれぞれ可変入賞球装置０６１ＩＷ１７（特殊入賞口）の開放パターン（すなわち入賞しやすさ）が異なるようにしてもよいし、１つのみ設けるようにしてもよい。小当り種別が１つの場合には、ステップ０６１ＩＷＳ６７Ｂ～Ｓ６８Ｂの処理を省略してもよい。

【２４４４】

また、ステップ０６１ＩＷＳ６５Ｂにおいて小当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ

０６１ＩＷＳ６９Ｂ）。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態（高確率状態）であれば、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ｂに移行する。本例では、ステップ０６１ＩＷＳ６９Ｂの処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ステップ０６１ＩＷＳ７０Ｂの時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

【２４４５】

確変フラグがセットされていなければ、すなわち低確率状態であれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ０６１ＩＷＳ７０Ｂ）。この場合、約１／４００の確率で時短はずれとすることに決定する。そして、ステップ０６１ＩＷＳ７１Ｂに移行する。

【２４４６】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り種別および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ０６１ＩＷＳ７１Ｂ）。この場合、例えば、６Ｒ大当りＡとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「１」と決定し、６Ｒ大当りＢとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「３」と決定し、６Ｒ大当りＣとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「５」と決定し、６Ｒ大当りＤとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「７」と決定し、小当りとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「９」と決定し、時短はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「２」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「－」と決定する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した特別図柄の停止図柄をＲＡＭ１０２に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ０６１ＩＷＳ７２Ｂ）。

【２４４７】

そして、ステップ０６１ＩＷＳ８９Ｂにおいて、第２特図プロセスフラグの値を第２変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ８９Ｂ）。

【２４４８】

（第２変動パターン設定処理）

図１９－１５は、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における第２変動パターン設定処理を示すフローチャートである。第２変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、救済変動フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０９１Ｂ）。

【２４４９】

救済変動フラグがセットされている場合、すなわち救済時短が成立する変動表示である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済変動フラグをリセットし（ステップ０６１ＩＷＳ１７０９２Ｂ）、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図１９－４（Ｃ）に示す救済時短成立時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルＣを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０９３Ｂ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ｂに移行する。

【２４５０】

救済変動フラグがセットされていない場合には、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１０Ｂ）。確変フラグがセットされていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１１Ｂ）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、高確率／低ベース状態ではれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図１９－４（Ａ）に示す高確率／低ベース状態時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルＡを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１２Ｂ）。確変フラグがセットされていなかった場合（ステップ０６１ＩＷＳ１７１０ＢのＮ）、または高ベースフラグがセットされていた場合（ステップ０６１ＩＷＳ１７１１ＢのＹ）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パ

ターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図１９－４（Ｂ）に示す高確率／低ベース状態以外時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルＢを選択する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１３Ｂ）。

【２４５１】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０６１ＩＷＳ１７１２Ｂ，Ｓ１７１３Ｂにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第２特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図１９－４に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ｂ）。

【２４５２】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１７０４Ｂ）。

【２４５３】

また、ステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ｂにて第２特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した変動時間を示す変動時間データを第２変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ０６１ＩＷＳ１７０５Ｂ）、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動表示を開始する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０６Ｂ）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ１７０７Ｂ）。

【２４５４】

以上の処理が実行されることによって、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、遊技状態が高確率／低ベース状態であれば、第２特別図柄用変動パターンテーブルＡが選択されて通常の変動時間の変動表示が実行される。一方、遊技状態が高確率／低ベース状態以外の状態であれば、第２特別図柄用変動パターンテーブルＢが選択されてロング変動の変動表示が実行される。また、救済時短が成立する第２特別図柄の変動表示の場合には、第２特別図柄用変動パターンテーブルＣが選択されて、救済時短成立時専用の変動表示が実行される。

【２４５５】

（第２特別図柄変動処理）

図１９－１６は、第２特別図柄プロセス処理における第２特別図柄変動処理を示すフローチャートである。第２特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２０Ｂ）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップＳ１２１）～小当り終了処理（ステップＳ１２８）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置７を所定回開放）中でも小当り遊技（特殊可変入賞球装置１７を開放）中でもない場合である。

【２４５６】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっていれば、ＣＰＵ１０３は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１１２１Ｂ）。

【２４５７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第２変動時間タイマを１減算し（ステップ０６１ＩＷＳ１１２２Ｂ）、第２変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ０６１ＩＷＳ１１２３Ｂ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に第２図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１１２４Ｂ）。そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ１１３０Ｂ）。

【２４５８】
第２変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２５Ｂ）。なお、第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第１特図プロセスフラグの値が第１特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第１特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第１大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。
【２４５９】
第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄を導出表示していなければ、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄表示装置４Ａにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２６Ｂ）。なお、第１特別図柄表示装置４Ａにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第１特図プロセスフラグの値が第１特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第１特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第１小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第１特別図柄表示装置４Ａにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。
【２４６０】
第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ０６１ＩＷＳ１１２５ＢのＹ）、または第１特別図柄表示装置４Ａにて小当り図柄を導出表示した場合（ステップ０６１ＩＷＳ１１２５６のＹ）には、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に第２強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ１１２９Ｂ）。なお、この場合、第２大当りフラグや第２小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、それら第２大当りフラグや第２小当りフラグをリセットする。そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ０６１ＩＷＳ１１３０Ｂ）。
【２４６１】
ステップ０６１ＩＷＳ１１２５Ｂ～Ｓ１１２６Ｂ，Ｓ１１２９Ｂの処理が実行されることによって、この特徴部１１６ＩＷでは、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合に、第２特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０側では、第２特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ０６１ＩＷＳ１１２９Ｂで送信された第２強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。
【２４６２】
なお、本例では、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示が小当りとなった場合、第２特別図柄の変動表示は表示結果に関わらず強制的に停止されるように構成されているが、このような構成には限られない。例えば、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示が小当りとなった場合、第２特別図柄の変動表示の表示結果が大当りであって、かつ有利度が高い大当り種別（例えば、６Ｒ大当りＣ）である場合には、第２特別図柄の変動表示は強制的に停止されず、そのまま第２特別図柄変動処理を終了するようにしてもよい。この場合、第１特別図柄の変動表示が小当りとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当り開放前処理（ステップＳ１２６）に対応した値に更新されて、小当り遊技に移行する。そのため、次回のタイマ割込以降では、ステップ０６１ＩＷＳ１１２０ＢでＮと判定されてステップ０６１ＩＷＳ１１２１Ｂ～Ｓ１１３０Ｂの処理はスキップされ、ステップ０６１ＩＷＳ１１２２Ｂの第２変動時間タイマの更新も行われない。従って、第１特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって確変大当りとなる第２特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第２変動時間タイマの更新が中断され第２特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御

通常処理（ステップＳ１２０）に対応した値に更新され、第２変動時間タイマの更新が再開される。

【２４６３】

また、本例では、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当りとなる第２特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第２特別図柄変動処理を終了する（ステップ０６１ＩＷＳ１１２７ＢのＮ参照）。従って、第１特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であってはずれや小当りとなる第２特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当り遊技中に、第２変動時間タイマの更新が中断され第２特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当り遊技を終了すると、第２変動時間タイマの更新が再開される。

【２４６４】

本例では、通常状態（低確率／低ベース状態）では、第１始動入賞口としての入賞球装置０６１ＩＷ６Ａａに遊技球を入賞させて第１特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行うため、原則的に、遊技領域の右方に設けられた第２始動入賞口に遊技球が入賞して第２特別図柄の変動表示が行われないが、遊技者が発射操作を誤って（またはロング変動が実行されたとしても第１特別図柄の変動表示よりも有利度が高い第２特別図柄の変動表示を意図的に狙って）第２特別図柄の変動表示が行われることがあり得る。すなわち、遊技者が意図しない変動表示において大当り図柄が導出表示されることや、遊技者が意図的に第２始動入賞口を狙う攻略が行われてしまうおそれがある。

【２４６５】

そこで、本例では、第１特別図柄および第２特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示において小当り図柄を導出表示したことにもとづいて、該一方の特別図柄の変動表示において強制的にはずれ図柄を導出表示可能であるように構成されている。例えば、通常状態（低確率／低ベース状態）において、遊技者が意図しない第２始動入賞口への入賞が発生して第２特別図柄の変動表示が実行されたとしても、当該第２特別図柄の変動表示は、第１特別図柄の変動表示の表示結果が小当りとなれば、強制的にはずれ図柄で停止されることになる。また、通常状態（低確率／低ベース状態）において、遊技者が第２始動入賞口への入賞を狙って意図的に発射操作（右打ち）を行い、第２特別図柄の変動表示が実行されたとしても、当該第２特別図柄の変動表示は、ロング変動（例えば、変動時間１０分）であるため、変動効率が極めて悪い。そして、第２特別図柄の変動表示の実行中に、第１特別図柄の変動表示を実行させて小当り図柄が導出表示されると、第２特別図柄の変動表示は、強制的にはずれ図柄で停止されることになる。このような構成により、意図しない特別図柄の変動表示において大当り図柄が導出表示されることを回避することができるとともに、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。

【２４６６】

（第２特別図柄停止処理）

図１９－１７および図１９－１８は、第２特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第２特別図柄停止処理において、まず、ＣＰＵ１０３は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ２０１０Ｂ）。点灯延長フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０１１Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を終了する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１２Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１３Ｂ）。

【２４６７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて第２特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ０６１ＩＷＳ２０１４Ｂ）。なお、この場合、第２特別図柄変動処理のステップ０６１ＩＷＳ１１２９Ｂで第２強制図柄確定指定コマンドを送信して

いた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第２特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【２４６８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第２大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０１５Ｂ）。第２大当りフラグがセットされている場合、ＣＰＵ１０３は、大当り開始フラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０１６Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、第２大当りフラグをクリアする（ステップ０６１ＩＷＳ２０１７Ｂ）。

【２４６９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１８Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０１９Ｂ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ２０２７Ｂに移行する。

【２４７０】

ステップ０６１ＩＷＳ２０１８Ｂ，Ｓ２０１９Ｂの処理が実行されることによって、本例では、第２特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。すなわち、本例では、本例では、特別可変入賞球装置７（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器２６が点灯される。

【２４７１】

第２大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ０６１ＩＷＳ２０１５ＢのＮ）、ＣＰＵ１０３は、第２小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０２０Ｂ）。第２小当りフラグがセットされている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０２１Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、第２小当りフラグをクリアする（ステップ０６１ＩＷＳ２０２２Ｂ）。

【２４７２】

そして、ＣＰＵ１０３は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０２６Ｂ）。そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０２７Ｂ）。

【２４７３】

第２小当りフラグがセットされていない場合には（ステップ０６１ＩＷＳ２０２０ＢのＮ）、ＣＰＵ１０３は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ）。

【２４７４】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３１Ｂ）。そして、高ベースフラグがセットされている場合（すなわち、低確率／高ベース状態である場合）には、ステップ０６１ＩＷＳ２０３６Ｂに移行する。

【２４７５】

高ベースフラグがセットされていない場合（すなわち、通常状態（低確率／低ベース状態）である場合）には、ＣＰＵ１０３は、時短はずれが発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０３２Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、高ベース回数カウンタに「１００」をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ２０３３Ｂ）。

【２４７６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０３４Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ２０３５Ｂ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ３６Ｂに移行する。

【２４７７】

そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３６Ｂ）。

【２４７８】

そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３７Ｂ）。

【２４７９】

（外部出力信号）

図１９－１９は、パチンコ遊技機１から外部出力される外部出力信号の一例を示す説明図である。本例では、ステップＳ２３において、図１９－１９に示すような信号をホール管理用コンピュータなどの外部装置へ出力する処理を行う。図１９－１９に示すように、本例では、外部出力信号として、大当り１信号、大当り２信号、大当り３信号、大当り４信号、変動停止信号、セキュリティ信号、ドア開放信号、賞球信号、およびアウト球信号が出力される。このうち、大当り１信号は、大当り遊技中に外部出力される信号である。また、大当り２信号は、大当り遊技中および高ベース状態中に外部出力される信号である。また、大当り３信号は、時短はずれの図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、大当り４信号は、救済時短となる変動表示の開始時に外部出力される信号である。また、変動停止信号は、図柄確定期間の開始時に外部出力される信号である。また、セキュリティ信号は、エラー検出時に外部出力される信号である。また、ドア開放信号は、ドア開放検出時に外部出力される信号である。また、賞球信号は、１０個の賞球が出されたときに外部出力される信号である。また、アウト球信号は、アウト球を１０個検出したときに外部出力される信号である。ホール管理用コンピュータなどの外部装置では、大当り１信号により大当り回数を計測可能であり、大当り１信号および大当り２信号により連荘回数を計測可能であり、大当り３信号により時短はずれ経由の高ベース制御回数を計測可能であり、大当り４信号により救済時短経由の高ベース制御回数を計測可能である。

【２４８０】

本例では、大当り遊技終了時に高ベース状態に移行される場合に加えて、時短はずれ図柄が導出表示された場合にも高ベース状態に移行される場合があるので、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に大当り３信号の外部出力が開始される。また、救済時短となった場合にも高ベース状態に移行される場合があるので、救済時短となる変動表示が実行される場合には、その変動表示の開始時に大当り４信号の外部出力が開始される。なお、例えば、時短はずれ図柄が導出表示されたことを契機として高ベース状態に移行される場合には、大当り信号２を出力する端子とは異なる専用の端子から信号を出力するようにして、時短はずれ図柄が導出表示されたことを契機として時短状態に移行されたことを外部で特定可能となるようにもよい。また、例えば、大当り２信号は、大当り遊技中および高確率／高ベース状態中に外部出力され、大当り３信号および大当り４信号は、低確率／高ベース状態の開始時（または低確率／高ベース状態中）に外部出力されるようにして、高確率／高ベース状態と低確率／高ベース状態とを外部で区別可能となるようにしてもよい。

【２４８１】

本例では、救済時短となる場合には、救済時短となる変動表示の開始に対応して大当り４信号の外部出力が開始され、当該変動表示の終了に対応して図柄確定期間の開始時に変動停止信号が外部出力される。このような構成により、救済時短となったことにもとづいて高ベース状態に制御されることを特定可能な信号を適切なタイミングで外部に出力することができる。また、大当り４信号と変動停止信号とを出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。また、大当り４信号が出力されることにより救済時短となった回数を外部で特定することができる。このように、ホール管理用コンピュータなどの外部装置において、高ベース状態に制御された契機やタイミング、回数を特定可能となるため、例えば、実際の運用上の救済時短到達率や救済回数に到達した際の遊技者がどのような客層なのか等の遊技店における遊技機の運用上の分析が可能となる。

【２４８２】
なお、本例では救済時短となる変動表示が開始されるときに、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するように構成されているが、例えば、救済時短となる変動表示が停止表示されるときや、その図柄確定期間の開始時または終了時に、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するように構成されている場合には、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するときに大当り４信号の外部出力が開始されるようにしてもよい。
【２４８３】
なお、大当り３信号および大当り４信号は、大当り遊技中も出力するように構成してもよい。また、本例では、時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とで別々の外部出力信号（大当り３信号と大当り４信号）を出力する場合を示しているが、兼用の外部出力信号を出力するように構成してもよい。
【２４８４】
また、大当り３信号や大当り４信号は、図柄確定期間中の変動停止信号を出力した後のタイミングで出力するように構成してもよい。
【２４８５】
例えば、はずれ図柄の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当り３信号を出力するようにしてもよいし、救済時短となる変動表示の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当り４信号を出力するようにしてもよい。このような構成により、変動停止信号と大当り３信号または大当り４信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。
【２４８６】
また、大当り３信号は、時短はずれ経由の高ベース状態中も継続して出力するように構成してもよい。また、大当り４信号は、救済時短経由の高ベース状態中も継続して出力するように構成してもよい。そのように構成すれば、高ベース状態中もその時短の種類を好適に判別可能とすることができる。
【２４８７】
（遊技状態の遷移）
次に、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。図１９－２０は、特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。第１の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状態）では、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。また、低ベース状態であることから普図当り確率が１／１０００と低く、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂが開状態となる頻度が低い。そのため、第１始動入賞口としての入賞球装置０６１ＩＷ６Ａａに遊技球を入賞させて第１特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、低確率／低ベース状態（通常状態）では、主として第１始動入賞口としての入賞球装置０６１ＩＷ６Ａａへの始動入賞が発生し、主として第１特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第１特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として６Ｒ大当りＡまたは６Ｒ大当りＢが発生する。
【２４８８】
図１９－２０に示すように、低確率／低ベース状態において６Ｒ大当りＢが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（第１確変状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２４０参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において６Ｒ大当りＡが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態に移行し

、次の大当りが発生するか所定回数（本例では１００回）の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２８４，Ｓ２２８６，Ｓ２２８８参照）。

【２４８９】

また、図１９－２０に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、低確率／高ベース状態に制御される（ステップ０６１ＩＷＳ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ参照）。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（ＲＡＭクリア処理後や、大当り遊技後、次の大当りが発生することなく、変動回数が８００回に到達した場合）には、低確率／高ベース状態に制御される（ステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ参照）。

【２４９０】

高確率／低ベース状態（第１確変状態）に移行すると、第２特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第１特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。また、低ベース状態であることから普図当り確率が１／１０００と低く、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂが開状態となる頻度が低い。そのため、第２始動入賞口としての入賞球装置０６１ＩＷ６Ｂに遊技球を入賞させて第２特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、高確率／低ベース状態（第１確変状態）では、主として第２始動入賞口としての入賞球装置０６１ＩＷ６Ｂへの始動入賞が発生し、主として第２特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第２特別図柄の変動表示が実行されることから、高確率／低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として６Ｒ大当りＣまたは６Ｒ大当りＤが発生する。

【２４９１】

図１９－２０に示すように、高確率／低ベース状態において６Ｒ大当りＣが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に再び高確率／低ベース状態（第１確変状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２５３～Ｓ２２６０参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／低ベース状態において６Ｒ大当りＤが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（第２確変状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態（第２確変状態）が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２６９，Ｓ２２７４参照）。

【２４９２】

高確率／高ベース状態（第２確変状態）に移行すると、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当り確率が９９９／１０００と高く、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂが開状態となる頻度が高い。そのため、第１始動入賞口としての可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂに遊技球を入賞させて第１特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、高確率／高ベース状態（第２確変状態）では、主として第１始動入賞口としての可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂへの始動入賞が発生し、主として第１特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第１特別図柄の変動表示が実行されることから、高確率／高ベース状態において大当りが発生した場合には、主として６Ｒ大当りＡまたは６Ｒ大当りＢが発生する。

【２４９３】

図１９－２０に示すように、高確率／高ベース状態において６Ｒ大当りＢが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（第１確変状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２４０参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなけれ

ば、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／高ベース状態において６Ｒ大当りＡが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態に移行し、次の大当りが発生するか所定回数（本例では２００回）の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２８４～Ｓ２２８６，Ｓ２２８８参照）。

【２４９４】

低確率／高ベース状態に移行すると、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当り確率が９９９／１０００と高く、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂが開状態となる頻度が高い。そのため、第１始動入賞口としての可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂに遊技球を入賞させて第１特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、低確率／高ベース状態では、主として第１始動入賞口としての可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂへの始動入賞が発生し、主として第１特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第１特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／高ベース状態において大当りが発生した場合には、主として６Ｒ大当りＡまたは６Ｒ大当りＢが発生する。

【２４９５】

図１９－２０に示すように、低確率／高ベース状態において６Ｒ大当りＢが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（第１確変状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２４０参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態において６Ｒ大当りＡが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に再び低確率／高ベース状態に移行し、次の大当りが発生するか所定回数（本例では２００回）の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ０６１ＩＷＳ２２８４～Ｓ２２８６，Ｓ２２８８参照）。

【２４９６】

また、図１９－２０に示すように、低確率／高ベース状態において、救済時短となった場合（ＲＡＭクリア処理後や、大当り遊技後、次の大当りが発生することなく、変動回数が８００回に到達した場合）には、時短回数８００回の低確率／高ベース状態にあらためて制御される（ステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ～Ｓ５６０８Ａ，Ｓ５６０７Ｂ～Ｓ５６０８Ｂ参照）。

【２４９７】

また、図１９－２０に示すように、低確率／高ベース状態において、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で所定回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する。

【２４９８】

具体的には、時短はずれ経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で１００回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３３Ａ，Ｓ５６１７Ａ～Ｓ５６２０Ａ，Ｓ２０３０Ｂ～Ｓ２０３３Ｂ，Ｓ５６１７Ｂ～Ｓ５６２０Ｂ）。

【２４９９】

また、低ベース状態において発生した大当り経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で１００回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ０６１ＩＷＳ２２８４，Ｓ２２８６，Ｓ２２８８，Ｓ５６１７Ａ～Ｓ５６２０Ａ，Ｓ５６１７Ｂ～Ｓ５６２０Ｂ）。また、高ベース状態において発生した大当り経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第１特別図柄の変動表示および

第２特別図柄の変動表示が合計で２００回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ０６１ＩＷＳ２２８４，Ｓ２２８６，Ｓ２２８７，Ｓ５６１７Ａ～Ｓ５６２０Ａ，Ｓ５６１７Ｂ～Ｓ５６２０Ｂ）。

【２５００】

また、救済時短経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で８００回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ～Ｓ５６０８Ａ，Ｓ５６１７Ａ～Ｓ５６２０Ａ，Ｓ５６０７Ｂ～Ｓ５６０８Ｂ，Ｓ５６１７Ｂ～Ｓ５６２０Ｂ）。

【２５０１】

また、図１９－２０に示すように、本例では、高確率／低ベース状態（第１確変状態）では、６Ｒ大当りＣとなって再び高確率／低ベース状態（第１確変状態）に制御されるか、６Ｒ大当りＤとなって高確率／高ベース状態（第２確変状態）に制御されるので、大当りが発生しても１００％の確率で再び確変状態となる。従って、高確率／低ベース状態（第１確変状態）では、確変状態中に少なくともあと２回の大当りの発生が保証されている状態（２回ループ）となっているといえる。一方で、高確率／高ベース状態（第２確変状態）では、６Ｒ大当りＢとなれば高確率／低ベース状態に制御されて確変状態が継続するが、６Ｒ大当りＡとなった場合には低確率／高ベース状態に移行して確変状態が終了してしまう。従って、高確率／高ベース状態（第２確変状態）では、確変状態中にあと１回の大当りの発生のみが保証されている状態（１回ループ）となっているといえる。

【２５０２】

なお、本例では、大当り種別として全て６ラウンドの大当りである６Ｒ大当りＡ～Ｄを設ける場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、本例では、６Ｒ大当りＡとなった場合に低確率／高ベース状態に制御される場合を示しているが、同じ低確率／高ベース状態に制御される場合であっても、ラウンド数が異なる４ラウンドの大当りの４Ｒ大当りＡや１０ラウンドの大当りである１０Ｒ大当りＡを設けるように構成してもよい。また、同様に、例えば、同じ高確率／高ベース状態に制御される場合であっても、４ラウンドの大当りの４Ｒ大当りＤや１０ラウンドの大当りである１０Ｒ大当りＤを設けるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【２５０３】

図１９－２～図１９－４および図１９－１９に示すように、本例では、低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第２確変状態）において、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。換言すれば、第１特別図柄の変動表示は、第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、本例では、低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第２確変状態）は、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い状態（以下、このような状態を第１短縮状態ともいう）である。なお、本例では、第１短縮状態となる低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第２確変状態）では、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が１００％であるが、このような割合の構成には限られない。例えば、第１短縮状態では、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、１００％よりも低いが、少なくとも後述する第２短縮状態よりも高くなるように構成してもよい。

【２５０４】

また、本例では、高確率／低ベース状態（第１確変状態）において、第１特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行される。換言すれば、第２特別図柄の変動表示は、第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、本例では、高確率

／低ベース状態（第１確変状態）は、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い状態（以下、このような状態を第２短縮状態ともいう）である。なお、本例では、第２短縮状態となる高確率／低ベース状態（第１確変状態）では、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が１００％であるが、このような割合の構成には限られない。例えば、第２短縮状態では、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、１００％よりも低いが、少なくとも第１短縮状態よりも高くなるように構成してもよい。

【２５０５】

なお、本例では、第１短縮状態では、主として第１特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において飾り図柄の変動表示が実行され、第２短縮状態では、主として第２特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において飾り図柄の変動表示が実行される。

【２５０６】

上述したように、本例では、第１特別図柄および第２特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しないように構成されている。このような構成では、例えば、通常状態において、第２特別図柄の変動表示がロング変動で実行されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行されて救済時短が成立し、救済時短（高ベース状態）に制御される場合、実行中の第２特別図柄の変動表示は強制的に停止されることなく継続される。ここで、救済時短（高ベース状態）の制御として、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂ（第１始動入賞口）の開放時間を長くするという、普通図柄に関する制御とは別に、第２特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第２短縮状態に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われるとなると、実行中の第２特別図柄の変動表示（例えば、変動時間１０分）が終了するまで、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第２特別図柄の変動表示を実行することができず、救済時短の恩恵を受けられない状態となる。このような状態となれば、救済時短に制御されても、遊技の進行が大幅に遅延して興趣が低下することになる。

【２５０７】

そこで、本例では、救済時短が成立した場合、救済時短（高ベース状態）の制御として、普通図柄に関する制御とは別に、第１特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第１短縮状態（本例では、低確率／高ベース状態）に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われるように構成されている。このような構成により、救済時短が成立すると第１短縮状態（低確率／高ベース状態）に制御されるため、実行中の第２特別図柄の変動表示（ロング変動）が継続されていたとしても、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第１特別図柄の変動表示を実行することができ、救済時短の恩恵を受けることができる。また、救済時短に制御されたときに遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【２５０８】

なお、実行中の第２特別図柄の変動表示（ロング変動）は、第１短縮状態の救済時短（高ベース状態）に移行した後も継続されるが、変動時間が短縮された第１特別図柄の変動表示により大当りが発生すると、強制的にはずれ図柄で停止される（例えば、ステップ０６１ＩＷＳ１１２５Ｂ，Ｓ１１２９Ｂの処理に相当する）。

【２５０９】

（遊技状態の制御例）

次に、遊技状態の制御例について説明する。図１９－２１は、第１の実施の形態における遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。

【２５１０】

図１９－２１のうち、図１９－２１（Ａ）には、通常状態（低確率／低ベース状態）において、時短はずれとなる第２特別図柄の変動表示が開始され、当該第２特別図柄の変動表示の実行中に、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示（はずれ（時短なし））が開始される場合の遊技状態の制御例が示されている。

【２５１１】

図１９－２１（Ａ）に示すように、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示が開始されるときに（Ｔ１タイミング）、通常状態（低確率／低ベース状態）から時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａの処理に相当）。

【２５１２】

その後、図１９－２１（Ａ）に示すように、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示ではずれ図柄が導出表示されるが（Ｔ２タイミング）、このときには実行中の第２特別図柄の変動表示で強制的にはずれ図柄が導出表示されない。

【２５１３】

また、図１９－２１（Ａ）に示すように、救済時短が成立して救済時短経由の時短状態（低確率／高ベース状態）に移行された後、救済時短が成立した第１特別図柄の変動表示よりも前に開始されていた第２特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが（Ｔ３タイミング）、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない（ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂの処理に相当）。すなわち、時短はずれよりも時短回数が多く有利度が高い救済時短による時短状態が維持されることになる。

【２５１４】

なお、図１９－２１（Ａ）に示す例では、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示の表示結果がはずれ（時短なし）であるが、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示の表示結果が時短はずれであっても、遊技状態の制御は変わらない。具体的には、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示（時短はずれ）が開始されるときに（Ｔ１タイミング）、通常状態（低確率／低ベース状態）から時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａの処理に相当）。そして、救済時短が成立した第１特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが（Ｔ１タイミング）、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない（ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂの処理に相当）。すなわち、時短はずれよりも時短回数が多く有利度が高い救済時短による時短状態が維持されることになる。

【２５１５】

図１９－２１のうち、図１９－２１（Ｂ）には、時短はずれとなる変動表示の開始時に救済時短による時短状態が終了した場合の遊技状態の制御例が示されている。

【２５１６】

図１９－２１（Ｂ）に示すように、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）において、時短はずれとなる変動表示の開始時に高ベース回数カウンタの更新処理を実行して値が０になると（ｔ１タイミング）、救済時短を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ０６１ＩＷＳ５６１７Ａ～Ｓ５６２０Ａの処理に相当）。

【２５１７】

その後、図１９－２１（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されると（ｔ２タイミング）、通常状態から時短はずれによる時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３３Ａの処理に相当）。

【２５１８】

（可変表示開始設定処理）

図１９－２２は、図１５に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマ

ンドを読み出す（ステップ１００ＩＷＳ８０１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１００ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ１００ＩＷＳ８０２）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０によってステップ１００ＩＷＳ８０２の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１００ＩＷＳ８０２において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当り図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ１００ＩＷＳ８０２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【２５１９】

ステップ１００ＩＷＳ８０２では、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した表示結果指定コマンドが６Ｒ大当りＡを示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として３図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（通常大当り図柄）を決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが６Ｒ大当りＢ～Ｄを示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として３図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（確変大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として「１３５」の飾り図柄の組合せ（小当り図柄）を決定する。

【２５２０】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の２図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。複数の時短はずれ種別を設ける場合には時短はずれ種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【２５２１】

ただし、本例では、高ベース状態において時短はずれが発生しても、実質的に無効とされるため、高ベース状態であるときには、受信した表示結果指定コマンドが「時短はずれ」を示している場合でも、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせではなく、「はずれ」の場合の飾り図柄の組み合わせとする。なお、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、高ベース状態において時短はずれが発生した場合でも、時短はずれに対応する特別図柄が表示される。

【２５２２】

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

【２５２３】

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

【２５２４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示中に実行する予告演出の実行設定を行う（ステップ１０８ＩＷＳ８０２Ａ）。予告演出として、例えば、変動開始後にカウントダウンが開始され、カウント数が「０」になったときに大当り期待度を示唆する演出画像が表示されるタイマ演出を実行可能とし、ステップ１０８ＩＷＳ８０２Ａでは、タイマ演出の実行設定を行うようにしてもよい。
【２５２５】
本例では、表示結果が大当りとなる場合とはずれとなる場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、大当りとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、予告演出が実行されることにより、大当りとなる期待度が高いことが示唆されることになる。
【２５２６】
このような構成において、さらに、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）において予告演出が実行されたものの大当りとならないときの興趣の低下を抑えることができる。なお、先読み予告演出についても、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、先読み予告演出を実行する割合が低くなるように構成されていてもよい。
【２５２７】
また、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）において、救済時短となることを示唆する演出（例えば、カウントダウン演出）を実行可能に構成する場合には、このときに予告演出としてタイマ演出を実行することを制限することにより、カウンタを示す数値が複数表示されることを避けることができ、互いに妨げとなることを防止することができる。
【２５２８】
また、本例では、赤色の演出態様（例えば、赤色の演出画像が表示される）と、青色の演出態様（例えば、青色の演出画像が表示される）とにより予告演出を実行可能であり、大当りとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、赤色の演出態様の予告演出が実行されることにより、大当りとなる期待度が高いことが示唆されることになる。
【２５２９】
このような構成において、さらに、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）において赤色の演出態様により予告演出が実行されたものの大当りとならないときの興趣の低下を抑えることができる。なお、先読み予告演出についても、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、期待度が高い態様の先読み予告演出を実行する割合が低くなるように構成されていてもよい。
【２５３０】
なお、大当り期待度が異なる複数種別の予告演出（および先読み予告演出）を実行可能に構成している場合には、大当り期待度が高い種別の予告演出（および先読み予告演出）のみ、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期

間）において、実行を制限するようにしてもよい。例えば、大当り期待度が５段階に分類される場合には、大当り期待度が４段階目以上の種別の予告演出（および先読み予告演出）のみ、実行を制限するようにしてもよい。また、例えば、時短はずれとなることを示唆する予告演出（および先読み予告演出）を実行可能に構成している場合には、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）において、時短はずれとなることを示唆する予告演出（および先読み予告演出）の実行を制限するようにしてもよい。

【２５３１】

また、例えば、救済時短までの残り回数が１０以下であっても、大当りや時短はずれとなる変動表示が実行される場合には、予告演出（および先読み予告演出）の実行を制限しないようにしてもよい。

【２５３２】

また、救済時短による時短状態おいては、先読み予告演出や予告演出の実行を制限する（例えば、実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。この場合、はずれの場合の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ように構成してもよいし、期待度が高い種別の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。また、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、すなわち、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）するように構成してもよい。これにより、救済時短の制御の前後に跨る先読み予告演出の実行を制限することができ、演出の不具合の発生を回避することができる。なお、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合であっても、時短状態（例えば、大当り経由の時短状態や時短はずれ経由の時短状態）であるときには、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出を実行可能としてもよい。

【２５３３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短となるまでの残りの変動回数が０となっているか否かを確認する（ステップ１０８ＩＷＳ８０５）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が０となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数１指定コマンドのＥＸＴデータの値が０となっているか否かを確認することにより判定できる。

【２５３４】

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

【２５３５】

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

【２５３６】

なお、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当りとなる場合には、専用の変動パターン（第２変動パターン＃Ｍ）を用いて時短突入見せかけ演出が実行されるが、そのような態様にかぎらず、例えば、救済時短の変動回数に到達したとき以外では実行されない、３つの飾り図柄が揃ったまま変動する全回転演出（すなわち大当り確

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

【２５３７】

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

【２５３８】

また、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果がはずれとなる場合には、専用の救済時短変動はずれ用変動パターンが用いられるが、そのような態様にかぎらず、例えば、通常と同様のはずれ用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。このように構成することにより、救済時短の変動回数に到達するときと到達する前とで変動パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。なお、この場合には、次の変動表示が開始されるときに、画像表示装置５において、時短状態に応じた背景画像に切り替えられる（ステップ０６１ＩＷＳ５６Ａ，Ｓ５６Ｂ参照）ため、この背景画像の変化によって救済時短により時短状態に制御されることを報知することができる。

【２５３９】

救済時短となるまでの残りの変動回数が０となっていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１０８ＩＷＳ８１１）。そして、ステップ１０８ＩＷＳ８１２に移行する。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、または７００回であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた煽り演出（例えば、救済時短となるまでの残り回数を示唆する態様の演出）を含むプロセステーブルを選択するようにしてもよい。また、救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じたカウントダウン演出（例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数をカウントダウンする態様の演出）や、エフェクト演出（例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じてエフェクト画像が変化する態様の演出）を含むプロセステーブルを選択するようにしてもよい。

【２５４０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１０８ＩＷＳ８１２）。

【２５４１】

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

【２５４２】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定され

ている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【２５４３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ１０８ＩＷＳ８１３）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【２５４４】

なお、この特徴部１０８ＩＷでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【２５４５】

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

【２５４６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ１０８ＩＷＳ８１５）。

【２５４７】

（演出例）

次に、救済時短である時短状態Ｃに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図１９－２３は、第１の実施の形態における時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図１９－２３において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の順に演出画面が遷移する。

【２５４８】

図１９－２３に示す例では、図１９－２３（Ａ）に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示が停止された後、救済時短となる変動表示が開始されると、図１９－２３（Ｂ）に示すように、画像表示装置５において直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄１００ＩＷ１００など）を視認困難とする時短突入演出（ブラックアウト演出）が開始される。またこのとき、画像表示装置５において右打ちを指示する右打ち指示表示１００ＩＷ１０８が表示される。

【２５４９】

そして、所定期間が経過すると、図１９－２３（Ｃ）に示すように、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知する画像表示（例えば、図１９－２３（Ｃ）に示す「チャンスモード突入」の表示）や演出音の出力などが実行される。

【２５５０】

図１９－２３に示す構成では、救済時短が開始されるときに時短突入演出が実行されるため、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【２５５１】

また、図１９－２３に示す構成では、救済時短成立時専用の変動パターン（例えば、第１変動パターン＃Ｍ）による変動表示が実行されているときに、時短突入演出が実行されるため、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御されることを時短突入演出により遊技者に明確に報知することができる。

【２５５２】
　また、図１９－２３に示す構成では、時短突入演出が実行されるときに（すなわち救済時短による時短状態の制御が開始されたときに）、右打ち指示表示１００ＩＷ１０８が表示されるため、適切に右打ち報知を実行することができる。
【２５５３】
　なお、救済時短を含む時短状態が終了して通常状態に移行されるときには、画像表示装置５において左打ちを指示する左打ち指示表示が表示されるようにしてもよい。
【２５５４】
　また、時短突入演出において、プリペイドカード取り忘れの注意喚起報知や、のめり込み防止注意喚起報知といった、一般的に初当りのエンディング期間で行われる報知を行うようにしてもよいし、遊技機メーカのロゴを表示するようにしてもよい。この場合、時短突入演出における報知やロゴ表示時には、初当りのエンディング期間における報知やロゴ表示時と共通の態様で行うようにしてもよいし、簡略化した態様で行うようにしてもよい。また、これらの報知やロゴ表示について、時短突入演出では行わず、救済時短により時短状態に移行した後、１回目の大当りのエンディング期間で行うようにしてもよい。
【２５５５】
　また、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当りとなる場合に、時短突入見せかけ演出を実行する場合には、図１９－２３（Ｂ）に示すように、時短突入演出と共通の態様で画像表示装置５において直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄１００ＩＷ１００など）を視認困難とするブラックアウト演出が開始されるとともに、右打ちを指示する右打ち指示表示１００ＩＷ１０８が表示される。そして、図１９－２３（Ｃ）に示す演出に代えて、ブラックアウト状態が解消されるとともに、大当り図柄（例えば「７７７」の図柄の組み合わせ）が停止表示される演出が実行される。その後、大当り遊技に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短の成立を一旦認識した後に、大当りとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。
【２５５６】
　また、本特徴部１１６ＩＷの構成を、小当り遊技中に役物中の特定領域（Ｖ入賞領域）に遊技球が入賞（Ｖ入賞）したことにもとづいて大当り遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に適用する場合には、救済時短となる変動表示の表示結果が小当りとなるときに、時短突入見せかけ演出を実行した後に、小当りとなることを報知するようにしてもよい。
【２５５７】
（変形例１－３）
　次に、変形例１－３の構成について説明する。本例では、救済時短が成立する変動表示において、時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知する時短突入演出するように構成されているが、救済時短が成立する変動表示の開始時に時短状態（救済時短）の制御が開始されるようにも構成されているため、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出を実行するように構成してもよい。
【２５５８】
　この場合には、例えば、第１特別図柄通常処理および第２特別図柄通常処理において、更新後の救済時短回数カウンタの値が「１」であるときに、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示であることを示す救済直前変動フラグをセットし、第１変動パターン設定処理および第２変動パターン設定処理において、救済直前変動フラグがセットされていれば、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示にのみ用いられる専用の変動パターン（例えば、第１変動パターン＃Ｍ、第１変動パターン＃Ｎに相当する変動パターン）に決定する。そして、可変表示開始設定処理において、救済時短の残り回数が１である場合に、時短突入演出を含むプロセステーブルを選択する。このような処理により、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出を実行することができる。
【２５５９】

図１９－２４は、第１の実施の形態の変形例１－３における時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図１９－２４において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の順に演出画面が遷移する。

【２５６０】

図１９－２４に示す変形例１－３では、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出が実行されている。具体的には、図１９－２４（Ａ）に示すように、救済時短となる変動表示の２回前の変動表示が停止された後、救済時短となる変動表示の直前の変動表示が開始されると、図１９－２４（Ｂ）に示すように、画像表示装置５において直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄１００ＩＷ１００など）を視認困難とする時短突入演出（ブラックアウト演出）が開始される。ただし、この時点では時短状態に移行していないため、右打ちを指示する右打ち指示表示１００ＩＷ１０８は表示されていない。

【２５６１】

そして、所定期間が経過すると、図１９－２４（Ｃ）に示すように、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知する画像表示（例えば、図１９－２４（Ｃ）に示す「チャンスモード突入」の表示）や演出音の出力などが実行される。この時点でも時短状態に移行していないため、右打ちを指示する右打ち指示表示１００ＩＷ１０８は表示されていない。

【２５６２】

その後、救済時短となる変動表示が開始されると時短状態の制御が開始されるため、図１９－２４（Ｄ）に示すように、右打ちを指示する右打ち指示表示１００ＩＷ１０８が表示される。

【２５６３】

図１９－２４に示す変形例１－３の構成では、救済時短が開始される直前に時短突入演出が実行されるため、遊技者は救済時短の開始に備えて右打ち操作の準備をすることができる。このような点でも、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【２５６４】

また、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において時短突入演出を実行する場合には、救済時短が成立する変動表示では、他の変動表示でも用いられる変動パターン（すなわち救済時短成立時専用ではない変動パターン）を用いて変動表示を実行する。このような構成により、救済時短が成立するときと成立する前とで変動パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。なお、時短突入演出を実行する変動表示（救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示）についても、他の変動表示でも用いられる変動パターン（すなわち救済時短成立時専用ではない変動パターン）を用いて変動表示を実行するようにしてもよい。

【２５６５】

また、図１９－２４に示す変形例１－３の構成では、救済時短が開始される直前に時短突入演出が実行されるが、右打ち指示表示１００ＩＷ１０８は救済時短が成立する変動表示が開始されたとき（すなわち救済時短による時短状態の制御が開始されたとき）に表示されるため、適切に右打ち報知を実行することができる。

【２５６６】

なお、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、表示結果が大当りとなるときには、時短突入見せかけ演出を実行可能としてもよい。このような構成により、遊技者が救済時短の成立を一旦認識した後に、大当りとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２５６７】

また、救済時短が成立する変動表示が実行されるとき、または救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示が実行されるときに、時短突入演出および時短突入見せかけ演出を実行可能とする構成は、本特徴部１１６ＩＷの第１の実施の形態で示す構成の遊技機に限

らず、例えば、第２の実施の形態で示すような小当りが頻発する高確率／低ベース状態（小当りＲＵＳＨ）が設けられた遊技機など、他の構成の遊技機にも適用可能である。

【２５６８】

（第２の実施の形態）

次に、特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態について説明する。なお、この実施の形態において、第１の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第１の実施の形態と異なる部分について説明する。

【２５６９】

本特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態における遊技状態には、通常状態（低確率／非ＫＴ状態）と、通常状態よりも小当りになりやすいＫＴ状態（いわゆる小当りタイム）とがある。さらに、ＫＴ状態には第１ＫＴ状態と第２ＫＴ状態との２種類があり、この特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態では、遊技状態には、低確率状態且つ非ＫＴ状態（低確率／非ＫＴ状態：通常状態）に制御されている場合と、低確率且つ第１ＫＴ状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御されている場合と、高確率且つ第１ＫＴ状態（高確率／第１ＫＴ状態）に制御されている場合と、高確率且つ第２ＫＴ状態（高確率／第２ＫＴ状態）に制御されている場合とがある。

【２５７０】

ＫＴ状態のうち第１ＫＴ状態は、小当りが発生しやすく特殊可変入賞球装置１７が開状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置６Ｂの開放時間が極めて長く、小当りが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置１７に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、１００変動するごとに１球程度）。具体的には、第１ＫＴ状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに高ベース状態に制御されて可変入賞球装置６Ｂの開放時間が長くなるように制御される。また、ＫＴ状態のうち第２ＫＴ状態は、上流側の可変入賞球装置６Ｂの開放時間が短く、小当りが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置１７に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第２ＫＴ状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置６Ｂの開放時間が短くなるように制御される。

【２５７１】

なお、第２の実施の形態では、第１特別図柄の変動表示では、表示結果が大当りおよび時短はずれ以外のときには小当りとなる（または、はずれ（時短なし）よりも小当りとなる割合が高い）ように構成されている。すなわち、第１特別図柄の変動表示では、大当り、小当りおよび時短はずれのいずれかの表示結果となり、はずれ（時短なし）という表示結果とはならない（または、はずれ（時短なし）よりも小当りとなる割合が高い）ように構成されている。ただし、非ＫＴ状態（通常状態）では、第１特別図柄の変動表示が小当りとなったときの特殊可変入賞球装置１７の開放時間が短く、特殊可変入賞球装置１７に遊技球を入賞させることが極めて困難である（または実質的に入賞させることができない）ように構成されている。

【２５７２】

（第２の実施の形態における遊技状態の遷移）

本特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。図２０－１は、この特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この特徴部１１６ＩＷでは、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））では、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるため、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第１始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第１特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第１特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または６Ｒ通常大当りが発生する。

【２５７３】

図２０－１に示すように、低確率／低ベース状態において１０Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において６Ｒ通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される。

【２５７４】

また、第２の実施の形態においても、第１の実施の形態と同様に、時短はずれ経由および救済時短経由で時短状態（本例では、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態））に制御される。具体的には、図２０－１に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御される（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂの処理を実行する部分に相当する）。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（ＲＡＭクリア処理後や、大当り遊技後、次の大当りが発生することなく、変動回数が８００回に到達した場合）には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御される（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂの処理を実行する部分に相当する）。

【２５７５】

なお、第２の実施の形態においても、第１の実施の形態と同様に、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが並行して実行されるとともに、第１特別図柄の変動表示が開始されるタイミングと第２特別図柄の変動表示が開始されるタイミングとで救済時短回数カウンタを更新可能に構成されている（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂの処理を実行する部分に相当する）。

【２５７６】

ＫＴ状態（高確率／高ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）に移行した後である場合には、この特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態では、第１特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるため、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、ＫＴ状態では、主として第２始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第２特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第２特別図柄の変動表示が実行されることから、ＫＴ状態において大当りが発生した場合には、主として１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または２Ｒ確変大当りが発生する。

【２５７７】

図２０－１に示すように、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）において１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）において６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される

。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態では、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、６Ｒ確変大当りとなる確率が合計で５０％であるので、一旦高確率／高ベース状態となると５０％の割合で高確率／高ベース状態がループすることになる。

【２５７８】

図２０－１に示すように、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）において１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）において６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、６Ｒ通常大当りが発生して低確率／高ベース状態となった後、次の大当りが発生することなく、５０回の変動表示が終了した場合には、図２０－１に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））に移行する。

【２５７９】

また、図２０－１に示すように、第２の実施の形態においても第１の実施の形態と同様に、低確率／高ベース状態において、救済時短となった場合（ＲＡＭクリア処理後や、大当り遊技後、次の大当りが発生することなく、変動回数が８００回に到達した場合）には、時短回数８００回の低確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）にあらためて制御される（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ～Ｓ５６０８Ａ，Ｓ５６０７Ｂ～Ｓ５６０８Ｂの処理を実行する部分に相当する）。なお、第２の実施の形態における時短回数とは、低確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）において実行可能な第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数に相当する。

【２５８０】

また、図２０－１に示すように、第２の実施の形態においても第１の実施の形態と同様に、低確率／高ベース状態において、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で所定回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する。

【２５８１】

例えば、時短はずれ経由で低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御されている場合には、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で１００回実行されると、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３３Ａ，Ｓ５６１７Ａ～Ｓ５６２０Ａ，Ｓ２０３０Ｂ～Ｓ２０３３Ｂ，Ｓ５６１７Ｂ～Ｓ５６２０Ｂの処理を実行する部分に相当する）。

【２５８２】

また、救済時短経由で低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御されている場合には、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示が合計で８００回実行されると、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ～Ｓ５６０８Ａ，Ｓ５６１７Ａ～Ｓ５６２０Ａ，Ｓ５６０７Ｂ～Ｓ５６０８Ｂ，Ｓ５６１７Ｂ～Ｓ５６２０Ｂの処理を実行する部分に相当する）。

【２５８３】

なお、図２０－１に示す例では、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、時短回数５０回の低確率／高ベース状態に制御されるように構成されているが、第１の実施の形態と同様

に、大当りが発生するときの遊技状態に応じて、大当り遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されていてもよい。例えば、通常状態中（低ベース状態）に６Ｒ通常大当りが発生した場合には、時短回数１００回の低確率／高ベース状態に制御され、高ベース状態中に６Ｒ通常大当りが発生した場合には、時短回数２００回の低確率／高ベース状態に制御されるようにしてもよい。この場合には、第１の実施の形態と同様に、救済時短が成立する変動表示が大当りである場合、高ベース状態において大当りが発生したとして、大当り遊技の終了後に時短回数２００回の低確率／高ベース状態に制御されるようにしてもよい（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５９Ａ，Ｓ５９Ｂの大当り判定モジュールの実行を、ステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ａ～Ｓ５６０８Ａ，Ｓ５６０２Ｂ～Ｓ５６０８Ｂの救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行する部分に相当する）。このような構成により、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２５８４】

図２０－１に示すように、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）において１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態では、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りとなる確率が５０％であるので、一旦高確率／低ベース状態となると５０％の割合で高確率／低ベース状態がループすることになる。また、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）において６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。

【２５８５】

なお、図２０－１では、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））では第１特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第２特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。

【２５８６】

また、図２０－１では、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１０Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【２５８７】

また、図２０－１では、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１０Ｒ確変大当りが発生した場合には、大

当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【２５８８】

また、図２０－１では、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１０Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６１ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【２５８９】

図２０－１に示すように、特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状態）において、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。換言すれば、第１特別図柄の変動表示は、第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、第２の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状態）は、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第１短縮状態である。なお、第２の実施の形態において、第１短縮状態となる低確率／低ベース状態（通常状態）では、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、例えば、１００％となるように構成されていてもよいし、１００％よりも低いが、少なくとも第２短縮状態よりも高くなるように構成されていてもよい。

【２５９０】

また、図２０－１に示すように、特徴部１１６ＩＷの第２の実施の形態では、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）、および高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態）において、第１特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行される。換言すれば、第２特別図柄の変動表示は、第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、第２の実施の形態では、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）、および高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態）は、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第２短縮状態である。なお、第２の実施の形態において、第２短縮状態となる低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）、および高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態）では、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、例えば、１００％となるように構成されていてもよいし、１００％よりも低いが、少なくとも第１短縮状態よりも高くなるように構成されていてもよい。

【２５９１】

第２の実施の形態では、通常状態において救済時短が成立すると、救済時短の制御として、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）の開放時間を長くするという、普通図柄に関する制御とは別に、第２特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第２短縮状態に制御する

）という、特別図柄に関する制御が行われる。すなわち、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行する（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂの処理を実行する部分に相当する）。

【２５９２】

しかし、第２の実施の形態においても、第１の実施の形態と同様に、第１特別図柄および第２特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しないように構成されている。このような構成では、例えば、通常状態において、第２特別図柄の変動表示がロング変動で実行されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行されて救済時短が成立し、救済時短（高ベース状態）に制御される場合、実行中の第２特別図柄の変動表示が強制的に停止されることなく継続され、実行中の第２特別図柄の変動表示（例えば、変動時間１０分）が終了するまで、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第２特別図柄の変動表示を実行することができず、救済時短の恩恵を受けられない状態となることが考えられる。そして、このような状態となれば、救済時短に制御されても、遊技の進行が大幅に遅延して興趣が低下することになる。

【２５９３】

そこで、第２の実施の形態では、上述したように、第１特別図柄の変動表示では、表示結果が大当りおよび時短はずれ以外のときには小当りとなる（または、はずれ（時短なし）よりも小当りとなる割合が高い）ように構成されている。すなわち、第１特別図柄の変動表示では、大当り、小当りおよび時短はずれのいずれかの表示結果となり、はずれ（時短なし）という表示結果とはならない（または、はずれ（時短なし）よりも小当りとなる割合が高い）ように構成されている。なお、第２の実施の形態においても、第１の実施の形態と同様に、第１特別図柄および第２特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示において小当り図柄を導出表示した場合には、該一方の特別図柄の変動表示において強制的にはずれ図柄を導出表示可能に構成されている（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ１１２６Ａ，Ｓ１１２９Ａ，Ｓ１１２６Ｂ，Ｓ１１２９Ｂの処理を実行する部分に相当する）。

【２５９４】

これらの構成の組み合わせにより、第２の実施の形態では、第２特別図柄の変動表示（ロング変動）の実行中に、第１特別図柄の変動表示を実行することにより救済時短が成立した場合、救済時短（高ベース状態）の制御として、普通図柄に関する制御とは別に、第２特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第２短縮状態（本例では、低確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態））に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われる。このとき、救済時短が成立する第１特別図柄の変動表示の表示結果は、大当りまたは時短はずれでなければ小当りとなる。すると、第１特別図柄の変動表示において小当り図柄が導出表示されたことにもとづいて、実行中の第２特別図柄の変動表示（ロング変動）は強制的にはずれ図柄で停止される。そのため、ロング変動の変動時間（例えば、１０分間）が満了するのを待つことなく、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第２特別図柄の変動表示を実行することができ、救済時短の恩恵を受けることができる。また、救済時短に制御されたときに遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【２５９５】

（変形例２における第１特別図柄通常処理）

図２０－２～図２０－５は、変形例２における第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【２５９６】

変形例２において、ステップ０６１ＩＷＳ５０Ａ～Ｓ５６Ａの処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【２５９７】

図２０－３に示すように、変形例２では、第１の実施の形態で示したステップ０６１ＩＷＳ５６０１Ａの処理を実行しないため、確変状態（高確率状態）においても救済時短回数カウンタの更新処理が実行される。すなわち、非確変状態（低確率状態）である場合に限らず、確変状態（高確率状態）である場合にも、変動表示が実行されると一律に救済時短までの残り変動回数が減少するように構成されている。よって、変形例２では、減算後の救済時短回数カウンタの値が「０」となったときに、確変フラグがセットされている場合がある。

【２５９８】

減算後の救済時短回数カウンタの値が「０」となったときに、確変フラグがセットされている場合（ステップ０６１ＩＷＳ５６０６１ＡのＹ）、すなわち確変状態において救済時短が成立した場合には、ステップ０６１ＩＷＳ５７０１Ａに移行する。

【２５９９】

また、変形例２では、確変大当り後に高ベース回数カウンタに「１００」が設定され、変動表示が実行されるごとに、ステップ０６１ＩＷＳ５７１７Ａ～Ｓ５７１９Ａの処理により高ベース回数カウンタが１減算される。ここで、減算後の高ベース回数カウンタの値が「０」になったときに、確変フラグがセットされている場合、すなわち、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において１００変動に達しても確変転落となっていない場合には、高ベースフラグをリセットする処理（ステップ０６１ＩＷＳ５６２０Ａ）を実行しない。この場合には、確変転落となるまで高確率状態および高ベース状態が維持される。

【２６００】

一方、減算後の高ベース回数カウンタの値が「０」になったときに、確変フラグがセットされていない場合、すなわち、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において１００変動未満で確変転落となり確変フラグのみがリセットされた場合（後述するステップ０６１ＩＷＳ５７０５Ａ，Ｓ５７１１Ａの処理が実行された場合）、または通常大当り後に低確率／高ベース状態に制御されていた場合には、高ベースフラグをリセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６２０Ａ）。ステップ０６１ＩＷＳ５６１９１Ａの処理により、変形例２では、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において、１００変動未満で確変転落となった場合には、確変状態（高確率状態）は直ちに終了するが、時短状態（高ベース状態）は１００変動に達するまで継続される。

【２６０１】

なお、変形例２において、ステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ～Ｓ５６１１Ａ，Ｓ５６１４Ａ～Ｓ５６１６Ａ，Ｓ５６１７Ａ～Ｓ５６１９Ａ，Ｓ５６２０Ａ～Ｓ５６２１Ａの処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。変形例２では、ステップ０６１ＩＷＳ５６２１Ａが終了すると、ステップ０６１ＩＷＳ５７０２Ａに移行する。

【２６０２】

ステップ０６１ＩＷＳ５７０１Ａでは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変状態において救済時短が成立したことを示す救済時短フラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５７０１Ａ）。

【２６０３】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグがセットされているか否かを確認し（ステップ０６１ＩＷＳ５７０２Ａ）、セットされていなければ、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。

【２６０４】

確変フラグがセットされている場合は（ステップ０６１ＩＷＳ５７０２ＡでＹ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、乱数バッファ領域に記憶した転落判定用乱数（大当り判定用の乱数や、大当り種別判定用の乱数とは異なるものであって、転落判定専用の乱数）を読み出し、当該転落判定用乱数にもとづく転落抽選処理を行う（０６１ＩＷＳ５７０３Ａ）。なお、この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した転落判定用乱数を読み出し、確変転落抽選判定を行う。遊技制御用マイク

ロコンピュータ１００は、転落判定値に一致すると、確変状態を終了すると決定する。なお、変形例２では、ステップ０６１ＩＷＳ５７０３Ａの処理において、例えば、１／８００の確率で確変状態を終了することに決定する。

【２６０５】

確変転落としない（確変状態を終了しない）場合は（０６１ＩＷＳ５７０４ＡでＮ）、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。確変状態を終了すると決定した場合は（ステップ０６１ＩＷＳ５７０４ＡでＹ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り遊技後１００変動未満であるかを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ５７０５Ａ）。例えば、大当り遊技後の確変状態における変動回数をカウント可能なカウンタを設けておき、ステップ０６１ＩＷＳ５７０５Ａにおいてそのカウンタを確認することにより、大当り遊技後１００変動未満であるかを判定することができる。

【２６０６】

大当り遊技後１００変動未満である場合（ステップ０６１ＩＷＳ５７０５ＡのＹ）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグをリセットし（ステップ０６１ＩＷＳ５７１１Ａ）、煽りリーチＡを実行することを示す煽りリーチＡフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５７１３Ａ）。その後、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。

【２６０７】

ステップ０６１ＩＷＳ５７１１Ａの処理により、変形例２では、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において１００変動未満で確変転落となった場合には、確変フラグのみがリセットされる。また、ステップ０６１ＩＷＳ５７１３Ａの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当りとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後、確変転落となることを報知する煽りリーチＡが実行される。

【２６０８】

大当り遊技後１００変動未満ではない場合（ステップ０６１ＩＷＳ５７０５ＡのＮ）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ０６１ＩＷＳ５７０６Ａ）、セットされていなければ、確変フラグおよび高ベースフラグをリセットし、確変状態および時短状態を終了する（ステップ０６１ＩＷＳ５７１２Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、煽りリーチＡを実行することを示す煽りリーチＡフラグをセットする（０６１ＩＷＳ５７１３Ａ）。

【２６０９】

なお、本例では、確変大当り遊技後１００変動未満で確変転落となる場合と、１００変動以降で確変転落となる場合とで、同じ煽りリーチＡを実行するように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、確変大当り遊技後１００変動未満で確変転落となる場合には、確変転落となることを報知した後に、時短状態が継続されることを報知するようにしてもよい。短期間で確変転落となったことにより遊技者が大きく落胆することを抑えることができる。

【２６１０】

救済時短フラグがセットされている場合（ステップ０６１ＩＷＳ５７０６ＡのＹ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短フラグをリセットし（ステップ０６１ＩＷＳ５７０７Ａ）、高ベース回数カウンタに「８００」をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５７０８Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグをリセットし（０６１ＩＷＳ５７０９Ａ）。その後、煽りリーチＢを実行することを示す煽りリーチＢフラグをセットする（０６１ＩＷＳ５７１０Ａ）、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。

【２６１１】

確変転落後に救済時短が成立した場合には、救済時短が成立した時点から救済時短による時短状態（高ベース状態）に制御され、確変転落前に救済時短が成立した場合には、確変転落となった時点から通常状態に制御されるという構成であれば、救済時短が成立タイミングによって受けられる恩恵が大きく違うことになり、救済が不十分となるおそれがあ

る。そこで、変形例２では、ステップ０６１ＩＷＳ５７０６Ａ～Ｓ５７０８Ａの処理により、確変状態において救済時短が成立していた場合には、確変転落となったときに救済時短による時短状態に制御されるように構成されている。そのため、救済時短による時短回数８００回のカウントは、救済時短が成立したときではなく、確変転落となり時短状態に移行した後に開始されることになる。このような構成により、救済時短による救済を適切に受けることができる。

【２６１２】

また、ステップ０６１ＩＷＳ５７０７Ａの処理により、救済時短フラグは、確変転落となったときに救済時短による時短状態に制御されるとリセットされる。このような構成により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【２６１３】

救済時短フラグの状態を示す情報は、例えば、ＲＡＭ１０２に記憶されている。そして、ＲＡＭクリア処理が実行されると、救済時短フラグや確変フラグはリセットされる。すなわち、救済時短が成立した確変状態であったときにＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技状態は救済時短フラグがセットされていない通常状態（低確率／低ベース状態）となる。このような構成により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【２６１４】

なお、ＲＡＭクリア処理において、確変フラグはリセットされるが、救済時短フラグは維持されるようにするとともに、変動開始時に確変フラグがセットされていないが、救済時短フラグがセットされている場合には、救済時短（低確率／高ベース状態）に制御するようにしてもよい。すなわち、救済時短が成立した確変状態であったときにＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技状態は通常状態（低確率／低ベース状態）となるが、変動表示が開始されると救済時短に制御されるようにしてもよい。

【２６１５】

また、ステップ０６１ＩＷＳ５７１０Ａの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当りとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後、確変転落となることを一旦報知し、その後に救済時短により時短状態（高ベース状態）に制御されることを報知する煽りリーチＢが実行される。

【２６１６】

図２０－５に示すように、変形例２では、大当り判定モジュールの実行により大当りと判定された場合には、救済時短フラグがセットされていればリセットされる（ステップ０６１ＩＷＳ６３１Ａ）。ステップ０６１ＩＷＳ６３１Ａの処理により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。また、過剰に救済が行われてしまうことを防止することができる。

【２６１７】

また、変形例２では、大当り判定モジュールの実行により大当りと判定された場合に、確変フラグがセットされている場合（ステップ０６１ＩＷＳ６３２ＡのＹ）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、煽りリーチＣを実行することを示す煽りリーチＣフラグをセットする（０６１ＩＷＳ６３３Ａ）。

【２６１８】

ステップ０６１ＩＷＳ６３２Ａ～Ｓ６３３Ａの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当りとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後、大当りとなることを報知する煽りリーチＣが実行される。

【２６１９】

なお、変形例２において、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａ～Ｓ６３Ａ，Ｓ６４Ａ～Ｓ８９Ａの処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【２６２０】

変形例２の第１変動パターン設定処理では、煽りリーチＡ～Ｃのいずれかがセットされているか否かを判定し、セットされていれば、対応する煽りリーチを実行するための変動

パターンを決定する。その他の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【２６２１】

変形例２では、第２特別図柄通常処理および第２変動パターン設定処理において、第１特別図柄通常処理および第１変動パターン設定処理と同様の処理を実行する。そのため、変形例２では、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示のいずれの場合にも、確変転落抽選を実行することや、煽りリーチを実行することが可能である。

【２６２２】

なお、第１変動パターン設定処理および第２変動パターン設定処理では、煽りリーチＡ～Ｃのいずれかがセットされ、かつ大当り遊技後の確変状態における変動回数が１００変動を超えている場合に、煽りリーチを実行するようにしてもよい。この場合には、図２０－６に示すように、大当り遊技後の確変状態における変動回数が１００変動となるまでは、確変転落となっているか否かに関わらず共通の演出（例えば、共通の背景画像が表示される）を実行するようにしてもよい。すなわち、１００変動目までは確変転落となっているか遊技者が認識できないようにしてもよい。また、図２０－６に示すように、１００変動目において確変転落となっているか確変が継続されているかを報知する確変転落判定演出を実行するようにしてもよい。

【２６２３】

例えば、既に確変転落となっている場合には、確変転落となっていることを報知するパターンＡの態様の確変転落判定演出が実行される。また、既に確変転落となっているが救済時短に制御されている場合には、確変転落となっていることを報知した後に、救済時短に制御されていることを報知するパターンＢの態様の確変転落判定演出が実行される。
また、１００変動目で大当りとなる場合には、大当りとなることを報知するパターンＣの態様の確変転落判定演出が実行される。また、確変状態が継続している場合には、確変状態が継続していることを報知するパターンＤの態様の確変転落判定演出が実行される。

【２６２４】

図２０－６に示すような構成により、確変状態の１００変動目以降の期間において遊技者に緊張感を与えて、興趣を向上させることができる。

【２６２５】

なお、変形例２では、確変状態において救済時短が成立している場合には、確変転落となったことが報知された後に、救済時短となることを報知するように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、確変状態において救済時短が成立している場合には、確変転落となってもそのことを一切報知しないようにしてもよい。すなわち、確変転落してもその旨の報知が行われたり、演出が変化したりせず、遊技者が気付かないうちに確変転落している場合があるようにしてもよい。

【２６２６】

（変形例２における演出例）

次に、変形例２における煽りリーチの演出態様の具体例について説明する。図２０－７は、変形例２における煽りリーの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図２０－７において、煽りリーチＡは（１）（２）（３－１）の順に、煽りリーチＢは（１）（２）（３－２）（４）の順に、煽りリーチＣは（１）（２）（３－３）の順に演出画面が遷移する。

【２６２７】

確変状態において、図２０－７（１）に示すように、左右の飾り図柄が揃ったリーチ状態となると、図２０－７（２）に示すように、味方キャラクタ０１４ＩＷ００２と、敵キャラクタ０１４ＩＷ００３ａとがバトルを行う煽りリーチが開始される。

【２６２８】

そして、煽りリーチＡの場合には、図２０－７（３－１）に示すように、味方キャラクタ０１４ＩＷ００２がバトルに敗北し、確変転落となることを報知する確変転落画像０１４ＩＷ００４ａが表示される。その後、通常状態（低確率／低ベース状態）に移行する。

【２６２９】
煽りリーチＢの場合には、図２０－７（３－２）に示すように、味方キャラクタ０１４ＩＷ００２がバトルに敗北し、確変転落となることを報知する確変転落画像０１４ＩＷ００４ａが一旦表示されるが、図２０－７（４）に示すように、救済時短に制御される旨を報知する「チャンスモード突入」の文字表示と救済時短画像０１４ＩＷ００４ｃとが表示される。なお、図２０－７（４）に示す態様に限らず、例えば、図１９－２３で示した時短突入演出を実行するようにしてもよい。その後、時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する。
【２６３０】
煽りリーチＣの場合には、図２０－７（３－３）に示すように、味方キャラクタ０１４ＩＷ００２がバトルに勝利し、大当りとなることを報知する大当り画像０１４ＩＷ００４ｂが表示される。その後、大当り遊技状態に移行する。
【２６３１】
変形例２では、確変状態において救済時短が成立したときに、その旨を報知する救済時短成立報知が実行される。例えば、図２０－８（１），（２）に示すように、変動開始時に救済時短が成立すると、チャンスモード（救済時短）に制御されることを示す「チ」アイコン０１４ＩＷ００３ｄが画像表示装置５の一部に表示される。なお、図２０－８に示すような救済時短成立報知は、例えば、主基板１１側で救済時短が成立したと判定したときに、その旨と示す演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信し、演出制御基板１２側で演出制御コマンドを受信すると、画像表示装置５の一部に「チ」アイコン０１４ＩＷ００３ｄを表示する制御を行うことで実現できる。このような構成により、確変状態の終了後に時短状態に制御されることを遊技者が認識可能となり、遊技者に安心感を与えて興趣を向上させることができる。
【２６３２】
なお、図２０－８に示すような救済時短成立報知については、確変状態に限らず、通常状態で救済時短が成立したときや、救済時短により時短状態に制御されているときにも行う（または抽選により行う）ようにしてもよい。
【２６３３】
（変形例２における遊技状態の制御例）
次に、変形例２における遊技状態の制御例について説明する。図２０－９は、変形例２における遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。
【２６３４】
図２０－９（Ａ）に示すように、確変転落となるまでに確変状態において救済時短が成立していない場合には、確変転落となったときに（Ｔ１タイミング）、確変フラグおよび高ベースフラグがリセットされ、遊技状態は高確率／高ベース状態から低確率／低ベース状態に移行する。
【２６３５】
一方、図２０－９（Ｂ）に示すように、確変転落となるまでの確変状態において救済時短が成立している場合、例えば、図２０－９（Ｂ）のｔ１タイミングで救済時短が成立している場合には、ｔ１タイミングで救済時短フラグがセットされる。そして、確変転落となったときに（ｔ２タイミング）、確変フラグおよび救済時短フラグがリセットされ、高ベースフラグは維持される。すなわち、遊技状態は高確率／高ベース状態から低確率／高ベース状態に移行する。
【２６３６】
変形例２で示した構成は、上記の第１の実施の形態および第２の実施の形態のいずれにも適用可能である。第１の実施の形態の構成に適用する場合には、例えば、高確率／高ベース状態（第２確変状態）であるときに転落抽選を実行し、当選すれば通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するようにしてもよい。また、第２の実施の形態の構成に適用する場合には、例えば、高確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）であるときに転落抽選を実行し、当選すれば通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【２６３７】
なお、上記の第１の実施の形態および第２の実施の形態は、いずれも第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが並行して実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、始動入賞順に特別図柄の変動表示が実行される構成や、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とのいずれか一方が優先して実行される構成にも、変形例２で示した構成を適用可能である。
【２６３８】
また、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例では、変動表示結果にもとづいて大当り遊技に制御する遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当り遊技中に役物中の特定領域（Ｖ入賞領域）に遊技球が入賞（Ｖ入賞）したことにもとづいて大当り遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用してもよい。
【２６３９】
また、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動回数が８００回で固定である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、ＲＡＭクリア処理実行時であるか大当り発生時であるかに応じて救済時短回数カウンタにセットする値を「８００」または「９００」に切り替えたり、ランダムに救済時短回数カウンタにセットする値を「８００」または「９００」に切り替えたりしてもよい。
【２６４０】
なお、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、救済時短の発生回数を特定可能な情報を保持するようにしてもよい。例えば、再度移行した２回目の救済時短でセットする高ベースフラグと、１回目の救済時短にセットする高ベースフラグと、を異ならせてもよい。
【２６４１】
なお、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、大当り経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済経由の時短状態とで、異なる演出が実行される（例えば、異なる背景表示が表示されたり、異なる変動パターン（変動時間）に決定されたりする）ようにしてもよい。
【２６４２】
また、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例では、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御するにあたって、次の大当りが発生するまで（または確変転落となるまで）確変制御が行われる遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御するにあたって、確変制御が行われる特図ゲーム（すなわち第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示）の上限回数が設定される所謂ＳＴ機に、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用してもよい。
【２６４３】
具体的に、所謂ＳＴ機として、大当り確率が約１／１００であり、大当り遊技状態の終了後に１００％の割合で確変状態に制御され、かつ確変制御が行われる特図ゲームの上限回数（例えば、８回）が設定される構成の遊技機に、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用する場合について説明する。なお、当該ＳＴ機の遊技機では、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示の表示結果として、それぞれ複数種類の大当り（例えば、１０Ｒ確変大当りや５Ｒ確変大当りなど）が設けられ、大当り発生時に所定割合（例えば、５％）で最も有利度合いが高い大当り（例えば、１０Ｒ確変大当り）となるものとする。また、最も有利度合いが高い大当りとなった場合には、大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確率／高ベース状態）に制御され、かつ確変制御が行われる特図ゲームの上限回数として８回が設定されるものとする。そして、確変制御が行われる８回の特図ゲームで大当りが発生しない場合には、時短状態（低確率／高ベース状態）に制御され、かつ高ベース制御が行われる特図

ゲームの上限回数として２４９回が設定されるものとする。つまり、大当り遊技状態の終了後には、次の大当りが発生しなければ、確変回数８回の確変状態（高確率／高ベース状態）に制御され、その後、時短回数２４９回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されるものとする。

【２６４４】

上記のＳＴ機の遊技機に、遊技機への電源投入後や大当り発生後、非確変状態（低確率状態）において所定回数（例えば、２５０回）の変動表示を終了しても次の大当りが発生しなかった場合に、救済時短が成立したとして、時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される構成を適用することができる。

【２６４５】

このような構成を適用した場合、最も有利度合いが高い大当りとなると、大当り遊技状態の終了後に、まず確変回数８回の確変状態（高確率／高ベース状態）に制御される。このときには、大当りの発生により救済時短回数カウンタの値はリセットされる（例えば「２５０」にセットされる）。そして、確変状態（高確率状態）であるため、救済時短回数カウンタの値は更新されない。

【２６４６】

大当りが発生することなく確変回数８回の確変状態（高確率／高ベース状態）が終了すると、時短回数２４９回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される。このときには、非確変状態（低確率状態）であるため、特図ゲーム（すなわち第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示）が実行される度に、救済時短回数カウンタの値が更新される（例えば、１減算される）。

【２６４７】

大当りが発生することなく時短回数２４９回の時短状態（低確率／高ベース状態）が終了すると、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御される。しかし、このとき救済時短回数カウンタの値は「１」となっている。そのため、次の特図ゲーム（第１特別図柄の変動表示または第２特別図柄の変動表示）が実行されると、救済時短が成立して時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることになる。ここで、時短回数２４９回の時短状態（低確率／高ベース状態）中に記憶された保留記憶があれば、その保留記憶にもとづく特図ゲーム（第１特別図柄の変動表示または第２特別図柄の変動表示）が実行されることで救済時短が成立して時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることになる。このような構成により、低ベース状態（通常状態）に移行したことを遊技者に意識させないようにすることができ、興趣を向上させることができる。

【２６４８】

なお、時短状態（低確率／高ベース状態）が終了し、救済時短が発生する前に一旦低ベース状態（通常状態）に制御されるときには、高ベース状態に対応する背景画像を継続して表示するようにしてもよい。この場合には、例えば、時短状態（低確率／高ベース状態）が終了した時点で記憶されている保留記憶数が、救済時短が成立するまでの残り変動回数よりも大きいか否かを判定し、大きいと判定した場合に、高ベース状態に対応する背景画像を継続して表示するようにしてもよい。以下、時短回数２４９回の時短状態の終了後、救済時短が成立する前に制御される通常状態（すなわち、時短状態後に一旦制御され、短期間（例えば、時短状態において記憶された保留記憶が消化されるまでの期間）のうちに救済時短が成立する通常状態）を、他の通常状態と区別するために特殊通常状態ともいう。

【２６４９】

また、例えば、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）が終了し、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される場合には、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）の制御が開始される旨を示すモード移行演出を実行するようにしてもよい。この場合には、時短状態（低確率／高ベース状態）の終了後、救済時短の発生前の低ベース状態（通常状態）における変動表示（例えば、時短状態の終了直後の変動表示や、救済時短の成立直前の変動表示）の実行中

にモード移行演出を実行するようにしてもよいし、救済時短が発生する変動表示の実行中にモード移行演出を実行するようにしてもよい。

【２６５０】

また、例えば、上記のＳＴ機の遊技機では、複数種類の大当りのうち、有利度合いが低い大当り（例えば、５Ｒ確変大当り）となった場合には、大当り遊技状態の終了後に、次の大当りが発生しなければ、確変回数８回の確変状態（高確率／高ベース状態）に制御され、その後、時短回数３２回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されるものとする。すなわち、有利度合いが低い大当りとなった場合には、確変状態（高確率／高ベース状態）後の時短状態（低確率／高ベース状態）が終了しても、短期間（例えば、時短状態において記憶された保留記憶が消化されるまでの期間）のうちには救済時短が成立しないものとする。

【２６５１】

この場合、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が３２回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立しない場合）には、時短状態における最終変動終了後に通常状態（低確率／低ベース状態）に対応する左打ち報知（例えば、画像表示装置５において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示）を実行する一方で、時短回数が２４９回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合）には、時短状態における最終変動終了後に同様の左打ち報知を実行しないようにしてもよい。すなわち、特殊通常状態への移行に際して左打ち報知（例えば、画像表示装置５において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示）を実行しないようにしてもよい。このような構成により、時短状態の終了後、短期間のうちに救済時短が成立する場合に、一旦低ベース状態（通常状態）に移行したことを遊技者に意識させないようにすることができ、興趣を向上させることができる。

【２６５２】

加えて、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が３２回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立しない場合）と、時短回数が２４９回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合）とで、例えば、主基板１１側から送信する背景指定コマンドや大当り開始指定コマンド、大当り終了指定コマンドなどの演出制御コマンドの種類を異ならせることにより、演出制御基板１２側でそれらの時短状態を区別して、各時短状態に合致した演出制御（例えば、対応する背景画像やキャラクタ画像、ストーリ画像等の表示、ＢＧＭの出力など）を行うようにしてもよい。演出制御基板１２側において時短状態を区別する方法はこのようなものに限らず、例えば、受信した表示結果指定コマンドにより大当り種別や大当り遊技後の時短回数を特定するようにしてもよい。

【２６５３】

なお、時短回数が２４９回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合）には、時短状態における最終変動終了後に、演出制御基板１２側において左打ち報知（例えば、画像表示装置５において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示）を実行しないようにする構成であっても、主基板１１側では、一旦通常状態に移行したこと（すなわち右打ちを行う状態から左打ちを行う状態に切り替えられたこと）に対応する処理（例えば、右打ち表示器２６の消灯、試験信号として出力する右打ち試験信号の出力停止や発射位置指定信号の変更など）を実行する。一旦通常状態（すなわち特殊通常状態）に移行する間には、主基板１１側において、高ベース状態に対応する信号（例えば、大当り２信号）について、外部出力を一旦停止するようにしてもよいし、外部出力を継続するようにしてもよい。また、高ベース状態に対応する信号（例えば、大当り２信号）の外部出力を継続する一方で、試験信号として出力する発射位置指定信号の出力は変更する（または右打ち試験信号の出力を停止する）ようにしてもよい。

【２６５４】

また、例えば、時短状態（または時短回数が２４９回の時短状態）と、通常状態（または特殊通常状態以外の通常状態）とで、実行する演出を異ならせるようにしてもよい。例

えば、救済時短が成立することや成立するまでの回数等を示唆する演出（例えばカウントダウン演出など）について、通常状態（または特殊通常状態以外の通常状態）においては実行可能とする一方で、残り時短回数が示されたりする時短状態（または時短回数が２４９回の時短状態）においては実行しないようにしてもよい。このような構成により、演出が煩雑になることを防ぐことができる。

【２６５５】

なお、上記のような効果が得られる構成は、上記の説明に用いた確変状態後に制御される時短状態の時短回数や、救済時短が成立する変動回数（非確変状態）の構成に限られない。例えば、救済時短が成立する変動回数（非確変状態）が、時短状態の時短回数よりも大きく、かつ時短状態の時短回数と、時短状態において進入容易となった始動入賞口（例えば、第２始動入賞口）への進入にもとづく特図ゲームの上限記憶数（例えば４）との和よりも小さい（または同じ）ように構成されていればよい。このような構成であれば、大当り遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）および時短状態（低確率／高ベース状態）を経て低ベース状態（通常状態）に移行しても、低ベース状態（通常状態）において新たな始動入賞を発生させなくても救済時短が成立し得るため、救済時短が成立する前に低ベース状態（通常状態）に移行したことを遊技者に意識させないようにすることができ、興趣を向上させることができる。

【２６５６】

また、例えば、救済時短が成立する変動回数（非確変状態）が、時短状態の時短回数よりも小さい（または同じ）構成であれば、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）が終了する前に、救済時短が成立するようにできる（すなわち救済時短の成立により時短回数を更新することができる）。

【２６５７】

なお、上記のＳＴ機の遊技機では、第１特別図柄の変動表示による大当りが発生したときと、第２特別図柄の変動表示による大当りが発生したときとで、大当り遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）を経て制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が異なる（または複数種類の時短回数のうちの有利な時短回数となる割合が異なる）ように構成してもよい。この場合、例えば、第１特別図柄の変動表示による大当りが発生したときには、大当り遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）を経て制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が３２回であり（または時短回数３２回、２４９回のうちの３２回となる割合が高い）、第２特別図柄の変動表示による大当りが発生したときには、大当り遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）を経て制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が２４９回である（または時短回数３２回、２４９回のうちの２４９回となる割合が高い）ようにしてもよい。

【２６５８】

加えて、第１特別図柄の変動表示による大当りが発生したときと、第２特別図柄の変動表示による大当りが発生したときとで、大当り遊技状態におけるラウンド数が異なる（または複数種類のラウンド数のうちの有利なラウンド数となる割合が異なる）ように構成してもよい。例えば、第１特別図柄の変動表示による大当りが発生したときには、大当り遊技状態におけるラウンド数が５ラウンドであり（または５ラウンド、１０ラウンドのうちの５ラウンドとなる割合が高い）、第２特別図柄の変動表示による大当りが発生したときには、大当り遊技状態におけるラウンド数が１０ラウンドである（または５ラウンド、１０ラウンドのうちの１０ラウンドとなる割合が高い）ようにしてもよい。このような構成により、主として第１特別図柄の変動表示が実行される遊技状態と、第２特別図柄の変動表示が実行される遊技状態とで、有利度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【２６５９】

また、上記のＳＴ機の遊技機においても、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）と、救済時短による時短状態（低確率／高ベー

ス状態）とで、異なる変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。例えば、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）では、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）よりも、変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高い（また、例えば、はずれ時にリーチ（もしくは特に期待度が高いリーチ）が実行される変動パターンに決定される割合が低い）変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、次の大当りに制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。また、例えば、救済時短となった場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、リーチ（または特に期待度が高いリーチ）ではずれとなる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

【２６６０】

また、上記に示した特徴部１１６ＩＷおよび各変形例の遊技機において、例えば、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後に、次回大当りが発生するまで確変状態（高確率／高ベース状態）が継続される確変大当りと、時短回数１００回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される非確変大当りＡと、時短回数２４９回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される非確変大当りＢと、が設けられ、遊技機への電源投入後や大当り発生後、非確変状態において２５０回の変動表示を終了しても次の大当りが発生しなかった場合に、救済時短が成立するように構成されていてもよい。すなわち、救済時短が成立する直前まで時短状態に制御される（具体的には、時短状態の時短回数と、時短状態において進入容易となった始動入賞口（例えば、第２始動入賞口）への進入にもとづく特図ゲームの上限記憶数（例えば４）との和が、救済時短が成立する変動回数（非確変状態）よりも大きい（または同じ））大当り種別が設けられるようにしてもよい。このような構成により、大当り遊技後の時短状態から救済時短による時短状態に移行されるような（実際には救済時短の成立前に一旦通常状態（すなわち特殊通常状態）に制御される）遊技状態の遷移が行われることになり、興趣を向上させることができる。

【２６６１】

以上に説明したように、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例には、以下に示す（手段１１６－１－１）～（手段１１６－６）に示す遊技機の構成が開示されている。

【２６６２】

（手段１１６－１－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて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であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ，Ｓ２２６０，Ｓ２２７４，Ｓ２２８４を実行する部分）と、を備え、更新手段は、第１識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第２識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａ，Ｓ５６０６Ｂ～Ｓ５６０７Ｂを実行する部分）、特別条件が成立する可変表示が実行されているときに、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨を報知する報知演出（例えば、図１９－２３に示す時短突入演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップ１０８ＩＷＳ８０６Ｂを実行する部分）をさらに備える。そのような構成によれば、特別

条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【２６６３】

（手段１１６－１－２）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて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であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ，Ｓ２２６０，Ｓ２２７４，Ｓ２２８４を実行する部分）と、を備え、更新手段は、第１識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第２識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａ，Ｓ５６０６Ｂ～Ｓ５６０７Ｂを実行する部分）、特別条件が成立する可変表示の直前の可変表示が実行されているときに、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨を報知する報知演出（例えば、図１９－２４に示す時短突入演出）を実行可能な報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【２６６４】

（手段１１６－２）手段１１６－１－１において、特殊可変表示パターン（例えば、第１変動パターン＃Ｍ（救済時短突入はずれ）や、第２変動パターン＃Ｌ（救済時短突入はずれ））を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ａ，Ｓ１７１７Ｂを実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ１７０９３Ａ，Ｓ１７０９３Ｂを実行する部分）、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず、報知演出実行手段は、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、報知演出を実行可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ１７０９３Ａ，Ｓ１７０９３Ｂを実行する部分や、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップ１０８ＩＷＳ８０５，Ｓ８０６Ｂを実行する部分）。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを報知演出により遊技者に明確に報知することができる。

【２６６５】

（手段１１６－３）手段１１６－１－２において、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ１７１７Ａ，Ｓ１７１７Ｂを実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターンに決定する（例えば、図１９－２４に示す変形例の構成）。そのような構成によれば、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。

【２６６６】

（手段１１６－４）手段１１６－１－１～手段１１６－３のいずれかにおいて、特別状態

制御手段は、特別状態と非特別状態（例えば、低ベース状態）とのうちのいずれにおいて有利状態に制御されたかに応じて、該有利状態の終了後に有利度が異なる特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ２２８４，Ｓ２２８６～Ｓ２２８７の処理を実行する部分。通常状態中（低ベース状態）に６Ｒ大当りＡが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数１００回の時短状態に制御され、時短状態（高ベース状態）中に６Ｒ大当りＡが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数２００回の時短状態に制御される。図１９－１参照）、特別条件が成立する可変表示の可変表示結果が特定表示結果である場合、特別状態において有利状態に制御されたとして、該有利状態の終了後に制御される特別状態の有利度が決定される（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５９Ａ，Ｓ５９Ｂの大当り判定モジュールの実行を、ステップ０６１ＩＷＳ５６０２Ａ～Ｓ５６０８Ａ，Ｓ５６０２Ｂ～Ｓ５６０８Ｂの救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行する部分）。そのような構成によれば、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２６６７】

（手段１１６－５）手段１１６－１－１～手段１１６－４のいずれかにおいて、第１経路（例えば、左打ちによる経路）と第２経路（例えば、右打ちによる経路）とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、第１経路と第２経路とのうちのいずれかに向けて遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行可能な発射促進報知手段（例えば、画像表示装置５において右打ち指示表示１００ＩＷ１０８や左打ち指示表示を表示する部分）と、を備え、発射促進報知手段は、報知演出が実行されるときに、第２経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行可能である（例えば、時短突入演出が実行されるときに右打ち指示表示１００ＩＷ１０８が表示される。図１９－２３（Ｂ），（Ｃ）参照）。そのような構成によれば、適切に発射促進報知を実行することができる。

【２６６８】

（手段１１６－６）手段１１６－１－１～手段１１６－５のいずれかにおいて、特別条件が成立する可変表示の開始に対応して該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを特定可能な信号（例えば、大当り４信号）を出力可能であるとともに、可変表示の終了に対応して可変表示が実行されたことを特定可能な信号（例えば、変動停止信号）を出力可能な信号出力手段（例えば、図１９－１９参照）を備える。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを特定可能な信号を適切なタイミングで外部に出力することができる。

【２６６９】

　また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例には、以下に示す（手段１１７－１）～（手段１１７－５）に示す遊技機の構成が開示されている。

【２６７０】

（手段１１７－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて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であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態において、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂ（第１始動入賞口）の開放時間を長くする制御が行われる状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ，Ｓ２２６０，Ｓ２２７４，Ｓ２２８４を実行する部分）と、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ２５Ａ，Ｓ２５Ｂを実行する部分）と、第１識別情報の可変表示が第２識別

情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第１短縮状態（例えば、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第１の実施の形態における低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第２確変状態）。図１９－２～図１９－４，図１９－１９参照）と、第２識別情報の可変表示が第１識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第２短縮状態（例えば、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第１の実施の形態における高確率／低ベース状態（第１確変状態）。図１９－２～図１９－４，図１９－１９参照）とに制御可能な短縮状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ，Ｓ２２６０，Ｓ２２７４，Ｓ２２８４，Ｓ２５１４，Ｓ２２０６を実行する部分）と、を備え、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａ，Ｓ５６０６Ｂ～Ｓ５６０７Ｂを実行する部分）、可変表示実行手段は、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示せず（例えば、図１９－２１（Ａ）参照）、第２識別情報の可変表示の実行中に、第１識別情報の可変表示において特定表示結果を導出表示したことにもとづいて、該第２識別情報の可変表示において特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）を導出表示可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ１１２５Ｂ，Ｓ１１２９Ｂを実行する部分）、短縮状態制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されるときに、第１短縮状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂを実行する部分。救済時短が成立すると、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される低確率／高ベース状態に移行する。図１９－２０参照）。そのような構成によれば、特別条件が成立した後に第１短縮状態に制御されるため、遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【２６７１】

（手段１１７－２）手段１１７－１において、可変表示実行手段は、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）を導出表示可能であり、特別状態制御手段は、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂを実行する部分）、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示される場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３０Ａ～Ｓ２０３１Ａ，Ｓ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂを実行する部分。図１９－２１（Ａ）参照）、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態の有利度は、特別条件が成立したことにもとづいて制御される特別状態の有利度よりも低い（例えば、救済時短経由の時短状態では時短回数８００回であるのに対し、時短はずれ経由の時短状態では時短回数１００回である。図１９－１参照）。そのような構成によれば、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されても、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に制御されるため、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２６７２】

（手段１１７－３）手段１１７－１または手段１１７－２において、特別状態制御手段は、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって特別表示結果となる識別情報の可変表示の実行中に、該一方の識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される前に他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立する場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂを実行する部分）、一方の識別情報の可変表示において特別表示結果が導出表示されても、該特別表示結果が導出表示されたことにもとづく有利度の特別状態に制御しない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３１Ａ，Ｓ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂを実行する部分）。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、特別条件が成立したことにもとづく特別状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２６７３】

（手段１１７－４）手段１１７－１～手段１１７－３のいずれかにおいて、可変表示実行手段は、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）を導出表示可能であり、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果を導出表示可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ１１２６Ａ，Ｓ１１２９Ａ，Ｓ１１２６Ｂ，Ｓ１１２９Ｂを実行する部分）。そのような構成によれば、意図しない識別情報の可変表示において特定表示結果が導出表示されることを回避することができるとともに、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。

【２６７４】

（手段１１７－５）手段１１７－１～手段１１７－４のいずれかにおいて、更新手段は、第１識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第２識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、数値情報の更新の最適化を図ることができる。

【２６７５】

また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例には、以下に示す（手段１１８－１）～（手段１１８－５）に示す遊技機の構成が開示されている。

【２６７６】

（手段１１８－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて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であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態において、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）の開放時間を長くする制御が行われる状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ，Ｓ２２６０，Ｓ２２７４，Ｓ２２８４を実行する部分）と、第１識別情報の可変表示が第２識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第１短縮状態（例えば、第１特別図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第２の実施の形態における低確率／低ベース状態（通常状態）。図２０－１参照）と、第２識別情報の可変表示が第１識別情報の可変表示よりも短い可

変表示期間の可変表示となる割合が高い第２短縮状態（例えば、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第２の実施の形態における低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）、および高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態）。図２０－１参照）とに制御可能な短縮状態制御手段（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ，Ｓ２２６０，Ｓ２２７４，Ｓ２２８４，Ｓ２５１４，Ｓ２２０６を実行する部分に相当する）と、を備え、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第１の実施の形態においてがステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａ，Ｓ５６０６Ｂ～Ｓ５６０７Ｂを実行する部分）、可変表示実行手段は、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）を導出表示可能であり、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果を導出表示可能であり（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ１１２６Ａ，Ｓ１１２９Ａ，Ｓ１１２６Ｂ，Ｓ１１２９Ｂを実行する部分）、短縮状態制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されるときに、第２短縮状態に制御可能である（例えば、第２の実施の形態における低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御される）。そのような構成によれば、一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果が導出表示されるとともに、特別条件が成立した後に第２短縮状態に制御されるため、遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【２６７７】

（手段１１８－２）手段１１８－１において、可変表示実行手段は、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）を導出表示可能であり、特別状態制御手段は、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂを実行する部分に相当する）、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示される場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３０Ａ～Ｓ２０３１Ａ，Ｓ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂを実行する部分に相当する）、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態の有利度は、特別条件が成立したことにもとづいて制御される特別状態の有利度よりも低い（例えば、救済時短経由の時短状態では時短回数８００回であるのに対し、時短はずれ経由の時短状態では時短回数１００回である。図２０－１参照）。そのような構成によれば、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されても、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に制御されるため、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２６７８】

（手段１１８－３）手段１１８－１または手段１１８－２において、特別状態制御手段は、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって特別表示結果となる識別情報の可変表示の実行中に、該一方の識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される前に他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立する場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、第１の実施の形

態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂを実行する部分に相当する）、一方の識別情報の可変表示において特別表示結果が導出表示されても、該特別表示結果が導出表示されたことにもとづく有利度の特別状態に制御しない（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ２０３０Ａ～Ｓ２０３１Ａ，Ｓ２０３０Ｂ～Ｓ２０３１Ｂを実行する部分に相当する）。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、特別条件が成立したことにもとづく特別状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【２６７９】

（手段１１８－４）手段１１８－１～手段１１８－３のいずれかにおいて、可変表示実行手段は、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）を導出表示可能であり、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果を導出表示可能である（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ１１２６Ａ，Ｓ１１２９Ａ，Ｓ１１２６Ｂ，Ｓ１１２９Ｂを実行する部分に相当する）。そのような構成によれば、意図しない識別情報の可変表示において特定表示結果が導出表示されることを回避することができるとともに、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。

【２６８０】

（手段１１８－５）手段１１８－１～手段１１８－４のいずれかにおいて、更新手段は、第１識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第２識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新可能である（例えば、第１の実施の形態におけるステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分に相当する）。そのような構成によれば、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、数値情報の更新の最適化を図ることができる。

【２６８１】

　また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例には、以下に示す（手段１１９－１）～（手段１１９－６）に示す遊技機の構成が開示されている。

【２６８２】

（手段１１９－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて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であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ５６０７Ａ，Ｓ５６０７Ｂ，Ｓ２０３２Ａ，Ｓ２０３２Ｂ，Ｓ２２６０，Ｓ２２７４，Ｓ２２８４を実行する部分）と、通常状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ２２０６を実行する部分）と、特定状態において該特定状態を終了することを抽選により決定する終了決定手段（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ５７０３Ａを実行する部分）と、終了決定手段による決定にもとづいて、通常状態に制御可能な通常状態制御手段（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ５７０４Ａ，Ｓ５７１２Ａを実行する部分）と、特定状態の制御に関連して、特定状態が終了するか特定表示結果が導出表示されるかを報知可能な報知演出（例えば、図２０－７に示す煽りリーチＡ～Ｃ）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ５７１０Ａ，Ｓ５７１３Ａ，Ｓ６３３Ａの処理や、煽りリーチフラグＡ～Ｃの状態により変動パターンを決定する処理などを実行する部分）と、を備え、更新手段は、第１識別情報の可変表示が

実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第１の実施の形態においてステップ０６１ＩＷＳ５６０３Ａ，Ｓ５６０３Ｂを実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「０」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップ０６１ＩＷＳ５６０６Ａ～Ｓ５６０７Ａ，Ｓ５６０６Ｂ～Ｓ５６０７Ｂを実行する部分）、特定状態において特別条件が成立した場合に、該特別条件の成立後に終了決定手段により特定状態が終了することが決定された後に特別状態に制御可能であり（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ５６０６１Ａ，Ｓ５７０１Ａ，Ｓ５７０４Ａ，Ｓ５７０１Ａ～Ｓ５７０９Ａを実行する部分。図２０－９参照）、報知演出実行手段は、特定状態において特別条件が成立した場合に、特別状態に制御されることを報知演出（例えば、図２０－７（３－２），（４）に示す煽りリーチＢ）により報知可能である。そのような構成によれば、特定状態が終了する場合であっても、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることが報知演出により報知されるため、遊技者に安心感を与えることができるとともに、興趣を向上させることができる。

【２６８３】

（手段１１９－２）手段１１９－１において、特定状態において特別条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報（例えば、救済時短フラグ）を記憶可能な特別情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）を備え、特別情報は、有利状態に制御されることにもとづいて消去される（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ６３１Ａを実行する部分）。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【２６８４】

（手段１１９－３）手段１１９－１または手段１１９－２において、特定状態において特別条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報（例えば、救済時短フラグ）を記憶可能な特別情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）を備え、特別情報は、特定状態が終了した後に特別状態に制御されることにもとづいて消去される（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ５７０７Ａを実行する部分）。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【２６８５】

（手段１１９－４）手段１１９－１から手段１１９－３において、特定状態において特別条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報（例えば、救済時短フラグ）を記憶可能な特別情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）を備え、特定状態制御手段は、初期化処理が実行されることにより特定状態の制御を終了可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８を実行する部分）、特別情報は、初期化処理が実行されることにより消去される。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【２６８６】

（手段１１９－５）手段１１９－１から手段１１９－４において、特定状態において特別条件が成立した旨を報知する特別条件成立報知演出（例えば、図２０－８（２）に示すようにチャンスモード（救済時短）に制御されることを示す「チ」アイコン０１４ＩＷ００３ｄが画像表示装置５の一部に表示される）を実行可能な特別条件成立報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、特定状態の終了後に特別状態に制御されることを遊技者が認識可能となり、遊技者に安心感を与えて興趣を向上させることができる。

【２６８７】

（手段１１９－６）手段１１９－１から手段１１９－５において、特別状態制御手段は、特定状態において所定回数（例えば、１００回）の可変表示が実行されるまでに該特定状態が終了した場合に、該所定回数の可変表示が実行されるまで特別状態に制御可能であり（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ５７０５Ａ，Ｓ５７１１Ａ，Ｓ５７１

７Ａ～Ｓ５７２０Ａを実行する部分）、報知演出実行手段は、所定回数を超えて可変表示が実行されるときに、特定状態が終了するか特定表示結果が表示されるかを報知する報知演出を実行可能である（例えば、変形例２においてステップ０６１ＩＷＳ５７１０Ａ，Ｓ５７１３Ａ，Ｓ６３３Ａの処理や、煽りリーチフラグＡ～Ｃの状態により変動パターンを決定する処理などを確変状態に制御されてから１００変動目以降に実行する部分。図２０－６参照）。そのような構成によれば、遊技者に緊張感を与えて、興趣を向上させることができる。

【２６８８】

また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、以下に示す（手段１Ａ）～（手段８Ａ）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【２６８９】

（手段１Ａ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示が実行されているときに所定示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な所定示唆演出実行手段と、特別条件が成立したことにもとづいて、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、時短突入演出）を実行可能な特別報知演出実行手段と、をさらに備え、所定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の期間において、所定示唆演出を実行する割合が共通である（例えば、救済時短までの残り回数が１０回以下である期間と、１１回以上である期間とで、予告演出の実行割合は変化しない）。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることにより遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【２６９０】

（手段２Ａ）手段１Ａにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が開始されるときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段において特別報知演出が開始される前に表示されている演出表示を視認困難とする態様である（例えば、変動開始時にブラックアウトする）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２６９１】

（手段３Ａ）手段１Ａにおいて、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示に対応する演出用識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能な演出用可変表示実行手段を備え、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が終了するときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、演出用識別情報を視認困難とする態様である（例えば、変動終了時にブラックアウトする）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２６９２】

（手段４Ａ）手段１Ａにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である（例えば、次の変動表示が実行されるときに救済時短による時短状態に対応する背景画像が表示される）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。また、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

【２６９３】

（手段５Ａ）手段１Ａから手段４Ａのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段を備える（例えば、救済時

短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を含むテロップ表示を行う）。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【２６９４】

（手段６Ａ）手段１Ａから手段５Ａのいずれかにおいて、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、変動パターン設定処理を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターンに決定し、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別報知演出を実行可能である（例えば、救済時短が成立する変動表示において、救済時短成立時専用の変動パターンは用いられない。そして、はずれ図柄が導出表示された後に、救済時短が成立したことが報知される）。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されていることを遊技者に報知することができるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【２６９５】

（手段７Ａ）手段１Ａから手段６Ａのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファおよび第２保留記憶数バッファ）と、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８を実行する部分）と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧処理を実行可能な復旧手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ６を実行する部分）と、を備える。そのような構成によれば、初期化処理により制御の最適化を図りつつ、電力供給が停止する前に特別回数目の可変表示に対応する保留記憶が記憶されている状況において、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

【２６９６】

（手段８Ａ）手段１Ａから手段６Ａのいずれかにおいて、特別状態に制御されていることを特定可能な特別状態情報（例えば、高ベースフラグの状態）を記憶可能な状態記憶手段と、特別状態において可変表示が実行された回数を特定可能な実行回数情報（例えば、時短回数カウンタの値）を記憶可能な実行回数記憶手段と、電力供給が停止しても特別状態情報と実行回数情報と数値情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８を実行する部分）と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段により特別状態情報と実行回数情報と数値情報とが保持されている場合に、初期化処理において、該特別状態情報と該実行回数情報とを初期化する一方、該数値情報を初期化しない（例えば、高ベースフラグの状態と時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しない（すなわち電断前の値を設定する））。そのような構成によれば、意図的に数値情報が初期化されることを防ぐことができ、遊技者に対する救済度合いを高めることができる。

【２６９７】

また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、以下に示す（手段１Ｂ）～（手段５Ｂ）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【２６９８】

（手段１Ｂ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示

結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり（例えば、大当りの場合とはずれの場合とのいずれの場合にもリーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンに決定可能である）、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く（例えば、リーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンは、大当りの場合に決定される割合が高い）、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、救済時短となる直前においては、はずれ時にリーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンに決定する割合が低い）。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定可変表示パターンによる可変表示が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【２６９９】

（手段２Ｂ）手段１Ｂにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、救済時短が成立することを示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示）を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、示唆演出を実行する割合が高い。そのような構成によれば、遊技者に特別条件の成立を期待させることができ、興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立する直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【２７００】

（手段３Ｂ）手段１Ｂまたは手段２Ｂにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出（例えば、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を含むテロップ表示を行う）を実行可能な説明演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【２７０１】

（手段４Ｂ）手段１Ｂから手段３Ｂのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【２７０２】

（手段５Ｂ）手段１Ｂから手段４Ｂのいずれかにおいて、可変表示が実行されているとき

に特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様（例えば、演出態様「赤」）と所定態様（例えば、演出態様「青」）とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定態様により予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【２７０３】

また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、以下に示す（手段１Ｃ）～（手段８Ｃ）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【２７０４】

（手段１Ｃ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、特殊可変表示パターン（例えば、第１変動パターン＃Ｍ（救済時短突入はずれ））を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出（例えば、時短突入演出）を実行可能な特定報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【２７０５】

（手段２Ｃ）手段１Ｃにおいて、特定報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として非特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出を実行可能であり、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出と共通の態様の演出を実行した後に、特定表示結果が導出表示される旨を報知する特殊報知演出（例えば、時短突入見せかけ演出）を実行可能な特殊報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技者が特別条件の成立を一旦認識した後に、有利状態に制御されることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２７０６】

（手段３Ｃ）手段１Ｃまたは手段２Ｃにおいて、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前には実行されない態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する所定報知演出（例えば、全回転演出）を実行可能な所定報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【２７０７】

（手段４Ｃ）手段１Ｃまたは手段２Ｃにおいて、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前と共通の態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段（例えば、救済時短回数カウンタの値が０の場合にも、値が０ではない場合と同様に、大当り変動パターンに決定されることによって実現される）を備える。そのような構成によれば、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。

【２７０８】

（手段５Ｃ）手段１Ｃから手段４Ｃのいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間（例えば、２０秒）は、特別条件が成立する前の可変表示の表示結果の表示期間（例えば、０．５秒）よりも長く、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間において、特別状態の制御が開始される旨を報知する報知演出（例えば、救済時短による時短状態の制御が開始される旨の報知するモード移行演出）を実行可能な報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、通常状態で報知演出を実行するための期間を確保することができ、遊技状態を切り替える際の演出の明確化が図れるとともに、興趣を向上させることができる。

【２７０９】

（手段６Ｃ）手段１Ｃから手段５Ｃのいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間の開始時に、該表示期間の開始に対応する特定信号（例えば、変動停止信号）を出力し、該特定信号を出力した後に、特別状態の制御に対応する特別信号（例えば、大当り４信号）を出力する信号出力手段を備える。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【２７１０】

（手段７Ｃ）手段６Ｃにおいて、信号出力手段は、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理（例えば、次変動を開始するまでの期間を延長するための次変動延期処理）の開始時に、特別信号を出力する。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【２７１１】

（手段８Ｃ）手段１Ｃから手段６Ｃのいずれかにおいて、特定経路（例えば、左打ちによる経路）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第１通過領域（例えば、第１始動入賞口）と、特別経路（例えば、右打ちによる経路）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第２通過領域（例えば、第２始動入賞口）と、識別情報の可変表示として、第１始動条件が成立することにもとづく第１識別情報の可変表示と、第２始動条件が成立することにもとづく第２識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段と、特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力（例えば、遊技者が右打ちを行うと想定される遊技状態中であることを示す試験信号または外部出力信号の出力や、右打ちを行う状態であることの報知）を実行可能な特別出力手段と、を備え、第１始動条件は、第１通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、第２始動条件は、第２通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、特別出力手段は、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理（例えば、次変動を開始するまでの期間を延長するための次変動延期処理）の開始時に、特別出力を実行可能である。そのような構成によれば、適切なタイミングで特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力を実行することができる。

【２７１２】

また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、以下に示す（手段１Ｄ）～（手段５Ｄ）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【２７１３】

（手段１Ｄ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示

結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターン（例えば、第１変動パターン＃Ａ）に決定し、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、救済時短に対応する背景画像の表示）を実行可能な特別報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

【２７１４】

（手段２Ｄ）手段１Ｄにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ１１２Ａを実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファや第２保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、特殊な飾り図柄（チャンス目）を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出、特殊な背景表示を行うゾーン演出など）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する（例えば、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）する）。そのような構成によれば、制御処理が複雑化してしまうことを回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

【２７１５】

（手段３Ｄ）手段１Ｄまたは手段２Ｄにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である（例えば、次の変動表示が実行されるときに救済時短による時短状態に対応する背景画像が表示される）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができるとともに、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

【２７１６】

（手段４Ｄ）手段１Ｄから手段３Ｄのいずれかにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、救済時短が成立することを示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示など）を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）において、示唆演出の実行を制限する。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができる。

【２７１７】
（手段５Ｄ）手段１Ｄから手段４Ｄのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を含むテロップ表示を行う）を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。
【２７１８】
　また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、以下に示す（手段１Ｅ）～（手段４Ｅ）に示す遊技機の構成を適用してもよい。
【２７１９】
（手段１Ｅ－１）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（例えば、救済時短経由の時短状態の方が、大当り経由の時短状態よりも変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高い）。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、短縮可変表示パターンにより可変表示が実行される割合が高くなり、次の有利状態に制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。
【２７２０】
（手段１Ｅ－２）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、第１変動パターン＃Ｃ）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、救済時短経由の時短状態の方が、大当り経由の時短状態よりも、表示結果がはずれの場合にリーチ（または特に期待度が高いリーチ）となる変動パターンに決定される割合が低い）。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、特定可変表示パターンによる可変表示の表示

結果が非特定表示結果となる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

【２７２１】

（手段２Ｅ）手段１Ｅにおいて、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、表示手段において異なる背景表示を表示可能な背景表示手段を備える（例えば、大当り経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、背景画像を異ならせる）。そのような構成によれば、遊技状態の違いを遊技者に明確に報知することができ、興趣を向上させることができる。

【２７２２】

（手段３Ｅ）手段１Ｅまたは手段２Ｅにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ１１２Ａを実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファや第２保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、チャンス目演出や保留変化演出）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出を実行する割合と、複数種類のうちのいずれの先読み予告演出を実行するかの割合と、が異なる（例えば、救済時短経由の時短状態と、大当り経由の時短状態とで、先読み予告演出を実行する割合と複数種類のうちのいずれの先読み予告演出を実行するかの割合とが異なる）。そのような構成によれば、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出の実行頻度と実行される種類とを異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【２７２３】

（手段４Ｅ）手段１Ｅから手段３Ｅのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶数バッファや第２保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、特殊な飾り図柄（チャンス目）を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出、特殊な背景表示を行うゾーン演出など）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する（例えば、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）する）。そのような構成によれば、制御処理の煩雑化を回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

【２７２４】

なお、上記の特徴部１２０ＩＷで示した構成に、上記の特徴部０９０ＩＷや特徴部１１３ＩＷ、特徴部１１６ＩＷで示した構成を適宜組み合わせて構成することが可能である。例えば、上記の特徴部１２０ＩＷで示した構成に上記の特徴部０９０ＩＷで示した構成を適用する場合、時短状態中にＶ入賞あり小当りとなった場合には小当り回数カウンタの値を１減算して時短状態を終了する一方で、時短状態中にＶ入賞なし小当りとなった場合には小当り回数カウンタの値を減算しないように構成してもよい。

【符号の説明】

【２７２５】

１　…　パチンコ遊技機

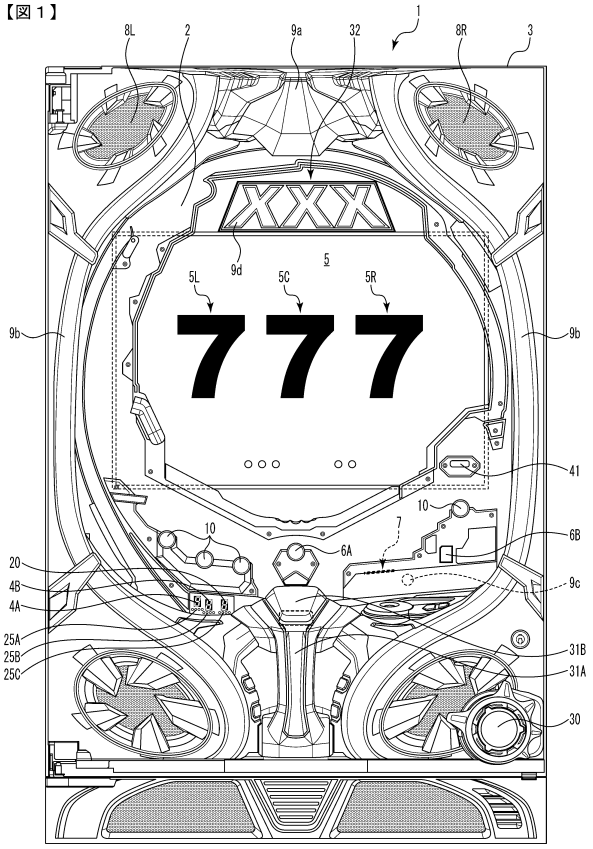
２　…　遊技盤

３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置
６Ａ　…　入賞球装置
６Ｂ　…　可変入賞球装置
７　…　特別可変入賞球装置
８Ｌ、８Ｒ　…　スピーカ
９　…　遊技効果ランプ
１０　…　一般入賞口
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１３　…　音声制御基板
１４　…　ランプ制御基板
１５　…　中継基板
２０　…　普通図柄表示器
２１　…　ゲートスイッチ
２２Ａ、２２Ｂ　…　始動口スイッチ
２３　…　カウントスイッチ
３０　…　打球操作ハンドル
３１Ａ　…　スティックコントローラ
３１Ｂ　…　プッシュボタン
３２　…　可動体
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１、１２１　…　ＲＯＭ
１０２、１２２　…　ＲＡＭ
１０３　…　ＣＰＵ
１０４、１２４　…　乱数回路
１０５、１２５　…　Ｉ／Ｏ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
１２３　…　表示制御部

【図面】

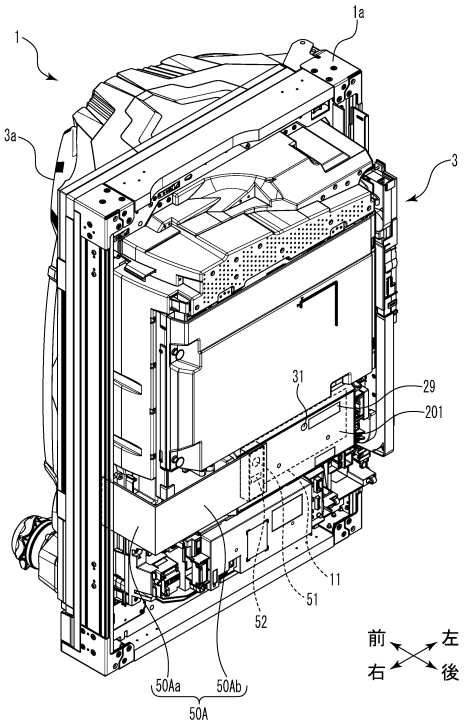
【図１】

【図１】



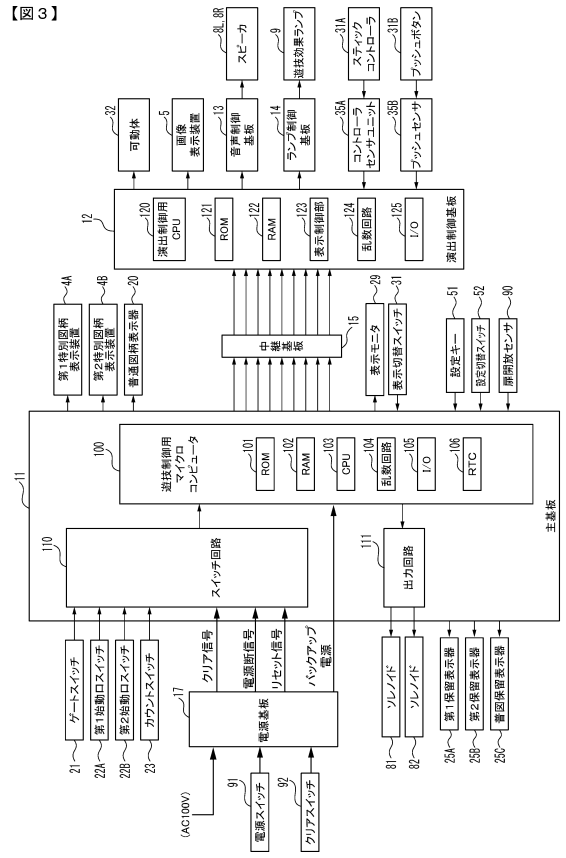
【図２】

【図２】



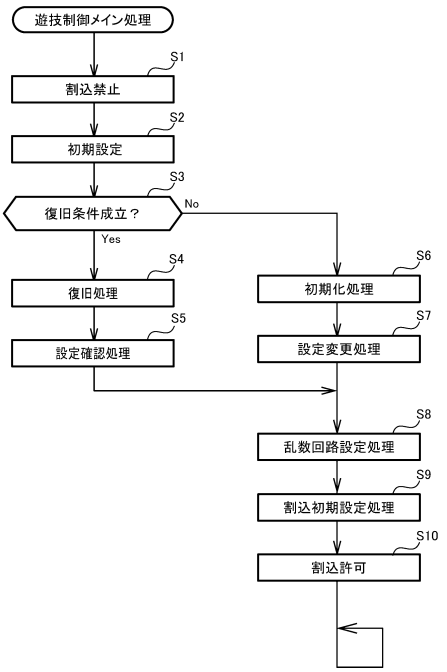
【図３】

【図３】



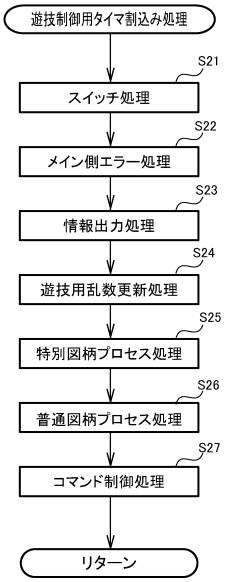
【図４】

【図４】



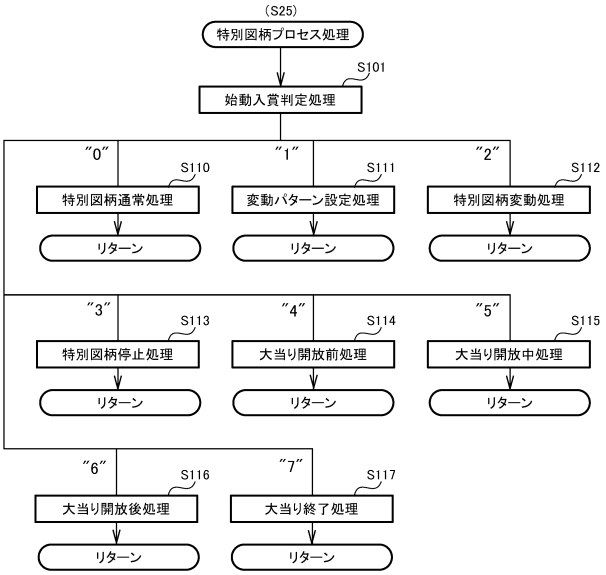
【図５】

【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）
	時短付きはずれ	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）
	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）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	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

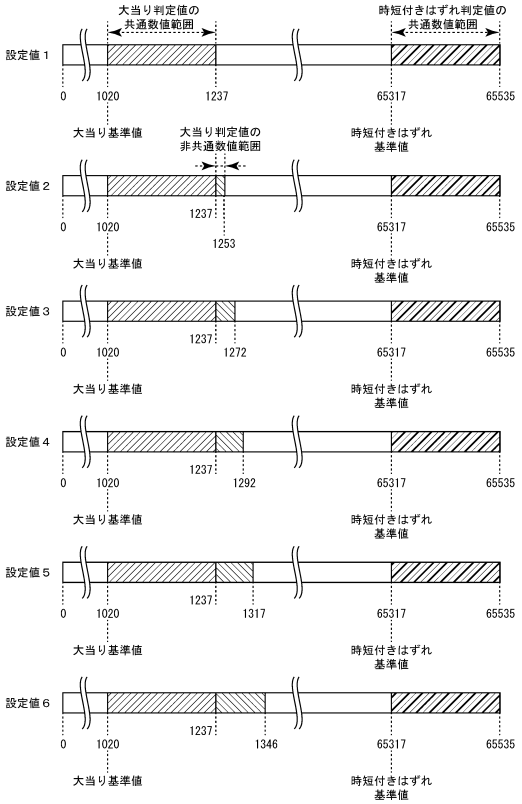
(B)第２特図用表示結果判定テーブル

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）
	時短付きはずれ	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）
	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）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	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】

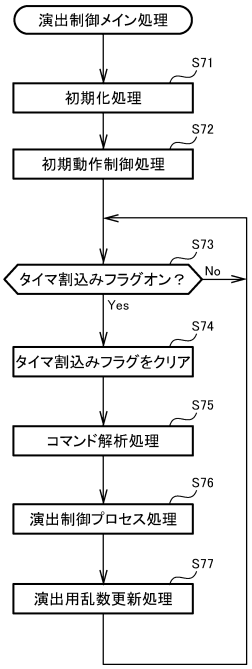
【図８】

通常状態または時短状態の場合（第１特図）



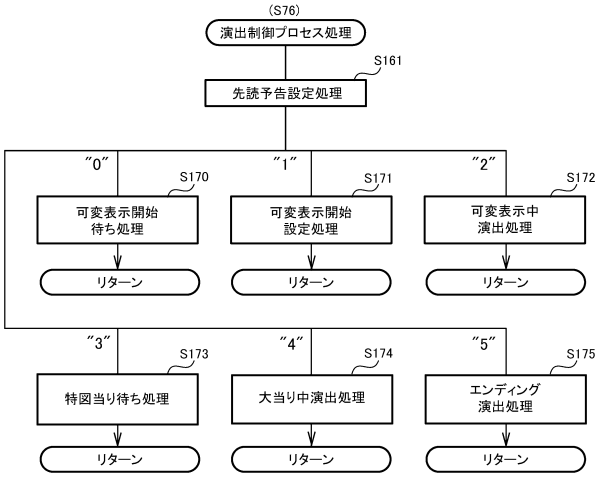
【図９】

【図９】



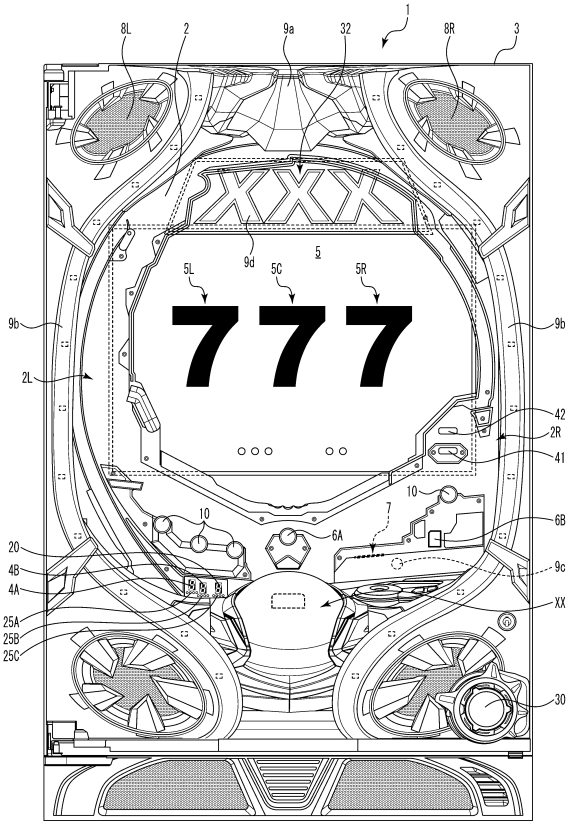
【図１０】

【図１０】



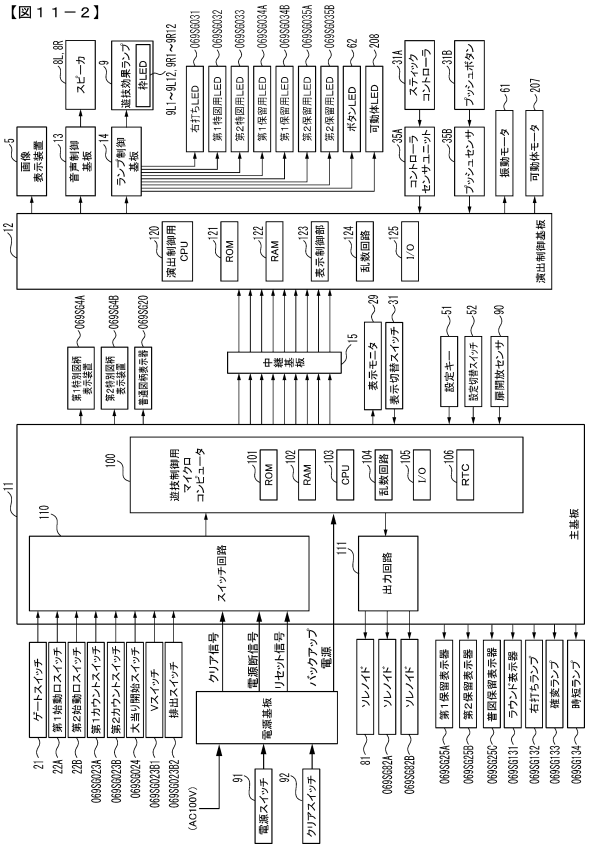
【図１１－１】

【図１１－１】　　特徴部０６９ＳＧ



【図１１－２】

【図１１－２】



【図１１－３】

【図１１－３】

（A）

乱数値	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	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	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	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

（B） 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

（C1）大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

（C2）大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

（D）大当り種別

大当り種別	1ラウンド目開放対象	2ラウンド目開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口（Vフタ：ショート開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口（Vフタ：ロング開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口（Vフタ：ロング開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	10

※1：1ラウンド目でのV入賞が条件

【図１１－４】

【図１１－４】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当りA	110回
大当りB	110回
大当りC	110回
900回変動（救済時短）	1100回

【図１１－５】

【図１１－５】

通常状態

（A）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0～2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	－
非リーチB	12000	97
SPリーチA（ボーリングSP）	45000	2
SPリーチB（バトルSP）	80000	1

（B）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
非リーチB	12000	－
SPリーチA（ボーリングSP）	45000	2
SPリーチB（バトルSP）	80000	1

（C）大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA（ボーリングSP）	45000+15000	40
SPリーチB（バトルSP）	80000+15000	50

【図１１－６】

【図１１－６】

確変状態

（A）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（B）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（C）大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC（バトルSP）	40000+15000	80
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000+15000	15

【図１１－７】

【図１１－７】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	−
非リーチA	7000	95
SPリーチE(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	−

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	−

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	−

【図１１－８】

【図１１－８】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	−
非リーチA	7000	97
SPリーチE(バトルSP)	50000	−
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
非リーチA	7000	−
SPリーチE(バトルSP)	50000	−
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	−
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	−
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

【図１１－９】

【図１１－９】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
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	大当り終了指定	大当りの終了を指定
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
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り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

(C)

MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	図柄確定A指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒
8F	01	図柄確定B指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒

(D)

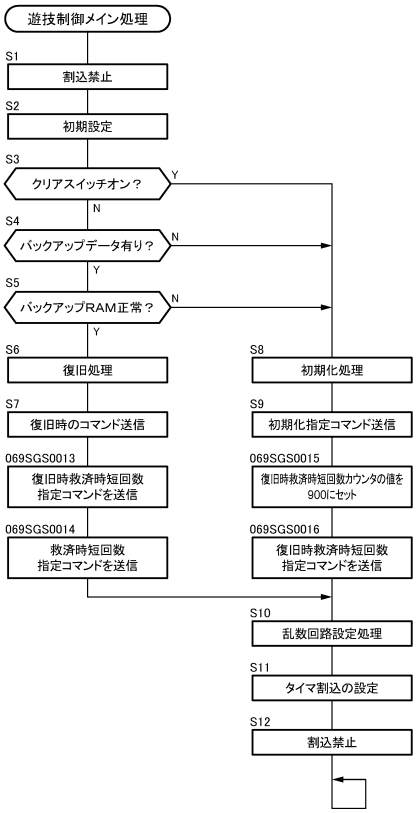
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00～0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10～1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20～2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30～3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(E)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1～125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

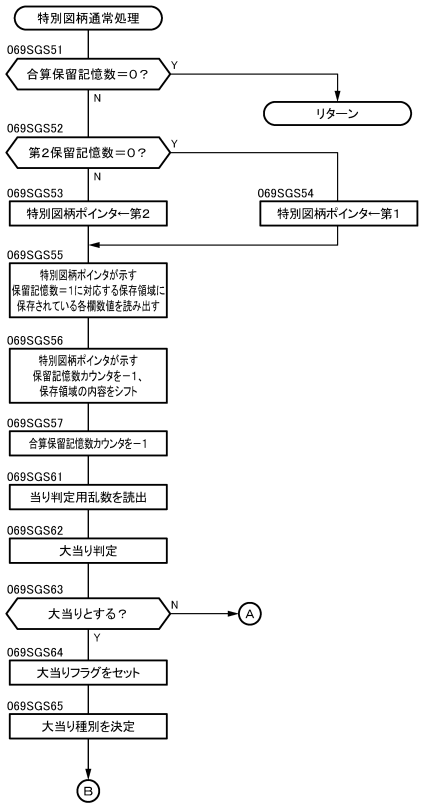
【図１１－１０】

【図１１－１０】



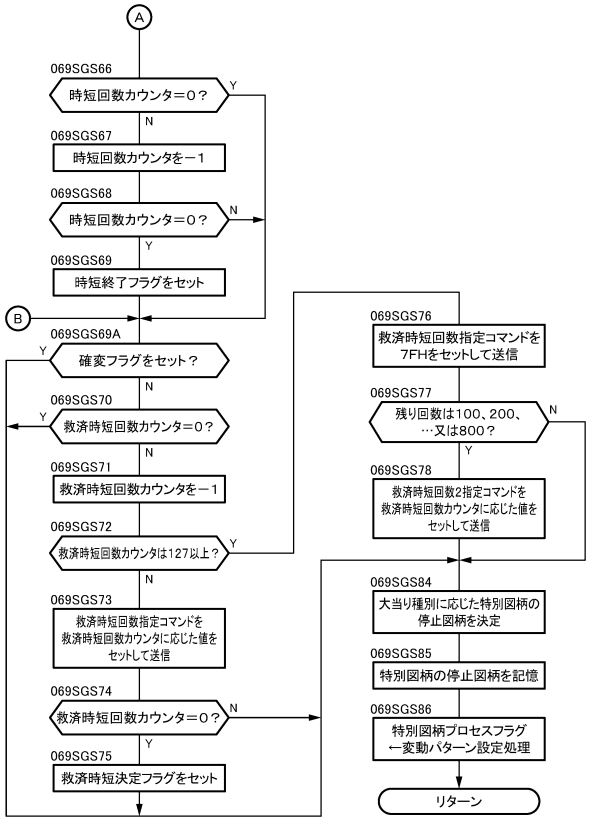
【図１１－１１】

【図１１－１１】



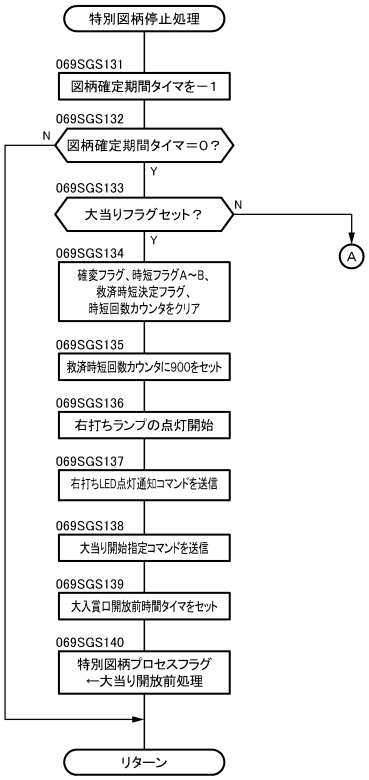
【図１１－１２】

【図１１－１２】



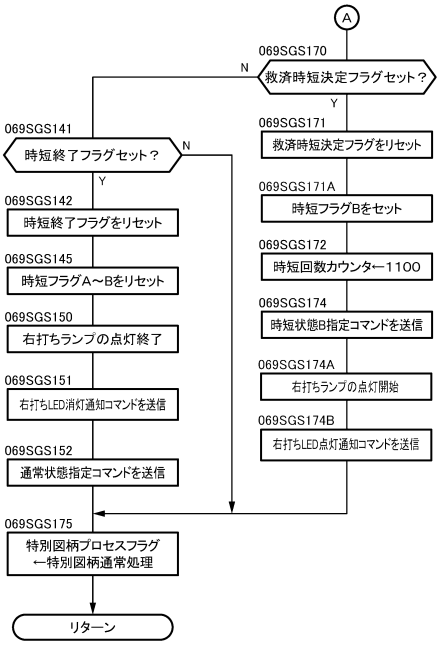
【図１１－１３】

【図１１－１３】



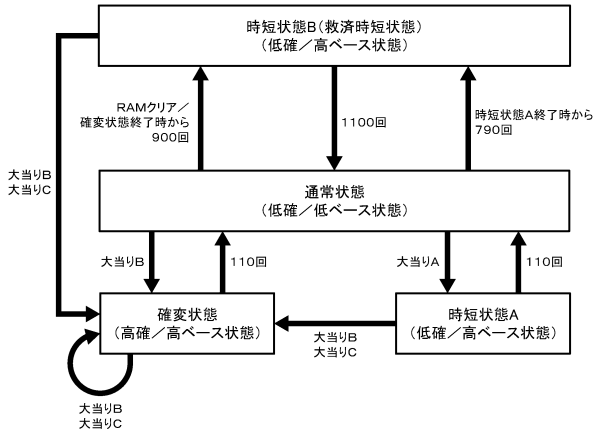
【図１１－１４】

【図１１－１４】



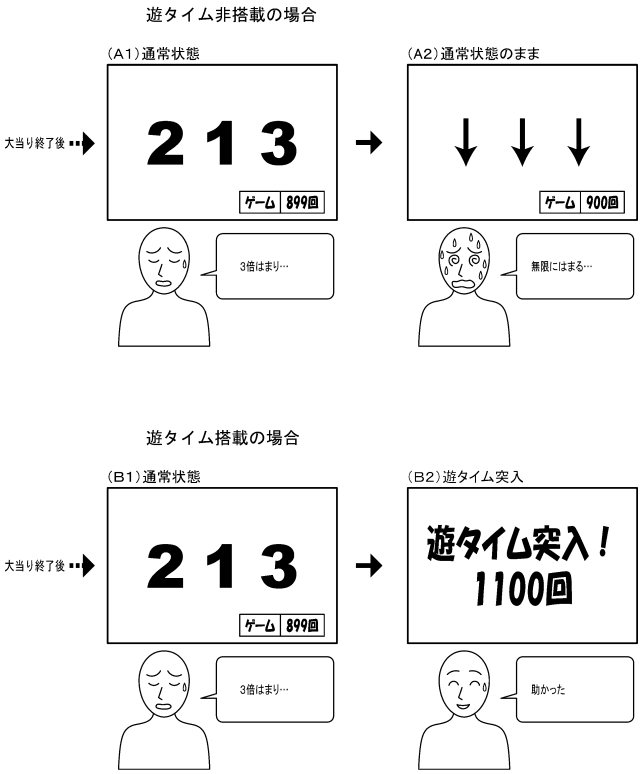
【図１１－１５】

【図１１－１５】



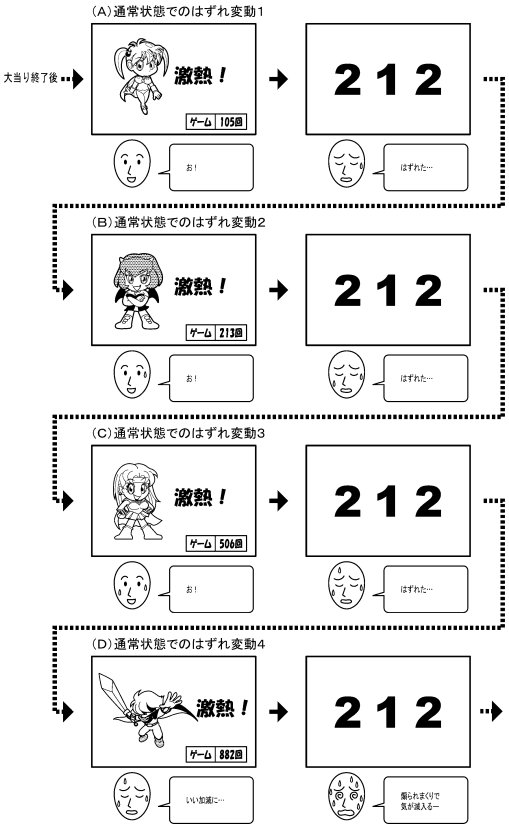
【図１１－１６】

【図１１－１６】　遊タイムの説明［１／３］



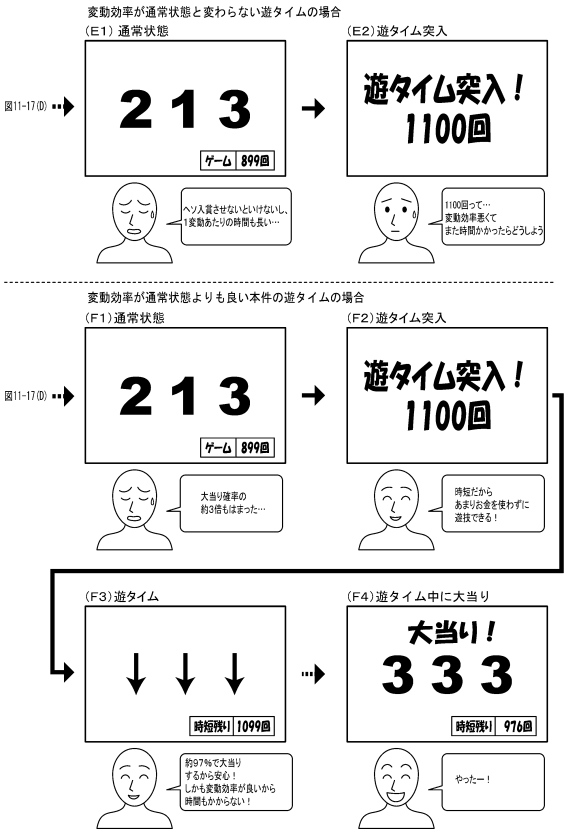
【図１１－１７】

【図１１－１７】　遊タイムの説明［２／３］



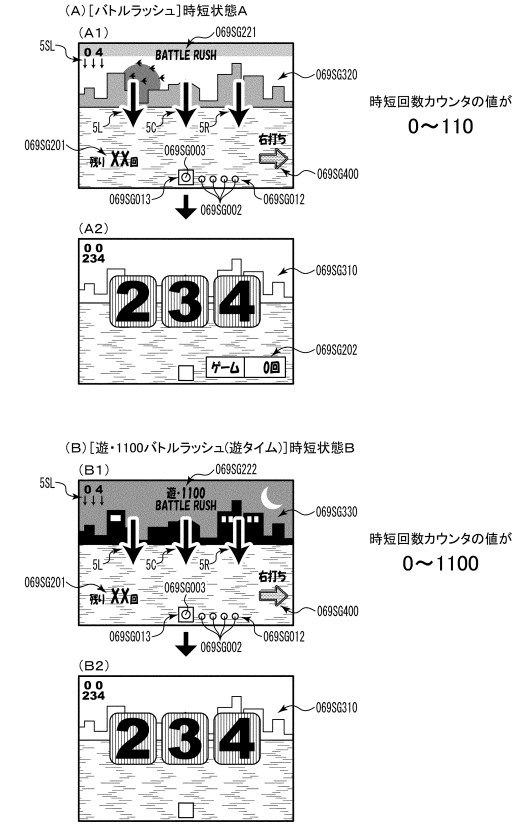
【図１１－１８】

【図１１－１８】　遊タイムの説明［３／３］



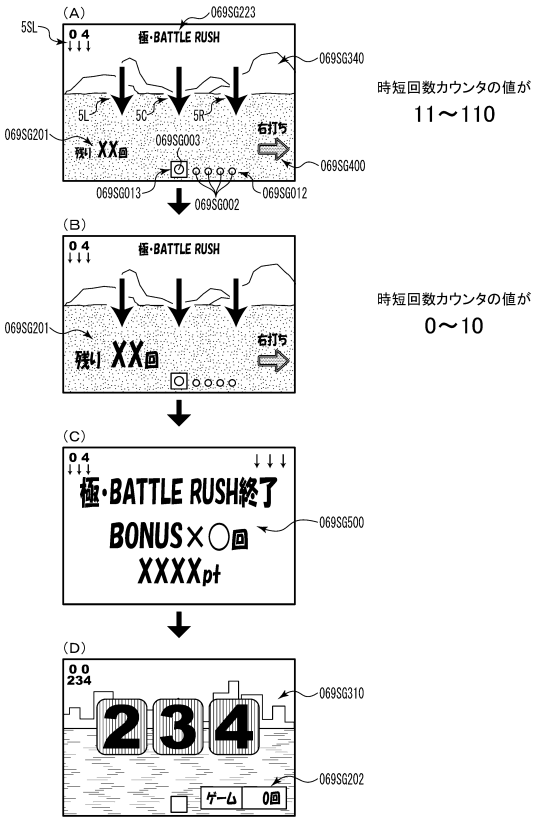
【図１１－１９】

【図１１－１９】



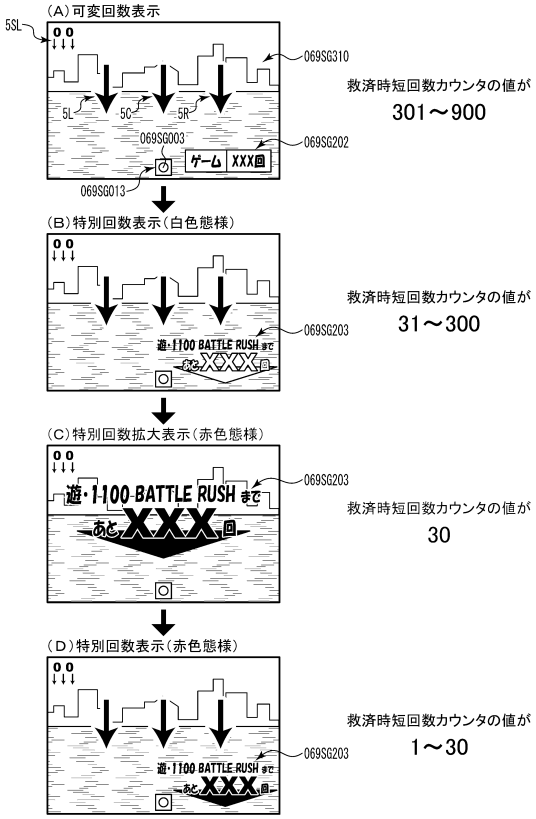
【図１１－２０】

【図１１－２０】　[極・バトルラッシュ]確変状態



【図１１－２１】

【図１１－２１】　[通常]低確低B

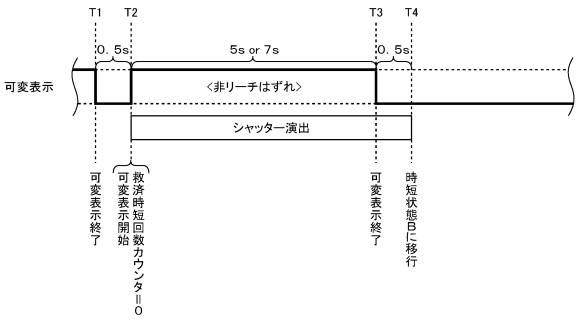


【図１１－２２】

【図１１－２２】

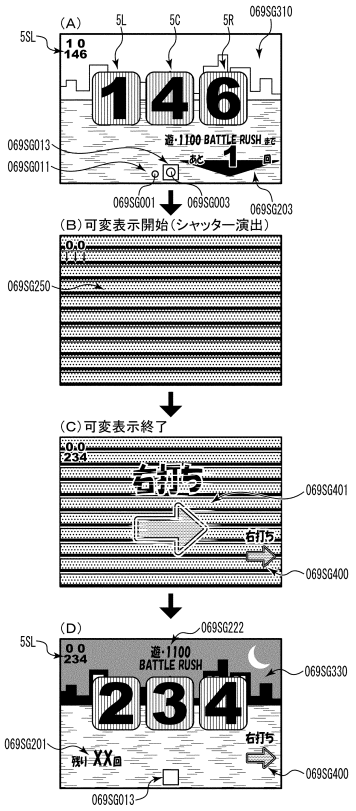
[RAMクリア後に時短状態B到達時のタイムチャート]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



【図１１－２３】

【図１１－２３】［RAMクリア後に時短状態B到達時］
非リーチはずれ（短縮変動・通常変動）

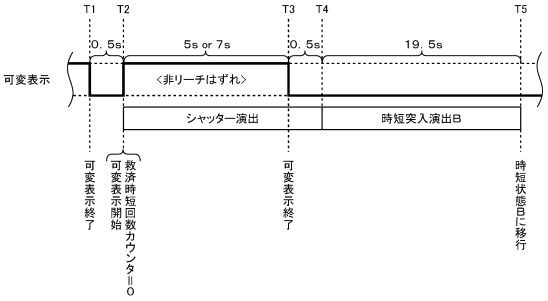


【図１１－２４】

【図１１－２４】

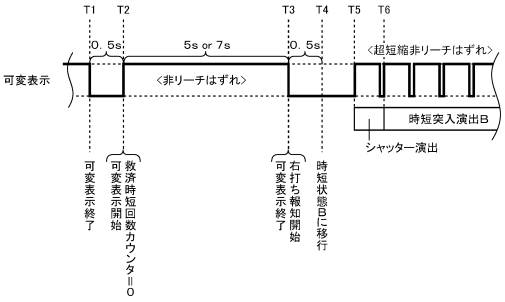
（A）［大当り後、900回の可変表示で時短状態B到達時のタイムチャート］

非リーチはずれ（短縮非リーチB・非リーチB）



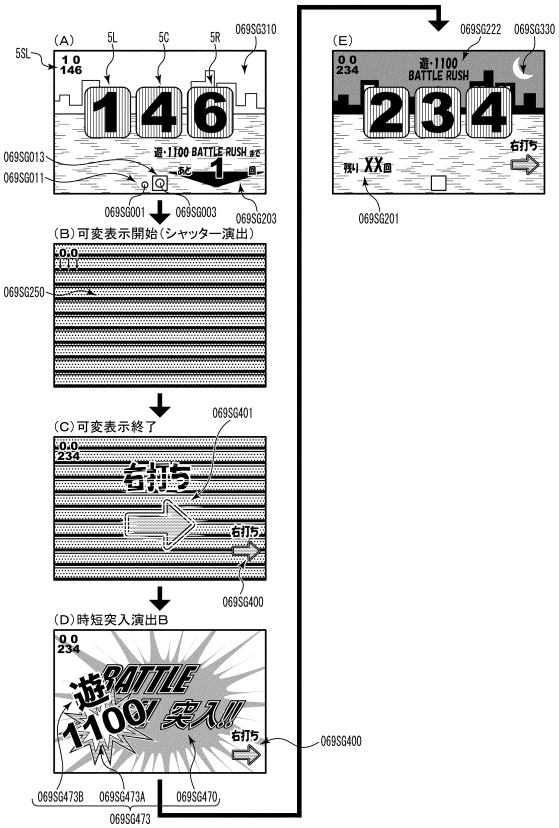
（B）［時短状態B到達時のタイムチャートの変形例］

非リーチはずれ（短縮非リーチB・非リーチB）



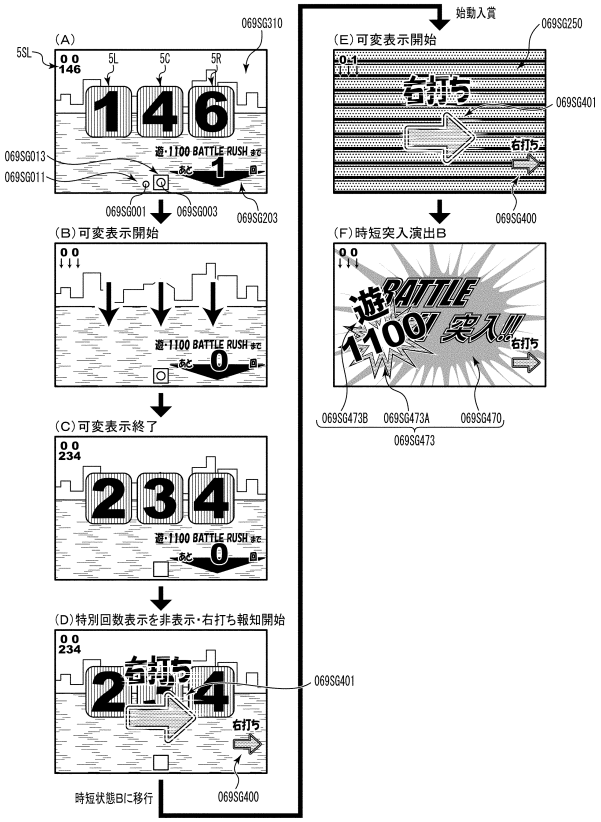
【図１１－２５】

【図１１－２５】［大当り後、900回の可変表示で時短状態B到達時］



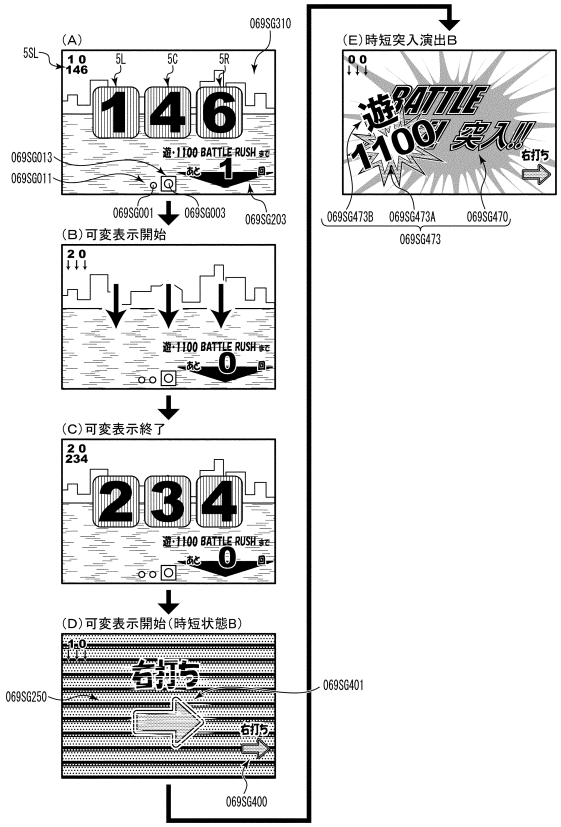
【図１１－２６】

【図１１－２６】



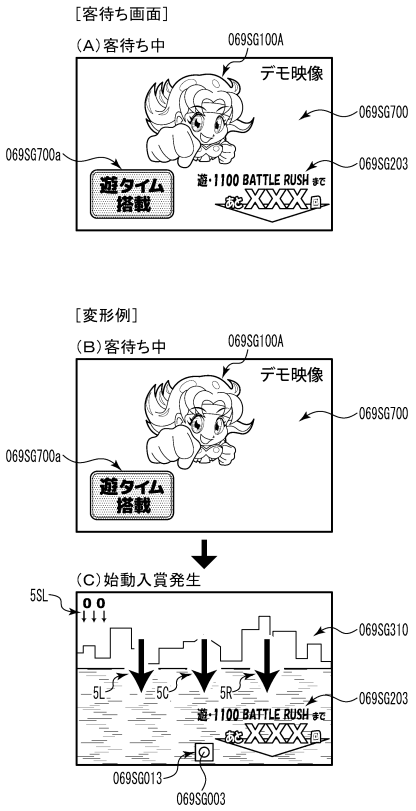
【図１１－２７】

【図１１－２７】



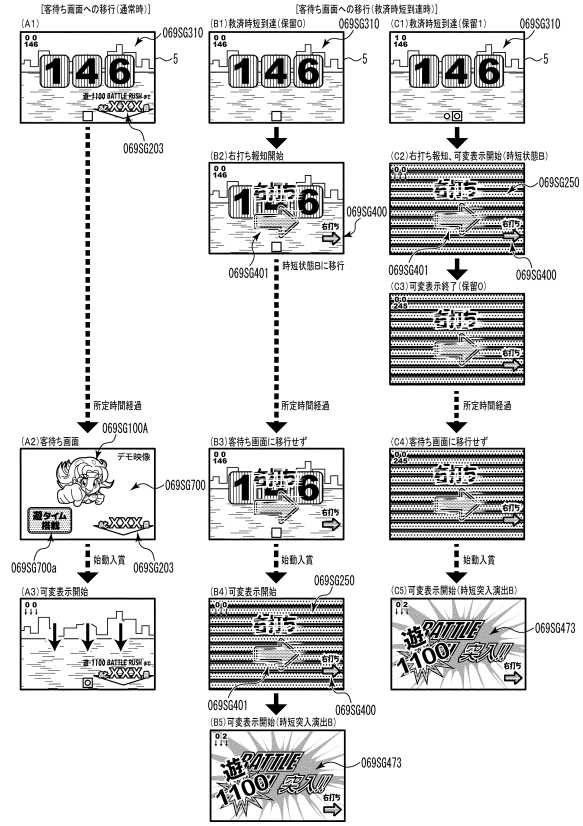
【図１１－２８】

【図１１－２８】



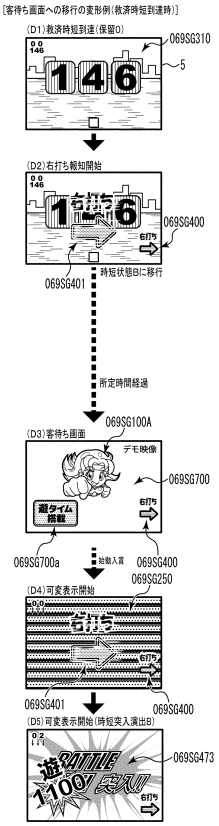
【図１１－２９】

【図１１－２９】　特徴部０６９ＳＧ変形例１



【図１１－３０】

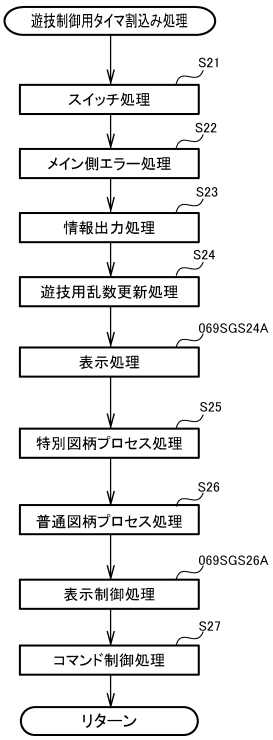
【図１１－３０】　特徴部０６９ＳＧ変形例１



【図１１－３１】

【図１１－３１】

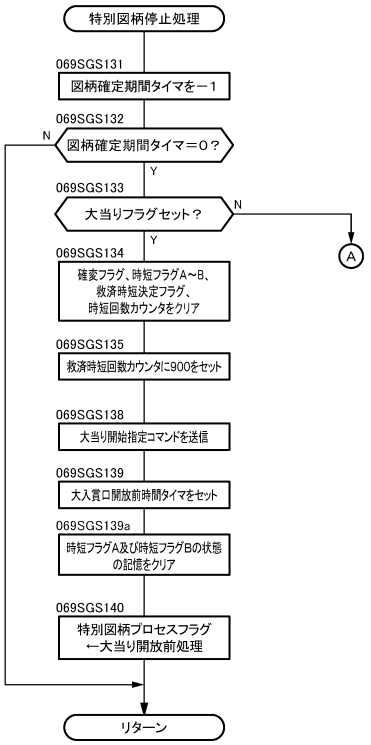
特徴部０６９ＳＧ変形例２



【図１１－３２】

【図１１－３２】

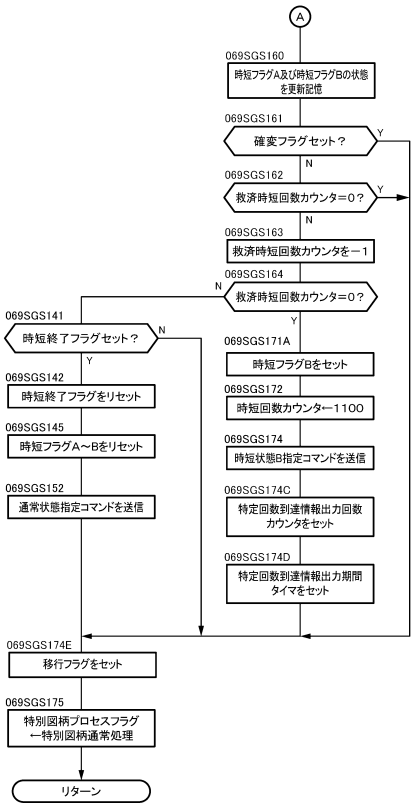
特徴部０６９ＳＧ変形例２



【図１１－３３】

【図１１－３３】

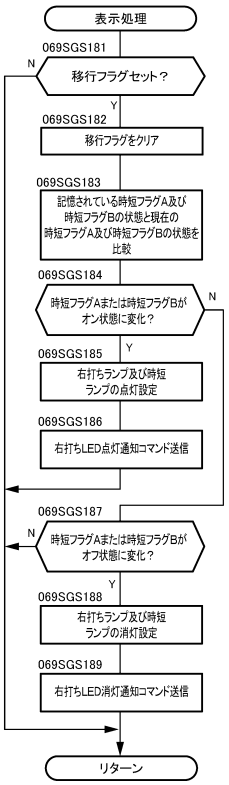
特徴部０６９ＳＧ変形例２



【図１１－３４】

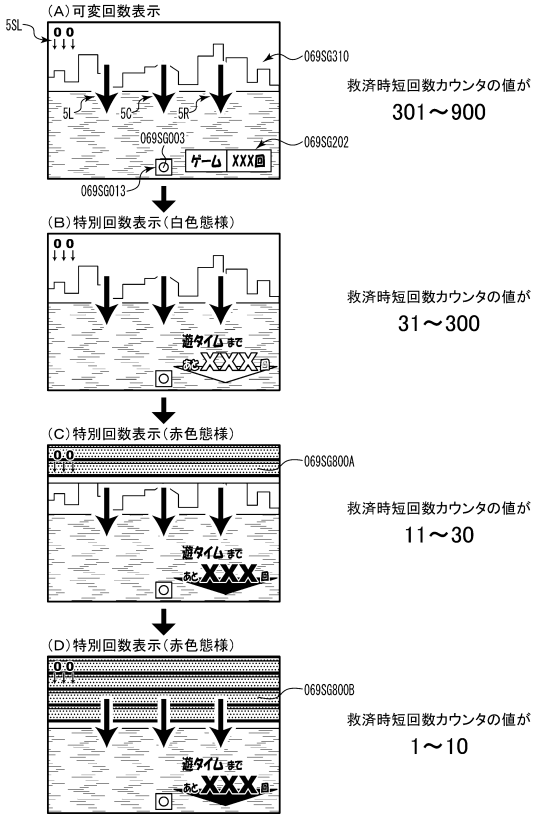
【図１１－３４】

特徴部０６９ＳＧ変形例２



【図１１－３５】

【図１１－３５】　特徴部０６９ＳＧ変形例３



【図１１－３６】

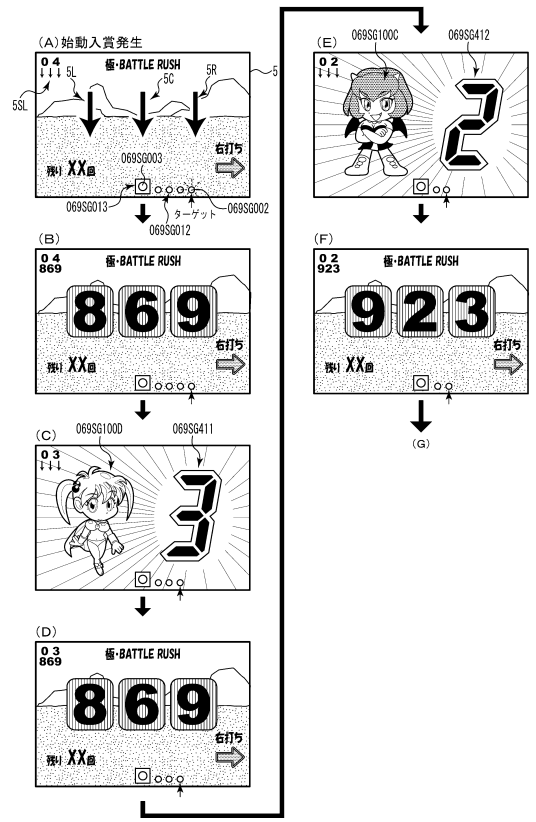
【図１１－３６】

演出一覧

種別		内容	演出種別／期待度
先読み予告	カウントダウン予告	可変表示を開始するごとに3→2→1→0の順にカウントダウン。	3で終了<2で終了<1で終了<0まで
	保留変化予告	保留表示が青色、緑色、赤色、金色に変化。	青色<緑色<赤色<金色
	図柄チャンス目予告	はずれ図柄が偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せで停止表示。台座部の表示色。	偶数図柄<奇数図柄 青色<緑色<赤色<金色
	エフェクト表示予告	図柄停止時に可動体の下方にエフェクト画像が表示。	青色<緑色<赤色<金色
予告演出	可動体予告	可変表示の開始時に可動体が振動。	振動(小)<振動(大)
	キャラクタ予告 (リーチ煽り)	キャラクタが出現してリーチ態様になるか否かを煽る。	セリフ(リーチ?)<セリフ(リーチかも!!)
	リーチ予告 (リーチ煽り)	左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを煽る。	
	ボタン予告	リーチ表示態様になるか否かを決めるボタン操作を促す。	長押し<連打<一撃
決め演出	当否ボタン演出	SPリーチの当否報知の直前に、大当りか否かを決めるボタン操作を促す。	ボタン白色<ボタン赤色
	可動体演出	可動体が落下した場合は「大当り」。 可動体が落下しない場合は「はずれ」。	
事後演出		大当りになった場合、大当り中の予定出球数を報知。	
突入演出	突入導入演出	確変突入演出、時短突入演出Aの開始前に実行。	
	確変突入演出	確変状態の制御が開始されることを報知する。	
	時短突入演出A	時短状態Aの制御が開始されることを報知する。	
	時短突入演出B	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。	
	シャッター演出	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。 救済時短到達変動において実行される。	

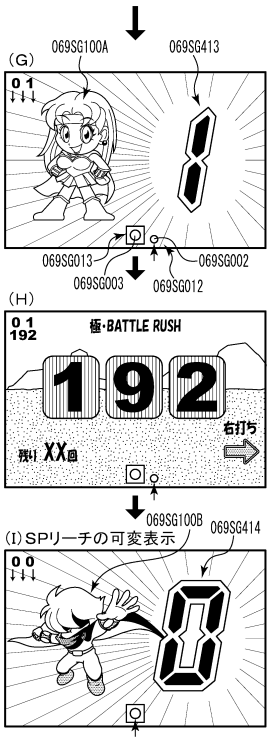
【図１１－３７】

【図１１－３７】　カウントダウン予告



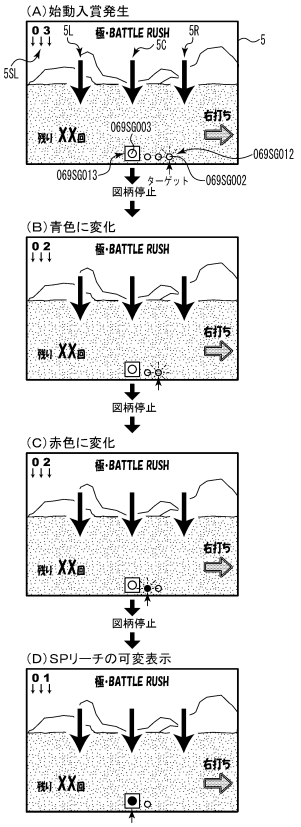
【図１１－３８】

【図１１－３８】



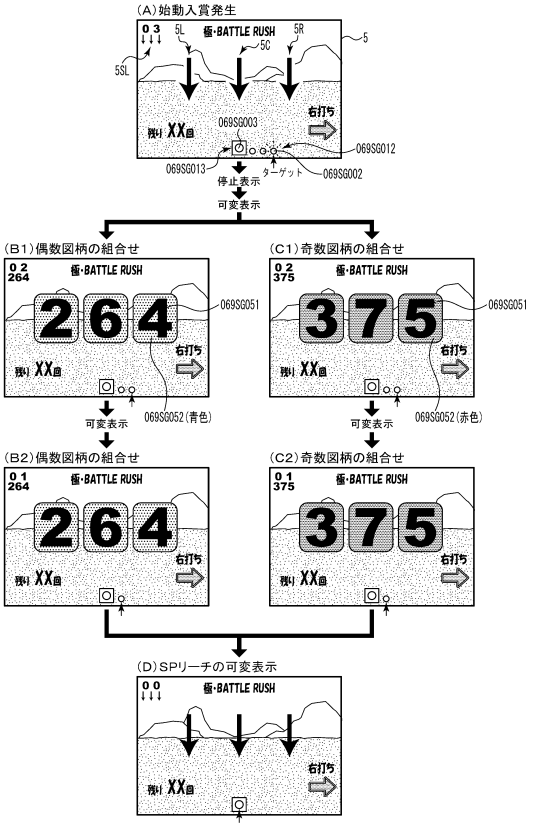
【図１１－３９】

【図１１－３９】　保留変化予告



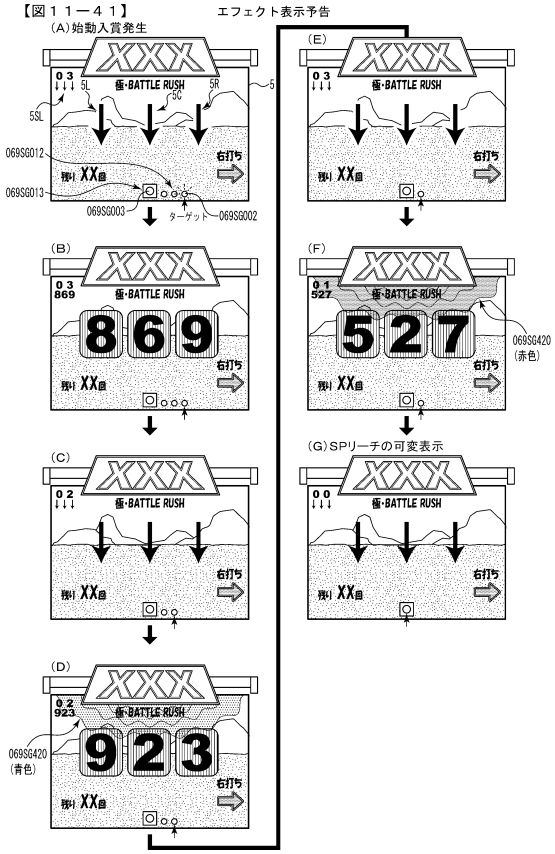
【図１１－４０】

【図１１－４０】　図柄チャンス目予告



【図１１－４１】

【図１１－４１】　エフェクト表示予告



【図１１－４２】

【図１１－４２】

(A)先読み予告演出種別決定テーブルA(通常状態)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	20	50
カウントダウン	20	10
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(B)先読み予告演出種別決定テーブルB(確変状態)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	20	60
カウントダウン	20	5
保留変化	20	5
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(C)先読み予告演出種別決定テーブルC(時短状態A)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	40	70
カウントダウン	－	－
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	10
エフェクト表示	20	10

(数値は判定値数)

(D)先読み予告演出種別決定テーブルD(時短状態B)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	70	100
カウントダウン	－	－
保留変化	－	－
図柄チャンス目	30	－
エフェクト表示	－	－

(数値は判定値数)

【図１１－４３】

【図１１－４３】

(A)演出パターン決定テーブルA
[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(B)演出パターン決定テーブルB
[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](確変状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(C)演出パターン決定テーブルC
[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](時短状態A)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	70
緑色	20	20
赤色	70	10
金色	－	－

(数値は判定値数)

(D)演出パターン決定テーブルD[図柄チャンス目予告](時短状態B)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	－	－
緑色	－	－
赤色	90	－
金色	10	－

(数値は判定値数)

※保留変化予告、エフェクト表示予告は非実行

(E)演出パターン決定テーブルE
[カウントダウン予告](通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
3	5	65
2	5	20
1	20	10
0	70	5

(数値は判定値数)

(F)演出パターン決定テーブルF
[カウントダウン予告](確変状態)

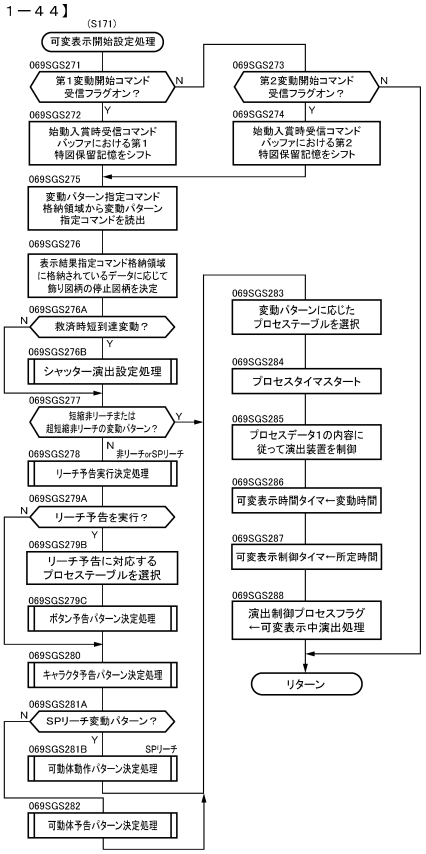
演出パターン	大当り	はずれ
3	5	50
2	5	20
1	20	20
0	70	10

(数値は判定値数)

※時短状態A、時短状態Bはカウントダウン予告は非実行

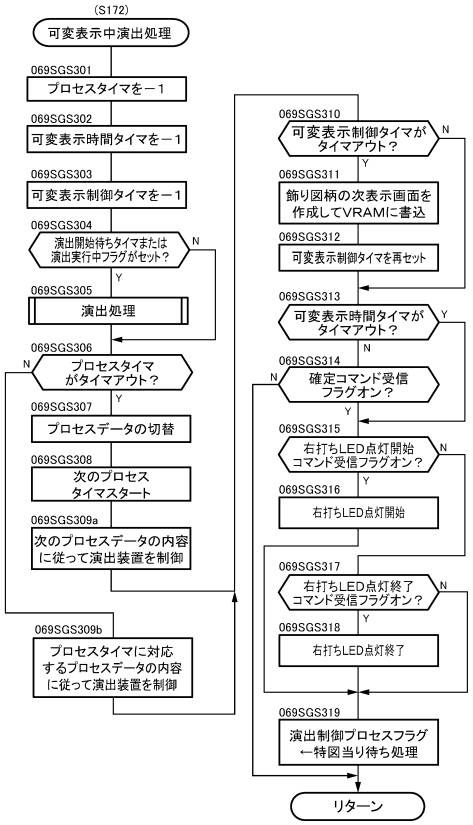
【図１１－４４】

【図１１－４４】



【図１１－４５】

【図１１－４５】



【図１１－４６】

【図１１－４６】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外で決定
(A)リーチ予告実行決定テーブル

	通常状態	確変状態	時短状態A	時短状態B
非実行	50	50	60	80
実行	50	50	40	20

(数値は判定値数)

※リーチ予告の実行が決定された場合において決定
(B)ボタン予告パターン決定テーブルA(通常状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(C)ボタン予告パターン決定テーブルB(確変状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(D)ボタン予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	80	80
一撃	40	10	5
連打	20	5	5
長押し	20	5	10

(数値は判定値数)

(E)ボタン予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	はずれ[保留0変動]
非実行	90	95	100
一撃	10	5	－
連打	－	－	－
長押し	－	－	－

(数値は判定値数)

【図１１－４７】

【図１１－４７】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外において決定

(A)キャラクタ予告パターン決定テーブルA(通常状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも!!)	50	10

(数値は判定値数)

(B)キャラクタ予告パターン決定テーブルB(確変状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも!!)	50	10

(数値は判定値数)

(C)キャラクタ予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	80
セリフA(リーチ?)	30	10
セリフB(リーチかも!!)	50	10

(数値は判定値数)

(D)キャラクタ予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

演出	大当り	はずれ	はずれ[保留0変動]
非実行	90	100	100
セリフA(リーチ?)	5	−	−
セリフB(リーチかも!!)	5	−	−

(数値は判定値数)

【図１１－４８】

【図１１－４８】

※SPリーチ変動において決定

(A)可動体動作パターン決定テーブルA(通常状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	−
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	20	−
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	−
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	−	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	−	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	−	10

(数値は判定値数)

(B)可動体動作パターン決定テーブルB(確変状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	20	−
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	−
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	−
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	−	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	−	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	−	10

(数値は判定値数)

(C)可動体動作パターン決定テーブルC(時短状態A)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	−
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	−
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	80	−
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	−	80
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	−	10
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	−	10

(数値は判定値数)

(D)可動体動作パターン決定テーブルD(時短状態B)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	90	−
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	5	−
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	5	−
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	−	100
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	−	−
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	−	−

(数値は判定値数)

※パターン「A－3」「B－3」では、「当否ボタン演出」において、
演出ボタンLED62が赤色発光、ボタン画像が赤色表示

【図１１－４９】

【図１１－４９】

※非リーチにおいて決定

(A)可動体予告パターン決定テーブル(通常状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(B)可動体予告パターン決定テーブル(確変状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(C)可動体予告パターン決定テーブル(時短状態A)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	70
振動(小)	30	20
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(D)可動体予告パターン決定テーブル(時短状態B)

動作態様	大当り	はずれ[保留0変動]
非実行	−	100
振動(小)	−	−
振動(大)	−	−

(数値は判定値数)

※はずれ保留0の場合のみ非リーチ決定可能

【図１１－５０】

【図１１－５０】

(A)遊技状態別の変動動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
A1	決定可能なはずれ変動パターン数	2個	4個	3個
A2	はずれ可変表示平均時間	短(2.2秒)	中(4.83秒)	長(5.58秒)
A3	決定可能な大当り変動パターン数	1個	3個	2個
A4	大当り可変表示平均時間	短(40秒)	中(51.1秒)	長(62.8秒)
A5	非リーチはずれの決定割合	高(97%)	低(95%)	低(95%)

(B)遊技状態別の演出動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)	
B1	保留数0の変動時の各種予告(可動体予告、キャラクタ予告)の実行割合	非実行(0%,0%)	高(40%,30%)	中(30%,20%)	※カッコ内は可動体、キャラ
B2	はずれの場合に決定可能な先読み予告の種別数	0個	4個	3個	
B3	はずれの場合の先読み予告の実行割合	非実行(0%)	高(40%)	中(30%)	
B4	一変動あたりの動作促進演出(ボタン予告)の実行割合	低(10%,5%)	高(80%,30%)	中(80%,20%)	※カッコ内は大当り、はずれ
B5	ボタン予告の第1操作促進(一撃)と第2操作促進(連打・長押し)の実行態様	「一撃」のみ	「一撃」と「連打、長押し」	「一撃」と「連打、長押し」	
B6	一変動あたりの可動体予告の実行割合	非実行(0%,0%)	高(90%,40%)	中(90%,30%)	※カッコ内は大当り、はずれ
B7	一変動あたりのキャラクタ予告・リーチ予告(リーチ煽り)の実行割合	低 キャラ(10%,5%) リーチ(20%)	高 キャラ(80%,30%) リーチ(50%)	中 キャラ(80%,20%) リーチ(40%)	※カッコ内は大当り、はずれ
B8	当り報知の前は可動体落下させず、当り報知のときに可動体落下させる動作パターン(パターンA－1)の実行割合	高(90%)	中(20%)	低(10%)	
B9	事後演出の演出態様	共通			
B10	突入演出の表示態様	「BATTLE RUSH 突入!!」+「遊・1100」	「BATTLE RUSH 突入!!」+「極」	「BATTLE RUSH 突入!!」	

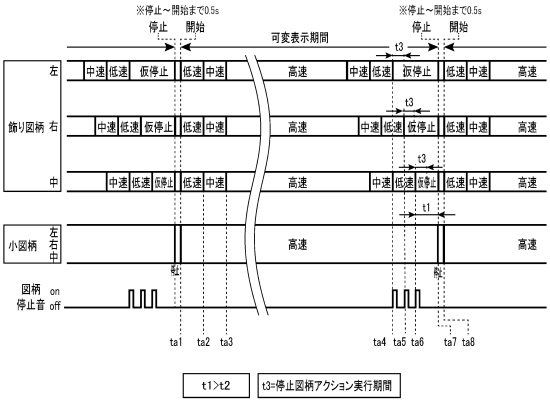
(C)各状態の特徴

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
C1	1の可変表示の平均消化速度	高速	中速	低速
C2	予告演出の実行割合	低	高	中
C3	特　徴	変動の消化速度が速く、余計な演出を実行しない	大当り確率が高いため、予告は多め、可変表示は時短状態Aより速い	確変状態に突入するかを偏るために長めの可変表示が多い

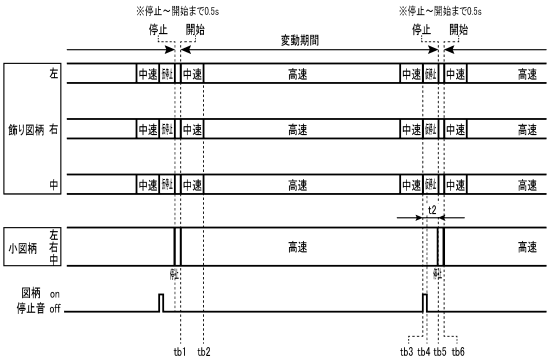
【図１１－５１】

【図１１－５１】

（Ａ）短縮非リーチＡはずれ（確変状態・時短状態Ａ）

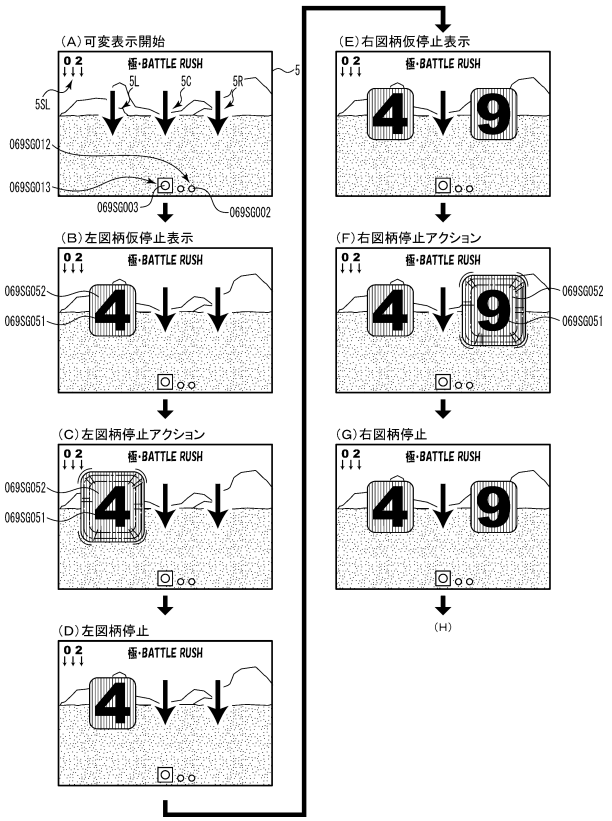


（Ｂ）超短縮非リーチＡはずれ（時短状態Ｂ）



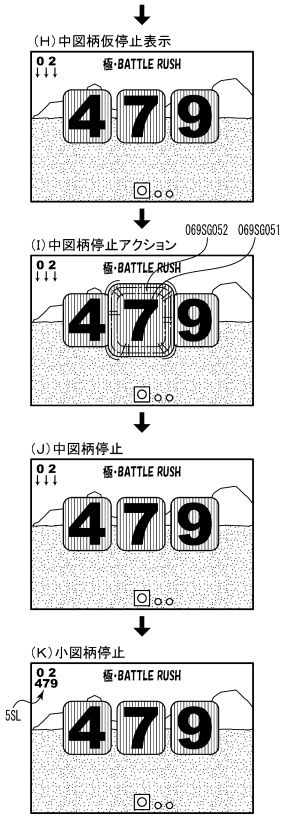
【図１１－５２】

【図１１－５２】　確変状態の短縮非リーチはずれ



【図１１－５３】

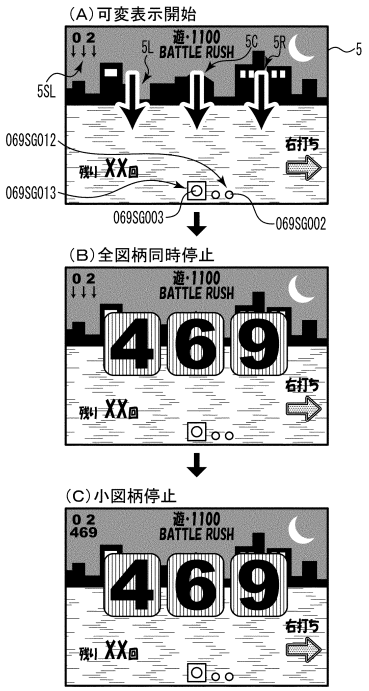
【図１１－５３】



【図１１－５４】

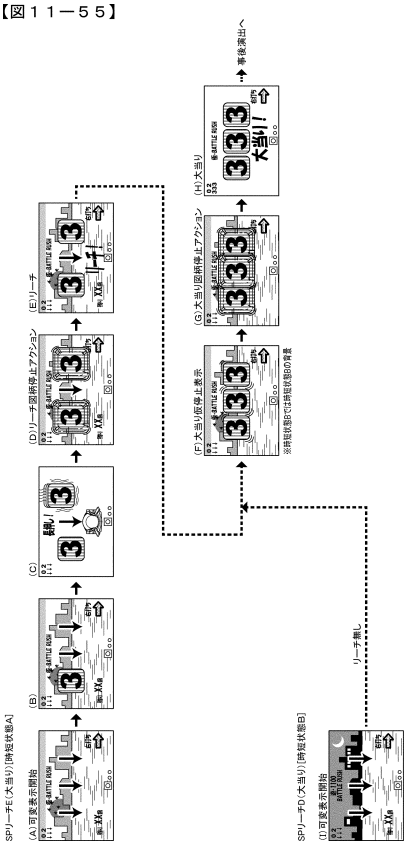
【図１１－５４】

時短状態Ｂの超短縮非リーチはずれ



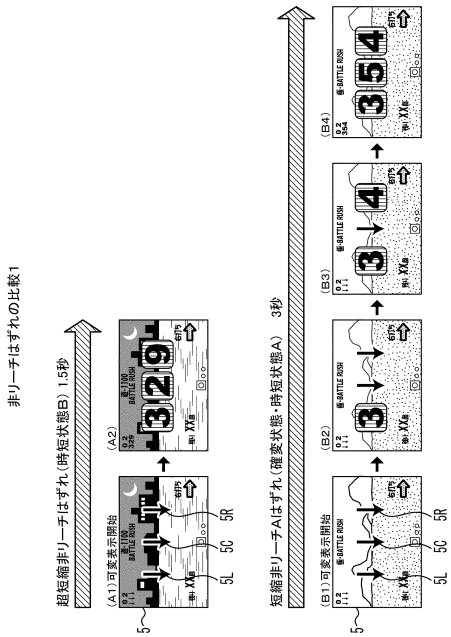
【図１１－５５】

【図１１－５５】



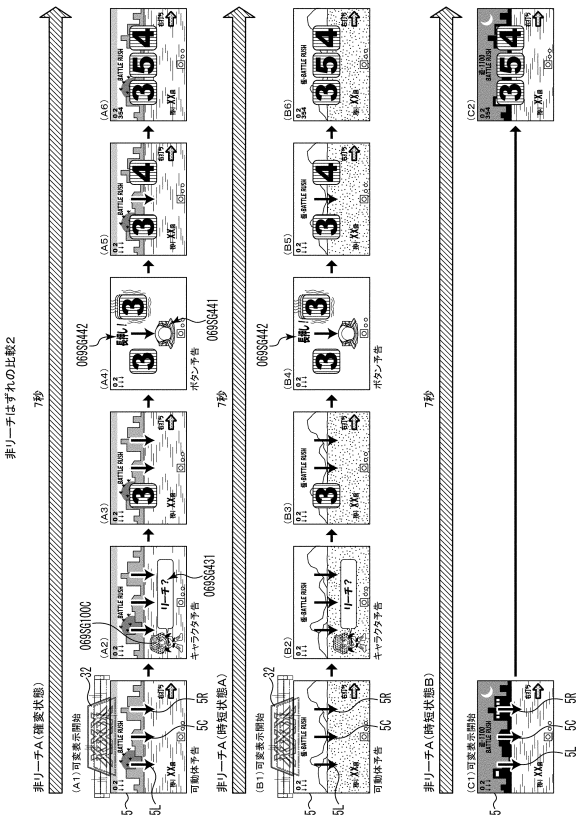
【図１１－５６】

【図１１－５６】



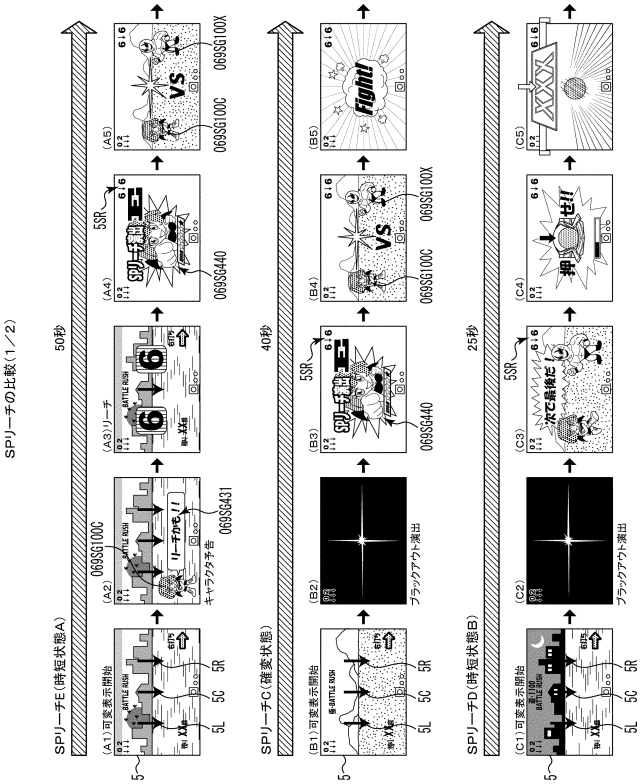
【図１１－５７】

【図１１－５７】

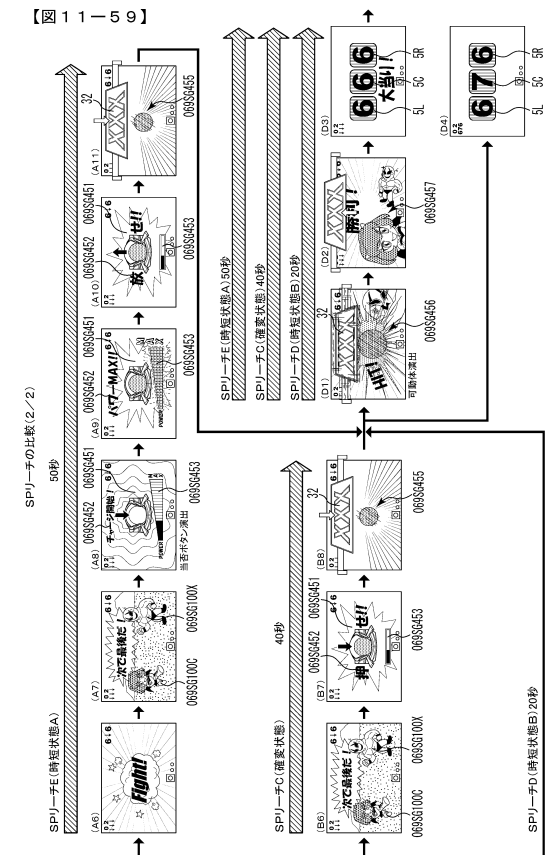


【図１１－５８】

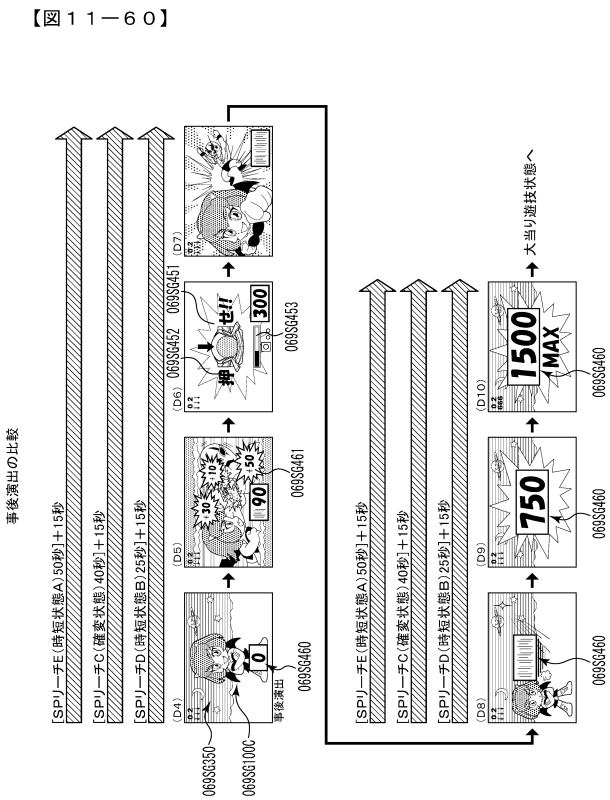
【図１１－５８】



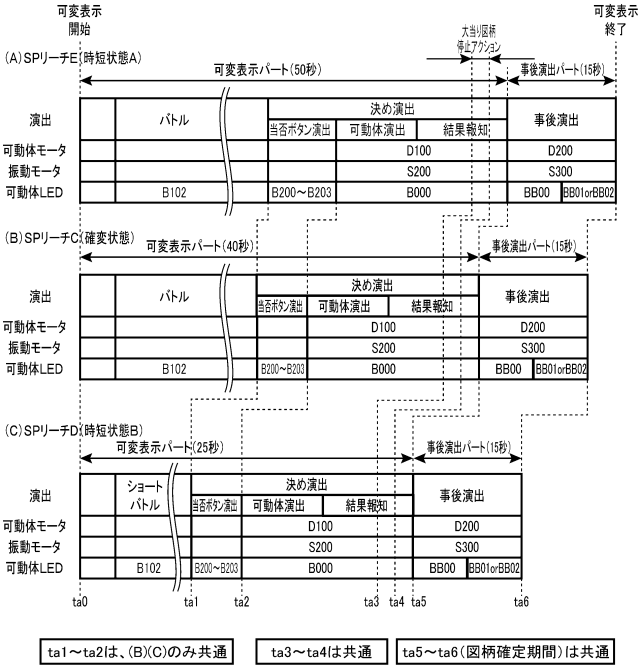
【図１１－５９】



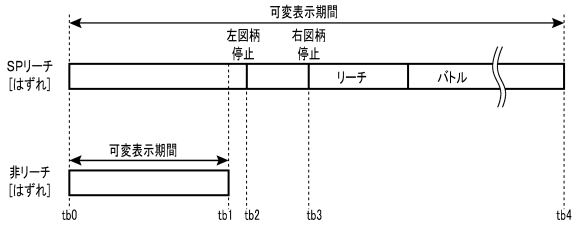
【図１１－６０】



【図１１－６１】

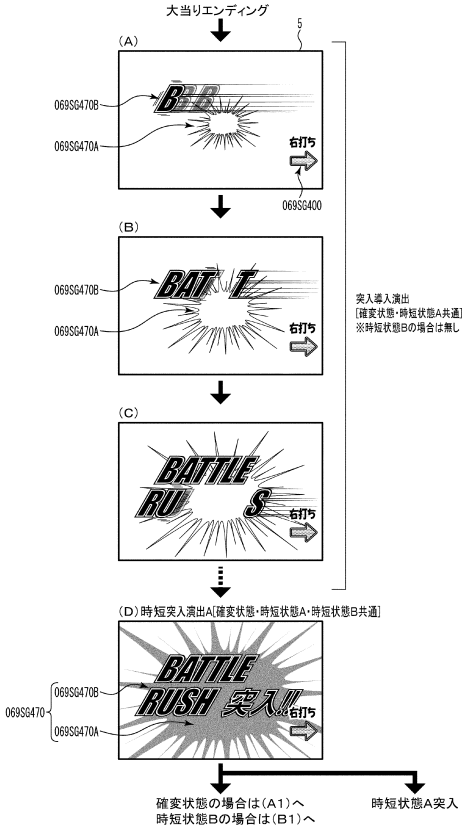


【図１１－６２】



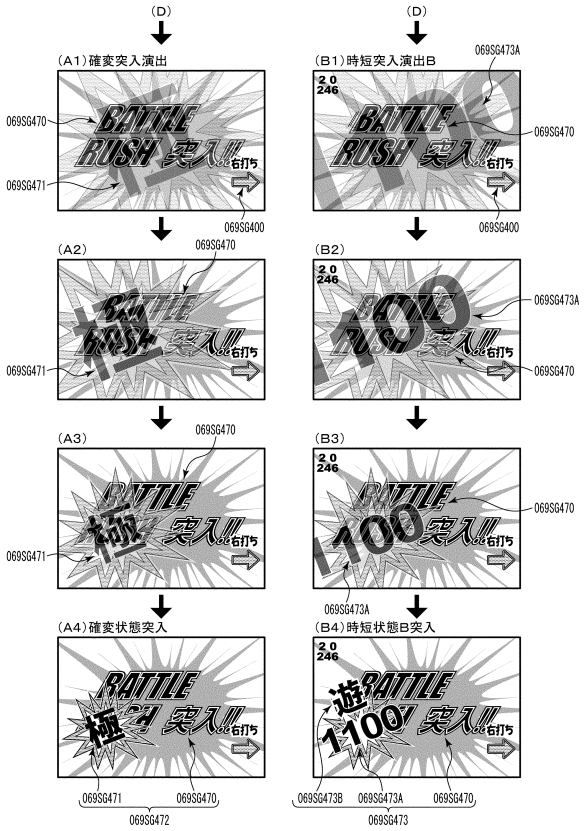
【図１１－６３】

【図１１－６３】



【図１１－６４】

【図１１－６４】



【図１１－６５】

【図１１－６５】　特徴部０６９ＳＧ実施の形態２

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	−
SPリーチE(バトルSP)	50000	−
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	−

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

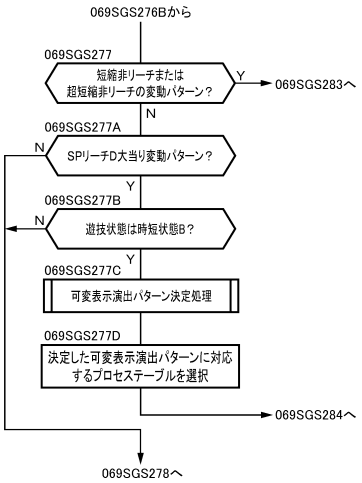
変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	−
SPリーチE(バトルSP)	50000	−
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	−

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	−
SP非経由A	7000+15000	−
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	10
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000+15000	90

【図１１－６６】

【図１１－６６】



【図１１－６７】

【図１１－６７】

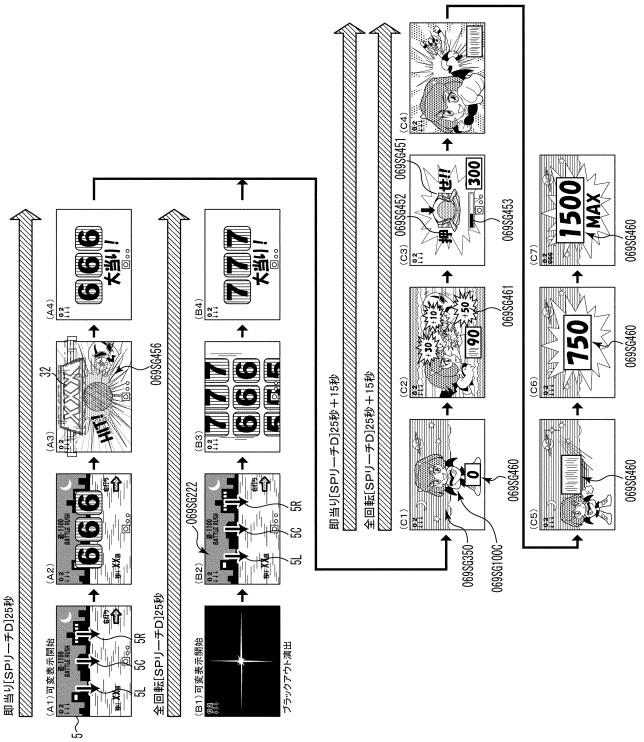
可変表示演出パターン決定テーブル[時短状態B]

演出態様	大当りC(10R)	大当りA、B(6R)
即当り演出	10	70
全回転演出	90	30

(数値は判定値数)

【図１１－６８】

【図１１－６８】



【図１１－６９】

【図１１－６９】

遊技状態別の各種動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
D1	リーチ態様を経由しない 大当り変動パターンの決定割合	高(90%)	低(5%)	低(5%)
D2	「当否ボタン演出」なく「可動体演出」を実行するSPリーチD(即当り・全回転)大当り変動パターンの実行割合	高(90%)	低(0%)	低(0%)
D3	保留0の場合における短縮変動パターンの決定割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)
D4	大当りC(10R)の場合における「全回転演出」の実行割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)

【図１２－１】

【図１２－１】

(A)

乱数値	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	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	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	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

(C2)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

(D)大当り種別

大当り種別	1ラウンド目開放対象	2ラウンド目開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図１２－２】

【図１２－２】

（A）普通図柄当り判定テーブル（通常状態）

判定結果	MR2
当り	3
はずれ	4～13

（B）普通図柄当り判定テーブル（時短状態A・時短状態B・確変状態共通）

判定結果	MR2
当り	3～12
はずれ	13

（C）普通図柄の可変表示期間

遊技状態	変動時間
通常状態	60秒
時短状態A・時短状態B・確変状態	0．1秒

（D）普通図柄当り時の第2始動入賞口開放時間

遊技状態	開放時間
通常状態	0．1秒
時短状態A・時短状態B・確変状態	3秒

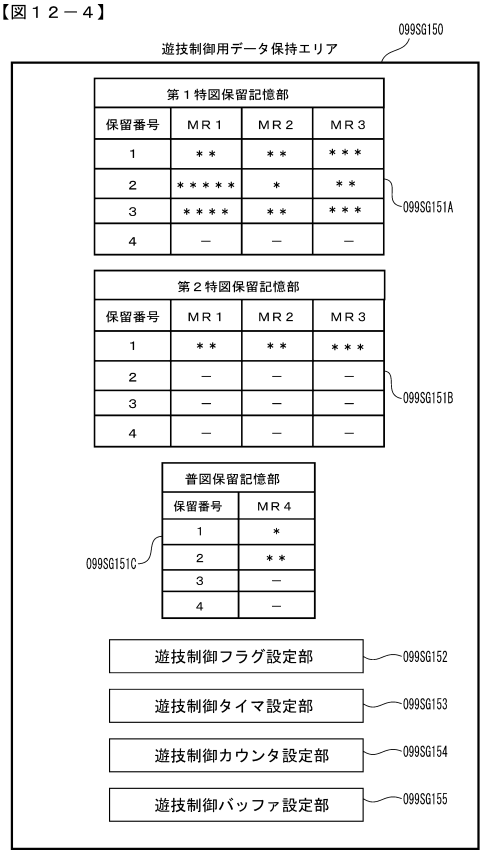
【図１２－３】

【図１２－３】

可変表示結果	変動パターン	変動時間(ms)
はずれ	超短縮非リーチ	1500
	短縮非リーチA	3000
	短縮非リーチB	5000
	非リーチA	7000
	非リーチB	12000
	SPリーチA（ボーリングSP）	45000
	SPリーチB（バトルSP）	80000
	SPリーチC（バトルSP）	40000
	SPリーチD（ショートバトルSP）	25000
	SPリーチE（バトルSP）	50000
大当り	SP非経由A	7000+15000
	SP非経由B	12000+15000
	SPリーチA（ボーリングSP）	45000+15000
	SPリーチB（バトルSP）	80000+15000
	SPリーチC（バトルSP）	40000+15000
	SPリーチD（ショートバトルSP）	25000+15000
	SPリーチE（バトルSP）	50000+15000

【図１２－４】

【図１２－４】



【図１２－５】

【図１２－５】

通常状態

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルA[保留0～2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	12000	97
SPリーチA（ボーリングSP）	45000	2
SPリーチB（バトルSP）	80000	1

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルB[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
SPリーチA（ボーリングSP）	45000	2
SPリーチB（バトルSP）	80000	1

（C）大当り用変動パターン判定テーブルA[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA（ボーリングSP）	45000+15000	40
SPリーチB（バトルSP）	80000+15000	50

【図１２－６】

【図１２－６】

確変状態

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルC[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルD[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	80
非リーチA	7000	15
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（C）はずれ用変動パターン判定テーブルE[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（D）はずれ用変動パターン判定テーブルF[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

【図１２－７】

【図１２－７】

確変状態

大当り用変動パターン判定テーブルB[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC（バトルSP）	40000+15000	80
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000+15000	15

【図１２－８】

【図１２－８】

時短状態A

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルG[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチE（バトルSP）	50000	5

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルH[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチE（バトルSP）	50000	5

（C）はずれ用変動パターン判定テーブルI[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE（バトルSP）	50000	5

（D）はずれ用変動パターン判定テーブルJ[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	5

【図１２－９】

【図１２－９】

時短状態A

大当り用変動パターン判定テーブルC[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE（バトルSP）	50000+15000	95

【図１２－１０】

【図１２－１０】

時短状態B（救済時短状態）

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルK[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	5000	97
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルL[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（C）はずれ用変動パターン判定テーブルM[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	99
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	1

（D）はずれ用変動パターン判定テーブルN[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100

【図１２－１１】

【図１２－１１】

時短状態B（救済時短状態）

大当り用変動パターン判定テーブルD[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000+15000	100

【図１２－１２】

【図１２－１２】

（A）通常状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔（左打ち時）

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	５．５%
第2始動入賞口	—

※1：ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

（B）確変状態・時短状態・救済時短状態における始動入賞口への
入賞確率及び入賞間隔（右打ち時）

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	—
第2始動入賞口	55%

※2：ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

【図１２－１３】

【図１２－１３】

（Ａ）

期間値α＝Ａ×ａ＋Ｂ×ｂ＋Ｃ×ｃ＋Ｄ×ｄ

（Ｂ）

期間値β＝Ｅ×ｅ＋Ｆ×ｆ＋Ｇ×ｇ＋Ｈ×ｈ

（Ｃ）

期間値γ＝Ｉ×ｉ＋Ｊ×ｊ＋Ｋ×ｋ＋Ｌ×ｌ

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

α＞β　且つ　γ＞β

α：時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間

β：時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間

γ：確変状態における１変動の平均変動時間

【図１２－１４】

【図１２－１４】

（Ａ）

α’＝Ａ×ａ’＋Ｂ×ｂ’＋Ｃ×ｃ’＋Ｄ×ｄ’

（Ｂ）

β’＝Ｅ×ｅ’＋Ｆ×ｆ’＋Ｇ×ｇ’＋Ｈ×ｈ’

（Ｃ）

γ’＝Ｉ×ｉ’＋Ｊ×ｊ’＋Ｋ×ｋ’＋Ｌ×ｌ’

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

α’＞β’　且つ　γ’＞β’

α’：時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間

β’：時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間

γ’：確変状態における１変動の平均変動時間

【図１２－１５】

【図１２－１５】

（Ａ）

期間値δ＝Ｄ×１１０

（Ｂ）

期間値ε＝Ｈ×１１０

（Ｃ）

期間値ζ＝Ｌ×１１０

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

δ＞ε　且つ　ζ＞ε

δ：時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

ε：時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

ζ：確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－１６】

【図１２－１６】

（Ａ）

期間値δ’＝Ｄ×１１００

（Ｂ）

期間値ε’＝Ｈ×１１００

（Ｃ）

期間値ζ’＝Ｌ×１１００

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

δ’＞ε’　且つ　ζ’＞ε’

δ’：時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

ε’：時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

ζ’：確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－１７】

【図１２－１７】

（Ａ）

期間値η＝Ｃ×１１０

（Ｂ）

期間値θ＝Ｇ×１１０

（Ｃ）

期間値ι＝Ｋ×１１０

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

η＞θ　且つ　ι＞θ

η：時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

θ：時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι：確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－１８】

【図１２－１８】

（Ａ）

期間値η’＝Ｃ×１１００

（Ｂ）

期間値θ’＝Ｇ×１１００

（Ｃ）

期間値ι’＝Ｋ×１１００

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

η’＞θ’　且つ　ι’＞θ’

η’：時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

θ’：時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι’：確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－１９】

【図１２－１９】

（Ａ）

期間値κ＝Ｂ×１１０

（Ｂ）

期間値λ＝Ｆ×１１０

（Ｃ）

期間値μ＝Ｊ×１１０

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

κ＞λ　且つ　μ＞λ

κ：時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ：時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ：確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－２０】

【図１２－２０】

（Ａ）

期間値κ’＝Ｂ×１１００

（Ｂ）

期間値λ’＝Ｆ×１１００

（Ｃ）

期間値μ’＝Ｊ×１１００

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

κ’＞λ’　且つ　μ’＞λ’

κ’：時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ’：時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ’：確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－２１】

【図１２－２１】

（Ａ）

期間値ν＝Ａ×１１０

（Ｂ）

期間値ξ＝Ｅ×１１０

（Ｃ）

期間値π＝Ｉ×１１０

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

ν＞ξ　且つ　π＞ξ

ν：時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ：時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

π：確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－２２】

【図１２－２２】

（Ａ）

期間値ν’＝Ａ×１１００

（Ｂ）

期間値ξ’＝Ｅ×１１００

（Ｃ）

期間値π’＝Ｉ×１１００

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

ν’＞ξ’　且つ　π’＞ξ’

ν’：時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ’：時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

π’：確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－２３】

【図１２－２３】

代数	説明
A	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
B	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
C	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
D	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
E	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
F	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
G	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
H	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
I	確変状態において第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
J	確変状態において第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
K	確変状態において第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
L	確変状態において第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
a	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０の変動表示が該時短状態Ａ１１０回の変動表示に占める割合
b	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１の変動表示が該時短状態Ａ１１０回の変動表示に占める割合
c	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２の変動表示が該時短状態Ａ１１０回の変動表示に占める割合
d	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３の変動表示が該時短状態Ａ１１０回の変動表示に占める割合
e	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０の変動表示が該時短状態Ｂ１１０回の変動表示に占める割合
f	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１の変動表示が該時短状態Ｂ１１０回の変動表示に占める割合
g	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２の変動表示が該時短状態Ｂ１１０回の変動表示に占める割合
h	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３の変動表示が該時短状態Ｂ１１０回の変動表示に占める割合
i	確変状態において第２特図保留記憶数が０の変動表示が該確変状態１１０回の変動表示に占める割合
j	確変状態において第２特図保留記憶数が１の変動表示が該確変状態１１０回の変動表示に占める割合
k	確変状態において第２特図保留記憶数が２の変動表示が該確変状態１１０回の変動表示に占める割合
l	確変状態において第２特図保留記憶数が３の変動表示が該確変状態１１０回の変動表示に占める割合
a’	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０の変動表示が該時短状態Ａ１１００回の変動表示に占める割合
b’	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１の変動表示が該時短状態Ａ１１００回の変動表示に占める割合
c’	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２の変動表示が該時短状態Ａ１１００回の変動表示に占める割合
d’	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３の変動表示が該時短状態Ａ１１００回の変動表示に占める割合
e’	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０の変動表示が該時短状態Ｂ１１００回の変動表示に占める割合
f’	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１の変動表示が該時短状態Ｂ１１００回の変動表示に占める割合
g’	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２の変動表示が該時短状態Ｂ１１００回の変動表示に占める割合
h’	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３の変動表示が該時短状態Ｂ１１００回の変動表示に占める割合
i’	確変状態において第２特図保留記憶数が０の変動表示が該確変状態１１００回の変動表示に占める割合
j’	確変状態において第２特図保留記憶数が１の変動表示が該確変状態１１００回の変動表示に占める割合
k’	確変状態において第２特図保留記憶数が２の変動表示が該確変状態１１００回の変動表示に占める割合
l’	確変状態において第２特図保留記憶数が３の変動表示が該確変状態１１００回の変動表示に占める割合

【図１２－２４】

【図１２－２４】

（Ａ）パチンコ遊技機の１０時間分の実射値　※１

	通常状態※２	時短状態Ａ※３	時短状態Ｂ※３	確変状態※３
試射試験時間	３４６．０８分	７７．００分	１４．９６分	１１６．００分
発射遊技球数	３４５８０個	７６７６個	１４９４個	１１５１５個
特図１始動口入賞回数	１９３９回	０回	０回	０回
特図２始動口入賞回数	０回	４３７１回	８２１回	６５５６回
特図１変動表示回数	１８８３回	０回	０回	０回
特図２変動表示回数	０回	６５８回	５９４回	９８７回
特図１変動時間（合計）	２３８４０秒	０秒	０秒	０秒
特図２変動時間（合計）	０秒	３５４８秒	９５４秒	４３８７秒

※１：試射試験時間の残り時間は大当り遊技状態

※２：ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

※３：ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

（Ｂ）パチンコ遊技機の設計値

	通常状態	時短状態Ａ	時短状態Ｂ	確変状態
１分あたりの発射遊技球数	９９．９個／分			
特図１入賞率	５．６個／分	０	０	０
特図２入賞率	０	５６．７個／分	５４．８個／分	５６．７個／分
特図１変動時間（平均）	１２．６６１秒	０	０	０
特図２変動時間（平均）	０	５．３９３秒	１．６０７秒	４．４４５秒

【図１２－２５】

【図１２－２５】

通常状態における平均変動時間

（Ａ）各保留記憶数における平均変動時間

・第１特図保留記憶数０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=13340(ms)

・第１特図保留記憶数１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=13340(ms)

・第１特図保留記憶数２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=13340(ms)

・第１特図保留記憶数３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
5000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=6550(ms)

（Ｂ）各保留記憶数での変動表示実行割合（実射時に実行された変動から算出）

保留記憶数	割合
０	１０％
１	４０％
２	４０％
３	１０％

（Ｃ）（Ａ）と（Ｂ）より算出した通常状態における平均変動時間

13340(ms)*10/100+13340(ms)*40/100+13340(ms)*40/100+6550(ms)*10/100=12661(ms)

【図１２－２６】

【図１２－２６】

時短状態Ａにおける平均変動時間

（Ａ）各保留記憶数における平均変動時間

・第２特図保留記憶数０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ａ
7000(ms)*95/100+50000(ms)*5/100=9150(ms)

・第２特図保留記憶数１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｂ
3000(ms)*85/100+7000(ms)*10/100+50000(ms)*5/100=5750(ms)

・第２特図保留記憶数２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｃ
3000(ms)*90/100+7000(ms)*5/100+50000(ms)*5/100=5550(ms)

・第２特図保留記憶数３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｄ
3000(ms)*95/100+50000(ms)*5/100=5350(ms)

（Ｂ）各保留記憶数での変動表示実行割合（実射時に実行された変動から算出）

保留記憶数	代数	１１０回・１１００回の変動における割合
０	ａ、ａ’	０．９０９０９０９％
１	ｂ、ｂ’	０．９０９０９０９％
２	ｃ、ｃ’	２．７２７２７２７％
３	ｄ、ｄ’	９５．４５４５４５５％

（Ｃ）（Ａ）と（Ｂ）より算出した時短状態Ａにおける平均変動時間α、α’

9150(ms)*0.9090909/100+5750(ms)*0.9090909/100+5550(ms)*2.7272727/100+5350(ms)*95.4545455/100
=5393.636(ms)

【図１２－２７】

【図１２－２７】

時短状態Ｂにおける平均変動時間

（Ａ）各保留記憶数における平均変動時間

・第２特図保留記憶数０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｅ
5000(ms)*97/100+25000(ms)*3/100=5600(ms)

・第２特図保留記憶数１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｆ
1500(ms)*97/100+25000(ms)*3/100=2205(ms)

・第２特図保留記憶数２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｇ
1500(ms)*99/100+25000(ms)*1/100=1735(ms)

・第２特図保留記憶数３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｈ
1500(ms)*100/100=1500(ms)

（Ｂ）各保留記憶数での変動表示実行割合（実射時に実行された変動から算出）

保留記憶数	代数	１１０回・１１００回の変動における割合
０	ｅ、ｅ’	０．９０９０９０９％
１	ｆ、ｆ’	１．８１８１８１８％
２	ｇ、ｇ’	２４．５４５４５４５％
３	ｈ、ｈ’	７２．７２７２７２７％

（Ｃ）（Ａ）と（Ｂ）より算出した時短状態Ｂにおける平均変動時間β、β’

5600(ms)*0.9090909/100+2205(ms)*1.8181818/100+1735(ms)*24.5454545/100+1500(ms)*72.7272727/100
=1607.773(ms)

【図１２－２８】

【図１２－２８】

確変状態における平均変動時間

（Ａ）各保留記憶数における平均変動時間

・第２特図保留記憶数０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｉ
7000(ms)*95/100+40000(ms)*2/100+25000*3/100=8200(ms)

・第２特図保留記憶数１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｊ
3000(ms)*80/100+7000(ms)*15/100+40000*2/100+25000*3/100=5000(ms)

・第２特図保留記憶数２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｋ
3000(ms)*90/100+7000(ms)*5/100+40000*2/100+25000*3/100=4600(ms)

・第２特図保留記憶数３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｌ
3000(ms)*95/100+40000*2/100+25000*3/100=4400(ms)

（Ｂ）各保留記憶数での変動表示実行割合（実射時に実行された変動から算出）

保留記憶数	代数	１１０回・１１００回の変動における割合
０	ｉ、ｉ’	０．９０９０９０９％
１	ｊ、ｊ’	０．９０９０９０９％
２	ｋ、ｋ’	２．７２７２７２７％
３	ｌ、ｌ’	９５．４５４５４５５％

（Ｃ）（Ａ）と（Ｂ）より算出した確変状態における平均変動時間γ、γ’

8200(ms)*0.9090909/100+5000(ms)0.9090909/100+4600(ms)*2.7272727/100+4400(ms)*95.4545455/100
=4445.455(ms)

【図１２－２９】

【図１２－２９】

時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における平均変動時間

遊技状態	代数	平均変動時間
時短状態Ａ	α、α’	５３９３．６３６ｍｓ
時短状態Ｂ	β、β’	１６０７．７７３ｍｓ
確変状態	γ、γ’	４４４５．４５５ｍｓ

【図１２－３０】

【図１２－３０】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の
１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間（合計）

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	χ＝α（またはα’）×１１０＝５３９３．６３３（ｍｓ）×１１０	５９３２９９．６３ｍｓ
時短状態Ｂ	ψ＝β（またはβ’）×１１０＝１６０７．７７３（ｍｓ）×１１０	１７６８５５．０３ｍｓ
確変状態	ω＝γ（またはγ’）×１１０＝４４４５．４５５（ｍｓ）×１１０	４８９０００．０５ｍｓ

上記からχ＞ψ且つω＞ψ

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の
１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間（合計）

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	χ’＝α（またはα’）×１１００＝５３９３．６３３（ｍｓ）×１１００	５９３２９９６．３ｍｓ
時短状態Ｂ	ψ’＝β（またはβ’）×１１００＝１６０７．７７３（ｍｓ）×１１００	１７６８５５０．３ｍｓ
確変状態	ω’＝γ（またはγ’）×１１００＝４４４５．４５５（ｍｓ）×１１００	４８９０００００．５ｍｓ

上記からχ’＞ψ’且つω’＞ψ’

【図１２－３１】

【図１２－３１】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留
記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	δ＝Ｄ×１１０＝５３５０（ｍｓ）×１１０	５８８５００ｍｓ
時短状態Ｂ	ε＝Ｈ×１１０＝１５００（ｍｓ）×１１０	１６５０００ｍｓ
確変状態	ζ＝Ｌ×１１０＝４４００（ｍｓ）×１１０	４８４０００ｍｓ

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留
記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	δ’＝Ｄ×１１００＝５３５０（ｍｓ）×１１００	５８８５０００ｍｓ
時短状態Ｂ	ε’＝Ｈ×１１００＝１５００（ｍｓ）×１１００	１６５００００ｍｓ
確変状態	ζ’＝Ｌ×１１００＝４４００（ｍｓ）×１１００	４８４００００ｍｓ

【図１２－３２】

【図１２－３２】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留
記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	η＝Ｃ×１１０＝５５５０（ｍｓ）×１１０	６１０５００ｍｓ
時短状態Ｂ	θ＝Ｇ×１１０＝１７３５（ｍｓ）×１１０	１９０８５０ｍｓ
確変状態	ι＝Ｋ×１１０＝４６００（ｍｓ）×１１０	５０６０００ｍｓ

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留
記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	η’＝Ｃ×１１００＝５５５０（ｍｓ）×１１００	６１０５０００ｍｓ
時短状態Ｂ	θ’＝Ｇ×１１００＝１７３５（ｍｓ）×１１００	１９０８５００ｍｓ
確変状態	ι’＝Ｋ×１１００＝４６００（ｍｓ）×１１００	５０６００００ｍｓ

【図１２－３３】

【図１２－３３】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留
記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	κ＝Ｂ×１１０＝５７５０（ｍｓ）×１１０	６３２５００ｍｓ
時短状態Ｂ	λ＝Ｆ×１１０＝２２０５（ｍｓ）×１１０	２４２５５０ｍｓ
確変状態	μ＝Ｊ×１１０＝５０００（ｍｓ）×１１０	５５００００ｍｓ

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態おいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留
記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	κ’＝Ｂ×１１００＝５７５０（ｍｓ）×１１００	６３２５０００ｍｓ
時短状態Ｂ	λ’＝Ｆ×１１００＝２２０５（ｍｓ）×１１００	２４２５５００ｍｓ
確変状態	μ’＝Ｊ×１１００＝５０００（ｍｓ）×１１００	５５０００００ｍｓ

【図１２－３４】

【図１２－３４】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	ν＝Ａ×１１０＝９１５０（ｍｓ）×１１０	１００６５００ｍｓ
時短状態Ｂ	ξ＝Ｅ×１１０＝５６００（ｍｓ）×１１０	６１６０００ｍｓ
確変状態	π＝Ｉ×１１０＝８２００（ｍｓ）×１１０	９０２０００ｍｓ

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態おいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	ν’＝Ａ×１１００＝９１５０（ｍｓ）×１１００	１００６５０００ｍｓ
時短状態Ｂ	ξ’＝Ｅ×１１００＝５６００（ｍｓ）×１１００	６１６００００ｍｓ
確変状態	π’＝Ｉ×１１００＝８２００（ｍｓ）×１１００	９０２００００ｍｓ

【図１２－３５】

【図１２－３５】

代数	説明	計算値
α	時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間	５３９３．６３６ｍｓ
β	時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間	１６０７．７７３ｍｓ
γ	確変状態における１変動の平均変動時間	４４４５．４５５ｍｓ
δ	時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	５８８５００ｍｓ
ε	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	１６５０００ｍｓ
ζ	確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	４８４０００ｍｓ
η	時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	６１０５００ｍｓ
θ	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	１９０８５０ｍｓ
ι	確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	５０６０００ｍｓ
κ	時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	６３２５００ｍｓ
λ	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	２４２５５０ｍｓ
μ	確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	５５０００ｍｓ
ν	時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	１００６５００ｍｓ
ξ	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	６１６０００ｍｓ
π	確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	９０２０００ｍｓ
χ	時短状態Ａにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	５９３２９９．６３ｍｓ
ψ	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	１７６８５５．０３ｍｓ
ω	確変状態において１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	４８９０００．０５ｍｓ

【図１２－３６】

【図１２－３６】

代数	説明	計算値
α’	時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間	５３９３．６３６ｍｓ
β’	時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間	１６０７．７７３ｍｓ
γ’	確変状態における１変動の平均変動時間	４４４５．４５５ｍｓ
δ’	時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	５８８５０００ｍｓ
ε’	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	１６５００００ｍｓ
ζ’	確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	４８４００００ｍｓ
η’	時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	６１０５０００ｍｓ
θ’	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	１９０８５００ｍｓ
ι’	確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	５０６００００ｍｓ
κ’	時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	６３２５０００ｍｓ
λ’	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	２４２５５０００ｍｓ
μ’	確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	５５０００００ｍｓ
ν’	時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	１００６５０００ｍｓ
ξ’	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	６１６００００ｍｓ
π’	確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	９０２０００００ｍｓ
χ’	時短状態Ａにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	５９３２９９６．３ｍｓ
ψ’	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	１７６８５５０．３ｍｓ
ω’	確変状態において１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	４８９００００．５ｍｓ

【図１３－１】

【図１３－１】　　特徴部０１８ＳＧ

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	45000	スーパーリーチα(低ベースはずれ)
PA2-3	80000	スーパーリーチβ(低ベースはずれ)
PA2-4	40000	スーパーリーチγ(高ベースはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	55000	スーパーリーチα(低ベース大当り)
PB1-3	90000	スーパーリーチβ(低ベース大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチγ(高ベース大当り)

【図１３－２】

【図１３－２】

（A）通常状態（低ベース）用

可変表示結果	大当り	はずれ（保留数2以下）	はずれ（保留数3）
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	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
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	－	600	－
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	－	－	700
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	－	－	－
PA1-4(非リーチはずれ時短)	－	－	－
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	－	300	200
PA2-2(スーパーリーチαはずれ)	－	90	90
PA2-3(スーパーリーチβはずれ)	－	7	7
PA2-4(スーパーリーチγはずれ)	－	－	－
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	－	－
PB1-2(スーパーリーチα大当り)	600	－	－
PB1-3(スーパーリーチβ大当り)	300	－	－
PB1-4(スーパーリーチγ大当り)	－	－	－

（数値は判定値数）

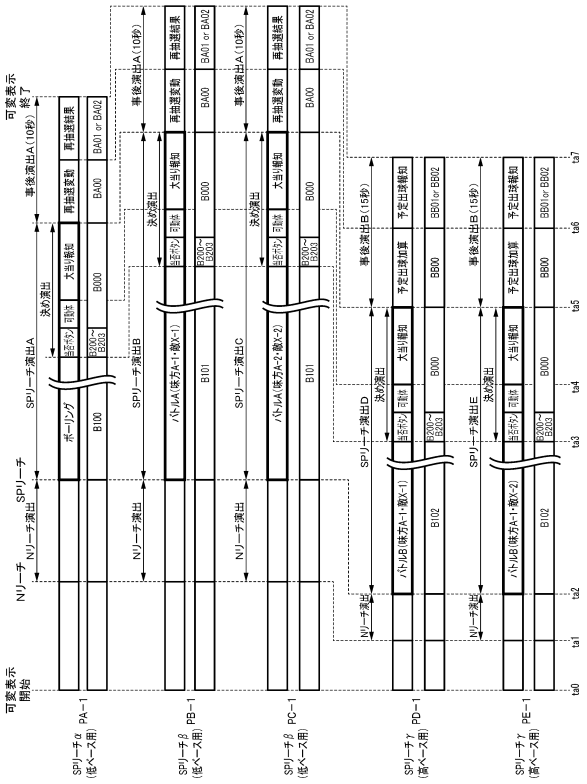
（B）時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂ（高ベース）用

可変表示結果	大当り	はずれ
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B	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	－	－
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	－	－
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	－	－
PA1-4(非リーチはずれ時短)	－	800
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	－	100
PA2-2(スーパーリーチαはずれ)	－	－
PA2-3(スーパーリーチβはずれ)	－	－
PA2-4(スーパーリーチγはずれ)	－	97
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	197	－
PB1-2(スーパーリーチα大当り)	－	－
PB1-3(スーパーリーチβ大当り)	－	－
PB1-4(スーパーリーチγ大当り)	800	－

（数値は判定値数）

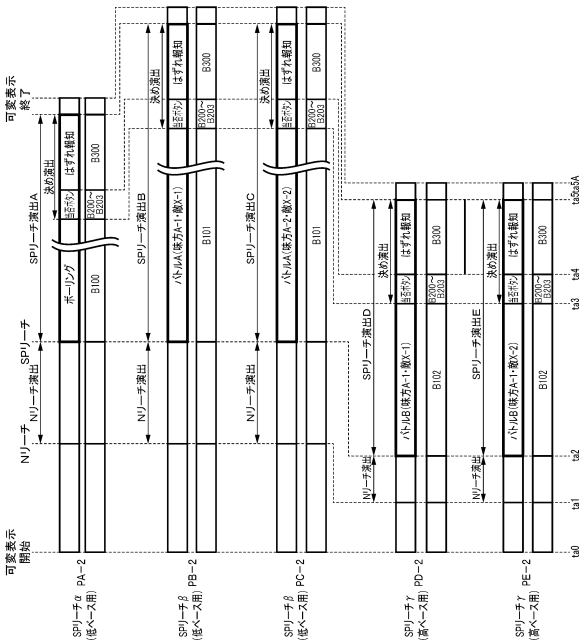
【図１３－３】

【図１３－３】



【図１３－４】

【図１３－４】



【図１３－５】

【図１３－５】

（A)演出種別

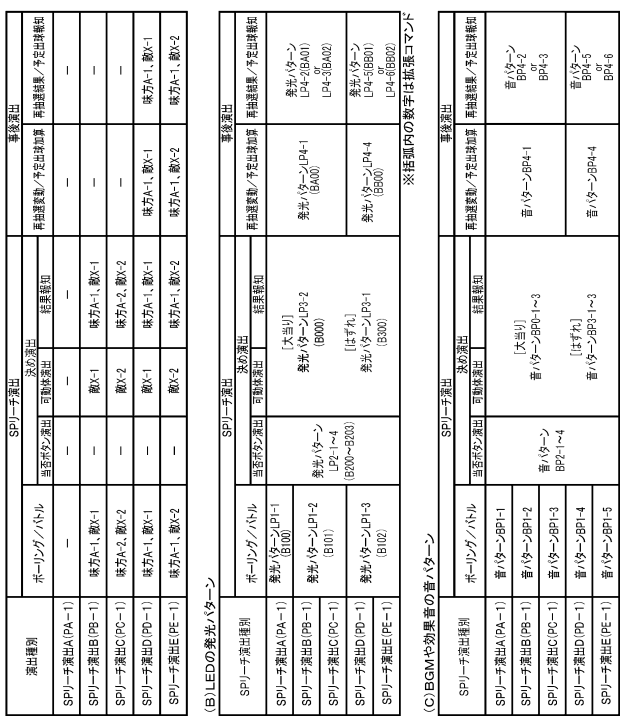
演出種別		内容	キャラクタ	説明
SPリーチα（低ベース用）	SPリーチ演出A（PA-1～2）	ボーリング	表示なし	ボーリングにより大当りになるか否かを報知。ピンを全て倒せば大当り。全て倒せなければはずれ。
SPリーチβ（低ベース用）	SPリーチ演出B（PB-1～2）	バトルA（街）	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
	SPリーチ演出C（PC-1～2）		味方A-2 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
SPリーチγ（高ベース用）	SPリーチ演出D（PD-1～2）	バトルB（荒野）	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
	SPリーチ演出E（PE-1～2）		味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
決め演出	当否ボタン演出	操作促進表示	表示なし	プッシュボタンの操作促進表示、ボタン画像、ゲージ画像を表示。
	可動体演出	可動体の落下	バトルしていた敵（PA-1～2は無）	大当りの場合に実行、はずれの場合は非実行。可動体の落下に応じてエフェクト画像の表示、LED点灯、音出力、振動。
事後演出A（低ベース用）（PA-1,PB-1,PC-1）		図柄再抽選	表示なし	図柄の再可変表示を開始。
				図柄再可変表示の表示結果を導出。図柄昇格で確率変動大当りの確定を報知。
事後演出B（高ベース用）（PD-1,PE-1）		大当り種別の報知	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより、予定出球数を加算表示。
			味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタを倒して加算表示を終了し、大当り時の予定出球数を報知。

（B)キャラクタ種別

味方キャラクタ		敵キャラクタ	
味方A-1	味方A-2	敵X-1	敵X-2

【図１３－６】

【図１３－６】



(A)キャラクタ表示

演出種別	SPリーチ演出 ボーリング／バトル	決め演出 当否ボタン演出	決め演出 可動体演出	結果報知	事後演出 再抽選数／予定出球加算	事後演出 再抽選結果／予定出球報知
SPリーチ演出A(PA−1)	—	—	—	—	—	—
SPリーチ演出B(PB−1)	味方A−1、敵X−1	—	敵X−1	味方A−1、敵X−1	—	—
SPリーチ演出C(PC−1)	味方A−2、敵X−2	—	敵X−2	味方A−2、敵X−2	—	—
SPリーチ演出D(PD−1)	味方A−1、敵X−1	—	敵X−1	味方A−1、敵X−1	味方A−1、敵X−1	味方A−1、敵X−1
SPリーチ演出E(PE−1)	味方A−1、敵X−2	—	敵X−2	味方A−1、敵X−2	味方A−1、敵X−2	味方A−1、敵X−2

(B)LEDの発光パターン

SPリーチ演出種別	SPリーチ演出 ボーリング／バトル	決め演出 当否ボタン演出	決め演出 可動体演出	結果報知	事後演出 再抽選数／予定出球加算	事後演出 再抽選結果／予定出球報知
SPリーチ演出A(PA−1)	発光パターンLP1−1 (B100)	発光パターンLP1−2 (B101)	発光パターンLP1−3 (B102)	【大当り】 発光パターンLP3−2 (B000)	発光パターンLP4−1 (BA00)	発光パターン LP4−3(BA01) or LP4−3(BA02)
SPリーチ演出B(PB−1)	発光パターンLP2−1〜4 (B200〜B203)			【はずれ】 発光パターンLP3−1 (B300)	発光パターンLP4−4 (BB00)	発光パターン LP4−5(BB01) or LP4−6(BB02)
SPリーチ演出C(PC−1)						
SPリーチ演出D(PD−1)						
SPリーチ演出E(PE−1)						

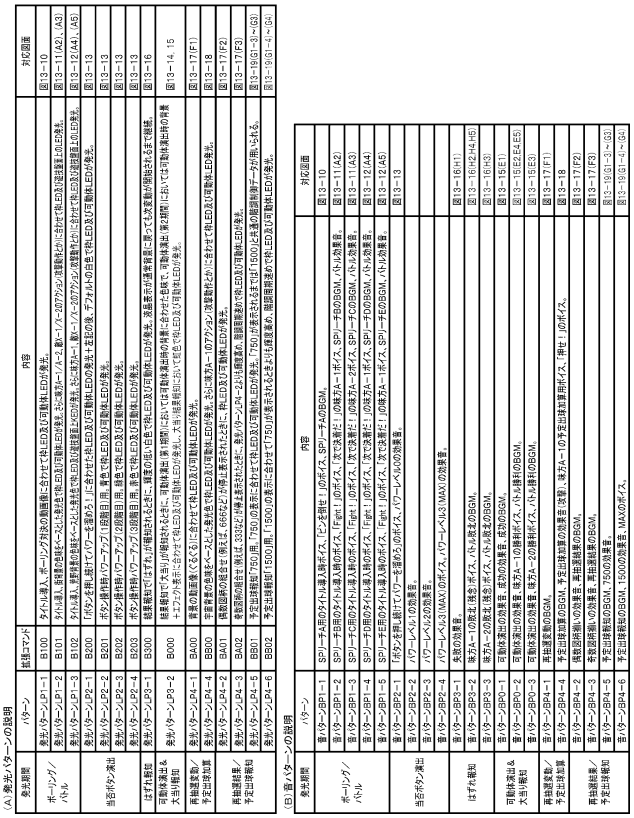
※括弧内の数字は拡張コマンド

(C)BGMや効果音のパターン

SPリーチ演出種別	SPリーチ演出 ボーリング／バトル	決め演出 当否ボタン演出	決め演出 可動体演出	結果報知	事後演出 再抽選数／予定出球加算	事後演出 再抽選結果／予定出球報知
SPリーチ演出A(PA−1)	音パターンBP1−1	音パターンBP1−2	音パターン BP2−1〜4	【大当り】 音パターンBP0−1〜3	音パターンBP4−1	音パターン BP4−2 or BP4−3
SPリーチ演出B(PB−1)	音パターンBP1−2			【はずれ】 音パターンBP3−1〜3	音パターンBP4−4	音パターン BP4−5 or BP4−6
SPリーチ演出C(PC−1)	音パターンBP1−3					
SPリーチ演出D(PD−1)	音パターンBP1−4					
SPリーチ演出E(PE−1)	音パターンBP1−5					

【図１３－７】

【図１３－７】



(A)発光パターンの説明

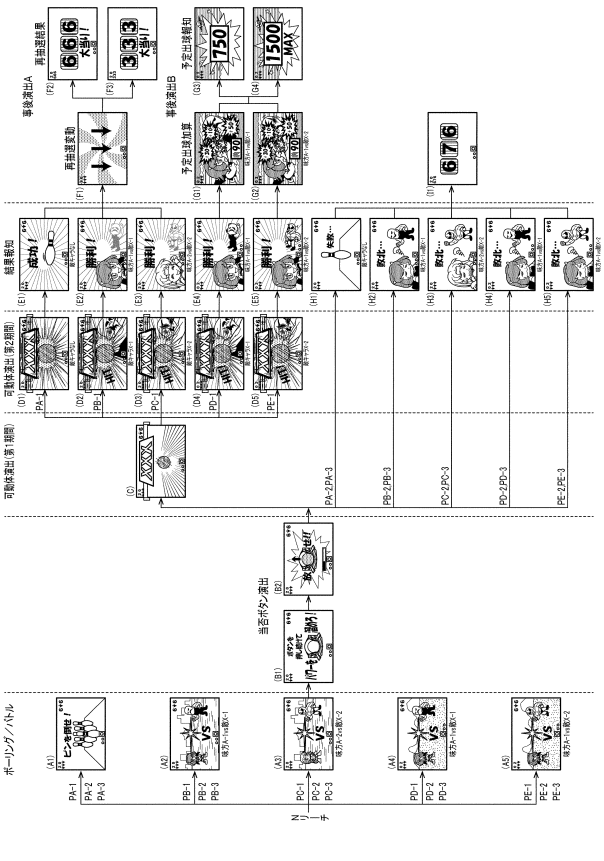
発光期間	パターン	拡張コマンド	内容	対応図面
ボーリング／バトル	発光パターンP1−1	B100	タイトル導入、ボーリング対決の臨場感に合わせて中LEDが可動体LEDが発光。	図13−10
	発光パターンP1−2	B101	タイトル導入、味方側の臨場感へ、さらに味方A−1、敵X−1パターン07アクション演出時において中LEDが拡張演出LEDが発光。	図13−11(A2)、(A3)
	発光パターンP1−3	B102	タイトル導入、敵側の臨場感へ、さらに味方A−1、敵X−1パターン07アクション演出時において中LEDが拡張演出LEDが発光。	図13−12(A4)、(A5)
当否ボタン演出	発光パターンP2−1	B200	「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」に合わせて中LED及び可動体LEDが発光。	図13−13
	発光パターンP2−2	B201	ボタン操作時（パーフェクト以前段階）は、黄色で中LED及び可動体LEDが発光。	図13−13
	発光パターンP2−3	B202	ボタン操作時（パーフェクト以降段階）は、赤色で中LED及び可動体LEDが発光。	図13−13
	発光パターンP2−4	B203	ボタン操作時（パーフェクト以降段階）は、赤色で中LED及び可動体LEDが発光。	図13−13
はずれ報知	発光パターンP3−1	B300	結果報知ではずれが報知されたときに、味方のみ中LED及び可動体LEDが発光。味方表示が通常背景に戻ってくる攻撃動作開始されるまで継続	図13−16
可動体演出＆大当り報知	発光パターンP3−2	B000	結果報知で大当りが報知されたときに、可動体演出（前期）において可動体演出中の発光。可動体演出（後期前半）において可動体演出中の発光	図13−14、15
再抽選数／予定出球加算	発光パターンP4−1	BA00	再抽選数が加算されたときに合わせて中LED及び可動体LEDが発光。大当り確定報知において中LED及び可動体LEDが発光。	図13−17(F1)
	発光パターンP4−2	BB00	予定球数の加算されたときに合わせて中LED及び可動体LEDが発光。	図13−18
再抽選結果／予定出球報知	発光パターンP4−3	BA01	残数回数の組合せ例えば、4566などが停止表示されたときに、中LED及び可動体LEDが発光。	図13−17(F2)
	発光パターンP4−5	BA02	残数回数の組合せ例えば、333などが停止表示されたときに、発光パターンP4−2と共通の動作。回数回数表示中LED及び可動体LEDが発光。	図13−17(F3)
	発光パターンP4−6	BB01	予定出球報知「750」用、「750」の表示に合わせて中LED及び可動体LEDが発光。「750」の表示されるまでは「1500」と共通の動作。時間データが用いられる。	図13−19(G1−3)〜(G3)
		BB02	予定出球報知「1500」用、「1500」の表示に合わせて「750」が表示されるとまより結果待ち。時間間隔表示で中LED及び可動体LEDが発光。	図13−19(G1−4)〜(G4)

(B)音パターンの説明

発光期間	パターン	内容	対応図面
ボーリング／バトル	音パターンBP1−1	SPリーチ系用のタイトル導入時ボイス、「ピンを倒せ！」のボイス、SPリーチAのBGM。	図13−10
	音パターンBP1−2	SPリーチ系用のタイトル導入時ボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」のキラボイス、SPリーチBのBGM、バトル効果音。	図13−11(A2)
	音パターンBP1−3	SPリーチ系用のタイトル導入時ボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」のキラボイス、SPリーチCのBGM、バトル効果音。	図13−11(A3)
	音パターンBP1−4	SPリーチ系用のタイトル導入時ボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」のキラボイス、SPリーチDのBGM、バトル効果音。	図13−12(A4)
	音パターンBP1−5	SPリーチ系用のタイトル導入時ボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」のキラボイス、SPリーチEのBGM、バトル効果音。	図13−12(A5)
当否ボタン演出	音パターンBP2−1	「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」のボイス、パワーレベル0の効果音。	図13−13
	音パターンBP2−2	パワーレベル1の効果音。	
	音パターンBP2−3	パワーレベル2の効果音。	
	音パターンBP2−4	パワーレベル3（MAX）のボイス、パワーレベル3（MAX）の効果音。	
はずれ報知	音パターンBP3−1	失敗の効果音。	図13−16(H1)
	音パターンBP3−2	味方A−1の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のBGM。	図13−16(H2&H5)
	音パターンBP3−3	味方A−2の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のBGM。	図13−16(H3)
可動体演出＆大当り報知	音パターンBP0−1	可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のBGM。	図13−15(E1)
	音パターンBP0−2	可動体演出の効果音、味方A−1の勝利ボイス、バトル勝利のBGM。	図13−15(E2&E5)
	音パターンBP0−3	可動体演出の効果音、味方A−2の勝利ボイス、バトル勝利のBGM。	図13−15(E3)
再抽選数／予定出球加算	音パターンBP4−1	再抽選数増加のBGM、予定出球加算の効果音（決撃）、味方A−1の予定出球加算用ボイス、「神せ！」のボイス。	図13−17(F1)
	音パターンBP4−4	残数回数増加の効果音、再抽選結果のBGM。	図13−18
再抽選結果／予定出球報知	音パターンBP4−2	残数回数増加の効果音、再抽選結果のBGM。	図13−17(F2)
	音パターンBP4−3	予定出球報知「750」用、「750」の表示に合わせて中LED及び可動体LEDが発光。	図13−19(G1−3)〜(G3)
	音パターンBP4−5	予定出球報知のBGM、750の効果音。	図13−19(G1−4)〜(G4)
	音パターンBP4−6	予定出球報知のBGM、1500の効果音、MAXのボイス。	

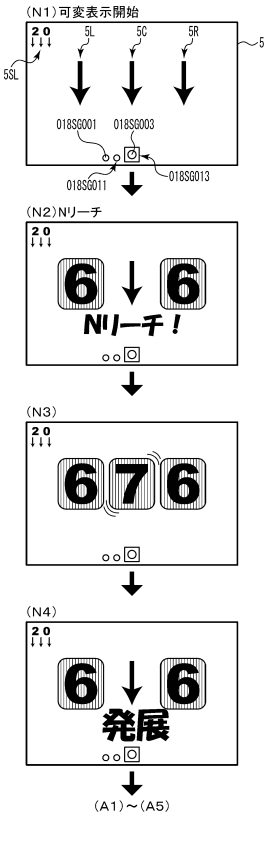
【図１３－８】

【図１３－８】



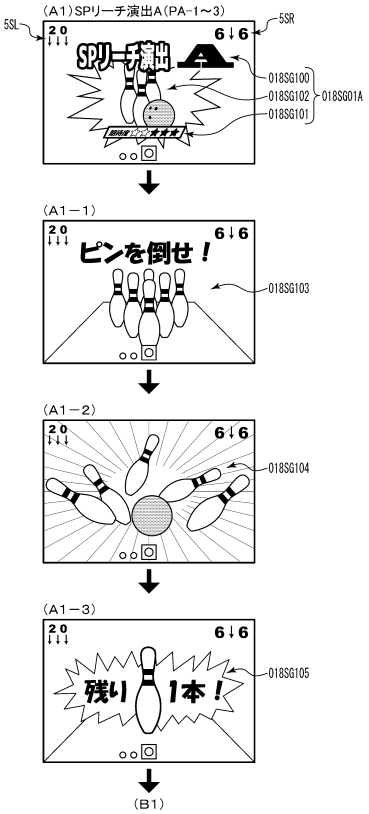
【図１３－９】

【図１３－９】 ＳＰリーチα，β，γの演出動作例



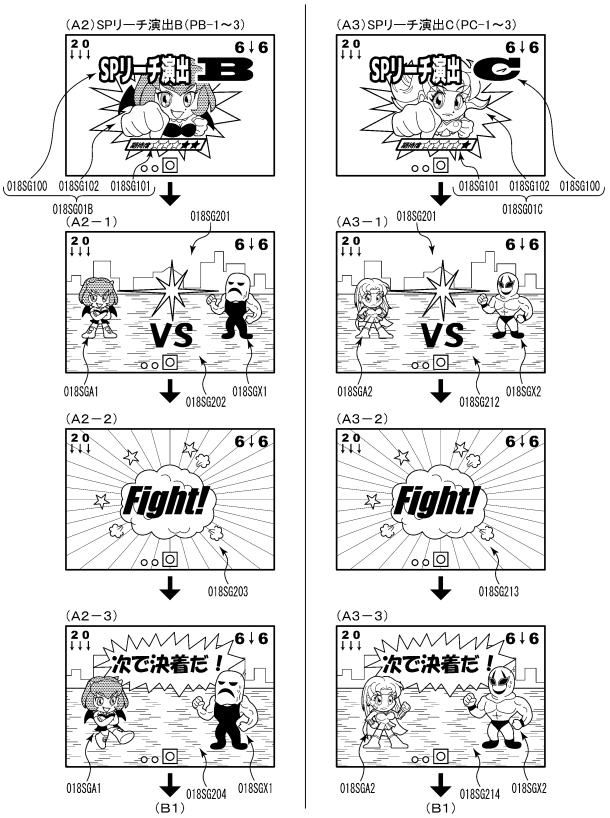
【図１３－１０】

【図１３－１０】　ＳＰリーチの演出動作例



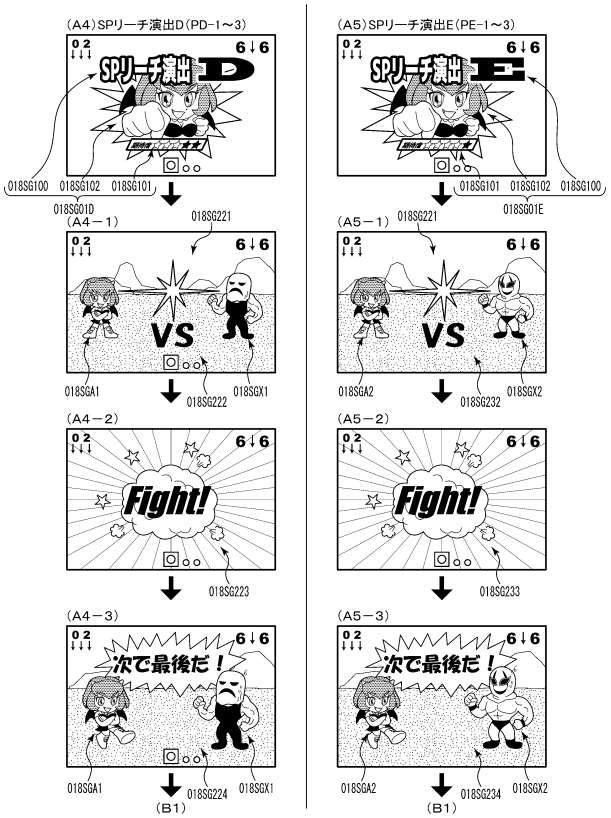
【図１３－１１】

【図１３－１１】　ＳＰリーチの演出動作例



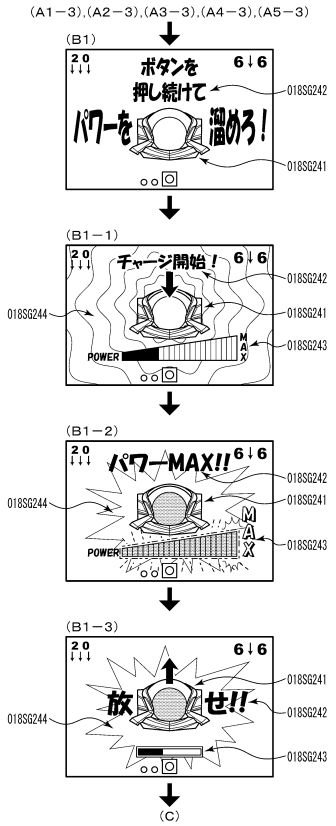
【図１３－１２】

【図１３－１２】　ＳＰリーチの演出動作例

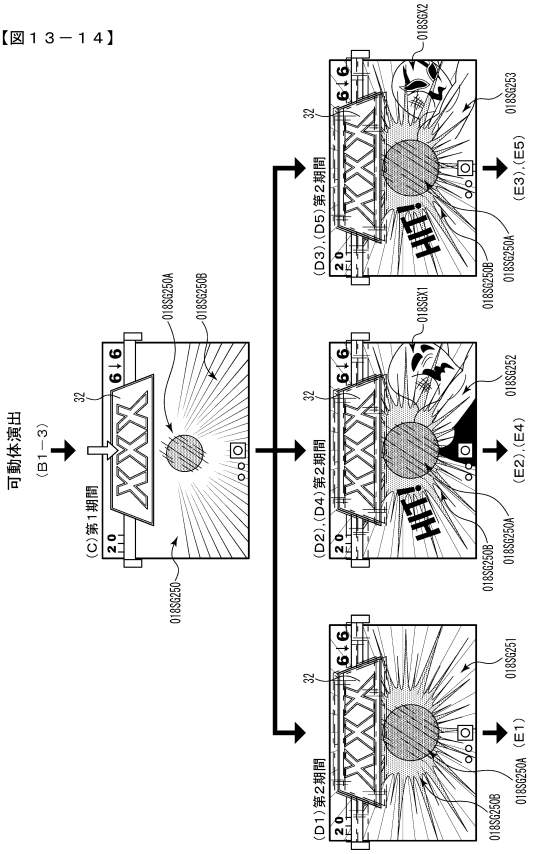


【図１３－１３】

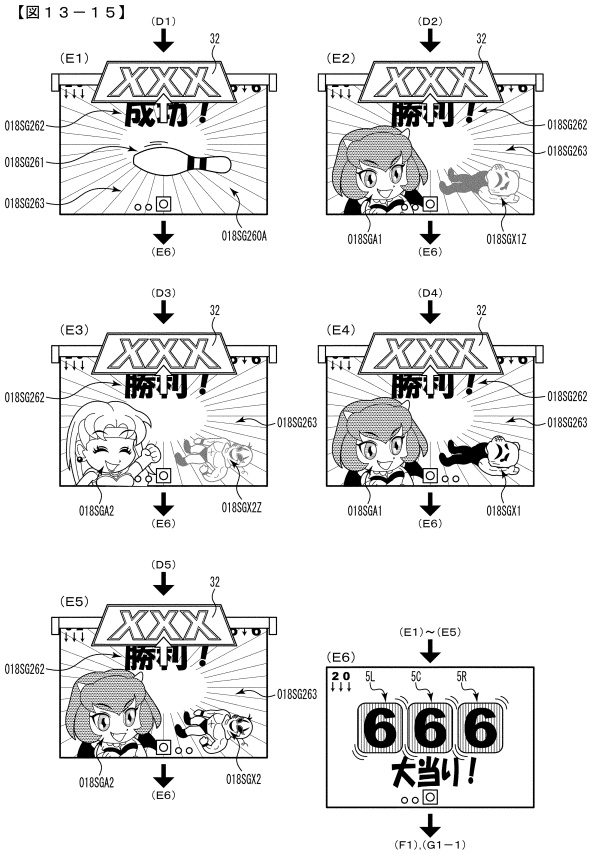
【図１３－１３】　当否ボタン演出



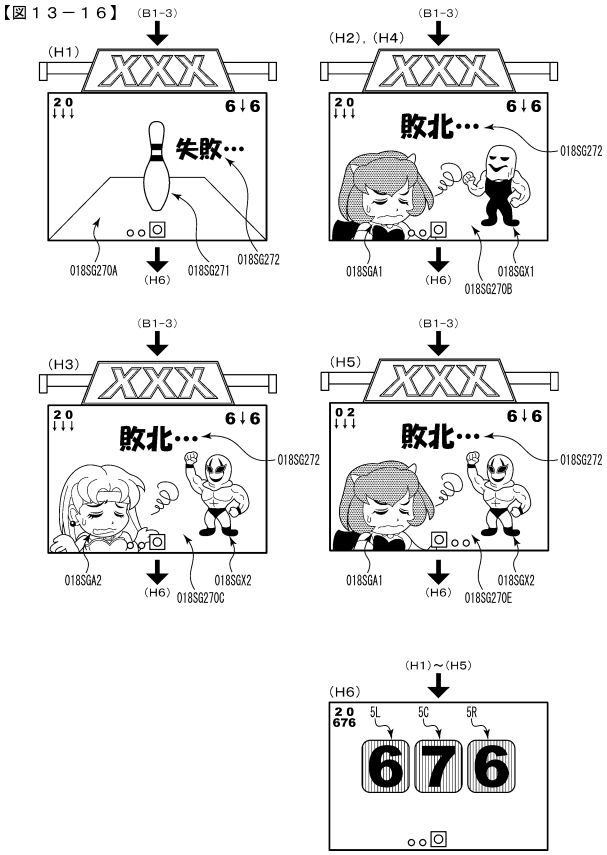
【図１３－１４】



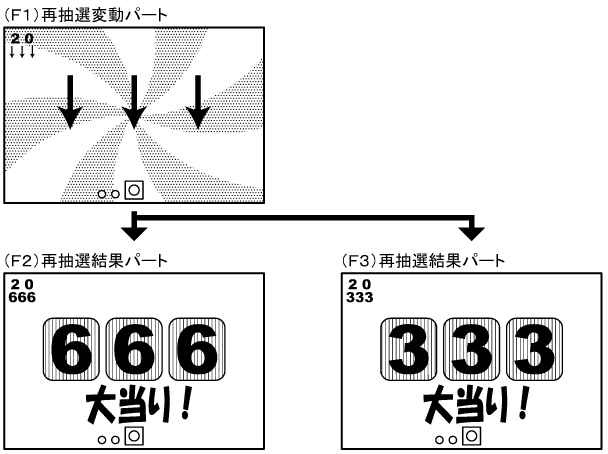
【図１３－１５】



【図１３－１６】

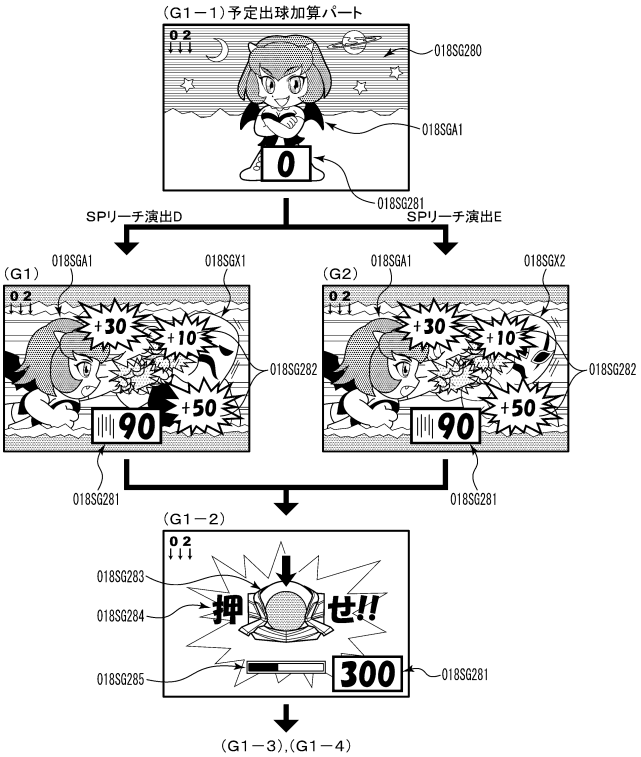


【図１３－１７】



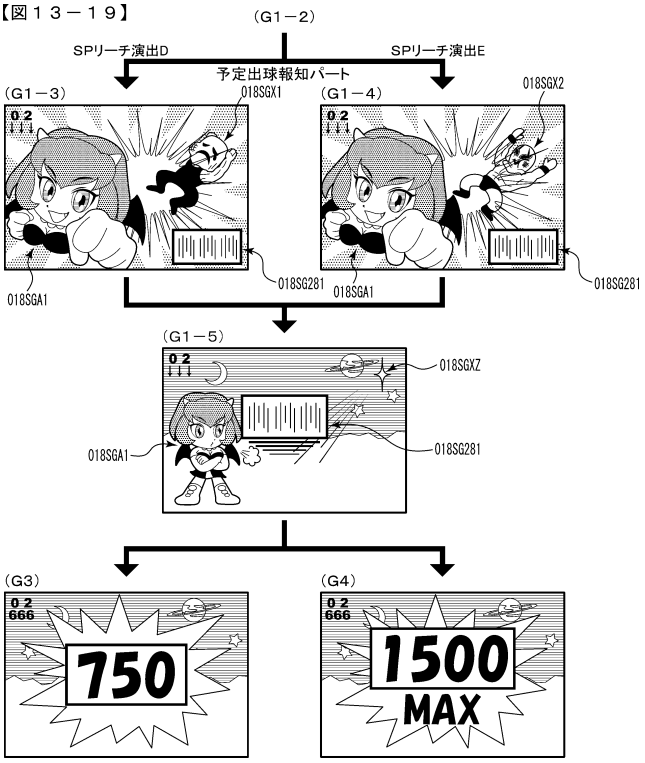
【図１３－１８】

【図１３－１８】　事後演出Ｂ



【図１３－１９】

【図１３－１９】



【図１３－２０】

【図１３－２０】

(A)SPリーチ演出種別決定テーブルA(SPリーチα用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PA-1	－	100	100	－
PA-2	－	－	－	100
PA-3	－	－	－	－

(数値は判定値数)

(B)SPリーチ演出種別決定テーブルB(SPリーチβ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PB-1	－	30	70	－
PC-1	－	70	30	－
PB-2	－	－	－	70
PC-2	－	－	－	30
PB-3	－	－	－	－
PC-3	－	－	－	－

(数値は判定値数)

(C)SPリーチ演出種別決定テーブルC(SPリーチγ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PD-1	40	60	－	－
PE-1	60	40	－	－
PD-2	－	－	－	60
PE-2	－	－	－	40
PD-3	－	－	－	－
PE-3	－	－	－	－

(数値は判定値数)

【図１３－２１】

【図１３－２１】

なめらかレインボー発光

※枠右ランプの輝度データは枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
40	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
40	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
40	0x08F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0
40	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90
40	0x0CF0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70
40	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50
40	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30
40	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10
40	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00
40	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02
40	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04
40	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06
40	0x0F10F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08
40	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A
40	0x2F02F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C
40	0x4F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F
40	0x6F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F
40	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F
40	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
40	0xCF0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F
40	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F
40	0xFD0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F
40	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F
40	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F
40	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F
40	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F
40	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F
40	0xF10F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F
40	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
40	0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF
40	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF
40	0xF06F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD
40	0xF08F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB
40	0xF0AF0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9
40	0xF0CF0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7
40	0xF0FF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5
40	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3
40	0xB0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1
40	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0
40	0x70F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0
40	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0
40	0x30F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0
40	0x10F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0
40	0x00F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0
40	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0

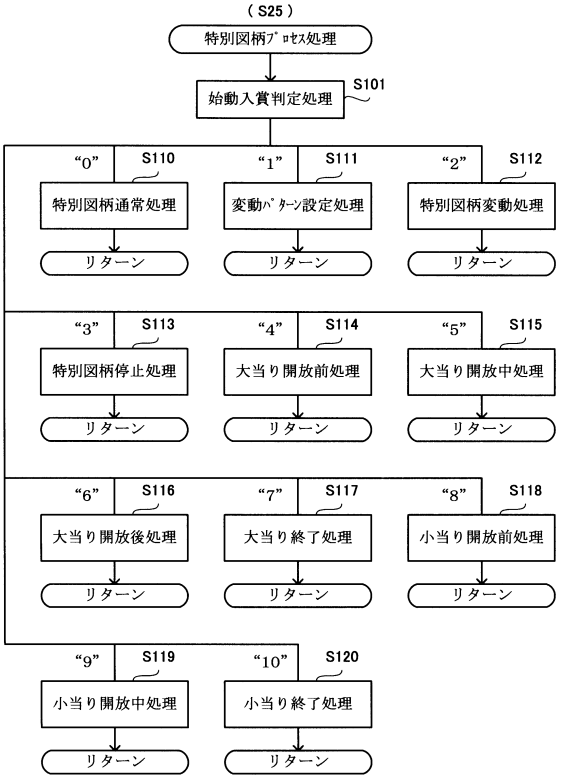
【図１３－２２】

【図１３－２２】レインボーフラッシュ発光

時間[msec]	枠ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F0FF	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F30F1	0x2F08F0	0xAF0FF0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x06F06F	0x04AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xC0F0FD0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x08F08F	0x0C0F0FD	0x0FB0F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0x7F0FB0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAF0AAF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x6F04F0	0x8F0CF0	0xD0F0A0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x6F04F0	0x8F0CF0	0xD0F0A0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0FB0F9	0x0F30F1	0x2F06F0	0xAF3FF0	0xB0F70	0xF30F00
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F30F3	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF0DF04
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F30F3	0x0F04F0	0xBF0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F10F1	0x2FB0F0	0xAF3FF0	0xF90F70	0xF30F00	0xF04F08
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x8F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF80F50	0xF10F02	0xF06F0A
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x2F02F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF0BF0C
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x4F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F80	0xF50F10	0xF02F06	0xF04F08
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x6F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xC0F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF04F08	0x80F70F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xFD0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF90F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0x80F70F	0x30F00F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0xD2F06F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF10F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0x80F70F	0x30F00F	0x04F08F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF02F02	0xF08F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF04F04	0xF06F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x20F06F	0x0AF0FF
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF06F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0F0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF08F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF0AF0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0F70F9
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF0CF0C	0x0DF90F	0x50F10F	0x02F06F	0xAF3FF	0x0F30F7
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F0FF0F	0x8D0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0DF0D0F	0x80F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0xFF0FB	0x0F70F3
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0D0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0xAF3FF	0xF90F7	0x0F30F0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x70F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0xF90F5	0x0F12F0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0xFF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x30F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0xD0F0F9	0x0F50F1	0x2F06F0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x10F10F	0x00F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x00F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x8F0AF0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

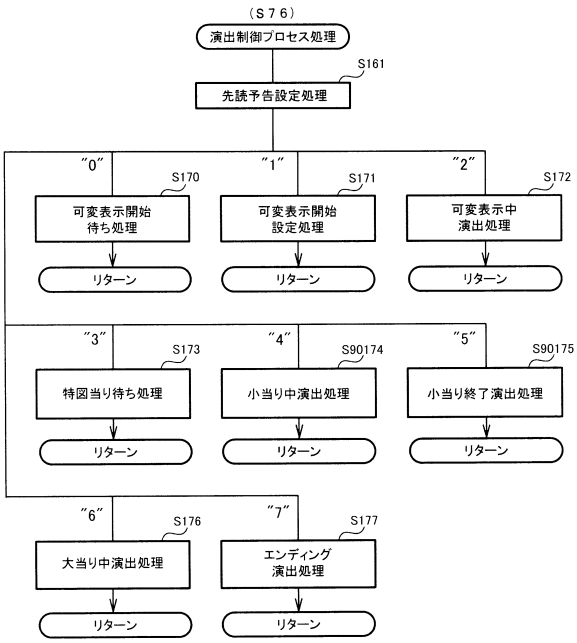
【図１４】

【図14】



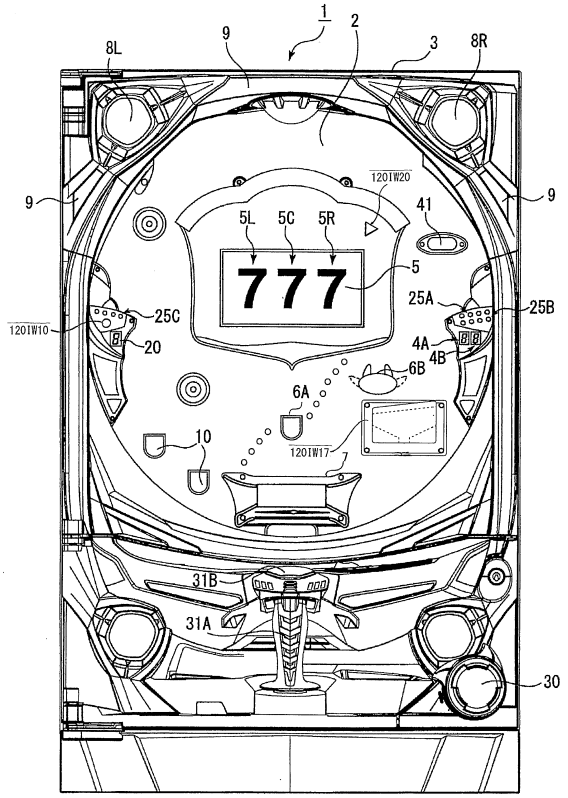
【図１５】

【図15】



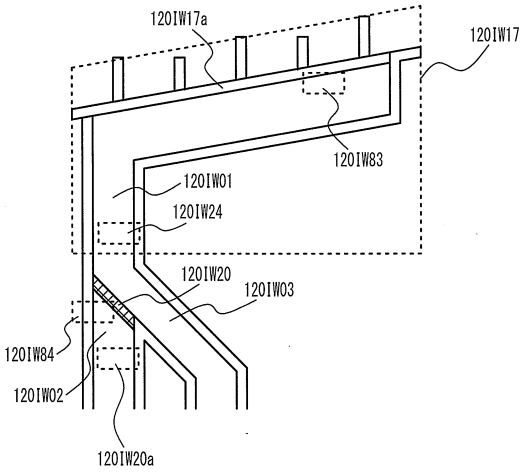
【図１６－１】

【図16－1】



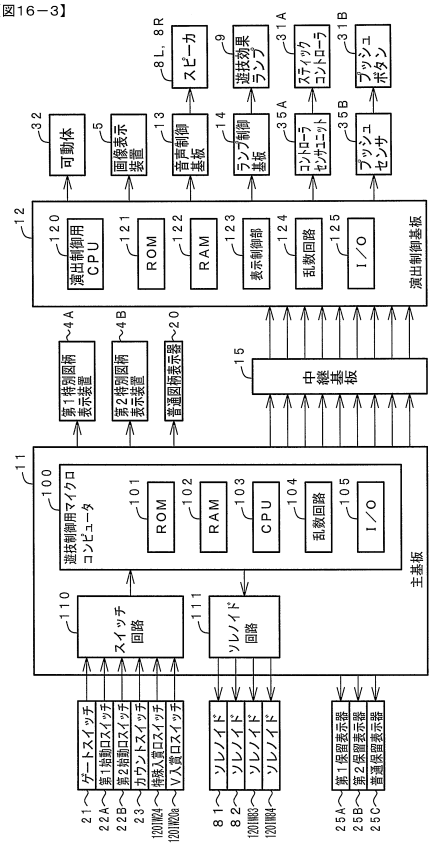
【図１６－２】

【図16－2】



【図１６－３】

【図16－3】



【図１６－４】

【図16－4】

（A）第１特別図柄

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536	328/65536
小当り確率	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率（時短付）	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率（時短無）	64839/65536	64814/65536	64789/65536	64764/65536	64739/65536	64716/65536

（B）第２特別図柄

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536	328/65536
小当り確率	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536
はずれ確率（時短付）	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率（時短無）	55805/65536	55780/65536	55755/65536	55730/65536	55705/65536	55682/65536

【図１６－５】

【図16－5】

（A）大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

大当り種別	判定値
6R時短大当りA	0～125（70%）
6R時短大当りB	126～179（30%）

（B）大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

大当り種別	判定値
10R時短大当り	0～179（100%）

（C）小当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

小当り種別	判定値
小当りA（1R＋5R）	0～179（100%）

（D）小当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

小当り種別	判定値
小当りA（1R＋5R）	0～53（30%）
小当りB（1R＋9R）	54～179（70%）

【図１６－６】

【図16－6】

（Ａ）時短種別判定テーブル（第１特別図柄用）

時短種別判定値（種別判定用乱数［0～179］と比較される）		
時短はずれＡ	時短はずれＢ	時短はずれＣ
０～５９	６０～１１９	１２０～１７９

（Ｂ）時短種別判定テーブル（第２特別図柄用）

時短種別判定値（種別判定用乱数［0～179］と比較される）		
時短はずれＡ	時短はずれＢ	時短はずれＣ
０～５９	６０～１１９	１２０～１７９

【図１６－７】

【図16－7】

（Ａ）図柄判定テーブル（６Ｒ時短大当りＡ）

図柄判定値（図柄判定用乱数［0～179］と比較される）
図柄「３」
０～１７９

（Ｂ）図柄判定テーブル（６Ｒ時短大当りＢ）

図柄判定値（図柄判定用乱数［0～179］と比較される）
図柄「５」
０～１７９

（Ｃ）図柄判定テーブル（１０Ｒ時短大当り）

図柄判定値（図柄判定用乱数［0～179］と比較される）
図柄「７」
０～１７９

（Ｄ）図柄判定テーブル（小当りＡ）

図柄判定値（図柄判定用乱数［0～179］と比較される）
図柄「１」
０～１７９

（Ｅ）図柄判定テーブル（小当りＢ）

図柄判定値（図柄判定用乱数［0～179］と比較される）
図柄「９」
０～１７９

【図１６－８】

【図16－8】

（Ｆ）図柄判定テーブル（時短はずれＡ）

図柄判定値（図柄判定用乱数［0～179］と比較される）	
図柄「６」	図柄「８」
０～８９	９０～１７９

（Ｇ）図柄判定テーブル（時短はずれＢ）

図柄判定値（図柄判定用乱数［0～179］と比較される）
図柄「４」
０～１７９

（Ｈ）図柄判定テーブル（時短はずれＣ）

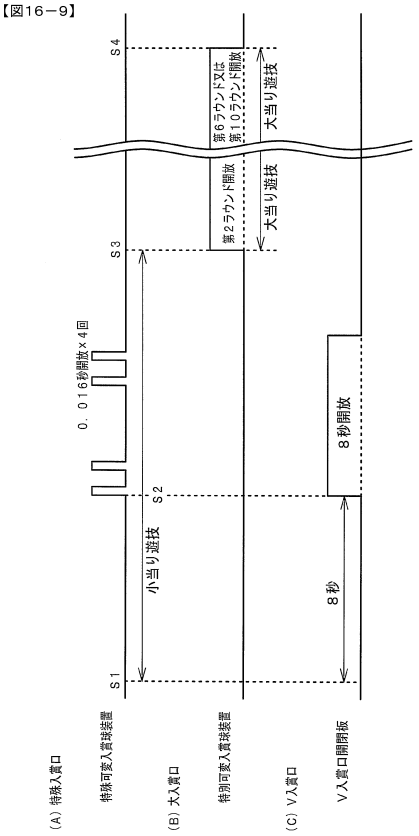
図柄判定値（図柄判定用乱数［0～179］と比較される）
図柄「２」
０～１７９

（Ｉ）図柄判定テーブル（はずれ（時短なし））

図柄判定値（図柄判定用乱数［0～179］と比較される）
図柄「－」
０～１７９

【図１６－９】

【図16－9】



【図１６－１０】

【図16－10】

(A)第1特別図柄の変動パターン(非時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT1－1	15秒	通常はずれ	はずれ(時短なし)
PT1－2	5秒	通常はずれ(短縮)	
PT1－3	20秒	リーチ	
PT1－4	60秒	SPリーチ	
PT1－5	20秒	リーチ	大当り
PT1－6	60秒	SPリーチ	
PT1－7	20秒	リーチ	小当り
PT1－8	60秒	SPリーチ	

(B)第1特別図柄の変動パターン(時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT2－1	0．5秒	高速はずれ変動	はずれ(時短なし)
PT2－2	0．5秒	高速大当り変動	大当り
PT2－3	0．5秒	高速小当り変動	小当り

(C)第2特別図柄の変動パターン(非時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT4－1	15秒	通常はずれ	はずれ(時短なし)
PT4－2	5秒	通常はずれ(短縮)	
PT4－3	20秒	リーチ	
PT4－4	60秒	SPリーチ	
PT4－5	20秒	リーチ	大当り
PT4－6	60秒	SPリーチ	
PT4－7	20秒	リーチ	小当り
PT4－8	60秒	SPリーチ	

(D)第2特別図柄の変動パターン(時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT5－1	5秒	通常はずれ(短縮)	はずれ(時短なし)
PT5－2	3秒	通常はずれ(超短縮)	
PT5－3	20秒	リーチ	
PT5－4	60秒	SPリーチ	
PT5－5	20秒	リーチ	大当り
PT5－6	60秒	SPリーチ	
PT5－7	20秒	リーチ	小当り
PT5－8	60秒	SPリーチ	

(E)時短はずれの変動パターン(非時短状態、図柄「2」、「4」、「6」用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT6－1	15秒	通常はずれ	時短はずれA～C
PT6－2	30秒	時短煽り演出	

(F)時短はずれの変動パターン(非時短状態、図柄「8」用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT7－1	15秒	通常はずれ	時短はずれA
PT7－2	30秒	時短煽り演出	
PT7－3	40秒	時短復活演出	

(G)救済時短の変動パターン

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT8－1	40秒	救済時短突入演出	はずれ／小当り

【図１６－１１】

【図16－11】

MODE	EXT	名称	内容
８０	ＸＸ	変動パターンＸＸ指定	飾り図柄の変動パターンの指定（XX＝変動パターン番号）
９０	０１	表示結果１指定	可変表示結果を非時短はずれとすることの指定
９０	０２	表示結果２指定	可変表示結果を時短はずれＡ（図柄「８」）とすることの指定
９０	０３	表示結果３指定	可変表示結果を時短はずれＡ（図柄「６」）とすることの指定
９０	０４	表示結果４指定	可変表示結果を時短はずれＢ（図柄「４」）とすることの指定
９０	０５	表示結果５指定	可変表示結果を時短はずれＣ（図柄「２」）とすることの指定
９０	０６	表示結果６指定	可変表示結果を６Ｒ時短大当りＡとすることの指定
９０	０７	表示結果７指定	可変表示結果を６Ｒ時短大当りＢとすることの指定
９０	０８	表示結果８指定	可変表示結果を１０Ｒ時短大当りとすることの指定
９０	０９	表示結果９指定	可変表示結果を小当りＡとすることの指定
９０	０Ａ	表示結果１０指定	可変表示結果を小当りＢとすることの指定
Ａ０	００	第１図柄確定Ａ指定	第１特別図柄の変動を終了し図柄確定期間２０秒であることの指定
Ａ０	０１	第１図柄確定Ｂ指定	第１特別図柄の変動を終了し図柄確定期間１０秒であることの指定
Ａ０	０２	第１図柄確定Ｃ指定	第１特別図柄の変動を終了し図柄確定期間０．５秒であることの指定
Ａ１	００	第２図柄確定Ａ指定	第２特別図柄の変動を終了し図柄確定期間２０秒であることの指定
Ａ１	０１	第２図柄確定Ｂ指定	第２特別図柄の変動を終了し図柄確定期間１０秒であることの指定
Ａ１	０２	第２図柄確定Ｃ指定	第２特別図柄の変動を終了し図柄確定期間０．５秒であることの指定
Ｂ０	００	大当り開始指定（ファンファーレ指定）	大当り遊技の開始を指定
Ｂ０	０１	大当り終了指定（エンディング指定）	大当り遊技の終了を指定
Ｂ１	ＸＸ	大入賞口開放中表示	ＸＸで示すラウンド中の表示指定
Ｂ２	ＸＸ	大入賞口開放後表示	ＸＸで示すラウンド後の表示指定
Ｂ３	００	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
Ｂ３	０１	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
Ｂ４	００	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
Ｂ４	０１	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
Ｂ４	０２	Ｖ入賞口入賞指定	Ｖ入賞口に入賞したことの指定

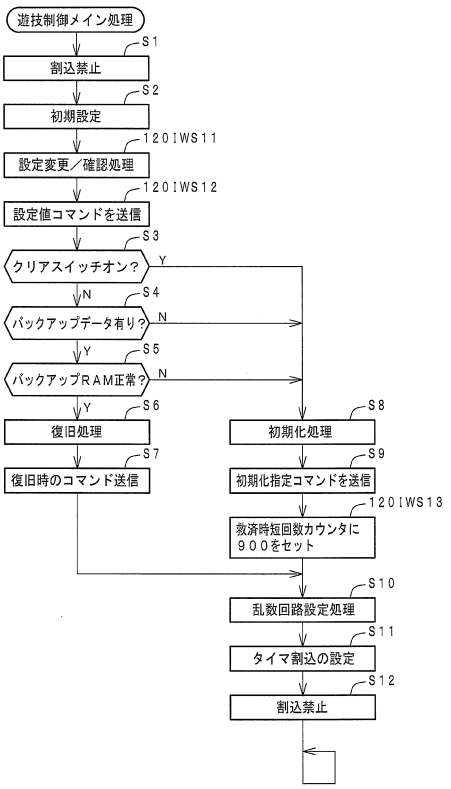
【図１６－１２】

【図16－12】

MODE	EXT	名称	内容
Ｃ０	００	第１保留記憶数加算指定	第１保留記憶数が１増加したことの指定
Ｃ０	０１	第２保留記憶数加算指定	第２保留記憶数が１増加したことの指定
Ｃ１	００	第１保留記憶数減算指定	第１保留記憶数が１減少したことの指定
Ｃ１	０１	第２保留記憶数減算指定	第２保留記憶数が１減少したことの指定
Ｅ０	００	通常状態指定	遊技状態が通常状態に制御されることを指定
Ｅ０	０１	時短状態Ａ指定	大当り終了時に時短状態に制御されることを指定
Ｅ０	０２	時短状態Ｂ指定	時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
Ｅ０	０３	時短状態Ｃ指定	救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
Ｅ１	００	右打ち報知開始指定	右打ち報知を開始することの指定
Ｅ１	０１	右打ち報知終了指定	右打ち報知を終了することの指定
Ｅ２	ＸＸ	設定値コマンド	ＸＸで示す設定値に設定されていることの指定

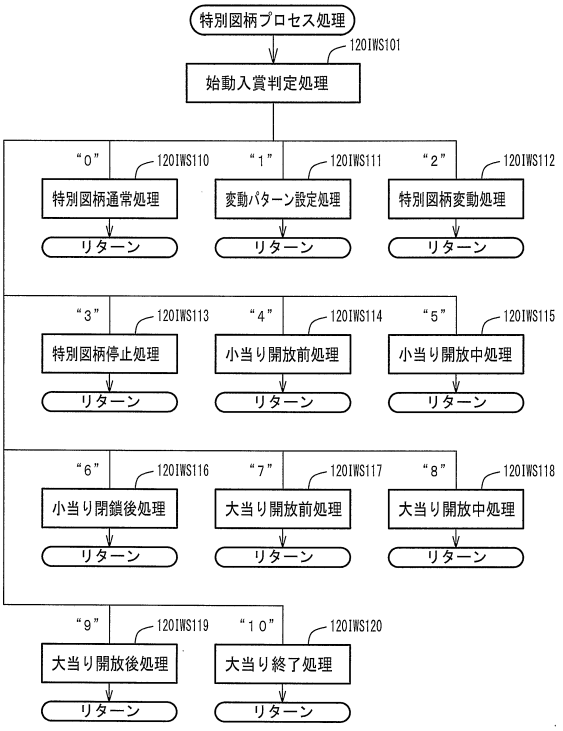
【図１６－１３】

【図16－13】



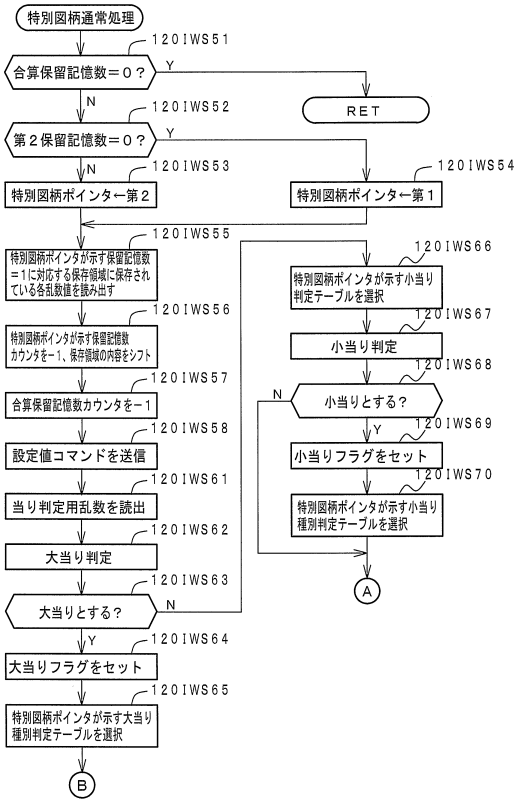
【図１６－１４】

【図16－14】



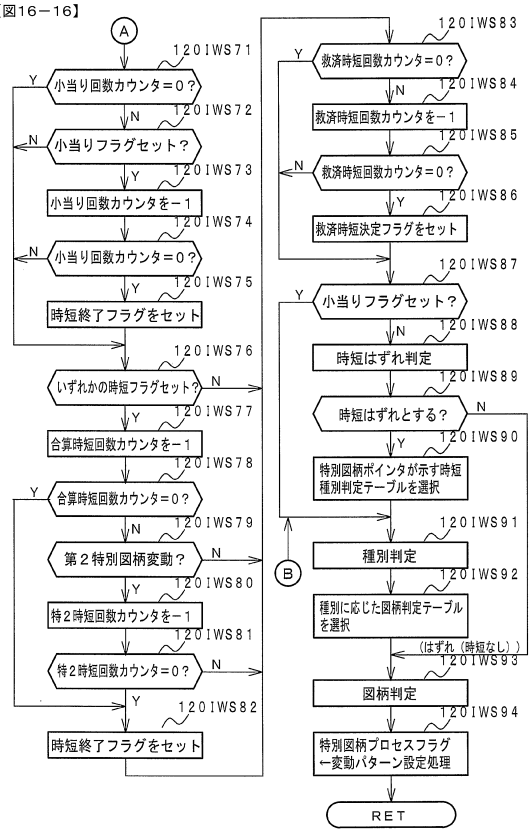
【図１６－１５】

【図16－15】



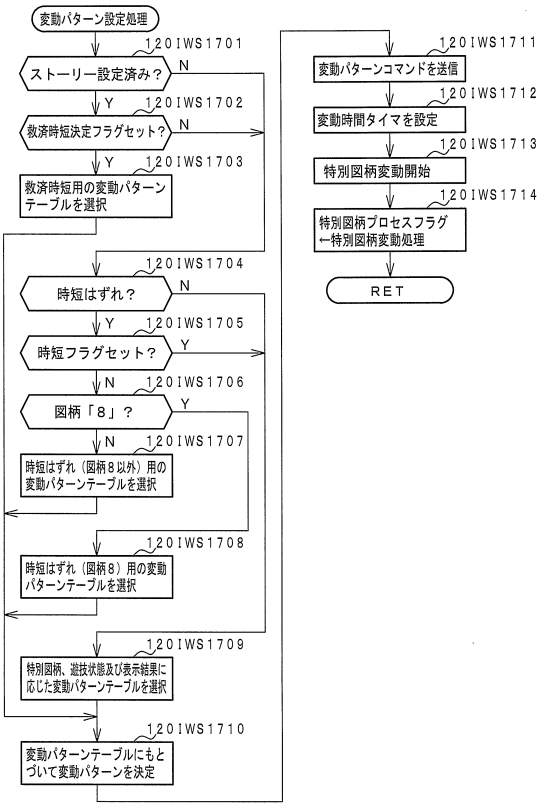
【図１６－１６】

【図16－16】



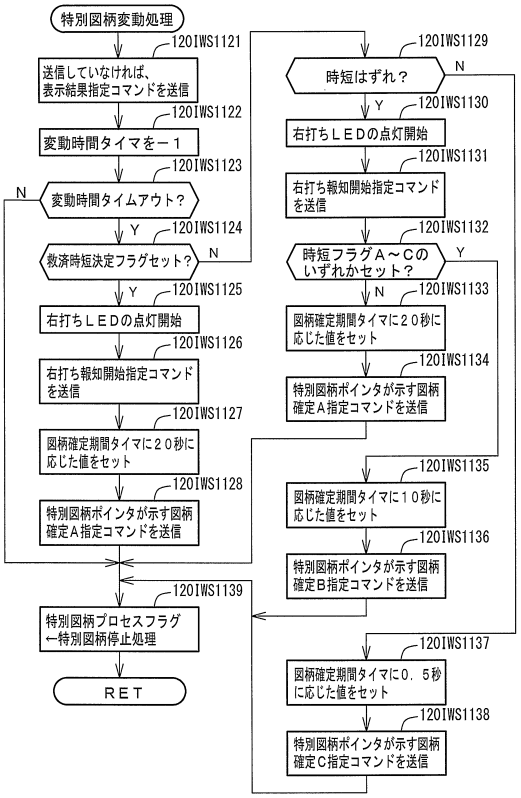
【図１６－１７】

【図16－17】



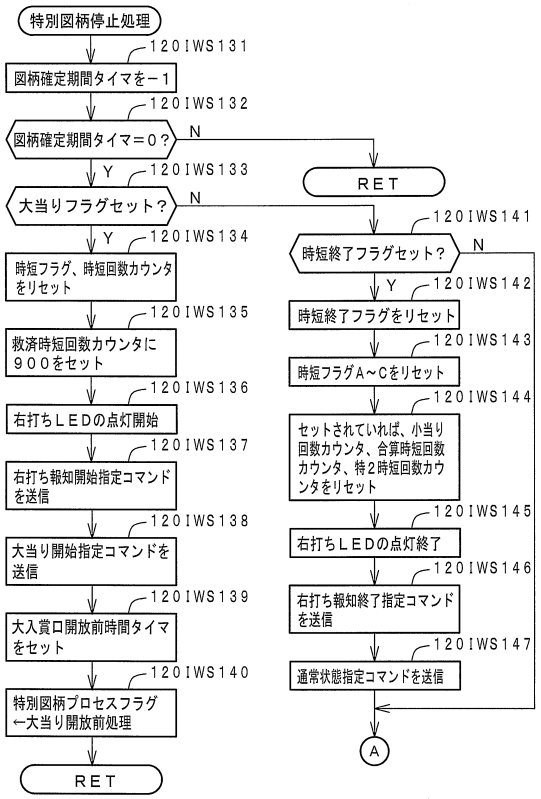
【図１６－１８】

【図16－18】



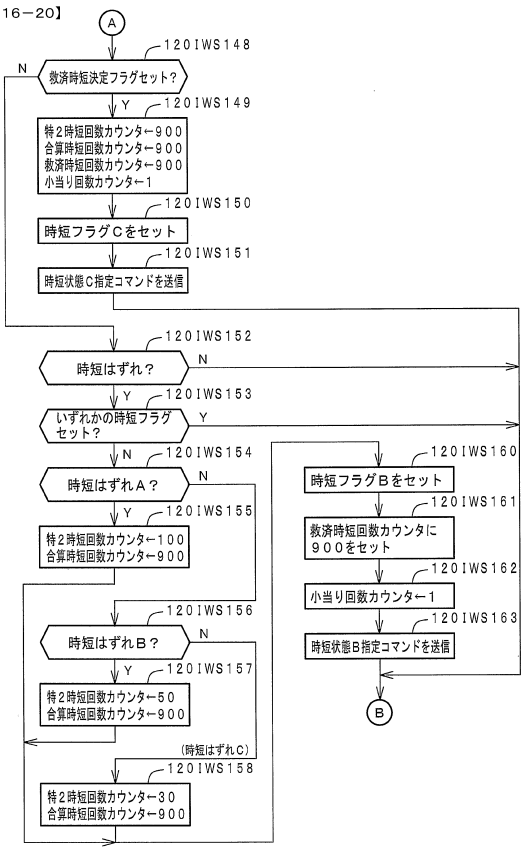
【図１６－１９】

【図16－19】



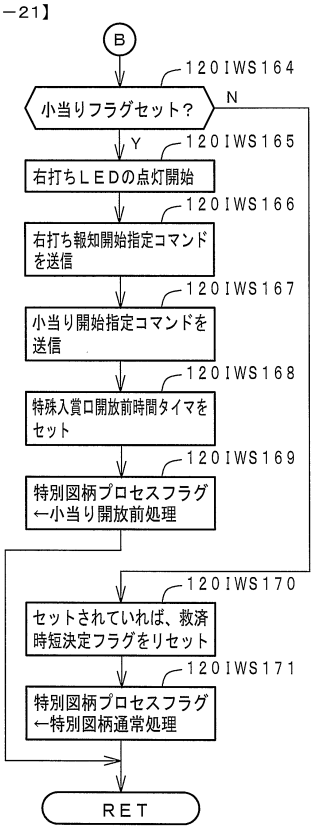
【図１６－２０】

【図16－20】

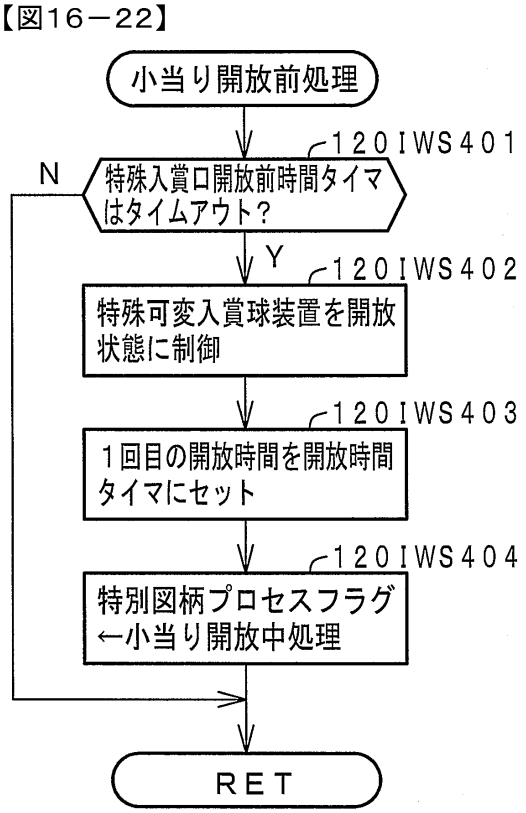


【図１６－２１】

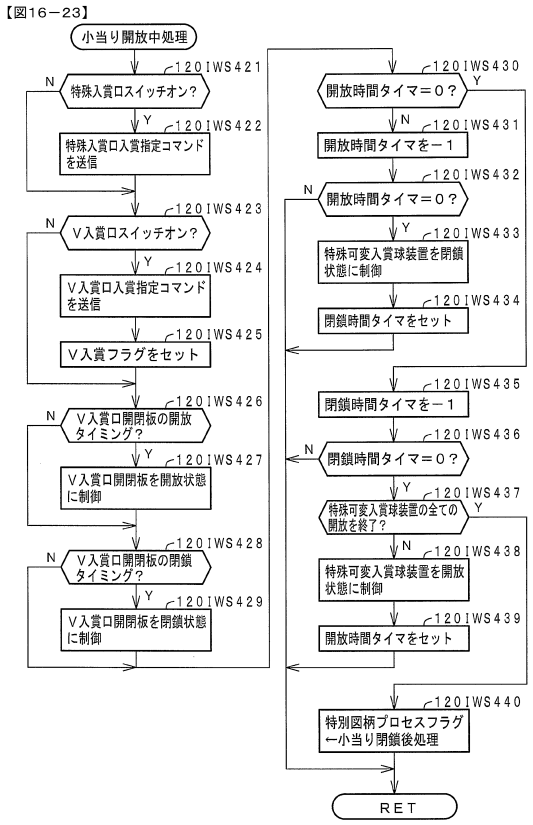
【図16－21】



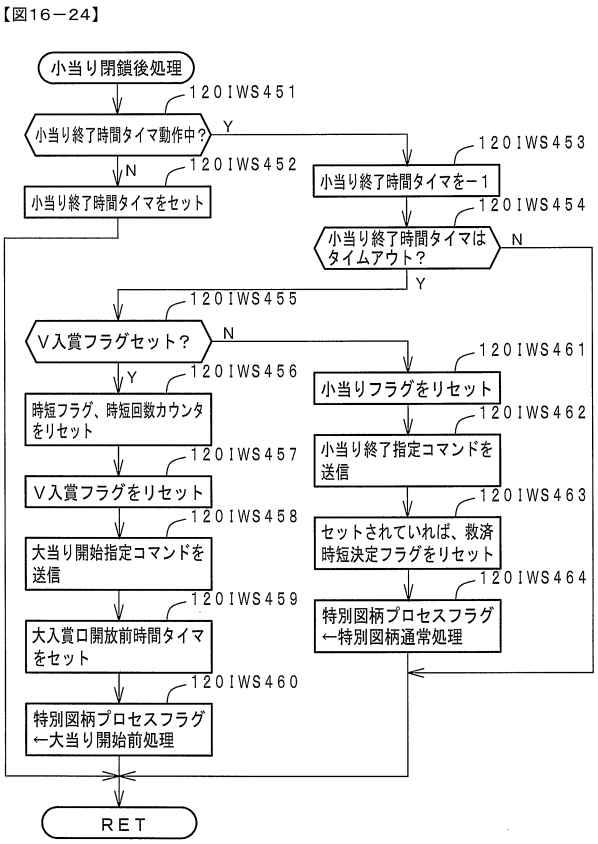
【図１６－２２】



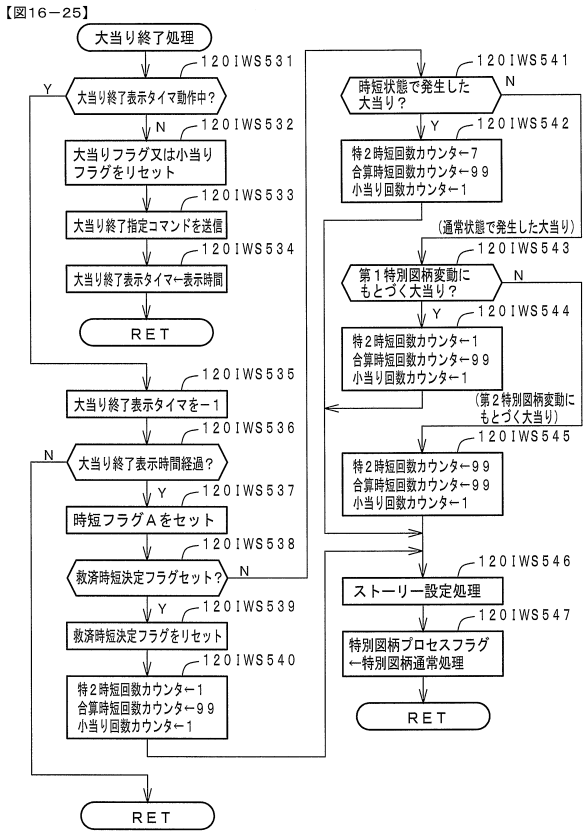
【図１６－２３】



【図１６－２４】

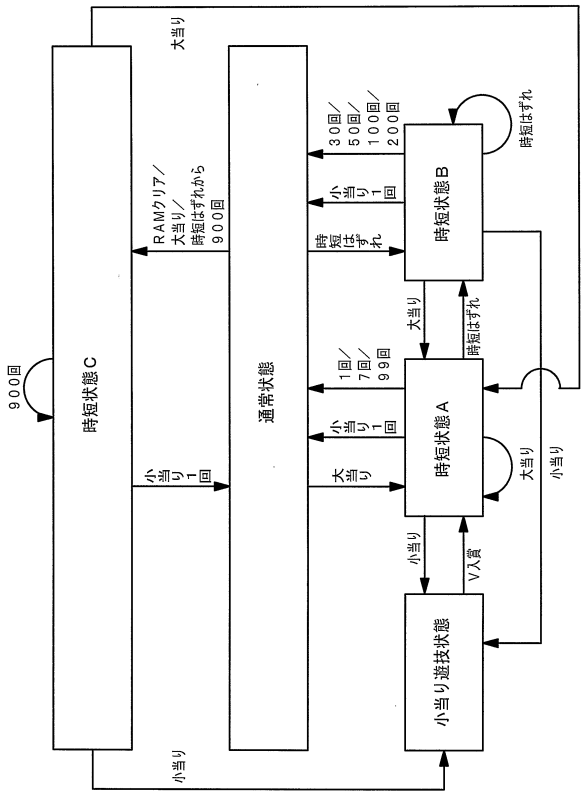


【図１６－２５】



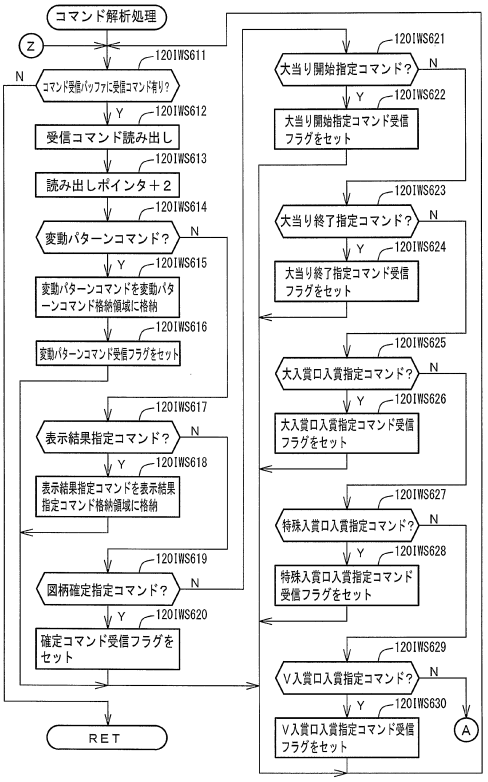
【図１６－２６】

【図16－26】



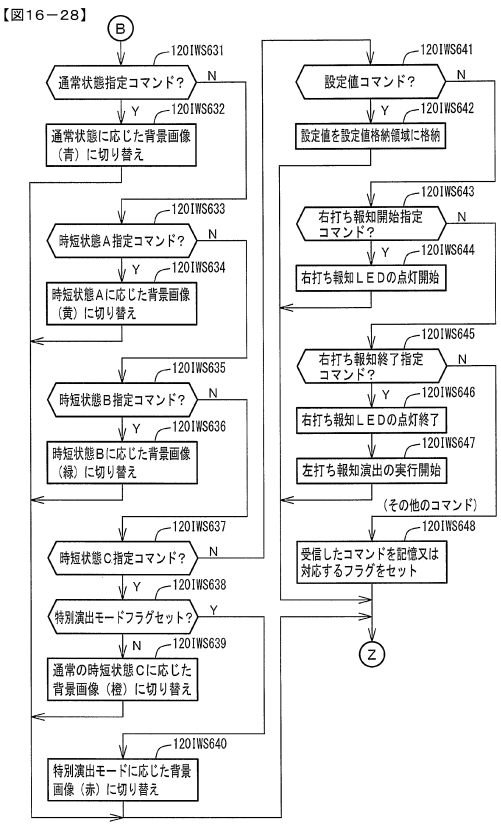
【図１６－２７】

【図16－27】



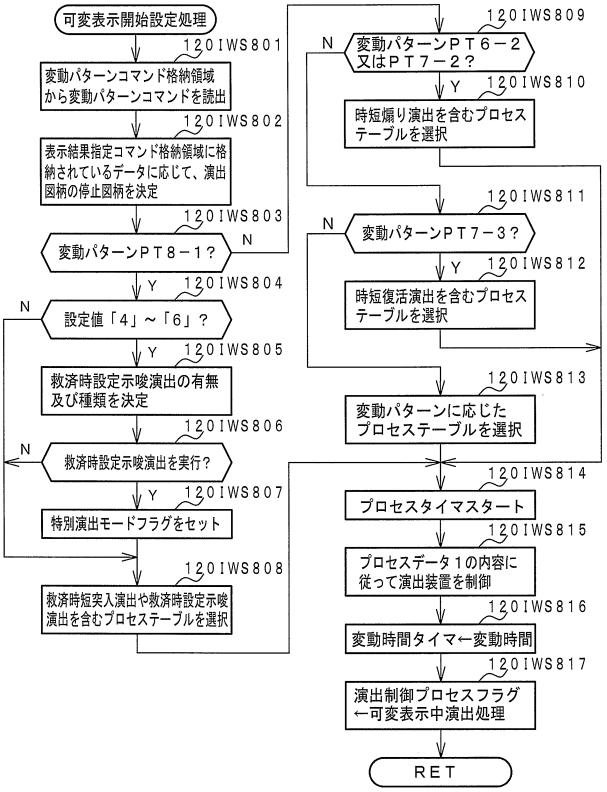
【図１６－２８】

【図16－28】



【図１６－２９】

【図16－29】



【図１６－３０】

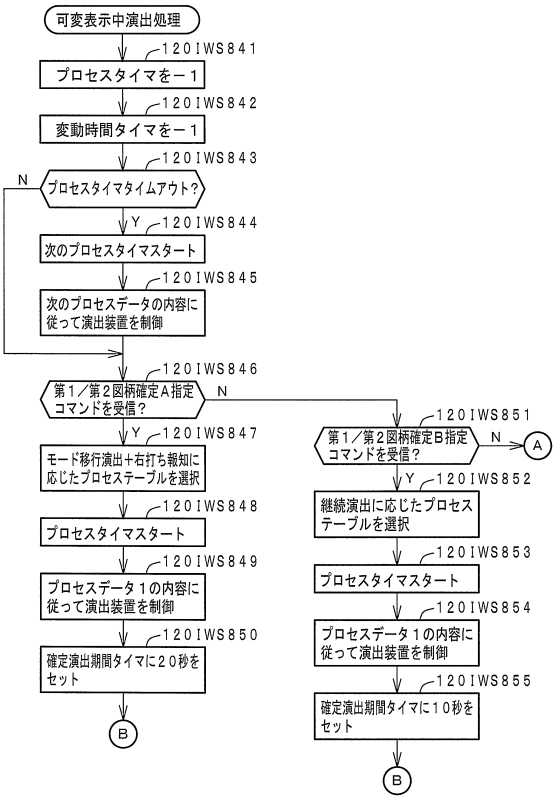
【図16－30】

救済時設定示唆演出決定テーブル

救済時設定示唆演出の種類	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
救済時設定示唆演出なし	５０％	３０％	１０％
救済時設定示唆演出Ａ	４０％	１０％	１５％
救済時設定示唆演出Ｂ	５％	５０％	１５％
救済時設定示唆演出Ｃ	５％	１０％	６０％

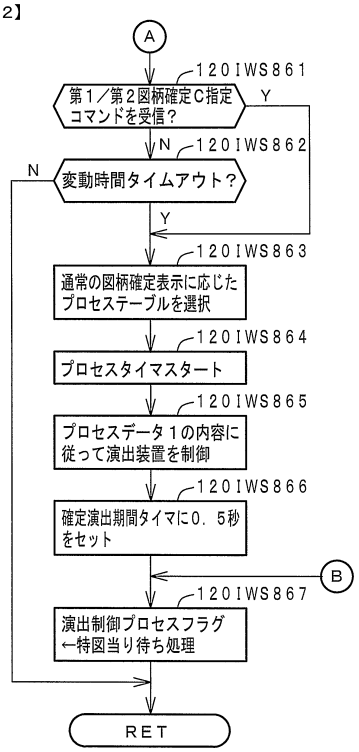
【図１６－３１】

【図16－31】



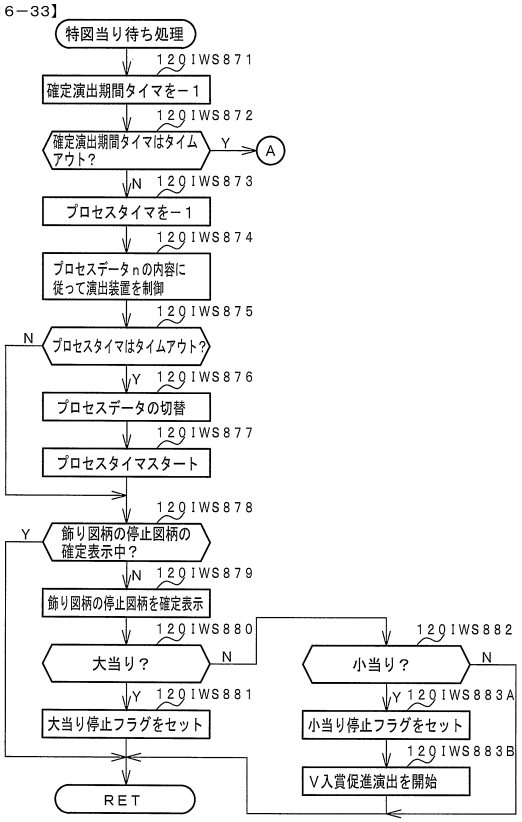
【図１６－３２】

【図16－32】



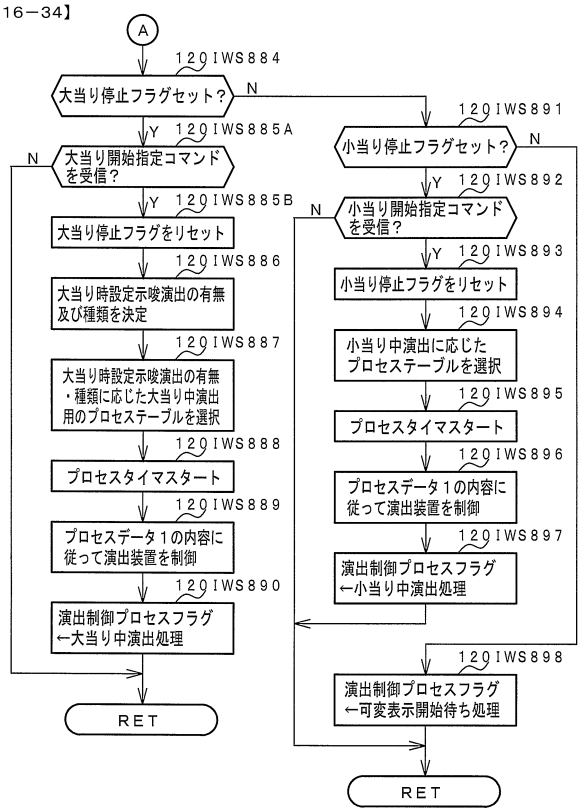
【図１６－３３】

【図16－33】



【図１６－３４】

【図16－34】



【図１６－３５】

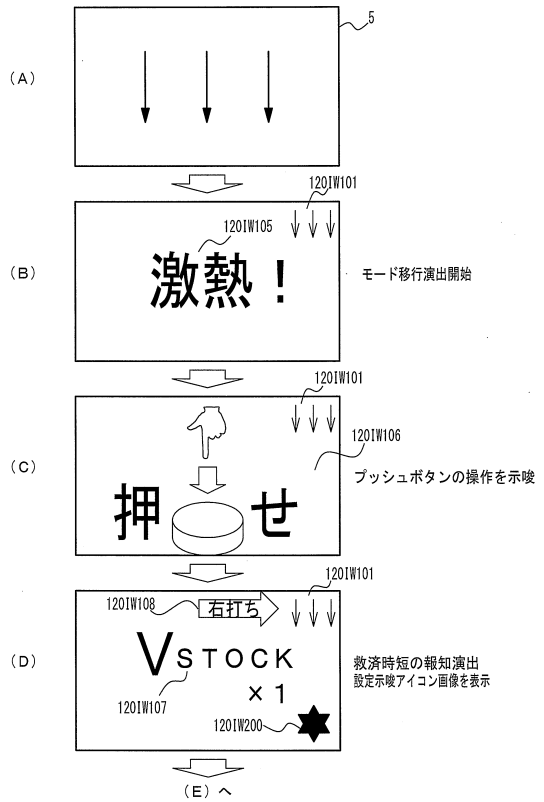
【図16－35】

大当り時設定示唆演出決定テーブル

	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り時設定示唆演出の種類						
大当り時設定示唆演出なし	６５％	６５％	６５％	６０％	６０％	６０％
大当り時設定示唆演出Ａ	１０％	５％	５％	５％	５％	５％
大当り時設定示唆演出Ｂ	５％	１０％	１０％	５％	５％	５％
大当り時設定示唆演出Ｃ	５％	５％	５％	５％	５％	５％
大当り時設定示唆演出Ｄ	５％	５％	５％	１５％	５％	５％
大当り時設定示唆演出Ｅ	５％	５％	５％	５％	１５％	５％
大当り時設定示唆演出Ｆ	５％	５％	５％	５％	５％	１５％

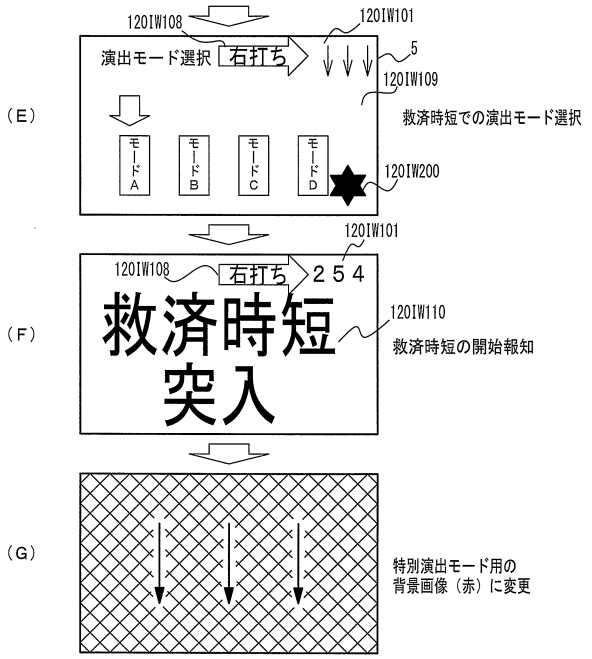
【図１６－３６】

【図16－36】

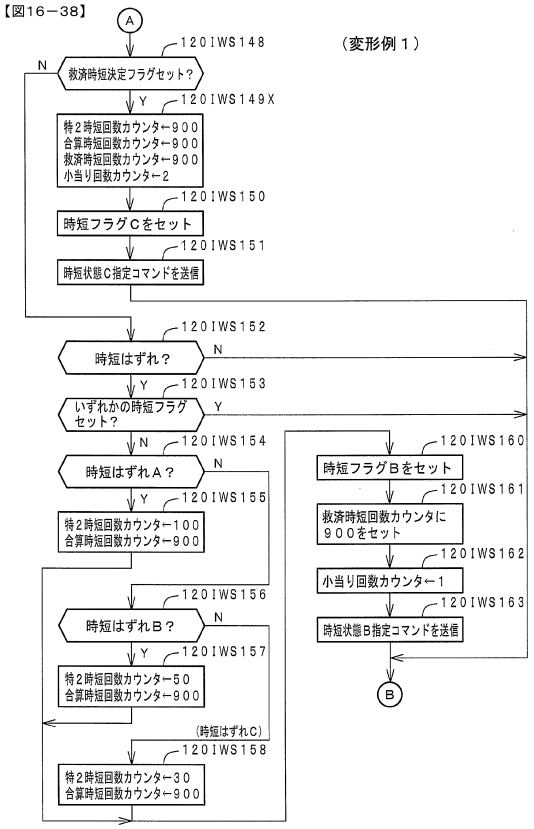


【図１６－３７】

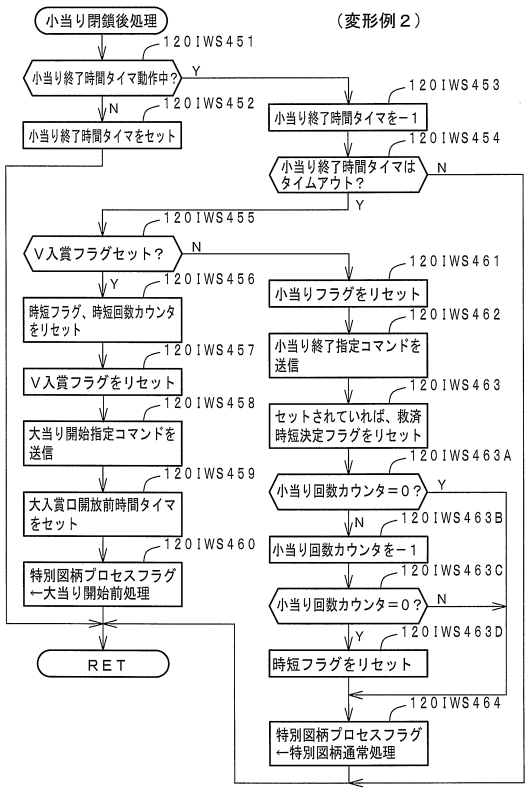
【図16－37】



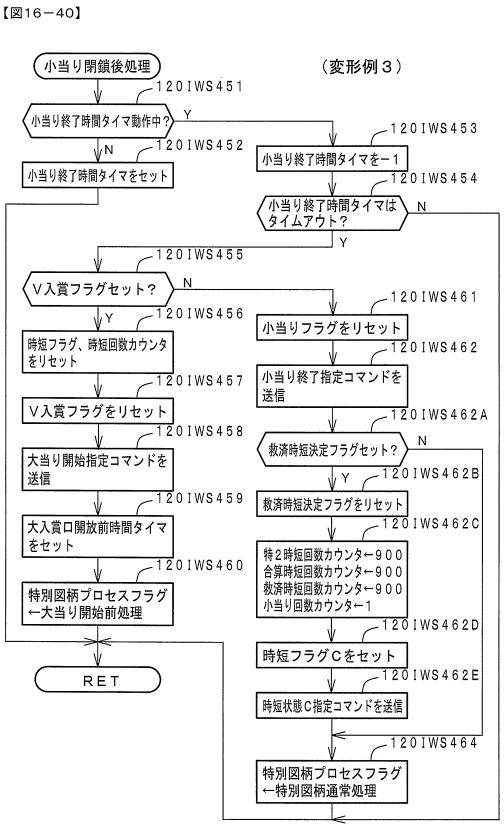
【図１６－３８】



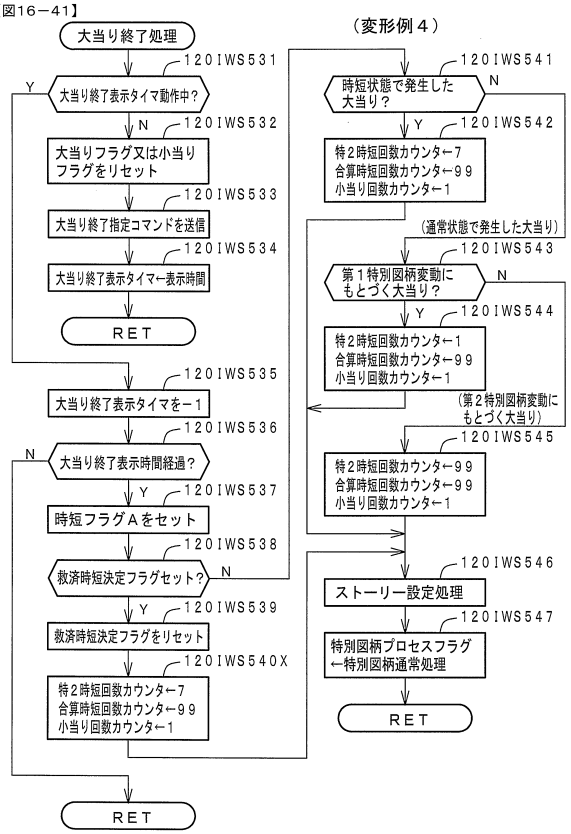
【図１６－３９】



【図１６－４０】

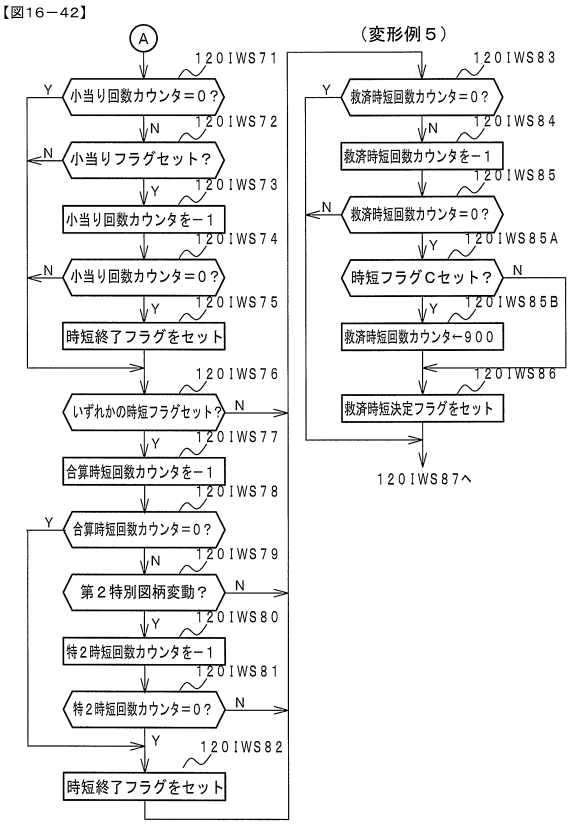


【図１６－４１】



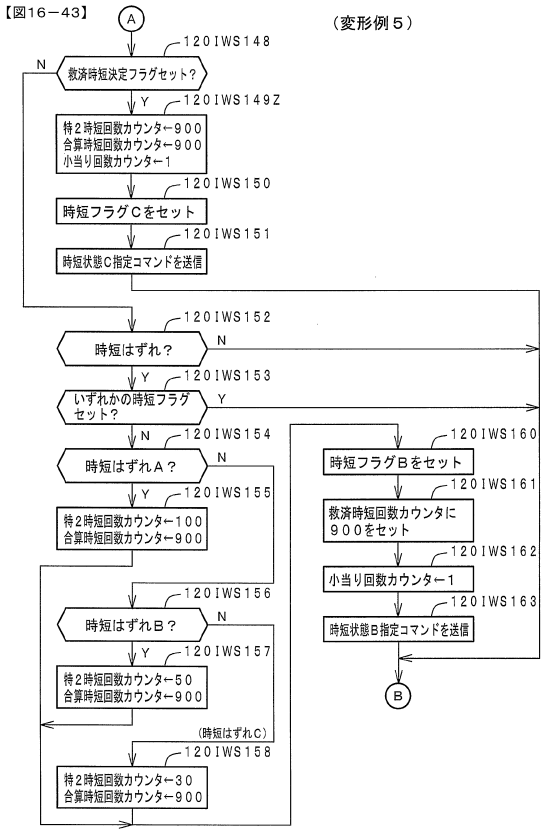
【図１６－４２】

【図16－42】



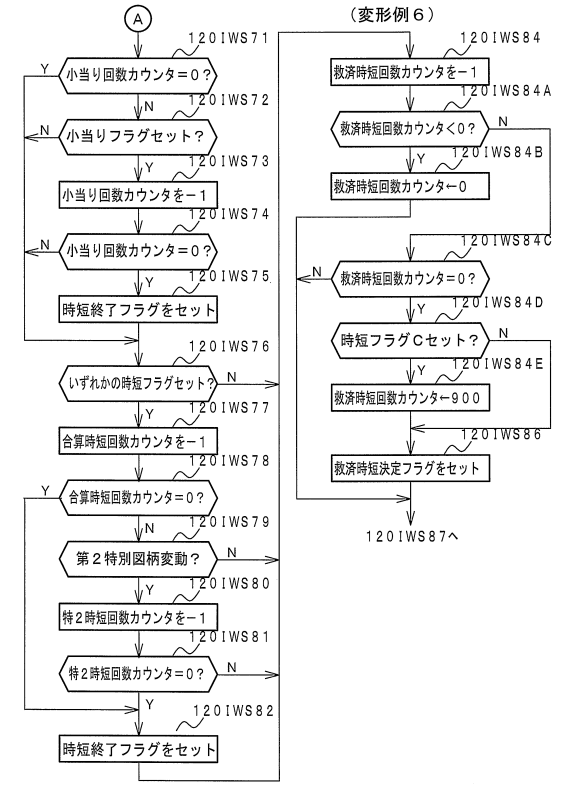
【図１６－４３】

【図16－43】



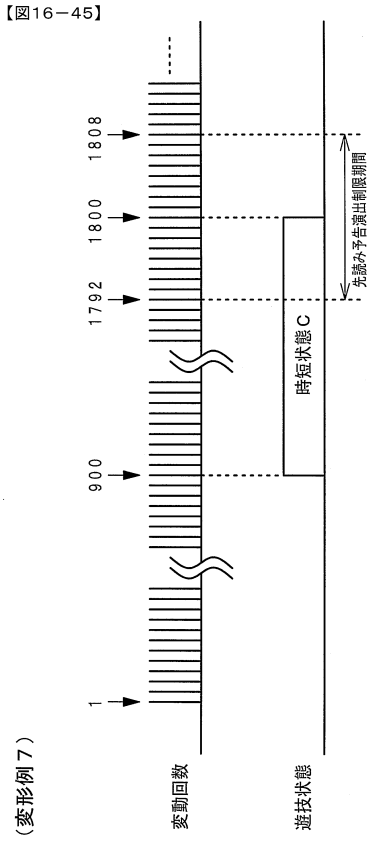
【図１６－４４】

【図16－44】



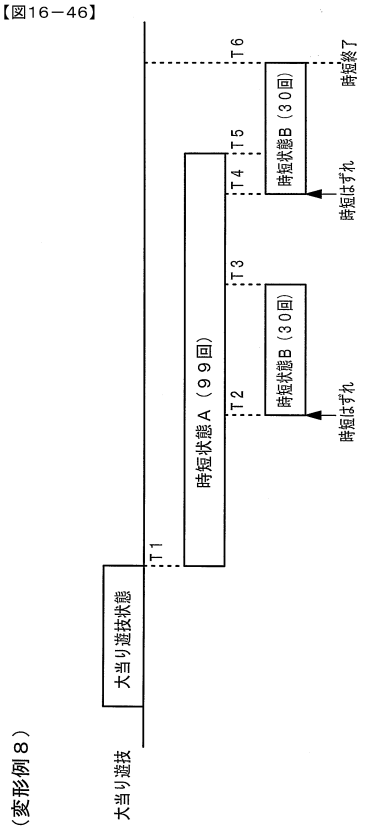
【図１６－４５】

【図16－45】



【図１６－４６】

【図16－46】



（変形例８）

【図１７－１】

【図17－1】

（Ａ）大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

大当り種別判定値（当り種別判定用乱数［0～179］と比較される）
１０Ｒ時短大当り
０～１７９

（Ｂ）大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

大当り種別判定値（当り種別判定用乱数［0～179］と比較される）
１０Ｒ時短大当り
０～１７９

（Ｃ）小当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

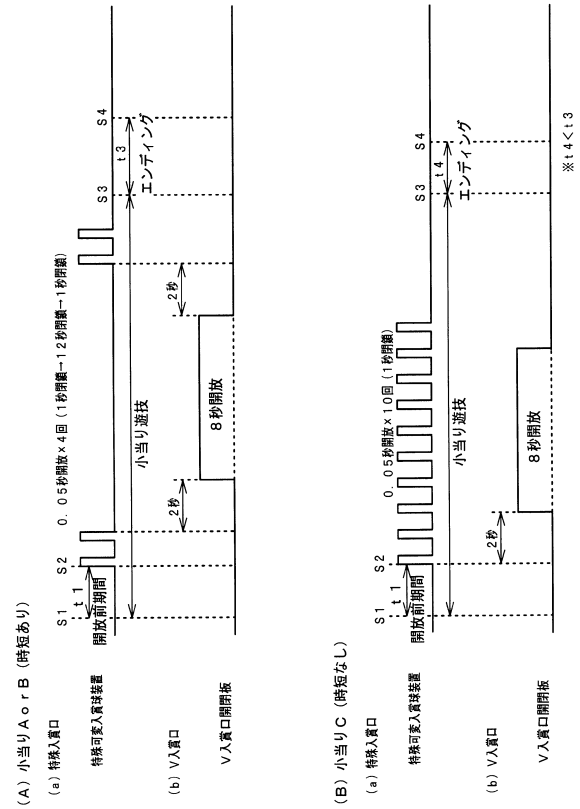
小当り種別判定値（当り種別判定用乱数［0～179］と比較される）		
小当りＡ（時短１０回）	小当りＢ（時短５回）	小当りＣ（時短なし）
０～４４（２５％）	４５～８９（２５％）	９０～１７９（５０％）

（Ｄ）小当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

小当り種別判定値（当り種別判定用乱数［0～179］と比較される）		
小当りＡ（時短１０回）	小当りＢ（時短５回）	小当りＣ（時短なし）
０～８（５％）	９～１７（５％）	１８～１７９（９０％）

【図１７－２】

【図17－2】



【図１７－３】

【図17－3】

（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	２００００	短縮なし（通常状態）→非リーチ→発展（はずれ）
ＰＡ１－３	５０００	第１特図保留３個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
ＰＡ１－４	２００００	第１特図保留３個以上短縮（通常状態）→非リーチ→発展（はずれ）
ＰＡ１－５	５００	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
ＰＡ１－６	２００００	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）→発展（はずれ）
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ（はずれ：通常ｏｒ時短制御中）
ＰＡ２－２	２００００	ノーマルリーチ→発展（はずれ：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＡ２－３	４３０００	スーパーリーチα（はずれ：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＡ２－４	５３０００	スーパーリーチβ（はずれ：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＢ１－１	２００００	ノーマルリーチ（大当り：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＢ１－２	４３０００	スーパーリーチα（大当り：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＢ１－３	５３０００	スーパーリーチβ（大当り：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＣ１－１	２００００	ノーマルリーチ（小当りＣ：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＣ１－２	４３０００	スーパーリーチα（小当りＣ：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＣ１－３	５３０００	スーパーリーチβ（小当りＣ：通常状態ｏｒ時短制御中）
ＰＣ１－４	２００００	短縮なし（通常状態）→非リーチ→発展（小当りＡｏｒＢ）
ＰＣ１－５	２００００	第１特図保留３個以上短縮（通常状態）→非リーチ→発展（小当りＡｏｒＢ）
ＰＡ１－６	２００００	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）→発展（小当りＡｏｒＢ）
ＰＣ１－７	２００００	ノーマルリーチ→発展（小当りＡｏｒＢ：通常状態ｏｒ時短制御中）

【図１７－４】

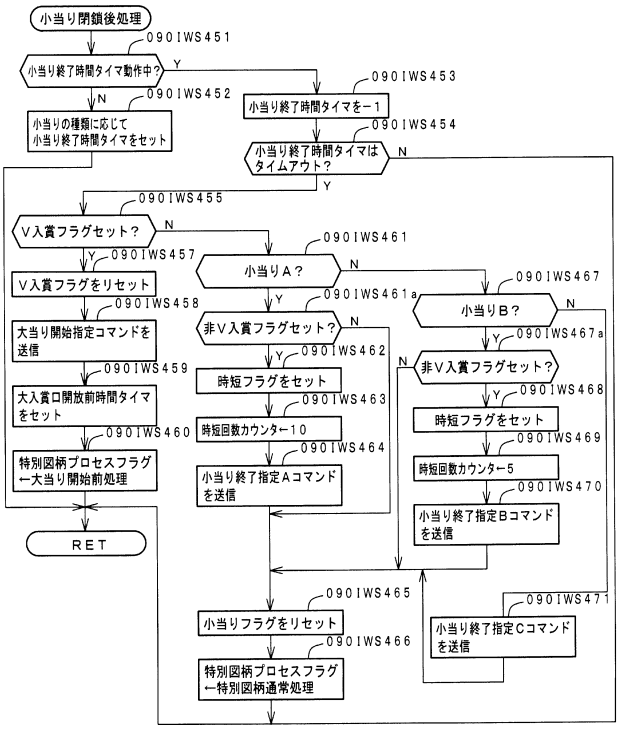
【図17－4】

（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	３００００００	非リーチ（はずれ：通常状態中）
ＰＡ３－２	２００００	短縮なし（通常状態）→非リーチ→発展（はずれ）
ＰＡ３－３	５００	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
ＰＡ３－４	２００００	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）→発展（はずれ）
ＰＡ３－５	３００００００	ノーマルリーチ（大当り：通常状態中）
ＰＡ３－６	３００００００	ノーマルリーチ（小当りＡ～Ｃ：通常状態中）
ＰＢ３－１	２００００	ノーマルリーチ（はずれ：時短制御中）
ＰＢ３－２	２００００	ノーマルリーチ→発展（はずれ：通常状態）
ＰＢ３－３	４３０００	スーパーリーチα（はずれ：時短制御中）
ＰＢ３－４	５３０００	スーパーリーチβ（はずれ：時短制御中）
ＰＣ３－１	２００００	ノーマルリーチ（大当り：時短制御中）
ＰＣ３－２	４３０００	スーパーリーチα（大当り：時短制御中）
ＰＣ３－３	５３０００	スーパーリーチβ（大当り：時短制御中）
ＰＤ３－１	２００００	ノーマルリーチ（小当りＣ：時短制御中）
ＰＤ３－２	４３０００	スーパーリーチα（小当りＣ：時短制御中）
ＰＤ３－３	５３０００	スーパーリーチβ（小当りＣ：時短制御中）
ＰＤ３－４	２００００	非リーチ→発展（小当りＡｏｒＢ：時短制御中）
ＰＤ３－５	２００００	短縮（時短制御中）→非リーチ→発展（小当りＡｏｒＢ）
ＰＤ３－６	２００００	ノーマルリーチ→発展（小当りＡｏｒＢ：時短制御中）

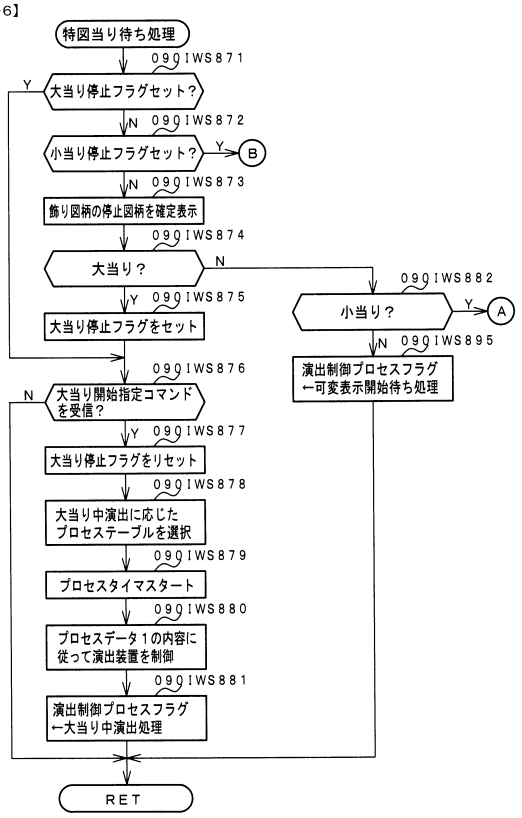
【図１７－５】

【図17－5】



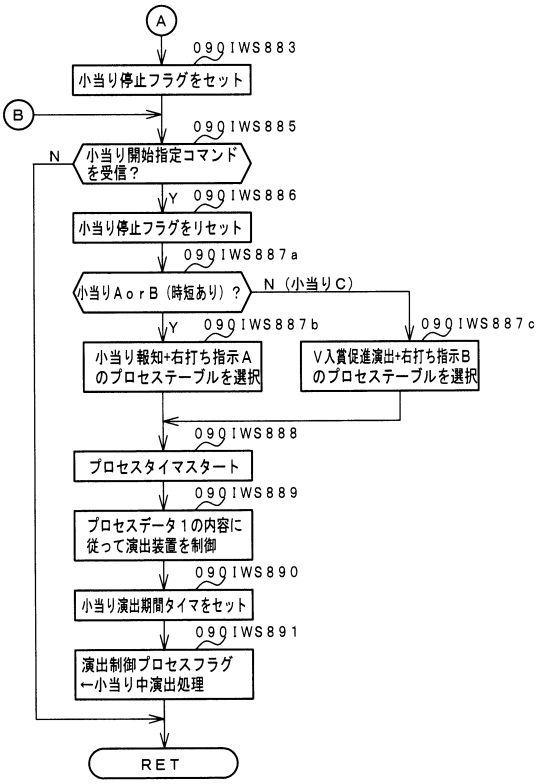
【図１７－６】

【図17－6】



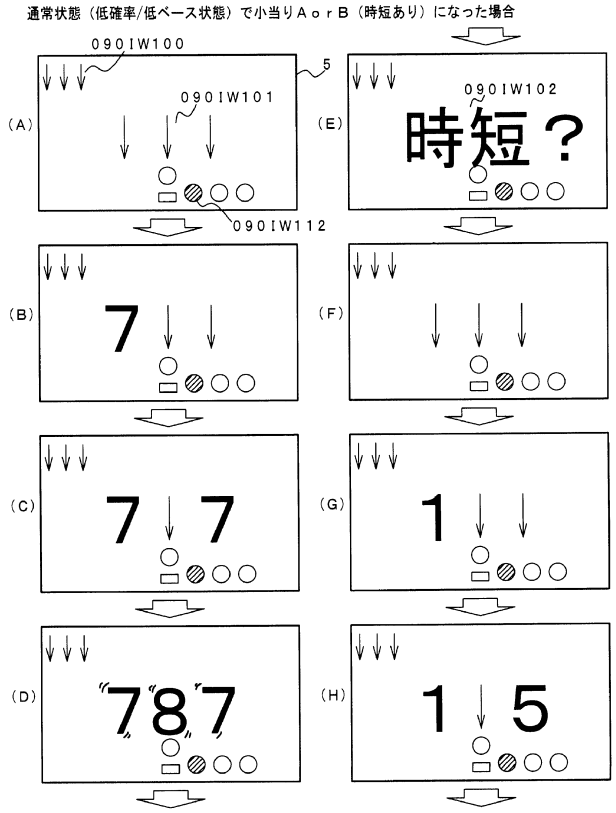
【図１７－７】

【図17－7】



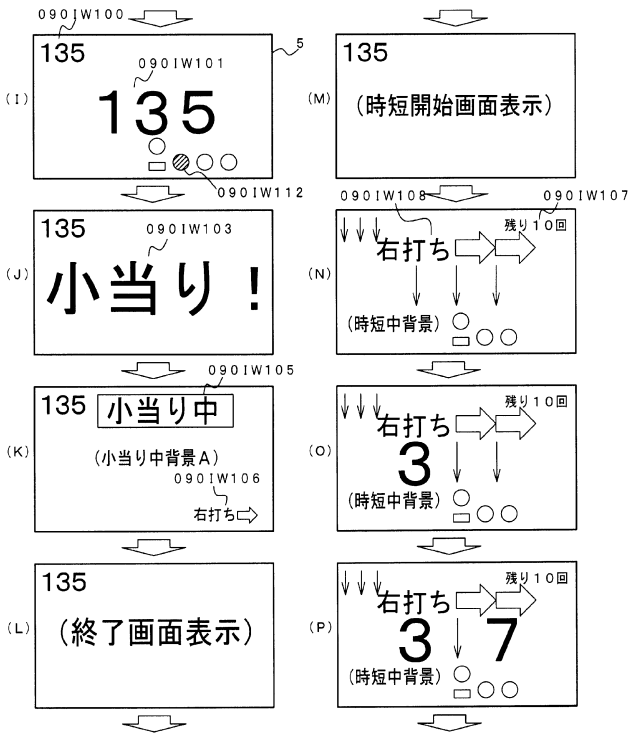
【図１７－８】

【図17－8】



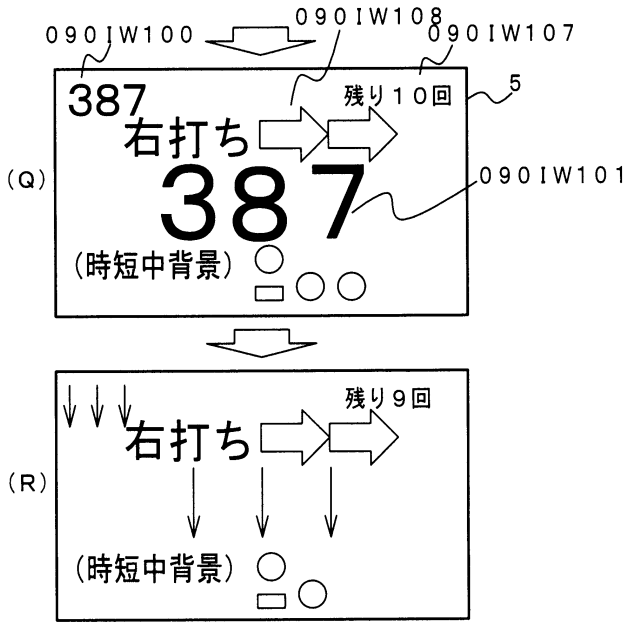
【図１７－９】

【図17－9】



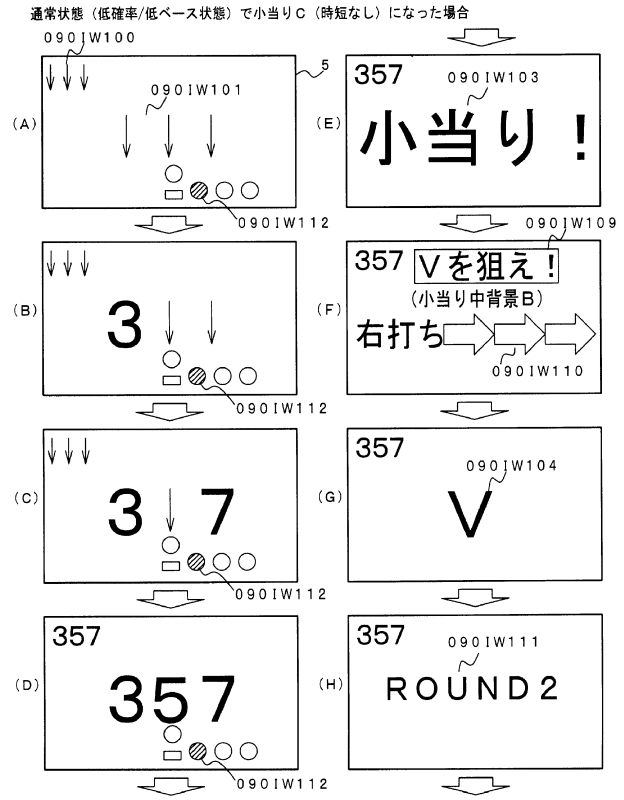
【図１７－１０】

【図17－10】



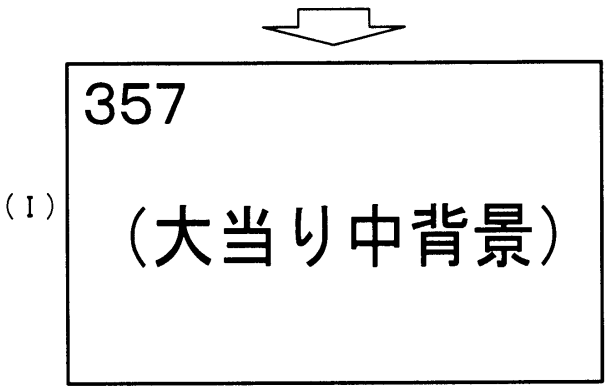
【図１７－１１】

【図17－11】



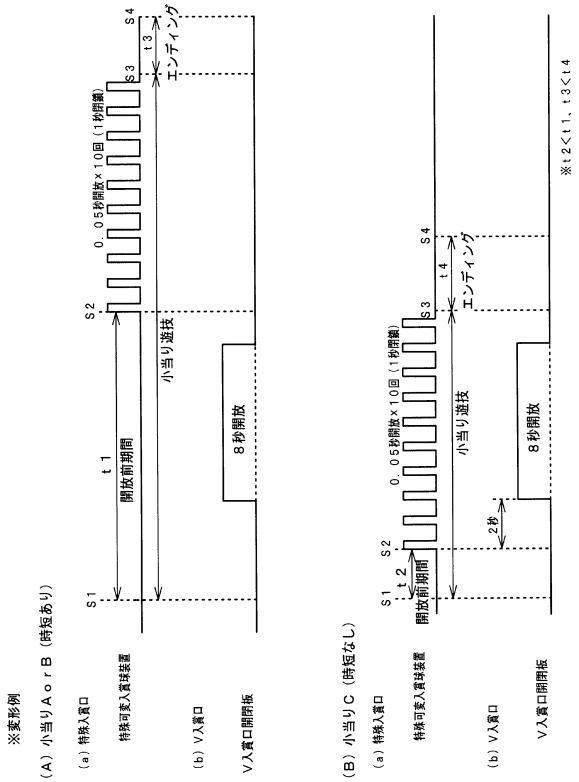
【図１７－１２】

【図17－12】



【図１７－１３】

【図17－13】



【図１８－１】

【図18－1】

（Ａ）変動パターンテーブルＡ［大当り用（救済時短突入変動を除く）］

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＢ２－１	３００００	ノーマルリーチ	２０％
ＰＢ２－２	５３０００	スーパーリーチα	３０％
ＰＢ２－３	６３０００	スーパーリーチβ	５０％

（Ｂ）変動パターンテーブルＢ［通常状態はずれ用］

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ１－１	１２０００	通常変動	９０％
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

（Ｃ）変動パターンテーブルＣ［大当り経由、時短状態はずれ用］（ただし、保留１以上）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ１－２	３０００	超短縮変動	１０％
ＰＡ１－３	５０００	短縮変動	８０％
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

（Ｄ）変動パターンテーブルＤ［時短はずれ経由、時短状態はずれ用］（ただし、保留１以上）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ１－２	３０００	超短縮変動	８０％
ＰＡ１－３	５０００	短縮変動	１０％
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

（Ｅ）変動パターンテーブルＥ［救済時短経由、時短状態はずれ用］

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ１－４	１５００	極超短縮変動	９９％
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	１％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	——
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	——

【図１８－２】

【図18－2】

（Ｆ）変動パターンテーブルＦ［救済時短直前用］（ただし、保留３以下）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ１－１	１２０００	通常変動	９０％
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

（Ｇ）変動パターンテーブルＧ［救済時短直前用］（ただし、保留４）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ１－３	５０００	短縮変動	９０％
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

（Ｈ）変動パターンテーブルＨ［確変状態はずれ用］（ただし、保留１以上）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ１－２	３０００	超短縮変動	９０％
ＰＡ１－３	５０００	短縮変動	——
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

（Ｉ）変動パターンテーブルＩ［救済時短突入変動用、非時短状態はずれ］

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ３－１	２５０００	時短突入はずれ	１００％

（Ｊ）変動パターンテーブルＪ［救済時短突入変動用、時短状態はずれ］

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ３－２	３００００	時短昇格はずれ	１００％

（Ｋ）変動パターンテーブルＫ［救済時短突入変動用、非時短状態大当り］

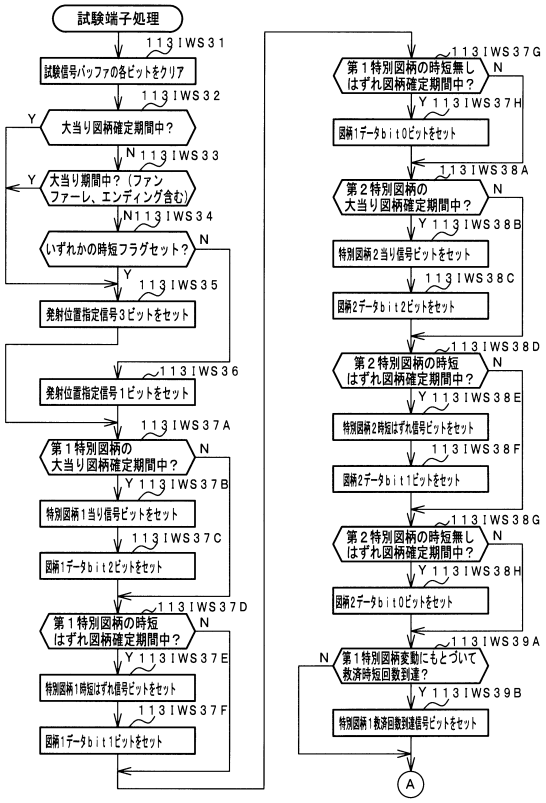
変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ３－３	３５０００	時短突入見せかけ大当り	１００％

（Ｌ）変動パターンテーブルＬ［救済時短突入変動用、時短状態大当り］

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ３－４	４００００	時短昇格見せかけ大当り	１００％

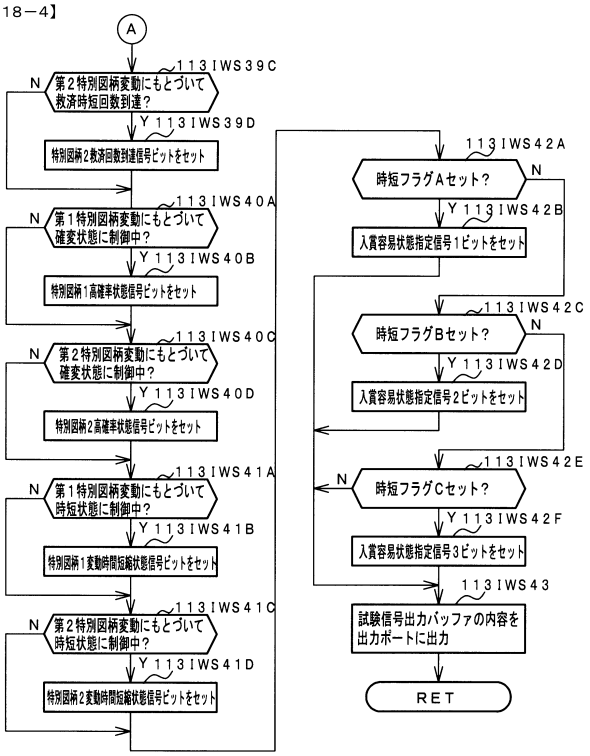
【図１８－３】

【図18－3】



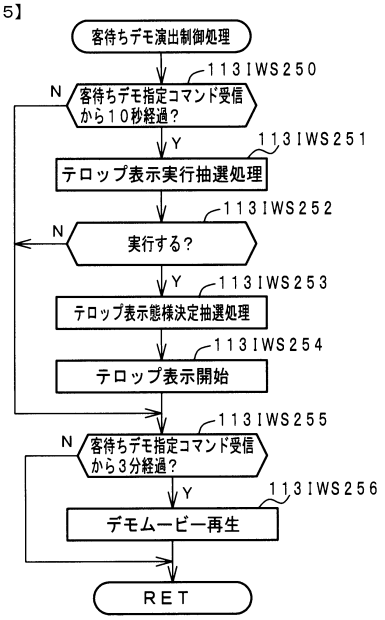
【図１８－４】

【図18－4】



【図１８－５】

【図18－5】



【図１８－６】

【図18－6】

(A)テロップ表示実行抽選テーブル（設定値：1）

実行の有無	救済時短までの残り回数			
	201～	101～200	11～100	1～10
実行する	30%	40%	50%	55%
実行しない	70%	60%	50%	45%

(B)テロップ表示実行抽選テーブル（設定値：6）

実行の有無	救済時短までの残り回数			
	201～	101～200	11～100	1～10
実行する	60%	70%	80%	85%
実行しない	40%	30%	20%	15%

(C)テロップ態様決定抽選テーブル（設定値：1）

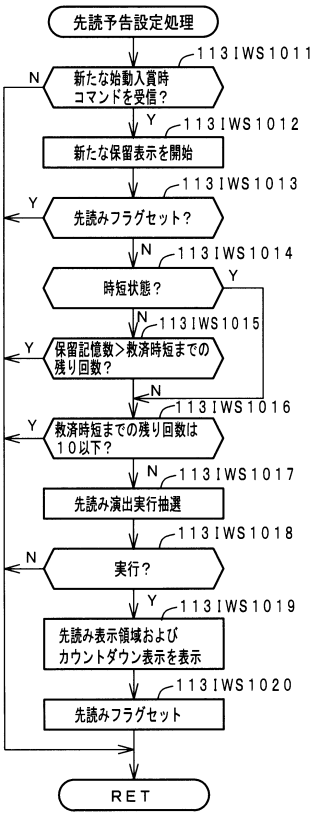
演出態様（色）	救済時短までの残り回数			
	201～	101～200	11～100	1～10
赤	40%	70%	80%	85%
青	60%	30%	20%	15%

(D)テロップ態様決定抽選テーブル（設定値：6）

演出態様（色）	救済時短までの残り回数			
	201～	101～200	11～100	1～10
赤	70%	80%	90%	95%
青	30%	20%	10%	5%

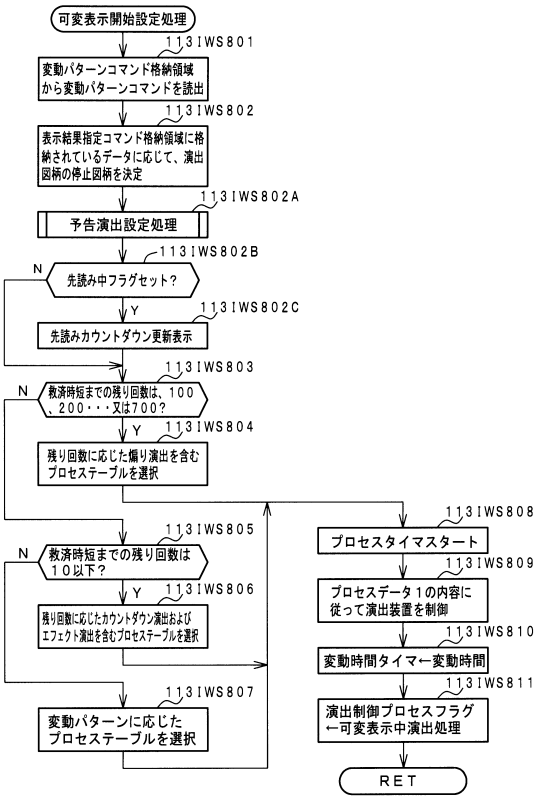
【図１８－７】

【図18－7】



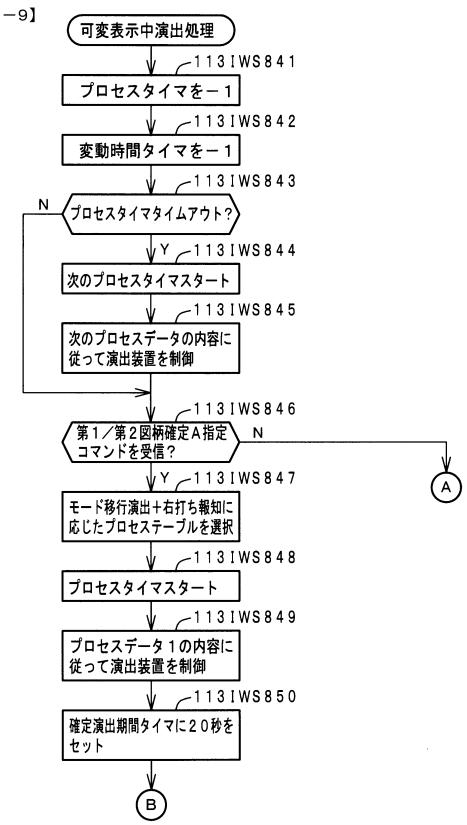
【図１８－８】

【図18－8】



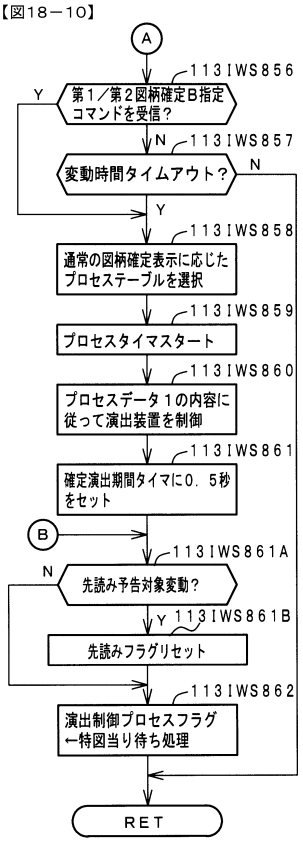
【図１８－９】

【図18－9】



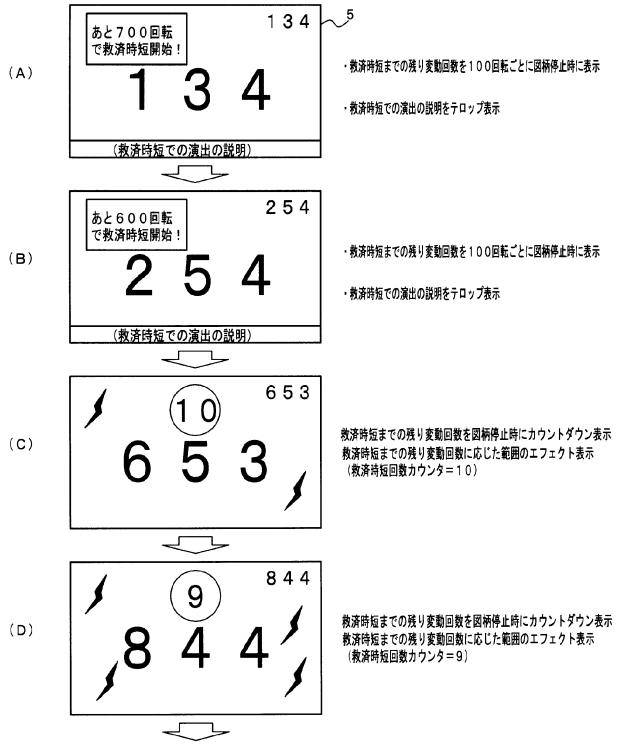
【図１８－１０】

【図18－10】



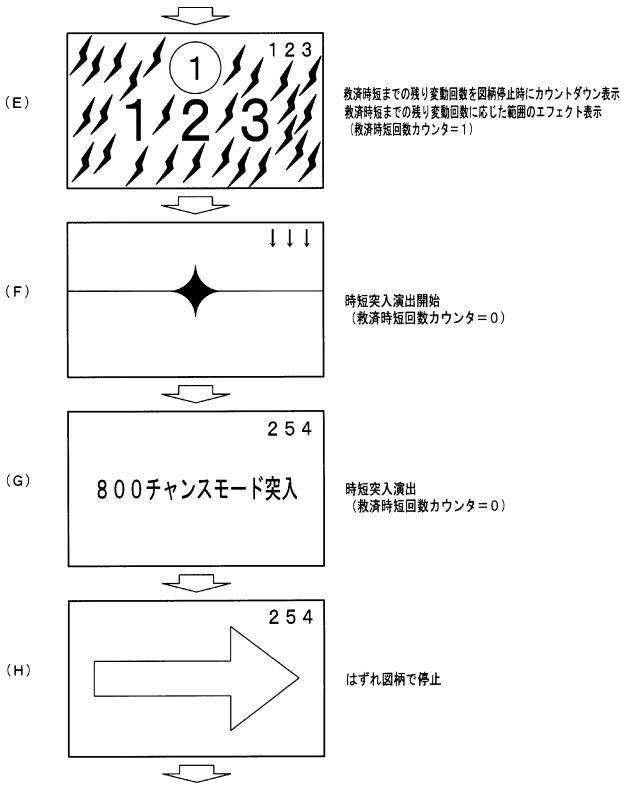
【図１８－１１】

【図18－11】



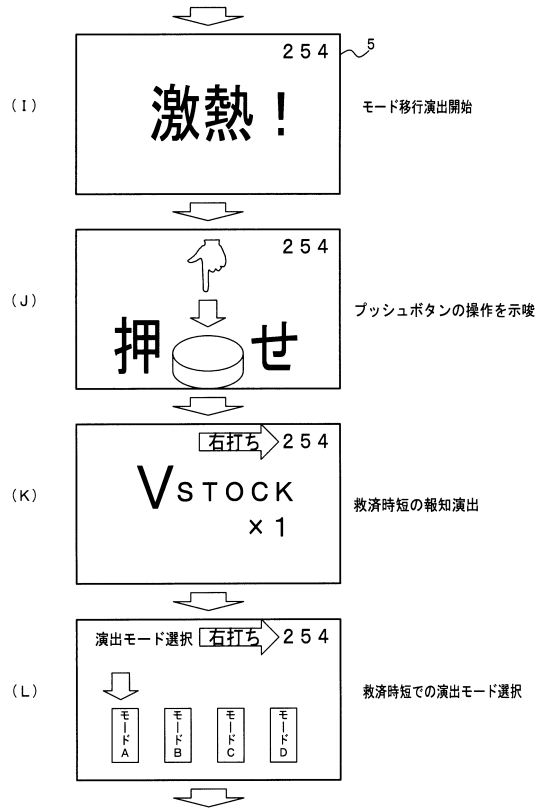
【図１８－１２】

【図18－12】



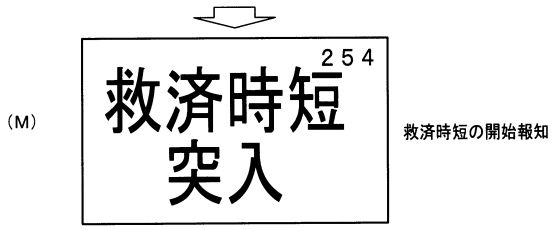
【図１８－１３】

【図18－13】



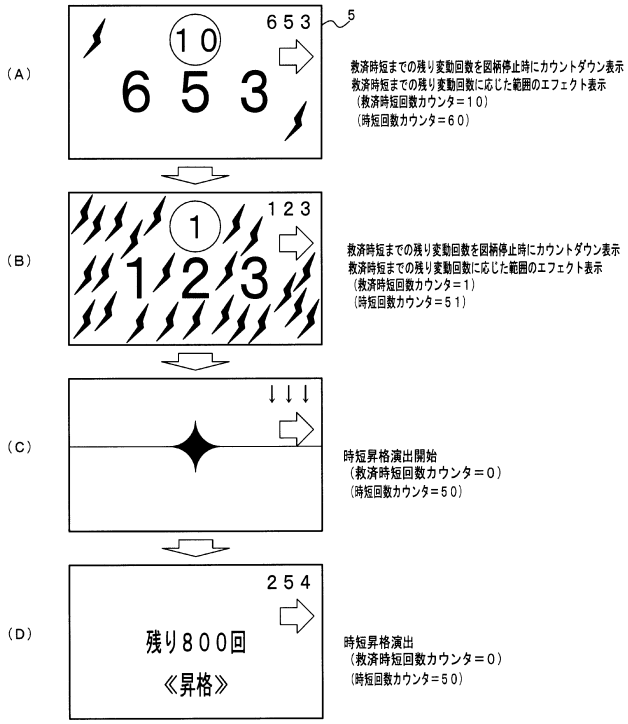
【図１８－１４】

【図18－14】



【図１８－１５】

【図18－15】



【図１９－１】

【図19－1】

時短種別	発生状態	
	通常状態	時短状態
時短状態Ａ （大当り経由の低確高ベース）	時短回数１００回	時短回数２００回
時短状態Ｂ （時短はずれ経由の低確高ベース）	時短回数１００回	時短回数の更新なし （実質無効）
時短状態Ｃ （救済時短経由の低確高ベース）	時短回数８００回 （ただし連続して発生しない）	

【図１９－２】

【図19－2】

（Ａ）第１特別図柄用変動パターンテーブルＡ［低確率／低ベース状態時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
０１	第１変動パターン＃Ａ	はずれ	５秒
０２	第１変動パターン＃Ｂ	リーチＡはずれ	３０秒
０３	第１変動パターン＃Ｃ	リーチＢはずれ	４０秒
０４	第１変動パターン＃Ｄ	小当り	５秒
０５	第１変動パターン＃Ｅ	リーチＡ大当り	３０秒
０６	第１変動パターン＃Ｆ	リーチＢ大当り	４０秒

（Ｂ）第１特別図柄用変動パターンテーブルＢ［高確率／低ベース状態時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
０７	第１変動パターン＃Ｇ	はずれ	１０分
０８	第１変動パターン＃Ｈ	小当り	１０分
０９	第１変動パターン＃Ｉ	大当り	５分

（Ｃ）第１特別図柄用変動パターンテーブルＣ［高確率／高ベース状態時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
０Ａ	第１変動パターン＃Ｊ	はずれ［第１保留記憶数＝０］	１０秒
０１	第１変動パターン＃Ａ	はずれ［第１保留記憶数＝１以上］	５秒
０２	第１変動パターン＃Ｂ	リーチＡはずれ	３０秒
０３	第１変動パターン＃Ｃ	リーチＢはずれ	４０秒
０Ｂ	第１変動パターン＃Ｋ	小当り［第１保留記憶数＝０］	１０秒
０４	第１変動パターン＃Ｄ	小当り［第１保留記憶数＝１以上］	５秒
０５	第１変動パターン＃Ｅ	リーチＡ大当り	３０秒
０６	第１変動パターン＃Ｆ	リーチＢ大当り	４０秒

【図１９－３】

【図19－3】

（Ｄ）第１特別図柄用変動パターンテーブルＤ［低確率／高ベース状態時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
０Ａ	第１変動パターン＃Ｊ	はずれ［第１保留記憶数＝０］	１０秒
０１	第１変動パターン＃Ａ	はずれ［第１保留記憶数＝１以上］	５秒
０２	第１変動パターン＃Ｂ	リーチＡはずれ	３０秒
０３	第１変動パターン＃Ｃ	リーチＢはずれ	４０秒
０Ｂ	第１変動パターン＃Ｋ	小当り［第１保留記憶数＝０］	１０秒
０４	第１変動パターン＃Ｄ	小当り［第１保留記憶数＝１以上］	５秒
０５	第１変動パターン＃Ｅ	リーチＡ大当り	３０秒
０６	第１変動パターン＃Ｆ	リーチＢ大当り	４０秒
０Ｃ	第１変動パターン＃Ｌ	はずれ・小当り・大当り［最終変動］	５秒

（Ｅ）第１特別図柄用変動パターンテーブルＥ［救済時短成立時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
０Ｄ	第１変動パターン＃Ｍ	救済時短突入はずれ	２５秒
０Ｅ	第１変動パターン＃Ｎ	救済時短突入見せかけ大当り	３５秒

【図１９－４】

【図19－4】

（A）第２特別図柄用変動パターンテーブルＡ［高確率／低ベース状態時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
１Ａ	第２変動パターン＃Ｊ	はずれ［第２保留記憶数＝０］	１０秒
１１	第２変動パターン＃Ａ	はずれ［第２保留記憶数＝１以上］	５秒
１２	第２変動パターン＃Ｂ	リーチＡはずれ	３０秒
１３	第２変動パターン＃Ｃ	リーチＢはずれ	４０秒
１Ｂ	第２変動パターン＃Ｋ	小当り［第２保留記憶数＝０］	１０秒
１４	第２変動パターン＃Ｄ	小当り［第２保留記憶数＝１以上］	５秒
１５	第２変動パターン＃Ｅ	リーチＡ大当り	３０秒
１６	第２変動パターン＃Ｆ	リーチＢ大当り	４０秒

（B）第２特別図柄用変動パターンテーブルＢ［高確率／低ベース状態以外時］

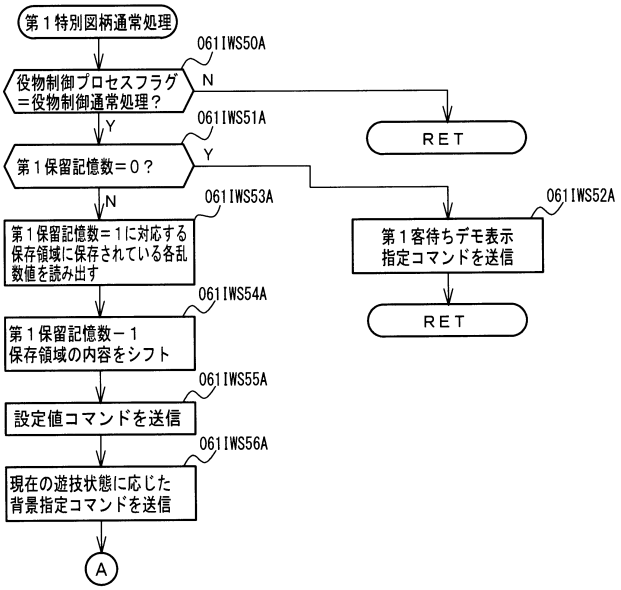
変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
１７	第２変動パターン＃Ｇ	はずれ	１０分
１８	第２変動パターン＃Ｈ	小当り	１０分
１９	第２変動パターン＃Ｉ	大当り	５分

（C）第２特別図柄用変動パターンテーブルＣ［救済時短成立時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
１Ｃ	第２変動パターン＃Ｌ	救済時短突入はずれ	２５秒
１Ｄ	第２変動パターン＃Ｍ	救済時短突入見せかけ大当り	３５秒

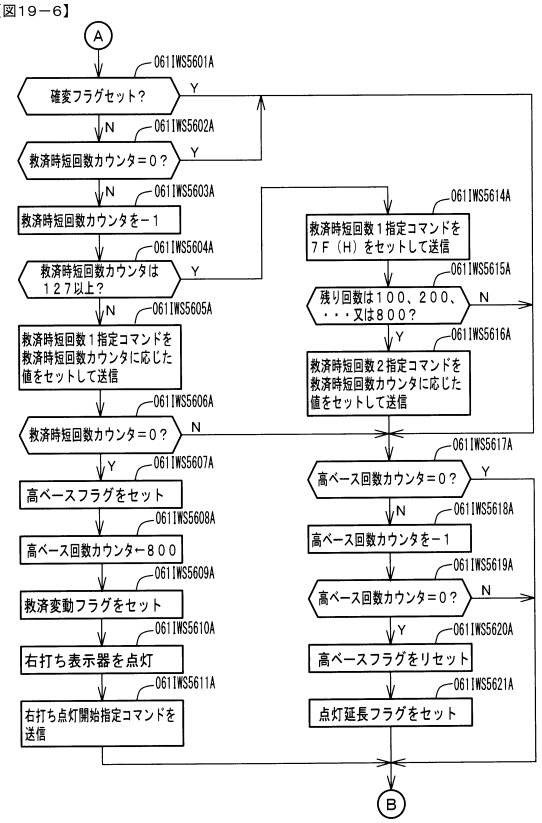
【図１９－５】

【図19－5】



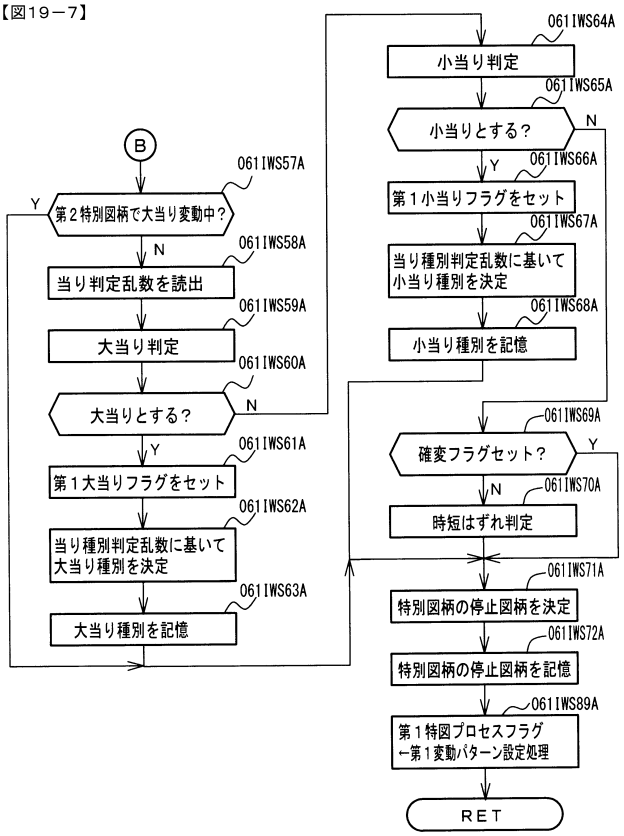
【図１９－６】

【図19－6】



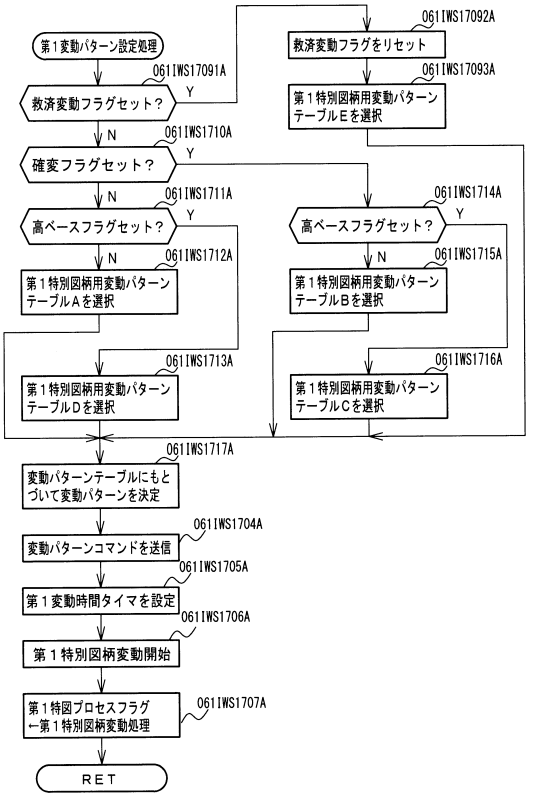
【図１９－７】

【図19－7】



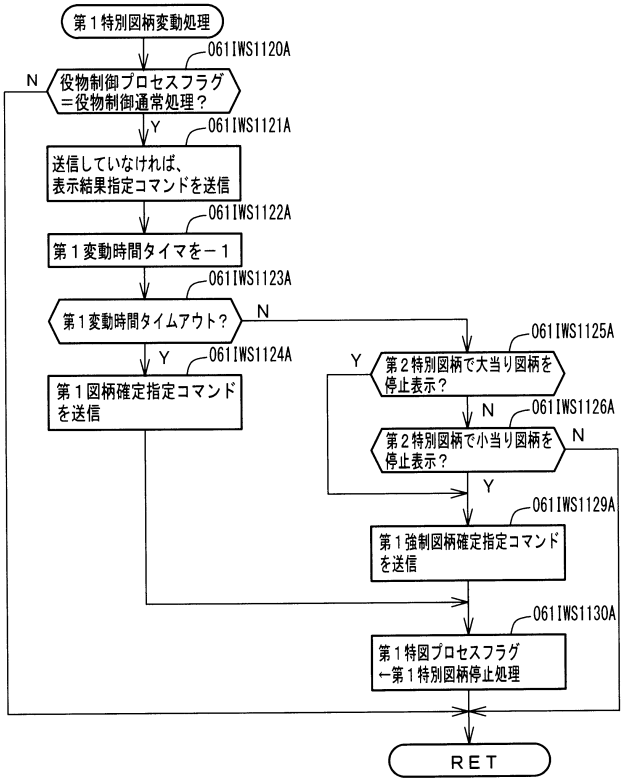
【図１９－８】

【図19－8】



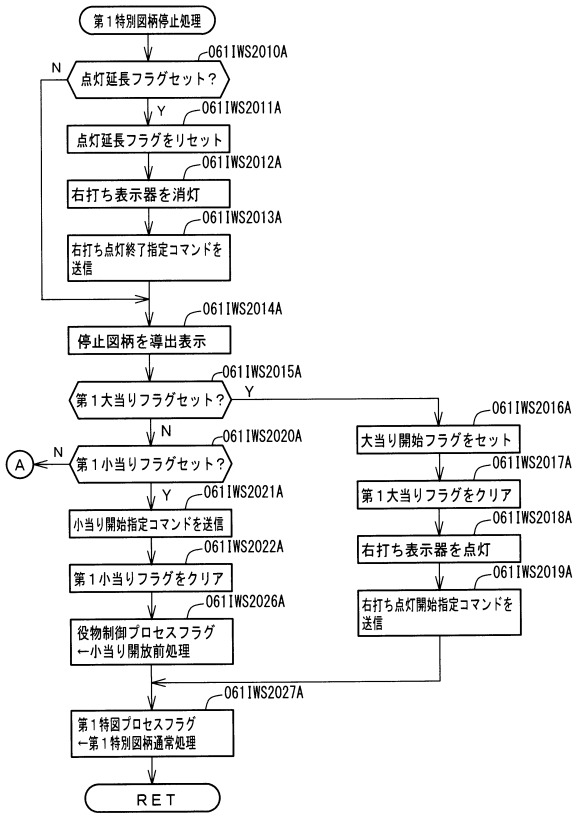
【図１９－９】

【図19－9】



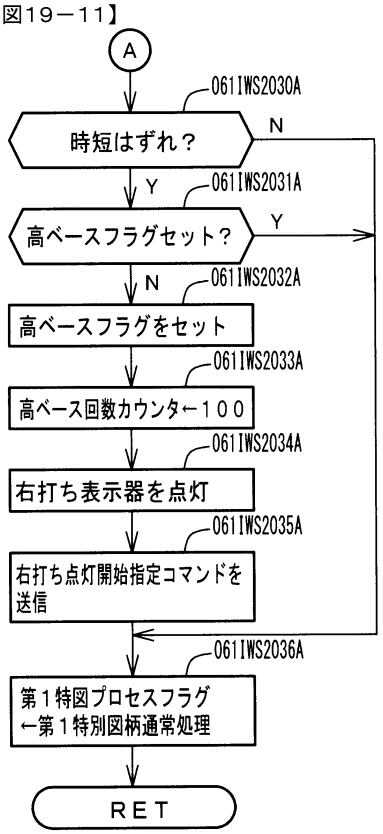
【図１９－１０】

【図19－10】

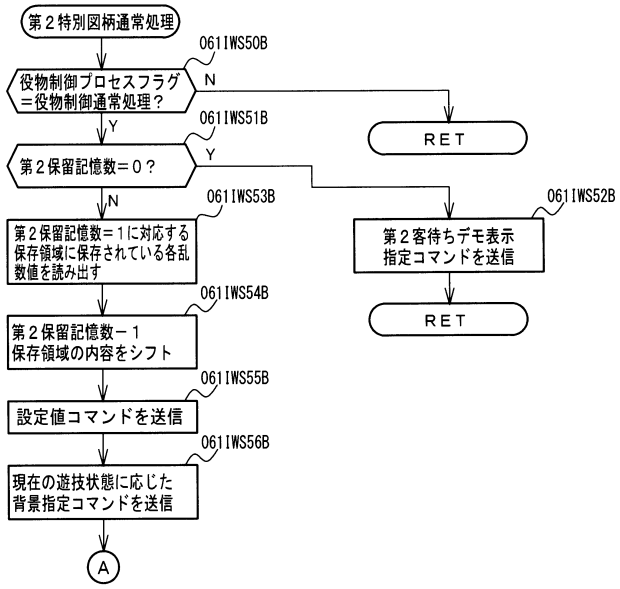


【図１９－１１】

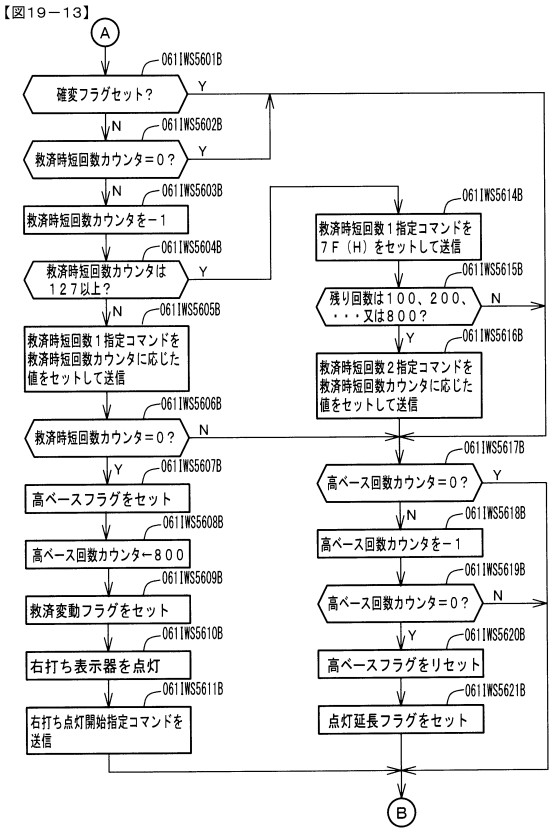
【図19－11】



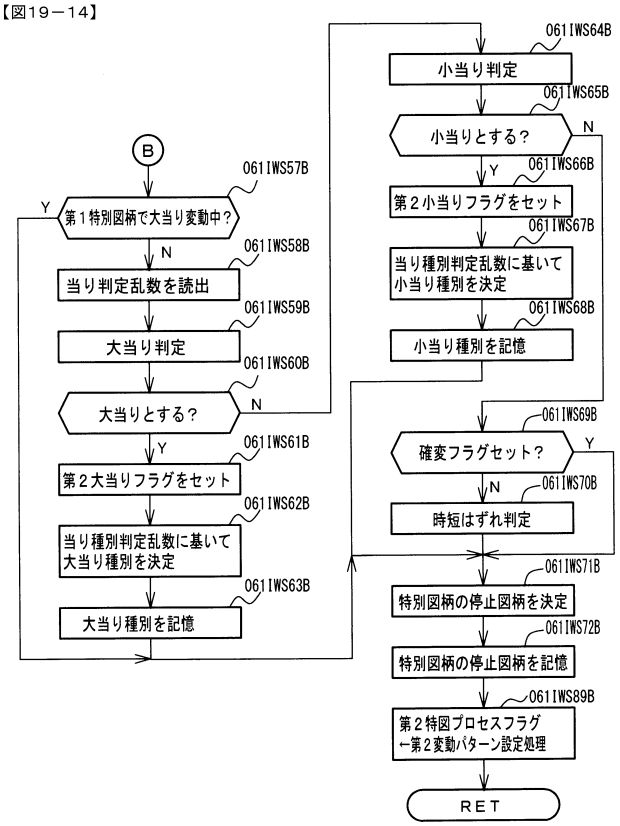
【図１９－１２】



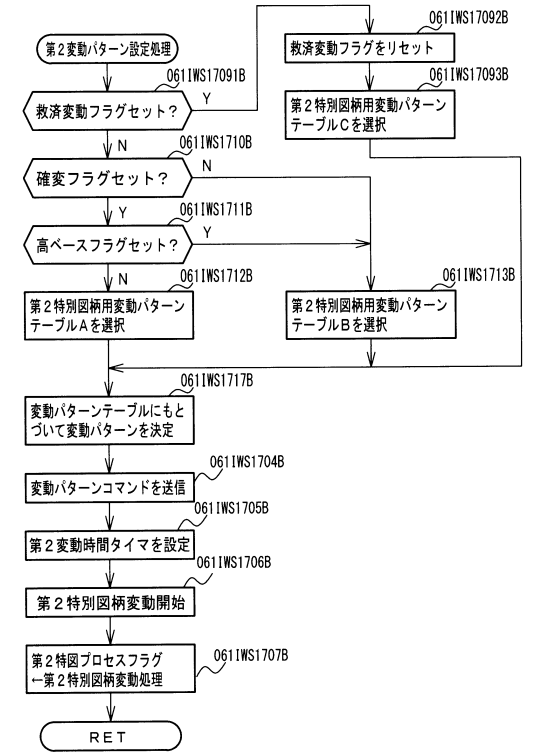
【図１９－１３】



【図１９－１４】

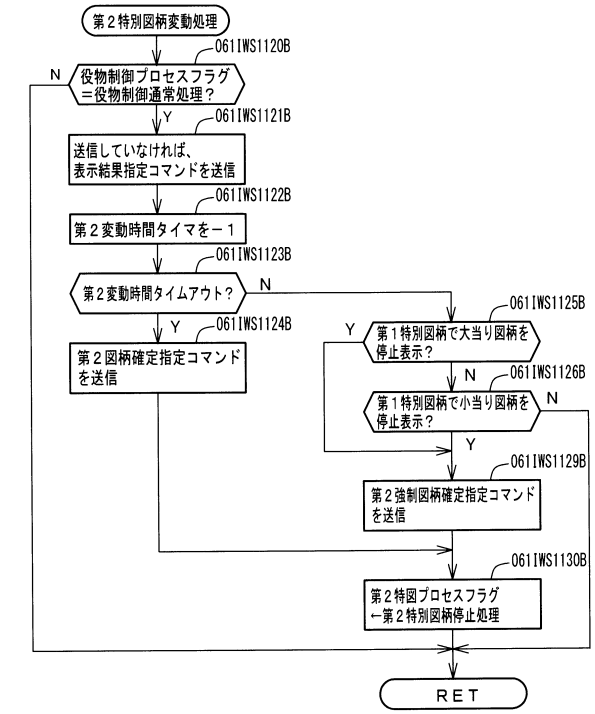


【図１９－１５】



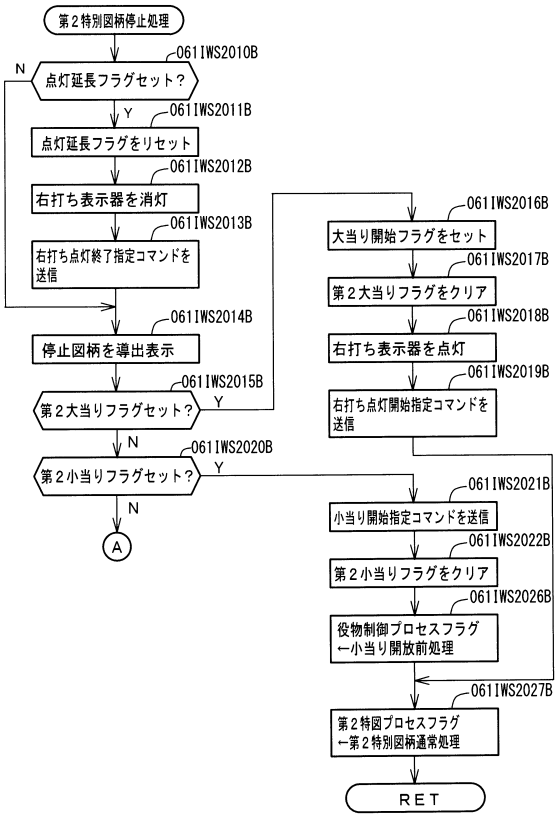
【図１９－１６】

【図19－16】



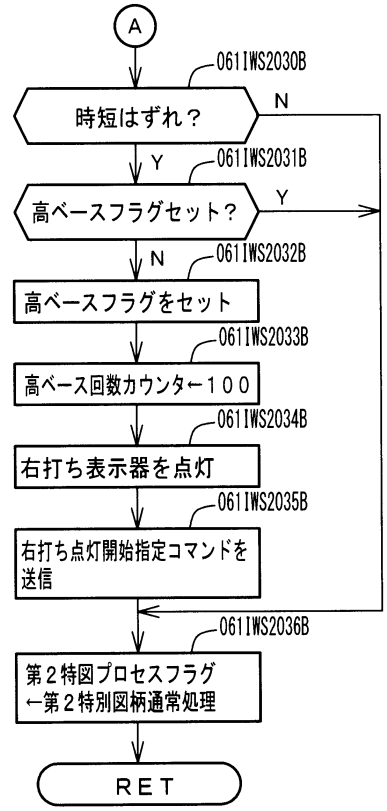
【図１９－１７】

【図19－17】



【図１９－１８】

【図19－18】



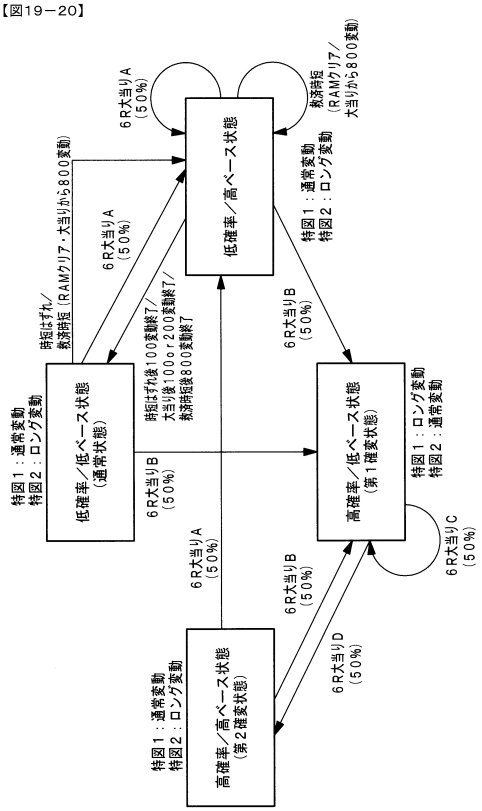
【図１９－１９】

【図19－19】

外部出力信号名	出力タイミング及び出力期間
大当り１信号	大当り遊技中に出力
大当り２信号	大当り遊技中及び高ベース状態中に出力
大当り３信号	時短はずれの図柄確定期間中に出力
大当り４信号	救済時短となる変動開始時に出力
変動停止信号	図柄確定期間の開始時に出力
セキュリティ信号	エラー検出時
ドア開放信号	ドア開放検出時
賞球信号	賞球１０個払い出し時
アウト球信号	アウト球１０個検出時

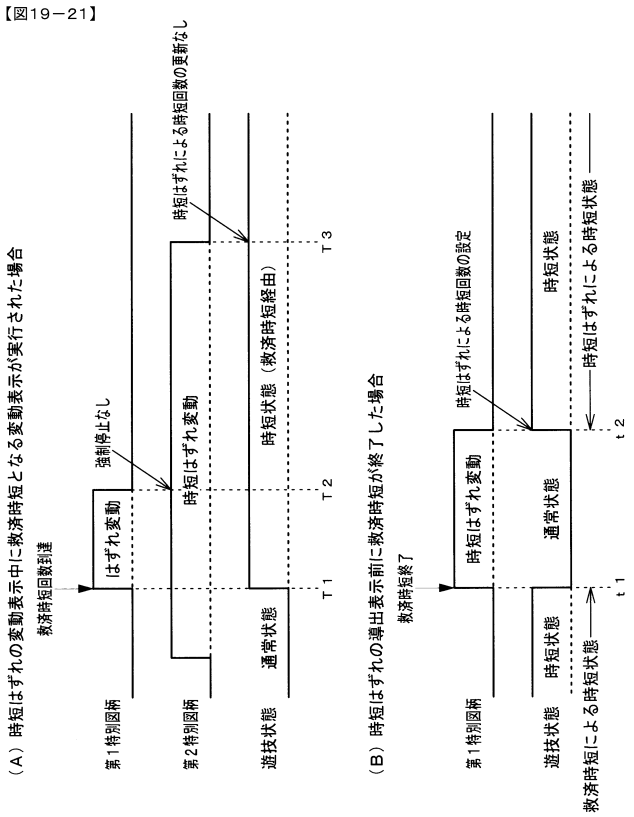
【図１９－２０】

【図19－20】



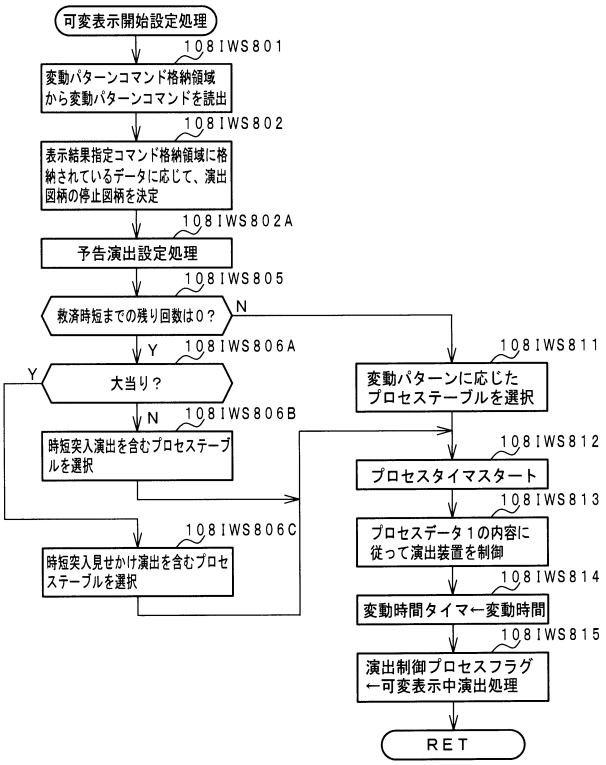
【図１９－２１】

【図19－21】



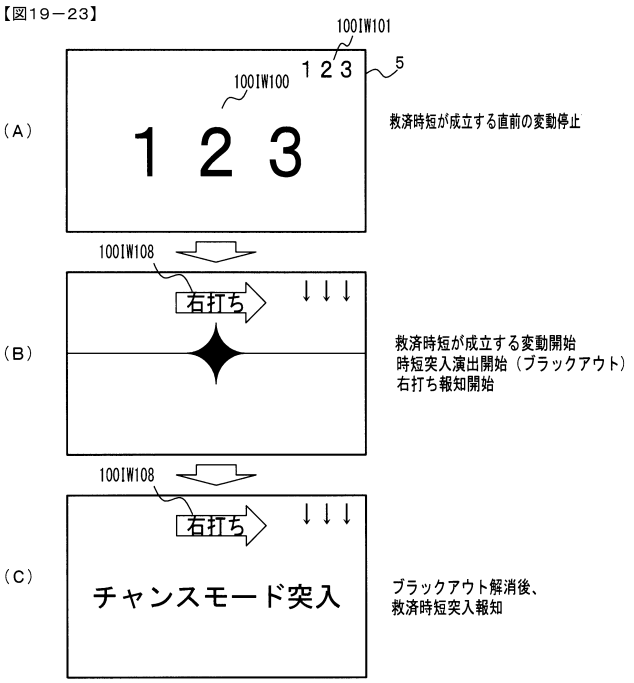
【図１９－２２】

【図19－22】



【図１９－２３】

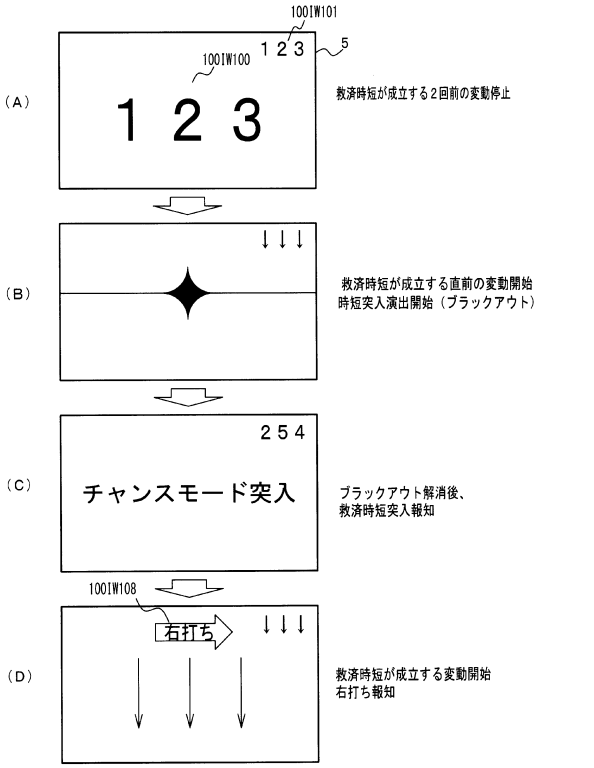
【図19－23】



【図１９－２４】

【図19－24】

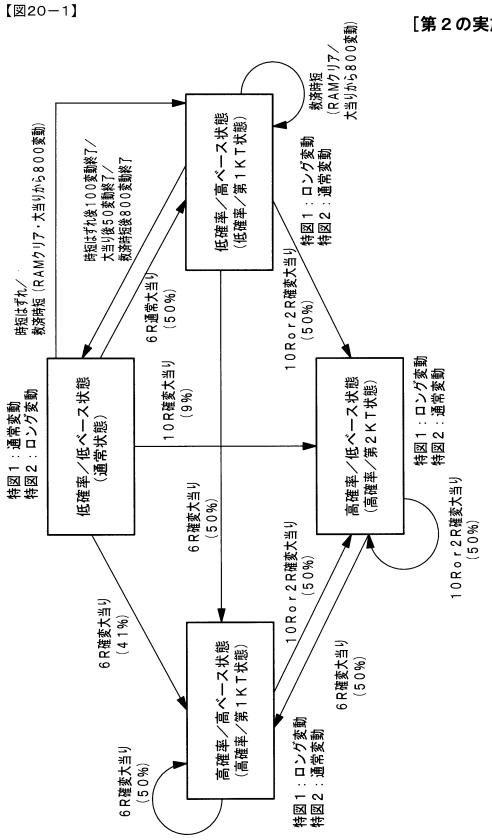
（変形例１－３）



【図２０－１】

【図20－1】

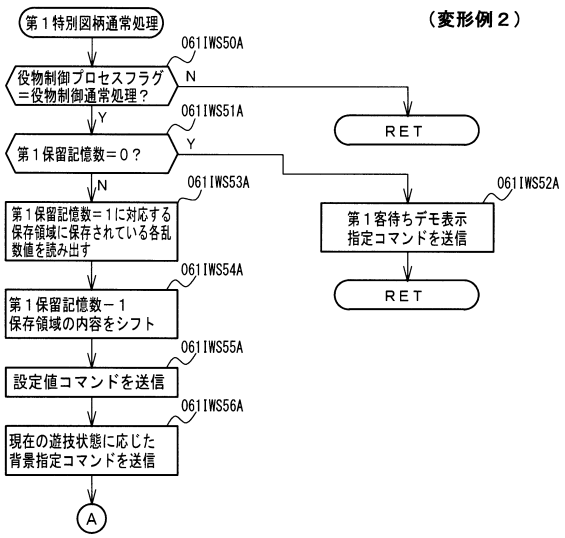
［第２の実施の形態］



【図２０－２】

【図20－2】

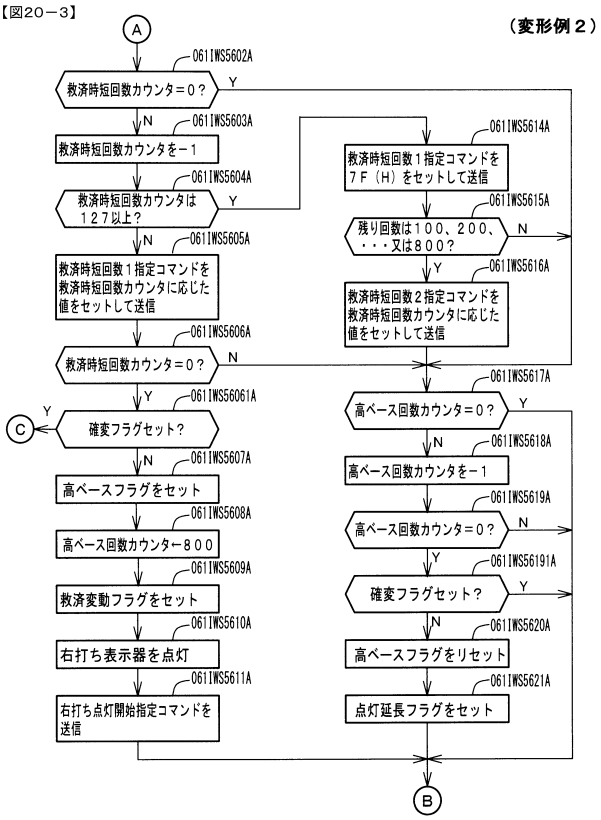
（変形例２）



【図２０－３】

【図20－3】

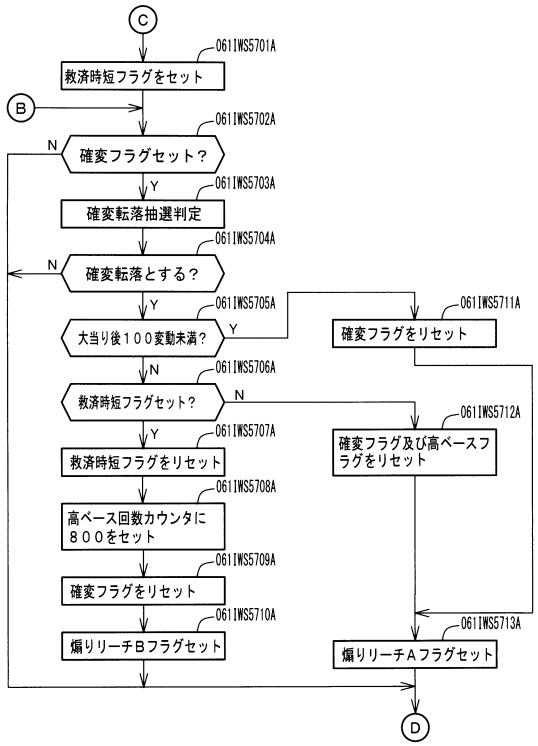
（変形例２）



【図２０－４】

【図20－4】

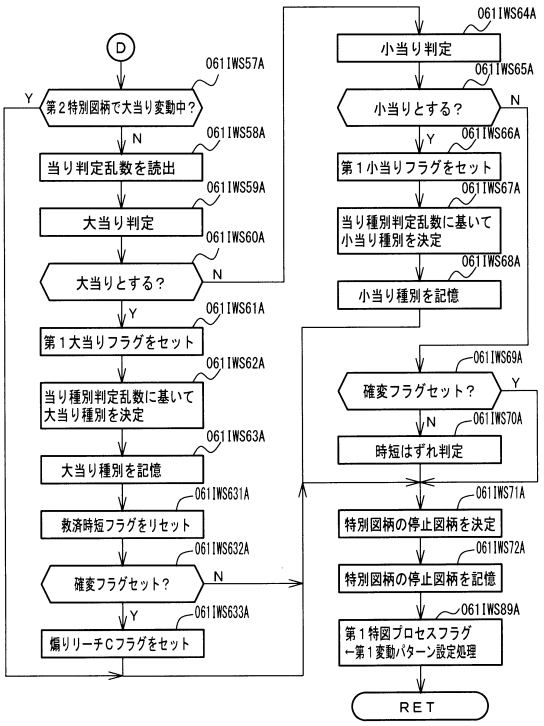
（変形例２）



【図２０－５】

【図20－5】

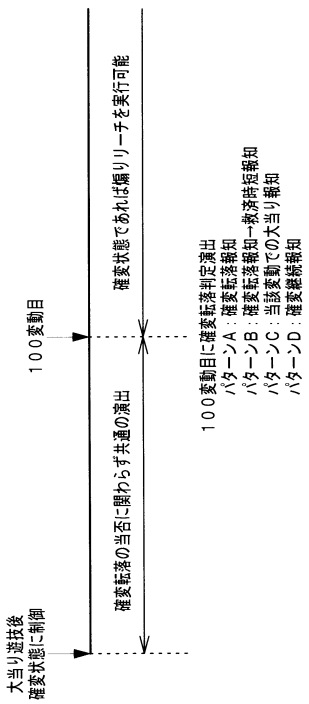
（変形例２）



【図２０－６】

【図20－6】

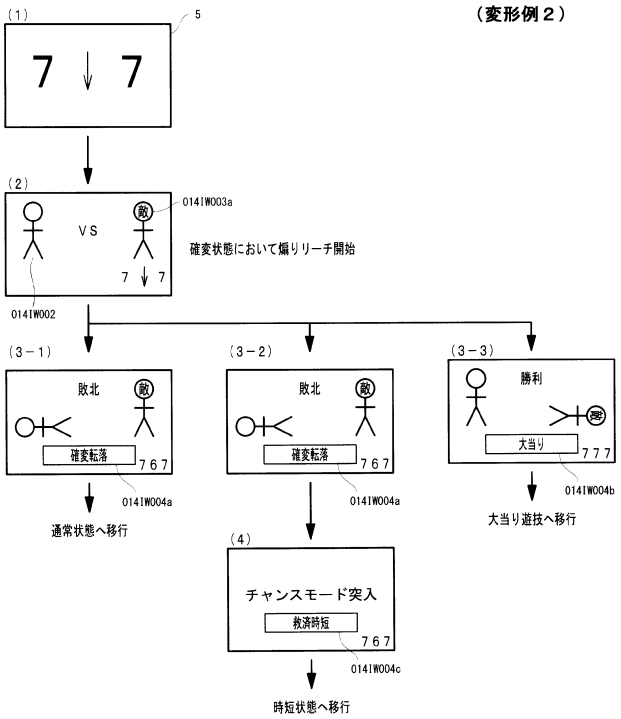
（変形例２）



【図２０－７】

【図20－7】

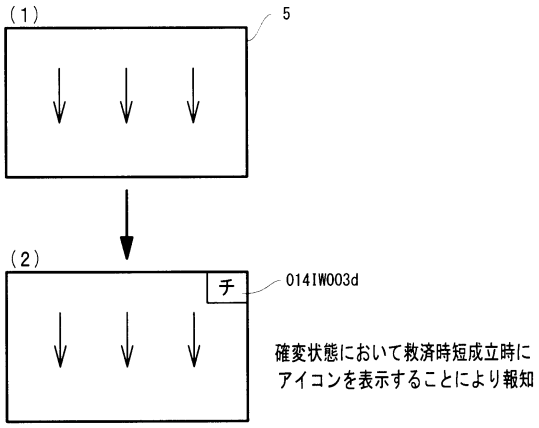
（変形例２）



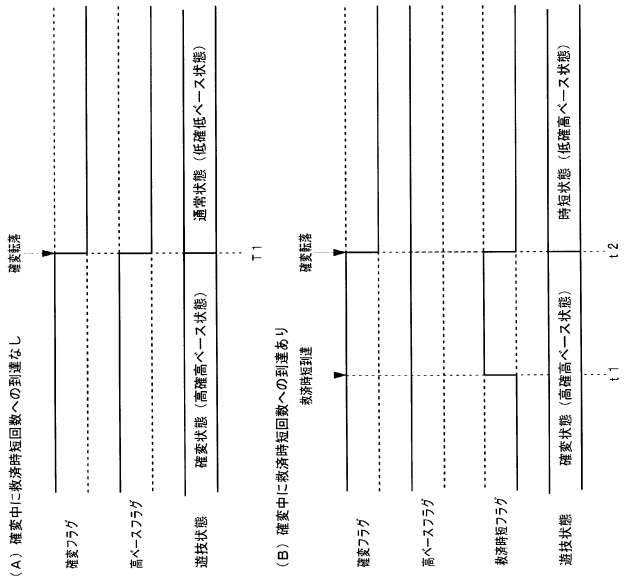
【図２０－８】

【図20－8】

（変形例２）



【図２０－９】

【図20－9】

（変形例２）